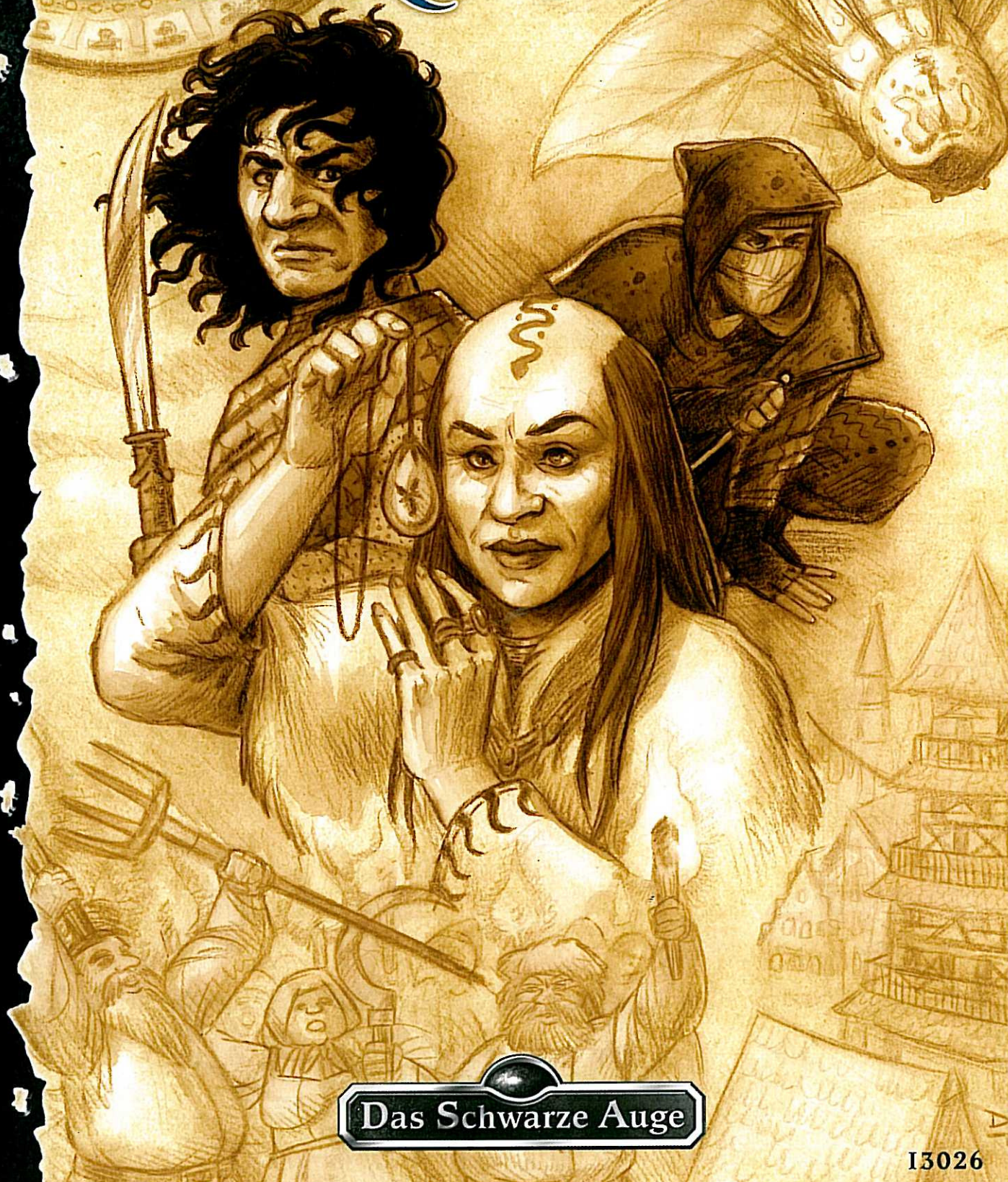


ADVENTURICEN

DREI DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

BIENENSCHWARM & DISKUSFLUG

IR. 143
ERFAHREN

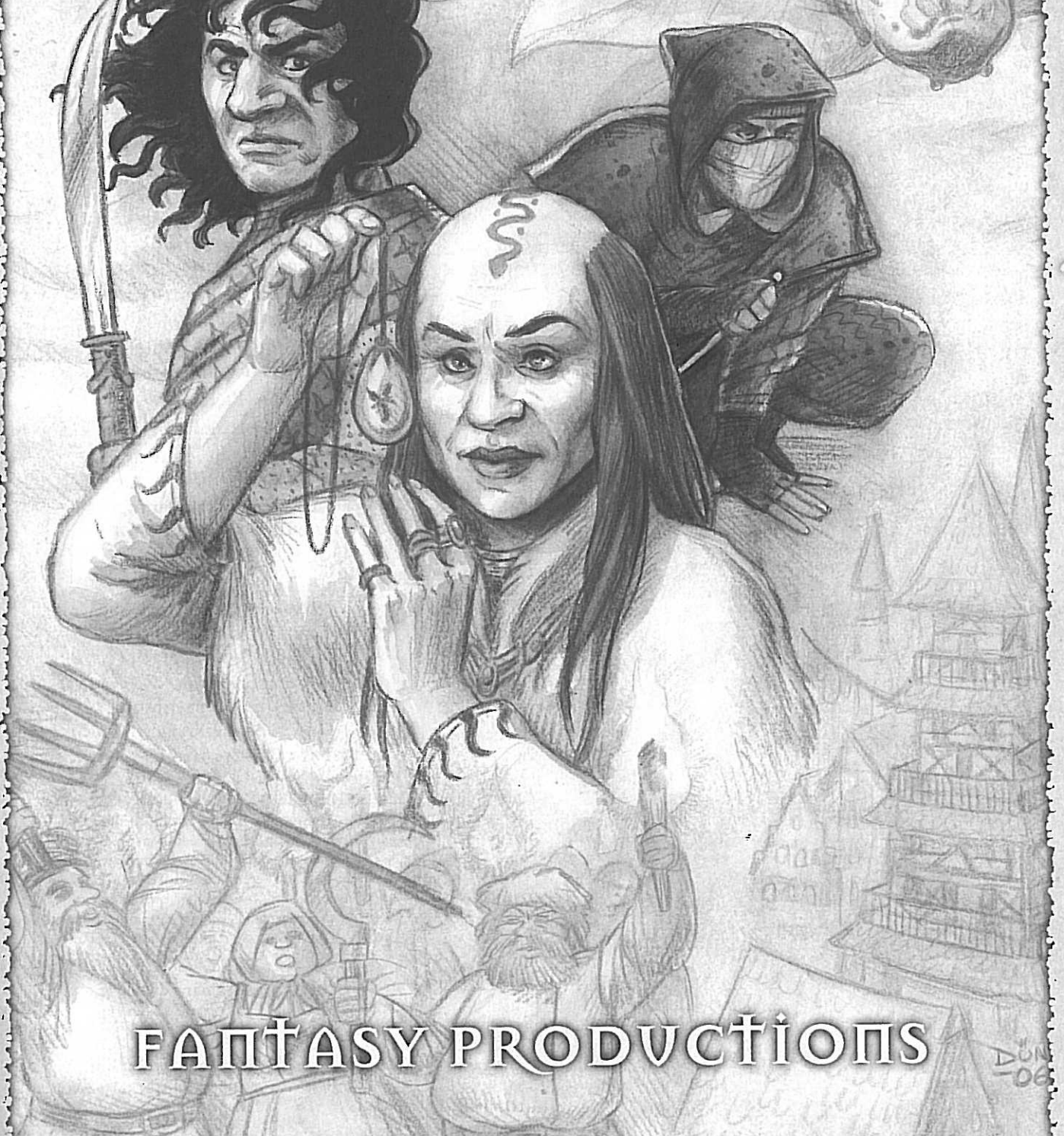


Das Schwarze Auge

I3026

Das Schwarze Auge

BIENENSCHWARM & DISKUSFLUG



FANTASY PRODUCTIONS

AV
06

AVENTURIEN®

VLRIch KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD

EVA DÜNZINGER

INNENILLUSTRATIONEN

KOSTJA SCHLEGER

(DIE ÜBERLEGENEN)

MICHAEL PIETZER

(TRÄNNHARZ)

FELIX MERTIKAT

(PREISET DIE SCHÖPHEIT)

RELIEFKARTEN

INA KRAMER

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN,

THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,

THOMAS RÖMER

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

BERCKER

GRAPHISCHER BETRIEB GMBH & CO. KG

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997;2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006

ISBN-10: 3-89064-438-4

ISBN-13: 978-3-89064-438-7

Das Schwarze Auge

BIENPESCHWARM & DISKUSFLUG

DIE ÜBERLEGENEN

VON MICHAEL MASBERG

TRÄNENHARZ

VON DANIEL HEßLER

PREISET DIE SCHÖNHEIT!

VON PATRICK GOUDER UND STEPHAN FRINGS

DREI DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER- ODER ERFAHRENE HELDEN

DIESE ABENTEUER SIND DIE DREI ERSTPLATZIERTEN
DES ABENTEUER-WETTBEWERBS *DER GOLDENE BECHER*
ZUM JÄHRLICHEN SPIELERTREFFEN
HANNOVER SPIELT! AUS DEM JAHR 2005.



FANTASY PRODUCTIONS

ІННАЛТ

ДІЕ ÜBERLEGENE	5
НІПТЕРГРУНД	5
КАРІТЕЛ I: ДІЕ ГРОБЕН ЛЕКЕН ДІЕ КЛЕІПЕН	6
КАРІТЕЛ II: ДЕР КЛЕІПЕ НЕТЗТ ДІЕ ГРОБЕН	10
КАРІТЕЛ III: ДАС ГРОБЕ ЛІЕГТ ІМ КЛЕІПЕН	13
АННАНГ: ДЕР ГУТЕ, ДІЕ ШӨПЕ УНД ДЕР ХÄSSLICHE	16

ТРАПЕННАРЗ	18
ВОГЕСCHІCHTE	18
ДАS АБЕНТЕВЕР	19
АУФАКТ	19
КАЕСCHКАS ВОРАУS	22
МАРHEПНУS	25
SPURENSUCHE	26
DRAMATIS PERSONAE	30

ДІЕ ÜBERLEGENE	32
НІПТЕРГРУНД	32
ДІЕ АНВЕРВУНГ	32
I. ВОП ЈЕРГАПЕР РАГОДЕН ІМ ФЕСТУМЕР ПЕБЕЛ	33
АНКУПФТ ІМ ПЕУ-ЈЕРГАП	34
ДІЕ АУДИЕНЗ БЕІ МУЛЗІБЕР	35
II. ÜBER FREUNDLICHE FLÄMMCHEN УНД VERSCHLAGENE HEHLER	35
III. ВОП УНГЛÜCKLICHE MÄDCHEN УНД HEİTEREN LEICHENZÜGEN	38
IV. ВОП ГУТЕН УНД БÖSEN FANATIKERN	40
ДІЕ ÜBERFÜHRUNG DES MÖRDERS	41
V. ВОП EXPLOSIONEN, BÖSEN GEİSTERN УНД GOBLINPLÜNDER— DAS FINALE	41
ДАS ЕНДЕ DES АБЕНТЕVERS	43
PERSONEN УНД АRTEFAKTE	43
НАНДОВТS	44



DIE ÜBERLEGENEN

VON MICHAEL MASBERG

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER UND 3 BIS 5 HELDEN NIEDRIGER UND MITTLERER ERFAHRUNG.
MIT DANK AN DIE TESTAMEISEN SIMONE GRÜNDKEN UND JAN MICHAEL ULLMANN,
VON DEREN MUT EINE GANZE DYNASTIE SPRACH.

HINTERGRUND

MEISTERINFORMATIONEN

»In seinem 35. Jahr erschien Rurech die Junge Schwester und sie lehrte ihm die Vielfalt der Welt und dass das Große im Kleinen zu finden sei. Aber sie lehrte auch: Siehe! Wenn jenes Land unterjocht ist, das Ziel eurer Reise ist und das Gror dereinst erblickt wird, so wird dies den Zorn auch der friedlichen Geschwister erregen. Und als Rurech und seine Kinder verstanden, was dies bedeutet, ergriff sie Furcht. Doch die junge Schwester sprach: Fürchtet euch nicht, denn ihr, die ihr wisst, werdet verschont.

Als Rurech und seine Kinder weiterzogen, hinterließ sein Buskur den Kindern der jungen Schwester, die so wundersame Lehrer waren, seinen Speer, denn sein Herz war noch voller Furcht und er sprach: Wenn das Land einst unterjocht, werden meine Kinder wiederkommen und ihn holen, auf dass ihr ihn erkennt und sie im Zorne verschont. Als Pfand erhielt er einen Ring, der einzutauschen sei.«

—eine mögliche Übersetzung des 88. Draijsch der Heiligen Rollen

Schon oft befand sich das Land, das die Beni Rurech am Ende ihrer langen Reise fanden, unter fremder Herrschaft. Und ebenso oft fürchteten die Kenner des 88. Draijsch den Zorn der friedlichen Geschwister – nicht wissend, was sich dahinter verbarg, doch ahnend, dass es furchtbar sein müsste, sollte es jemanden gelingen, die friedliebendsten der Zwölfgeschwister zu erzürnen.

So machten sich in den letzten Jahrhunderten – sei es während der Herrschaft der Arethiden, Umradjidas I. und weil sie sich schlecht behandelt fühlten – immer wieder Priester der Zwillinge auf, um jenen Speer des Buskurs zu finden, der sie vor dem drohenden Zorn verschonen würde. Aber sowohl der Speer als auch der erwähnte Ring blieben verschollen, ebenso wie der Zorn der friedlichen Schwestern ausblieb.

Doch nun zieht abermals ein Wanderpriester in die Welt, der lange Zeit die Heiligen Rollen studierte und zumindest einen Teil des Rätsels lösen konnte. Und noch ahnt niemand, dass Ihre Helden der Schlüssel zu einem Jahrhunderte alten Geheimnis sein werden.

Ein Wort zur Zeit ...

Kenner der jüngeren aventurischen Geschichte werden sicherlich ihre Lösung für den 88. Draijsch beisteuern können (siehe **Blutrosen und Marasken**, S. 122f.). Doch das braucht Sie, werter Spielleiter, der Sie vielleicht in einer Zeit spielen, bevor sich ein Schatten über den Osten des Kontinents legt, nicht verunsichern. Auch ohne diese Information können Sie das vorliegende Abenteuer problemlos und ohne Angst vor Meisterinformationen zukünftiger Zeiten leiten. So mag sich vielleicht dereinst bei Ihnen und Ihren Spielern ein Aha-Erlebnis einstellen und Sie werden dieses Abenteuer mit neuen Augen betrachten.

Siedeln Sie jedoch das Abenteuer in jüngerer Zeit an, wird es Ihnen nicht schwer fallen, die Motivation des Priesters Frumold auszubauen. Er hat in diesem Fall schon ein tieferes Verständnis der Heiligen Rollen erreicht, die ohnehin die Eigenschaft haben, ihre Weissagungen niemals vor der Zeit zu offenbaren. Ansonsten reicht es völlig aus, die Fremdherrschaft durch das Mittelreich als "Unterjochung des Landes" zu bezeichnen, die den prophezeiten Zorn befürchten lässt.

... EIN ANDERES ZU DEN HELDEN ...

Dieses Abenteuer soll den Helden die maraskanische Kultur und Religion nahe bringen. Eigentlich sind daher alle Heldentypen geeignet, solange sie nicht selbst Maraskaner sind oder sich mit den Gepflogenheiten der Insel auskennen, bzw. solche, die sich auf jeden Inselbewohner sofort mit dem Säbel stürzen (Maraskanveteranen mit Kriegstrauma, Thalusaner, erkonservative Mhanadistani oder Praioten). Übereifrige Missionare werden in diesem Abenteuer auf einen Prüfstein treffen, an dem sie scheitern müssen – wer an die Wiedergeburt glaubt, sitzt einfach am längeren Hebel.

Generell empfiehlt es sich, wenn Ihre Gruppe einen Schuss Weltoffenheit und Neugier mit sich bringt und zumindest ein Teil der Helden der Philosophie etwas abgewinnen kann. So können sich wunderbare rollenspielerische Szenen ergeben, die den Helden eine neue Sicht auf ihre Welt vermitteln können. Gerade wenn sich ein Held durch erschütternde Ereignisse (hier mögen Sie sich in den offiziellen Kampagnen des letzten Jahrzehnts fündig werden, aber auch auf kleinerer, privater Ebene mag so etwas vorkommen) in einer Glaubenskrise befinden, mag er durch dieses Abenteuer – und seine Erfahrung mit dem unerschütterlichen Glauben der Maraskaner – zu neuer Kraft und Hoffnung finden.

... EIN WEITERES ZUR REGION ...

Das Abenteuer führt die Helden auf den Spuren der Beni Rurech durch das südliche Aranien und Mhanadistan, und es lässt sich problemlos in ein größeres Abenteuer in dieser Region einbinden. Seinen Anfang nimmt es im Umfeld der sudaranischen Pilgerstadt Anchopal und führt über die fruchtbaren Länder am Mhanadi in die Hänge des Awalakim. Nähere Informationen zu dieser Region finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**. Zur weiteren Ausgestaltung der südlichen Flora und Fauna empfiehlt sich auch eine Lektüre der **Zoo-Botanica Aventurica**.

... UND EIN LETZTES ZUM HINTERGRUND

Das Abenteuer liefert Ihnen ausreichend Hilfsmittel, einen Wanderprediger der Zwillinge, seine Religion und Weltsicht darzustellen. Dennoch sei Ihnen angeraten, sich im weiteren Umfeld mit dem Rur-und-Gror-Glauben vertraut zu machen. Alles Wissenswerte (und für das Spiel Ausreichende) finden Sie in **AH 56f**, **GKM 11** und **133ff.** sowie **AG 81f**. Wollen Sie Ihr Wissen um die maraskanische Kultur vertiefen, kommen Sie um eine Lektüre des Hefts **Blutrosen und Marasken** (aus der Box **Borbarads Erben**; kostenlos zum Download in der DSA-Sektion auf www.fanpro.com) nicht herum; da dieses Abenteuer jedoch auf dem Festland und nicht auf Maraskan spielt, ist die Kenntnis der Spielhilfe zum Leiten nicht erforderlich.

Als Lektüre möchten wir Ihnen die **Maraskan-Romane** von Karl-Heinz Witzko empfehlen (**Treibgut**, **Spuren im Schnee** sowie die **Dajin-Trilogie** **Tod eines Königs**, **Die beiden Herrscher** und **Die Königslarve**; allesamt erschienen im Heyne-Verlag). Gerade die ersten beiden Teile der Trilogie lassen sich in sich abgeschlossen auch unabhängig zum gegenwärtigen Kontext lesen und vermitteln ein stimmiges Bild der maraskanischen Kultur. Aber auch hier gilt: Zum Leiten dieses Abenteuers ist die Kenntnis nicht erforderlich.

KAPITEL I:

DIE GROßEN LEPKEN DIE KLEINEN

Für die Helden beginnt das Abenteuer nicht unbedingt außergewöhnlich – doch vielleicht mögen sie sich am Ende fragen, ob es nicht vielleicht die Zwölfgeschwister waren, die sie, Rurs allweisem Plan folgend, genau zu diesem Zeitpunkt an diesen Ort geführt haben: Im südlichen Aranien, auf der Strecke zwischen Anchopal und Birchaluk werden die Helden Zeugen eines Überfalls auf eine reiche Pilgergesellschaft.

Was die Helden dieser Tage in diese Gegend treibt, können Sie am besten beurteilen. Im Idealfall befinden sie sich gerade auf dem Weg nach Khunchom. Sollte die Gruppe sich nicht kennen, können Sie dem Abenteuer eine Episode in Anchopal vorschieben, in deren Verlauf die Helden feststellen, dass die Zwölfgeschwister es gefügt haben, dass sie alle der gleichen Reiseroute folgen. Der Überfall an sich bietet aber auch genug Gelegenheiten für helfende Helden, sich näher kennen zu lernen.

EINE RESPEKTLOSE TAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gegend um die Gorische Wüste zählt nicht unbedingt zu den lieblichsten Aventuriens. Ihr habt euch von einem Haimamud, so nennt man die hiesigen Geschichtenerzähler, berichten lassen, dass vor vielen Jahrhunderten ein Schwarm riesiger Insekten – Heuschrecken, Praiosanbeterinnen und anderes sechsbeiniges Ungeziefer – über das einst fruchtbare Land hergefallen ist und nur öde Steppe zurückließ. Ihr könnt nicht beurteilen, ob es diesen ‘Großen Schwarm’ wirklich gegeben hat, doch wenn, dann muss er tatsächlich gewaltigen Hunger gehabt haben – mehr als trockenes Steppengras will hier nicht wachsen. Vielleicht ist das Märchen aber auch bloß eine Ausrede der Siedler, die nicht einsehen wollten, in welcher trostloser Gegend sie sich niedergelassen hatten. “Ehrlich, als wir hier ankamen, sah alles ganz anders und viel schöner aus. Und wäre nicht der Große Schwarm gekommen, dann könntet Eure Augen sich heute ebenfalls an der Pracht Südaraniens erfreuen, Effendi.”

Nein, diese Gegend wäre nichts für den Alterssitz, zumal man im Süden immer diesen unheimlichen Tafelberg im Blick hätte, der einem bei ungünstigem Wind mit seinem roten Sand den ganzen Garten eindecken würde.

Da lässt euch das unverkennbare Geklitze eines Waffengangs aus euren Gedanken schrecken. Genau hinter jenem Hügel, den ihr gerade bezwingt, scheint ein Kampf stattzufinden, und wie es sich anhört, wird er nicht gerade zimperlich geführt.

Hinter dem Hügel bietet sich den Helden folgendes Bild: Etwa ein Dutzend nach Art der Wüstenbewohner gekleideter Räuber greift einen kaum geschützten Wagenzug an. Was sich in den Wagen befindet, ist nicht zu erkennen, doch sind die Wagen mit grünen Planen bespannt. Wem eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, der erkennt, dass alle Verteidiger des Zuges, zum größten Teil nicht einmal mit richtigen Waffen ausgestattet, um Hals oder Arm ein grünes Tuch tragen. Gelingt die Probe mit mindestens 3 TaP*, vermeint der Held gar eine goldene Stickerei auf dem Stoff auszumachen, bei 6 oder mehr TaP* kann er diese als eine Ähre erkennen. Für jeden zwölfgöttergläubigen Held sollte dankbar sein: Hier wird ein Pilgerzug der Peraine überfallen. Ehrensache, dass man helfend eingreift und das götterlose Pack in seine Schranken weist.

Die dreisten Wegelagerer sind tatsächlich novadische Räuber, doch bisher sehr glücklose, so dass die Helden trotz feindlicher Übermacht keine großen Probleme haben sollten. Gestalten Sie dennoch einen spannenden Kampf, in dem die Helden ihr reiterisches, akrobatisches oder magisches Geschick gekonnt unter Beweis stellen können. Spätes-

tens, wenn die Räuber deutlich zu unterliegen drohen oder sie erkennen, dass die Wagen keine Schätze oder Lebensmittel, sondern Kranke beherbergen, werden sie die Flucht ergreifen.

Etwa ein Dutzend novadische Räuber

Säbel: INI 9+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+3 DK N

LeP 28 AuP 29 KO 13 MR 2 GS 7 RS 1

Sonderfertigkeiten: Finte oder Wuchtschlag

Finden sich in Ihrer Runde berittene Helden, die zeigen wollen, was sie können, so können bis zu drei Novadis über ein Pferd verfügen.

Nach dem Kampf werden die Helden ebenfalls feststellen, welche Fracht die Wagen bergen: Denn es handelt sich hierbei tatsächlich um einen Pilgerzug nach Anchopal, der kranke und notleidende Menschen mit sich führt. Wollen die Helden ihre Hilfe anbieten und die Pilger sicher zum Ziel ihrer Reise geleiten, so wird dies dankend angenommen. Dem Abenteuer tut dies keinen Abbruch, sondern verzögert die nachfolgende Handlung bloß um ein paar Tage.

Als Belohnung können die von drei Therbüniten geführten Pilger nicht viel bieten – aber welcher götterlose Söldner würde hier Lohn verlangen wollen? Sind die Helden in den Kämpfen arg verletzt worden, helfen die Therbüniten gerne mit einem HEILUNGSSEGEN aus. Aber es befindet sich auch jemand unter den Pilgern, der sich auf seine Art bedanken möchte.

DAS PRÄSENT DES LIEBENDEN

Mit dem Zug reist auch *Rafidulon ibn Nasreddin ay Bakrachal*, ein gutaussehender Jüngling mit verträumt-romantischen Anwandlungen – ein echter Aranier eben. Der Sohn eines Beyrouns im nördlichen Aranien ist seit jeher ein Freund großer Heldenepen und romantischer Reiseberichte. Er schloss sich den Pilgern weniger aus Glaubensgründen an, sondern weil sie eine kostengünstige Gelegenheit boten, in den ‘wilden Süden’ Araniens zu gelangen. Er plant, eine zeitlang in der Stadt am Rande der Gor zu verweilen und seine Eindrücke in einem anspruchsvollen und (man ahnt es) romantischen Reisebericht niederzulegen.

Von diesem Hintergrund wissen die Helden nichts und er ist für das Abenteuer eher von minderer Bedeutung – würde die liebevolle Schwester Rahja es nicht ganz ohne Hintergedanken fügen, das Rafidulon sich in die Heldin oder den Helden verlieben würde, die/der am tapfersten gekämpft hat.

RAFIDULON ODER SVLAJMAID?

Bei homophoben Helden oder männlichen Spielern, die sich auf einen verliebten Jüngling nicht einlassen können, sollten sie gleich zur Heldin als Objekt der Begierde greifen. Ist dies zwecks Ermanglung geeigneter weiblicher Helden nicht möglich, dann machen Sie aus Rafidulon seine ihm gleichgesinnte Zwillingsschwester Sulajmaid.

Am Abend, wenn die Helden mit den Pilgern rasten, versucht Rafidulon gleich, seine Liebste / seinen Liebsten zu verführen – mit einem selbstgeschriebenen Gedicht. Gleich, ob die angebetete Person darauf einght oder den Jüngling abweist – bevor die Helden sich von den Pilgern trennen, überreicht Rafidulon der erwählten Person noch ein persönliches Geschenk: ein gelbes Halstuch mit eigentümlichen roten, grünen und schwarzen Verzierungen. Sein Vater brachte es ihm von einer Reise aus Khunchom mit, nun verschenkt er es als Unterpand seiner Liebe, verknüpft mit einer Einladung auf das elterliche ‘Schloss’.

Richten Sie es so ein, dass Rafidulon das Geschenk dem strahlenden Retter in der Not, dieser Streiterin für die gerechte Sache der Götter so überreicht, dass der Beschenkte den Stoff fortan offen sichtbar trägt: entweder als Halstuch oder um den Arm oder Griff seiner Waffe. Sie sollten den durchaus humoristischen Charakter dieser Szene nutzen, aber nicht überziehen, damit der Held nicht in Versuchung kommt, 'dieses Tuntentuch' in das nächstbeste Gebüsch zu schleudern. Denn der Plan der Diener Rurs sieht vor, dass dieses eigentümliche Schmuckstück sich im Besitz der Helden befindet, wenn sie bald auf eine andere Figur in dem Spiel treffen, dessen Verlauf schon bei der Schaffung des Weltendiskus von der allweisen Schöpferin erahnt wurde.

DIE SCHÖNE UND DER PRIESTER

Egal, ob die Helden noch die Pilger sicher nach Anchopal geleitet haben oder sich gleich vor Ort von ihnen verabschieden – früher oder später werden sie ihren Weg nach Khunchom fortsetzen und dabei unweigerlich die Stadt Birchaluk passieren. Und wie die wandelbare Schwester Hesinde es fügte, befindet sich just zu dieser Zeit ein Wanderpriester namens *Frumold* in Birchaluk, der hier vor kurzem einem Geheimnis seines Volkes ein großes Stück näher gekommen ist.

BIRCHALUK

Birchaluk für den eiligen Leser

Größe: um die 500 Einwohner

Tempel: Peraine; Rastullah-Bethaus

Zugehörigkeit: Beyrounat Bir Chaluk, Emirat Chalukistan, Sultanat Gorien

Garnison: 20 Gardisten

Besonderheiten: Unweit der Stadt liegt die Quelle des Chaluk.

Stimmung in der Stadt: Man ist den Durchgangsverkehr gewohnt. Aber da die Fremden kommen und meist gleich wieder gehen, braucht man ihnen keine besondere Beachtung zu zollen.

Quelle: Erste Sonne 112

Einst gab es ein mächtiges Reich Gorien, dessen Sultan es gar vermochte, das machtvolle Khunchom zu erobern und eine – wenn auch recht kurzlebige – gorische Dynastie zu begründen. Aber dies ist lange her. Und auch wenn ein Hasrabal ben Yakuban sich Sultan von Gorien nennt, faktisch existiert das einstige Gorien schon seit der Zeit der Klugen Kaiser nicht mehr, die es in handliche Portionen zerteilten und im Zuge ihrer Reformen der tulamidischen Lande zur großen Teilen an Aranien übergaben. (Dieser Zustand wird sich erst 1028 BF ändern; alles Wissenswerte zum Sultanat Gorien in der Gegenwart finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**.)

Dennoch zieht es regelmäßig Auswärtige hierher, die oft einen weiten Weg zurückgelegt haben: Das gorische Hochland und das Chaluktal

BIRCHALUK IM WANDEL DER ZEIT

Je nachdem, wann Sie das Abenteuer ansiedeln, sieht das Gesicht Birchaluks ein wenig anders aus:

Für sehr lange Zeit ist Birchaluk nicht mehr gewesen als ein kleines, abgelegenes Dorf in einem Talkessel, das einzig durch seine Nähe zu Chalukquelle und seine Lage an der Route Anchopal-Khunchom für den Reisenden von Bedeutung ist. Seine Bewohner leben vor allem von Datteln, Ziegen und dem Verkauf von angeblich zauberkräftigem Heilwasser.

Dies ändert sich 1022 BF, als Sultan Hasrabal den Ort besetzen lässt, um von hier aus die Eroberung Chalukistans durchzuführen. Über Nacht lassen Dschinne Reisfelder und Obstaine entstehen, um die Truppen zu versorgen. Nach dem *Krieg der 35 Tage* im Jahr 1028 BF kehrt langsam wieder der Normalzustand ein.

mit ihren abgeschieden lebenden Bergbauern und kleinen Dörfern sind ein Paradies für Sklavenjäger, die seit Jahrhunderten die hiesige Bevölkerungsdichte gering halten, so dass es kaum verwundert, dass die Nennung eines Namens wie 'Zornbrecht' einen blutigen Volksaufstand auslösen kann.

Außerhalb der eigentlichen Ortschaft findet sich die große Karawanserei und signalisiert deutlich, dass die Birchaluker gerne unter sich bleiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Karawanserei gleicht eher einer Markthalle denn einem Ort der Ruhe und der Rast. Kurz vor euch muss eine große Karawane eingetroffen sein, denn der Innenhof ist zum Bersten gefüllt mit Kamelen und Maultieren, während die Viehtreiber sich eifrig den gorischen Staub aus den Kehlen spülen. Es herrscht ein emsiges Treiben, und da einer der Händler wohl beschlossen hat, einen Teil seiner Waren vor Ort umzuschlagen, ist das Chaos vollkommen. Ihr erblickt auch andere Reisende aus fremden Ländern, die auf der Suche nach einem exotischen, eben 'typisch tulamidischen' Schnäppchen sind, einige wortkarge und mürrisch wirkende Bewohner des Hochlandes und feilschende Händler, die sich gegenseitig die Waren abluchsen wollen. Dazwischen laufen Kinder, entweder damit beschäftigt, die Tiere zu versorgen oder den Erwachsenen Streiche zu spielen. Das ganze gleicht mehr einem wimmelnden Insektenbau, doch sind Insekten meist besser organisiert als die unüberschaubare Schar Menschen um euch herum.

War der Überfall auf den Pilgerzug die Stunde jener Helden, die die streitbare Schwester gerne für ihre Pläne einspannt, hat nun die der Jünger des listigen Bruders geschlagen: Hier darf nach Herzenslust gefeilscht, aber auch gestohlen werden. Die Aufpasser der Karawane können unmöglich alle Warenkörbe im Blick halten und ein leidenschaftlich feilschender Händler vergisst schon mal, auf seinen Geldbeutel Acht zu geben. Andererseits mögen die Helden aber auch Opfer der Kinder werden, die nicht nur auf Streiche aus sind.

Die Karawane befindet sich auf den Weg über Anchopal nach Samra und führt größtenteils Stoffe (auch maraskanische in grellsten Farben und mit teils exotischen Aufdrucken), Werkzeuge und andere Alltagsgegenstände mit sich.

Für den weiteren Verlauf ist es notwendig, dass der von Rafidulon beschenkte Held das Tuch offen trägt. Wenn dies nicht der Fall ist, dann machen Sie sich einen Umstand zunutze: Helden sind geborene Prahler. In der Runde anderer Reisender, die von gefährlichen Gegenden und halbsbrecherischen Kämpfen erzählen, wird es nicht lange dauern, bis die Helden von sich aus die heldenhaft Verteidigung des Wagenzuges schildern. Und dazu gehört natürlich auch, anzugeben, wie man das Herz eines Jünglings im Sturm eroberte. Und flugs wird das Tuch den Heldenrucksack verlassen und die Aufmerksamkeit eines anderen Gastes erregen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich steht ein Mann mit wirrem grauen Haar und einer roten Knollennase neben dir. Er ist dir vorhin schon einmal kurz aufgefallen, da trug er ein eigentümliches Gewand von stundenglasförmigen Schnitt und verwaschener grauer Farbe. Nun scheint er sich umgezogen zu haben, denn auch wenn dieses Gewand vom gleichen Schnitt ist, so schillert es doch in den buntesten Farben.

"Sei begrüßt, Bruderschwester", grüßt er dich und sein Atem riecht nach einem scharfen Schnaps. "Darf ich dich und deine Gefährten auf einen Umtrunk einladen?"

Eine freundliche Einladung auf ein kostenloses Besäufnis werden wohl die wenigsten Helden ablehnen. Der Mann stellt sich als Frumold vor und besetzt mit den Helden einen der wenigen freien Tische. Auf dem Weg dorthin bemerken die Helden, dass das eigentümliche Gewand Frumolds die irritierende Angewohnheit hat, aus der Nähe bunt zu schillern, aus der Ferne aber einen verwaschen-grauen Ton anzunehmen.

Geographie+5 (+3 für Tulamiden): Der Name des zechfreundigen Spenders ist eindeutig maraskanischen Ursprungs.

Götter/Kulte+7: Bei dem Gewand handelt es sich um den *Qaft* der maraskanischen Wanderpriester.

Stoffe färben+2: Seine Wirkung erreicht der *Qaft* dadurch, dass er aus schmalsten Stoffstreifen in komplementären Farben besteht.

Für Kenner der maraskanischen Kultur entfallen die ersten beiden Proben.

Frumold bestellt eine Runde Schnaps sowie einen Salat oder frisches Gemüse. Sollte letzteres den Helden seltsam anmuten, so dürfte sich dieser Eindruck verstärken, wenn bald darauf aus Frumolds Ärmel eine dicke, grünliche Raupe mit dunklen Borsten kriecht und sich über das Grünzeug hermacht. Fragen diesbezüglich beantwortet Frumold schulterzuckend und mit einem kurzen: "Die Schöne hat eben auch Hunger." (Mehr zu der Schönen finden Sie im *Anhang*, Seite 17).

DER VERBORGENE ERZÄHLER

Ahnen die Helden noch nichts von Frumolds wahrer Tätigkeit (weil o.g. Probe misslungen ist), dürfte er ihnen bald als recht skurriler Stoffhändler erscheinen – nicht nur wegen seiner Gewandung, sondern weil er großes Interesse an dem vermeintlichen Halstuch zeigt. Mehrmals lässt er sich erzählen, wie die Helden an das Tuch gelangt sind (so oft, dass die Befragten schon befürchten müssten, übermäßiger Alkoholgenuss habe den Mann vergesslich werden lassen) und fragt dabei auch nach der weiteren Herkunft des Tuches ("Und dein Liebster, Schwester, er erzählte dir nicht, woher es das Tuch hatte?"). Nebenbei lässt der alte Mann sich das Tuch aushändigen, betrachtet es von allen Seiten und faltet es immer wieder, ohne dass sich für die Helden ein System in seinen Handlungen erkennen ließe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich scheint Frumold zufrieden zu sein. Er lächelt und zeigt seine schiefen Zähne. "Wisst ihr, einst war ich Schreiner in Sinoda, bis ich mich entschied, Priester zu werden und etwas von der Welt zu sehen. Vor einigen Jahren stieß ich in den Heiligen Rollen auf eine Erzählung aus jenen Jahren, als meine Vorfahren nach heimatlos über den Weltendiskus wanderten, lange bevor sie Maraskan erreichten. Das machte mich neugierig. Seitdem suche ich jenen Ort, von dem berichtet wird, und wollte schon aufgeben. Doch Rurs Plan sieht etwas anderes vor und so fügten es die Zwölfgeschwistern, dass wir uns hier treffen."

Trotz der deutlichen Verwirrung in euren Gesichtern lässt sich der Priester der Zwillinge nicht beirren.

"Wie sollte es sonst anders sein, dass wir uns zu dieser Zeit an diesem Ort treffen und ihr die Karte bei euch führt, die das Ziel meiner Suche beschreibt?"

Um die Helden (und die Spieler) nicht völlig in die Verzweiflung zu stürzen, müssen wir ein wenig ausholen: Die heutigen Maraskaner stammen zu einem Teil von mittelreichischen Siedlern (den 'Beni Reich'), zum anderen von einem tulamidischen Volk namens *Beni Rurech* ab. Diese hatten einst wegen Glaubensverstimnungen ihre eigentliche Heimat im Raschtulswall verlassen und nach Generationen der Wanderschaft Maraskan erreicht. Hier ließen sie sich vor über 700 Jahren nieder und brachten den Glauben an die *Zwillingsgötter Rur und Gror* mit, der sich in nur wenigen Jahren über ganz Maraskan ausbreitete.

Mit sich führten sie auch die *Heiligen Rollen* ihres Glaubens, die in ihrer heutigen Form an die tausend Jahre alt sein dürften – was in ihnen niedergeschrieben steht, dürfte aufgrund mündlicher Überlieferungen aber weitaus älter sein. Diese Heiligen Rollen enthalten mehrere hundert *Drajsche* unterschiedlicher Länge, die oft schwer zu entschlüsseln sind und in verschiedenen Übersetzungen auch verschiedene Deutungen enthalten. Die Entschlüsselung der Heiligen Rollen ist ein Tätigkeitsgebiet der maraskanischen Priesterschaft, und während seiner Zeit als Priester in Sinoda ging Frumold ihr auch nach.

FRUMOLDS QUESTE

Auch wenn Frumold den Helden noch nicht viel von seiner Suche erzählt, so sollen Sie hier schon mehr erfahren: Während seiner Zeit in Sinoda stieß Frumold auf den am Anfang des Abenteuers zitierten 88. *Drajsch*. Die Geschichte faszinierte ihn und er widmete fortan sein Leben, das Rätsel des *Drajsch* zu lösen – also sowohl den Ring als auch den Ort des Geschehens und somit den *Speer des Buskurs* zu finden.

In den von seinen Schülern festgehaltenen Gesprächen des berühmten maraskanischen Philosophen *Zendajians des Stillen* stieß er auf die Beschreibung eines Artefaktes, das gemeinhin *Zendajians Ring* genannt wurde und von dem der Weise berichtete, er hätte ihn gelehrt, "das Große im Kleinen zu erkennen" (in dieser Aussage verbirgt sich der Kern der Philosophie eines Mannes, der den Durchmesser des Weltendiskus' anhand der Wurzelknolle einer Maraskanzeder errechnete).

Frumold vermutete nun, dass *Zendajians Ring* und der Ring des *Drajschs* ein- und derselbe sind. Wie Frumold nach über 300 Jahren den Aufenthaltsort des Ringes ausfindig machte, ist eine Geschichte für sich und sie soll hier nur in Auszügen wiedergegeben werden: Nachdem er fast ganz Maraskan und sämtliche Exilantenstädte auf dem Festland besucht hatte, wurde er im vierten Jahr seiner Suche fündig. Das gesuchte Artefakt befand sich im Privatbesitz des zwielichtigen tulamidischen Magiers *Sanshied abu'l Ketab*, der zurückgezogen im chalukischen Bergland lebt. Wie es Frumold schließlich gelang, den Ring in seinen Besitz zu bekommen – ein Raub, der zwei angeheuerten Begleitern das Leben kostete –, ist ebenfalls eine andere Geschichte. Für uns ist relevant, dass sich Frumold nun im Besitz des Ringes befindet, aber keine Ahnung hat, wo er nun damit hin muss – und dass *Sanshied* den Raub nicht ungestraft hinnimmt. Doch zu beidem später mehr.

ALTERNATIVE HANDLUNG: DER RINGKLAU

Wenn sich Ihre Spieler sehr mit Bruder Phex verbunden fühlen und Ihre Runde Spaß an kniffligen Diebstählen findet, steht es Ihnen natürlich frei, an dieser Stelle die Handlung weiter auszubauen. In diesem Fall ist Frumold noch gar nicht im Besitz des Ringes, sondern stiehlt ihn zusammen mit den Helden aus dem Turm des finsternen Magiers. Auf diesen selbst wird die Gruppe allerdings nicht treffen, wohl aber auf die von ihm gefertigten und zurückgelassenen magischen Fallen. *Sanshied* ist der klassische tulamidische Beschwörer, der wie ein Despot lebt und sich als einzig wahren Erben der Magiermogule vom Gadang sieht. Nach erfolgreicher Entwendung des gesuchten Gegenstandes sollten Sie bei der nächsten Rast eine Szene einflechten, in der Frumold seinen *Qaft* näht und darüber flucht, ihn sich im Turm eingerissen zu haben. Mögliche Befürchtungen der Helden, was ein Beschwörer mit einem Stück Stoff alles anzustellen vermag, werden sich bald bewahrheiten.

Nach Jahren der persönlichen Queste beschleunigte sich diese innerhalb der letzten Wochen beachtlich. Erst gelingt es ihm, den von ihm gesuchten Ring zu finden (s.o.); nun entdeckt er in den Händen dieser Glückritter den *As'Haima*, der ihn zum Ziel führen soll. Für ihn ist dies ein Zeichen, dass nun die Zeit gekommen ist, das Rätsel zu lösen. Doch was ist ein *As'Haima*? Kenner des *Maraskani* oder Sprachenkundler (einfache Probe, sofern sie *Tulamida* beherrschen) übersetzen dieses Wort mit 'verborgener Erzähler'. Auch hier erklärt Frumold: Durch die Tätigkeit des Entschlüsselns des Heiligen Rollen hat die Priesterschaft auch eine nicht unerhebliche Fertigkeit im Verschlüsseln von Botschaften erlangt. Wenn man dieses 'Halstuch' richtig faltet, erhält man eine Karte. Die richtige Falttechnik zu erkennen, die von *As'Haima* zu *As'Haima* unterschiedlich ist, stellt den Unkundigen jedoch vor ein

kaum zu überwindendes Hindernis und selbst, wenn ihm das gelungen ist, bedeutet dies noch lange nicht, dass er die Karte richtig zu deuten weiß.

Frumold erzählt den Helden dies im weinseligen Plauderton (den genauen Hintergrund seiner Queste, den Ring und wie er ihn erlangt hat, spart er aber noch aus). Dabei gibt er gerade genug preis, um die Helden neugierig zu machen, wirkliche Geheimnisse erfahren sie jedoch nicht. Das alles geschieht aus Berechnung, denn am Ende seiner Ausführungen unterbreitet der schrullige Priester den Helden ein Angebot: Da den Zwölfgeschwistern anscheinend so viel daran gelegen war, dass man sich traf, sollte man doch auch die Queste zusammen beenden. Doch bevor Frumold mehr von seiner Queste erzählen kann, überschlagen sich die Ereignisse.



DER VERFOLGER TRIFFT EIN

Wie erwähnt nimmt der Magier Sanshied abu'l Ketab den Raub des Ringes übel – auch wenn er nicht viel mit dem Ring anzufangen wusste, es geht hier immerhin ums Prinzip. Zu seinem Glück (und dem Pech Frumolds und der Helden) fand er ein Stück seltsamen Stoffes – aus der Ferne grau, aus der Nähe schillernd. Da keiner der beiden dreisten Diebe, die in seinen magischen Fallen zu Tode kamen, Kleidung aus einem solchen Stoff trugen, folgerte der Bestohlene richtig, dass der Fetzen von jenem dritten Dieb stammen muss, der erfolgreich mit dem Diebesgut entkommen ist. Da der Raub erst wenige Stunden zurücklag, beschwor Sanshied sich dämonische Hilfe: jenes schwarze Wiesel, das die Magier *Thalon* nennen und das als niederer Diener für den Eisigen Jäger Hetzjagden veranstaltet.

Der *Thalon* hat mittlerweile die Fährte aufgenommen und erreicht in diesem Moment die Karawanserei. Der grausame Dämon plant, Frumold schnell zu töten, vielleicht zwei, drei Unschuldigen die Kehle herauszureißen, um dann mit dem gestohlenen Ring zu seinem

Herrn zurückzukehren. Doch auch hier haben die Zwölfgeschwister vorgesorgt.

Verfügt ein Held über die Gabe *Gefahreninstinkt*, so legen Sie für ihn verdeckt eine Probe ab. Misslingt Sie, so schildern Sie ihm die beißende Kälte, die sich mit eisigen Nadeln in sein Rückgrat bohrt. Gelingt die Probe jedoch, ändert sich zwar nicht das Gefühl grausamer Kälte, dafür darf der Held in folgender Szene jedoch vor dem *Thalon* reagieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von der Decke fällt mit verdächtiger Lautlosigkeit etwas Schwarzes auf den Tisch und landet mit der untrüglichen Sicherheit einer Katze auf den Pfoten. Sofort breitet sich eine namenlose Kälte aus, die euren Atem gefrieren und euer Herz sich verkrampfen lässt. Ein eisiger Wind fegt durch die Karawanserei, und in ihm heulen die Stimmen der Verdammten.

Die kleine Kreatur auf dem Tisch ist nicht größer als ein Wiesel und erinnert auch entfernt an ein solches Raubtier – wären da nicht das ölig schimmernde, schwarze Fell, dessen Borsten im frostigen Wind klingen wie zitternde Eiszapfen, die mitleidlosen Augen und die drei Reihen kleiner, spitzer Zähne, die das Monster fauchend entblößt.

Mit unnatürlicher Geschwindigkeit wirbelt das Wesen herum, um seine Krallen in Frumolds Leib zu schlagen.

Jeder Held, bei dem der *Gefahreninstinkt* anschlug, hat eine Aktion, bevor der Kampf nach üblichen Regeln ausgetragen wird.

Die Werte des *Thalon* (für einen Kundigen mittels einer gelungenen *Magiekunde*-Probe+6 als ein solches zu erkennen, die Spezialisierung *Dämonologie* erleichtert die Probe auf +4; *Firun-Geweihte* legen eine *Götter/Kulte*-Probe ab) sowie Hinweise und Regeln zur Ausgestaltung der Unnatürlichkeit des Kampfes finden Sie im Anhang auf Seite 17. Der dämonische Wind verursacht bei allen Anwesenden einmalig 2W+2 (k)TP durch die erschreckend unnatürliche Kälte.

Fordern Sie den Helden einen harten Kampf ab. Der *Thalon* ist unerbittlich, aber ein dämonischer Gegner, der auch von niederstufigen Helden bezwungen werden kann. Schließlich sollte der Dämon vertrieben werden (evtl. durch die Hilfe des Leibmagiers einer sich ebenfalls auf der Durchreise befindlichen aranischen *Beyrouna*). Mit einem solchen Widerstand hatte der Dämon nicht gerechnet (vielleicht hat ihm auch sein blutrünstiges Wesen einen Streich gespielt) und so war er unvorsichtig – das wird er bei der nächsten Begegnung mit den Helden nicht mehr sein.

Die Helden und Frumold haben überlebt, wenn auch mit einigen Wunden und Verletzungen. Nun werden die Helden sicher erst recht wissen wollen, aus welchem Grund jemand Dämonen auf den Priester hetzt, und dieser ist auch bereit, sich zu erklären – jedoch will er sich schnellstmöglich an einen anderen Ort begeben und bittet die Helden, ihn zu begleiten.

VON GÄRTEN UND RINGEN

Erst wenn die Helden die Karawanserei verlassen und eine gute Stelle zum Rasten außerhalb *Birchaluks* gefunden haben, erzählt Frumold seine Geschichte (eine Zusammenfassung finden Sie unter *Frumolds Queste* im Kasten links). Frumold spielt nun mit offenen Karten; er ahnt, dass 'der Ungeschaffene' nun auch Jagd auf die Helden machen wird. Zudem erzählt er ihnen auch den Wortlaut des 88. *Draijsh*, der eingangs Erwähnung fand. Er bittet die Helden, dass sie ihn auf der Suche nach dem *Speer* des *Buskurs* begleiten. Als Belohnung winkt der Dank der Priesterschaft von *Rur* und *Gror*, die großen Einfluss beim *maraskanischen Volk* besitzt und sich für die Hilfe sicher nicht lumpen lassen wird.

Willigen die Helden ein, so dürfen sie sich *Zendajians Ring* genauer ansehen, während sich Frumold daran macht, den *As'Haima* zuzustudieren.

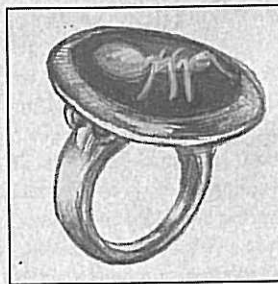
ZENDAJIANS RING

Erscheinung: ein recht schlichter Ring mit einem kleinen Opal in Ameisenform.

Geschichte: Der Ring findet unter diesem Namen erstmals Erwähnung in den Schriften der Schüler Zendajians des Stillen (von dem selbst keine Schriftstücke existieren). Er befand sich lange Zeit in den Händen von Zendajians Erben und Schülern, ehe sich seine Spur im Nebel der Zeit verlor.

Wirkung und Analyse: Analysemagier sollten stutzig werden: Obwohl es der Legende nach von einer Göttin stammen soll, zeigt eine Untersuchung einen gildenmagischen Ursprung.

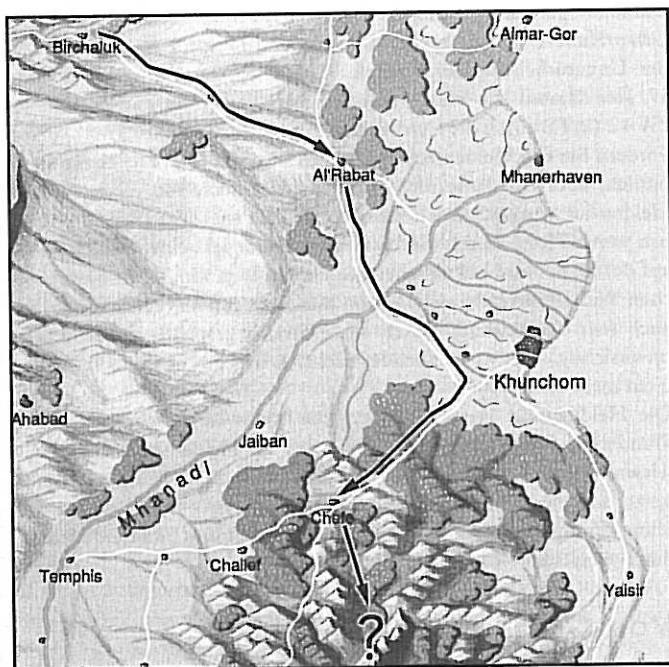
Handelt es sich hierbei wirklich um den Ring, von dem der 88. Draijsh spricht oder ist er von einem Magier aus Zendajians Umfeld geschaffen worden? Frumold lässt sich dadurch nicht beirren, schließlich ist das Wesen der jungen Schwester der Wandel und warum soll sie nicht das können, was ein einfacher Magier schafft?



Doch ehe wir zu tief in die Wirren maraskanischer Philosophie vordringen, widmen wir uns wieder der Analyse: Auf dem Ring sind ein halbes Dutzend SALANDER MUTANDER gesprochen, die aktiviert werden, wenn der Ring über den Finger gezogen wird, und alle Personen betrifft, die zu diesem Zeitpunkt mit dem Träger in Körperkontakt

stehen. Leider ist der Ring recht eigenwillig und lässt sich nur einmal im Monat und zwar um Neumond herum nutzen – was in 8 Tagen sein wird. (Diese wichtige Erkenntnis mahnt zur Eile. Befindet sich kein fähiger Analysemagier in der Gruppe, können diese Informationen auch in Khunchom erlangt werden.) Bei einem sehr gut gelungenen ANALYS können Sie auch die Wirkung des SALANDER verraten: Er verwandelt die Nutznießer in Ameisen.

KAPITEL II: DER KLEINE HETZT DIE GROßEN



In diesem Kapitel versuchen die Helden gemeinsam mit Frumold den Ort zu finden, an dem der Speer des Buskurs versteckt sein soll. Doch zwei Umstände lassen diese Etappe eher zu einer Jagd werden als zu einer beschaulichen Reise durch Mhanadistan: Der Ring kann nur zu Neumond angewendet werden und dieser rückt immer näher. Hinzu kommt, dass die Helden bald merken, dass sie ihren unheimlichen Verfolger nicht losgeworden sind.

So finden Sie in diesem Kapitel vor allem Szenen, um die Jagd durch Mhanadistan spannend und nervenaufreibend auszugestalten. Ziel ist hierbei vor allem, die Widernatürlichkeit des unheimlichen Verfolgers darzustellen: Der Thalon ist ein Diener Nagrachs und als ein solcher ein grausamer Jäger. Wenn ein Dämon so etwas wie Freude empfindet, dann bei einem Thalon, wenn er mit seinen Opfern spielen kann. Wo ein Zant schnell und brutal zuschlägt, kostet ein Thalon die gnadenlose Jagd aus und zieht sie in die Länge.

DAS ZIEL DER REISE

Frumold lokalisiert mit Hilfe des As'Haima das Ziel der Reise im nördlichen Awalakim-Gebirge. Derographisch bewanderte Helden können mittels gelungener Proben auf *Geographie* und *Rechnen* die Schätzung abgeben, dass man sicher eine Woche bis dahin unterwegs ist. Würde das Artefakt schon erfolgreich analysiert, so weiß man: Die Zeit drängt.

DIE REISEROUTE

Am einfachsten ist es, bis nach Khunchom zu reisen und dann den Landweg nach Rashdul bis Chefe zu nehmen, um sich dort in das Gebirge zu schlagen. Bis nach Khunchom benötigen die Gefährten von ihrem jetzigen Standpunkt zweieinhalb Tage, von dort bis Chefe einen Reisetag. Die Dauer der Suche im Gebirge kann man nur schwer einschätzen.

JAGDSZENE I: DER JÄGER KÜNDIGT SICH AN

Ort: zwischen Birchaluk und Al'Rabat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch nur noch wenige Wegstunden von Al'Rabat, dem Ziel eures ersten Reisetages entfernt. Da stolpert [HELD] über etwas, das vom Steppengras auf den Weg ragt. Erst lacht ihr noch über das Missgeschick eures Gefährten, doch dann bleibt euch das Lachen im Hals stecken: Ihr erkennt eine menschliche Hand, die zu einer grausam zugerichteten Leiche gehört. Der Brustkorb ist zerfetzt, die Augen ausgekratzt und etwas hat dem armen Mann – gleich einem blutigen Kuss – die Lippen zerrissen und seine Zunge gefressen. Ebenso fehlen ihm die Zähne. Erst jetzt fällt euch auf, dass sich keine Fliegen an der Leiche gütlich halten, schlagen die Plagegeister doch eine so offensichtliche Einladung zum Festschmaus selten aus. Da erkennt ihr, dass die Leiche steifgefroren ist und sich auf seiner toten Haut Reif gebildet hat.

Es ist unmöglich zu sagen, wie lange der Mann tot ist – doch offensichtlich steckt der dämonische Verfolger der Helden dahinter. Die Zähne

des Mannes sind vor Kälte zersprungen. Thalón setzt damit ein deutliches Zeichen: Die Jagd ist nicht vorbei, sie hat gerade erst begonnen. Sollten die Gefährten die Leiche nicht bestatten (lassen), so werden sie bei ihrer nächsten Rast nachts von einer grausam entstellten Eisleiche angegriffen (Werte siehe MGS 78).

JAGDSZENE 2: AM FLUSS

Ort: zwischen Al'Rabat und Khunchom, am Mhanadi
Am zweiten Reisetag müssen die Gefährten den Mhanadi überqueren, was nur mittels einer Fähre möglich ist. Hier heißt es erst einmal lange warten, denn heute wollen viele Menschen übersetzen. Schüren Sie die Angst vor dem Dämon, während die Helden untätig warten müssen. Doch er scheint diese Chance nicht zu nutzen.
Während der Überfahrt greift Thalón schließlich an – und zwar vom Wasser aus. Mit widernatürlicher Geschwindigkeit (die dämonische Eigenschaft *Raserei*: GS 39) stürmt er über den Fluss und unter seinen Pfoten friert das Wasser zu kleinen Eisschollen. Er springt auf die Fähre der Helden, liefert sich mit ihnen einen kurzen Kampf, beißt ein, zwei Matrosen und verschwindet, wie er gekommen ist. Nun haben die Helden Gewissheit, dass sie nicht mal auf dem offenen Meer vor ihrem Verfolger sicher wären.

KHUNCHOM

Die Helden müssen nicht unbedingt die berühmte Hafenstadt bereisen; bereits 10 Meilen vor Khunchom zweigt der Weg nach Chefe ab. Sollten sie also tatsächlich keine Zeit verlieren wollen, können sie sich den Aufenthalt dort sparen. Allerdings gibt es keinen besseren Ort in diesem Abenteuer, um noch fehlende Informationen zu erhalten.

Khunchom für den eiligen Leser

Einwohner: um 15.000

Tempel: alle Zwölfgötter (außer Firun), außerdem Kor, Rastullah, Rur und Gror

Zugehörigkeit: Großfürstentum Khunchom

Garnison: 600 Gardisten, 200 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Besonderheiten: Das Stadtbild wird von zwei der neun Mhanadiarme geprägt, an denen die Hafenstadt liegt: dem Grünen und dem Tiefen Mhanadi. Für ihre magischen Artefakte berühmt ist die Drachenei-Akademie.

Stimmung in der Stadt: Khunchom ist sehr weltoffen, in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben.

Quellen: GA 77, Erste Sonne 72ff.

Da Khunchom für das Abenteuer keine wichtige Rolle spielt, verzichten wir auf eine ausführliche Beschreibung. Alle Informationen zur Ausgestaltung des Spiels in der Stadt finden Sie in der Spielhilfe *Land der Ersten Sonne*. Die für die Gruppe interessantesten Ortschaften sind sicherlich die *Drachenei-Akademie* und das maraskanische Exilantenviertel.

DIE DRACHENEI-AKADEMIE

Eine Beschreibung der Akademie finden Sie in AZ 101. Die Khunchomer Magier sind sehr freundlich und hilfsbereit – vorausgesetzt, man hat genügend Gold in den Taschen. Geprägt von ihrem Akademieleiter *Khadil Okharim*, scheint die ganze Zauberschule von der Seele tulamidischer Händler erfüllt: Die Preise sind gepfeffert und wer hier wortreich und in blumiger Sprache zu feilschen weiß, ist deutlich im Vorteil. Hier können die Helden Zendajians Ring (siehe Kasten links oben) analysieren lassen (ab 5 D für einen halbwegs fähigen Analytiker) sowie wertvolle Informationen über ihren dämonischen Gegner (S. 17) erhalten (einen Firun-Tempel gibt es in Khunchom nicht).

AS'TUZAK, DAS MARASKANERVIERTEL

As'Tuzak (von den hiesigen Tulamiden Dar-Marustani genannt) fällt in Khunchom nicht so auf wie As'Jergan im biedereren Festum: In der Hafenstadt der Tulamidenlande ist man es gewohnt, dass es bunt, laut und exotisch zugeht. Dennoch spüren die Helden gleich, dass sie in einen abgeschlossenen Kosmos eindringen, in dem sie im besten Fall *Fremdjis*, im schlechtesten *Garethjas* sind. Vor allem aber können sie hier eine wichtige Beobachtung machen: Maraskaner zollen ihren Priestern bedingungslosen Respekt. Gerät ein Held in Streit mit einem Exilmaraskaner, so genügt ein einfaches Wort Frumolds und der Zwist ist (jedenfalls von Seiten des Maraskaners) beigelegt. Kennen die Helden Frumold bisher nur als kauzigen Alten mit verrückten Philosophien und einer Vorliebe für scharfen Schnaps, so erleben sie hier, was es bedeutet, Priester zu sein. Wollen Sie Ihren Helden noch eine andere Erfahrung gönnen, so machen Sie sie mit der maraskanischen Küche vertraut, die entweder so scharf ist, dass man meint, sie brenne sich ihren Weg durch die Eingeweide, oder so süß, dass man gleich schreiend zum Zahnreißer rennen möchte. Ebenfalls interessant dürfte ein Besuch im Tempel von Rur und Gror sein, dessen lautstarkes Treiben Fremde eher an eine Markthalle als an ein Gotteshaus erinnert (vgl. GKM 134).

ZEHN KLEINE MARASKANERLEIN

Wenn die Helden angesichts der dämonischen Bedrohung auf Unterstützung bestehen, dann gewähren Sie Ihnen diese: In Khunchom lassen sich leicht Waffenknechte anheuern oder Frumold findet bereitwillige Maraskaner, die die Gruppe begleiten. Nutzen Sie diese Helfer als dramaturgisches Mittel, um das Grauen noch lebendiger zu machen: Der Thalón holt sich spätestens im Gebirge einen Kämpfer nach dem anderen, ehe er sich der Gruppe stellt. Ähnlich können Sie mit einem in Chefe angeheuert Ortskundigen verfahren.

JAGDSZENE 3: DIE GEWISSHEIT DER UNGEWISSHEIT

Ort: im Hochlandwald vor Chefe
Der Landweg nach Chefe führt durch den dichten Nadelurwald des awalakimschen Hochlands. Die hohen Baumkronen und das dichte Kraut am Boden sind fruchtbarer Grund für einen aufkeimenden Verfolgungswahn. Wenn die Helden schon vermeinen, den Odem der Niederhöhlen im Nacken zu verspüren, dann lassen Sie eine Khoramsbestie aus dem Unterholz brechen.

Khoramsbestie

INI 9+W6 PA 8 LeP 27 RS 2 KO 15

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+5*

GS 18 AU 60 MR 1 GW 6

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten (W20): Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20).

Doch kaum ist der Gegner besiegt und die Helden wiegen sich erleichtert in Sicherheit, schlägt das Grauen wieder zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Anerkennend klopfst ihr euch nach dem Kampf auf die Schulter, da bemerkt ihr plötzlich, wie Dampf aus euren Mündern aufsteigt. Im gleichen Moment beginnt ihr zu frösteln, als die Temperatur schlagartig abfällt.

Auf dem Weg, keine zehn Schritt von euch entfernt, seht ihr euren dämonischen Verfolger. Die niederhöllische Kälte, die von seinem ölig schwarzen Körper ausgeht, lässt die Pflanzen der näheren Umgebung absterben. Seine kleinen Augen funkeln böse, und herausfordernd faucht er euch an.
Und dann ist er verschwunden, von einem auf den anderen Moment. Zurück bleibt nur Kälte.

Nun haben die Gefährten eine andere Fähigkeit des Ungeschaffenen kennengelernt: Er vermag es, sich unsichtbar zu machen. Zu mehr als der Demonstration dieser Fähigkeit kommt es an diesem Tag nicht, aber das wissen die Helden nicht. Der Dämon labt sich an der Angst, die ihnen aus den Poren tritt und ihnen das Herz in kalte Ketten zwingt: Die Gefährten wissen nun erst recht, dass sie vor ihrem Feind nirgends mehr sicher sind.

CHEFE

Chefe ist ein kleines, verschlafenes Hochlanddorf, an einem Weg gelegen, der nicht so häufig frequentiert wird: Nach Thalusa reist man besser die Küste entlang und wer nach Rashdul will, ist mit dem Flusskahn allemal schneller und bequemer unterwegs. Die etwa 500 Einwohner leben überwiegend vom Oliven- und Gemüseanbau und besitzen auch eine kleine Ölmühle.

Hier können die Helden noch einmal ausspannen, ehe die anstrengende Etappe in das Bergland des Awalakim beginnt. Es ist durchaus möglich, hier fehlende Ausrüstung zu erstehen (die Helden sollten sich nicht einbilden, sie wären die ersten Verrückten, die von hier aus den Awalakim erkunden wollen) sowie (für 1 Silbteraler pro Tag) einen ortskundigen Führer anzuheuern (auch wenn er nicht wirklich von Vorteil sein wird, da er bald dem Thalons zum Opfer fällt; aber davon wissen die Helden noch nichts).

DER AWALAKIM

Der Awalakim ist ein kaum besiedeltes Kalkgebirge mit schroffen Felsformationen, die Zacken, Hörner und ähnliches bilden – also durchaus die Phantasie von Dämonen gehetzter Helden anspornen können. Das Klima ist sehr heiß und trocken, kann aber nachts (auch ohne dämonisches Einwirken) eiskalt werden. Das Wild- und Pflanzenvorkommen ist gering, so dass die Helden ausreichend Proviant mitnehmen sollten (oder auf Schlangenfleisch umsteigen müssen). Weitere Informationen finden Sie in der Zoo-Botanica Aventurica. Die Helden werden etwa vier bis fünf Tage im Gebirge unterwegs sein.

BIS DAS BLUT GEFRIERT – DIE JAGD IM GEBIRGE

Im Nachfolgenden finden Sie Vorschläge für Übergriffe des Dämons. Sie sind nicht gezwungen, alle zu verwenden, und natürlich steht es Ihnen frei, eigene Szenen einzubinden. Zweck der Szenen ist es, nicht nur die Wandertour durch ein unbekanntes Gebirge gefährlicher zu machen, sondern den Terror durch den allgegenwärtigen Feind zu erhöhen. Nach Möglichkeit sollte der Thalons bis zur Szene **Massiver Angriff** (siehe rechte Seite) nicht bezwungen werden, sondern sich immer rechtzeitig zurückziehen können (auch Dämonen lernen dazu).

Ein Wanderer in Not

Während der Weg der Helden an einer vier Schritt breiten Erdspalte vorbeiführt, hören sie plötzlich von unten Hilferufe. Beantworten sie diese, erzählt die Stimme von unten, sie gehöre dem Bergbauern *Yussuf*, der unglücklich in die Spalte gestürzt ist und sich ein Bein (und vielleicht Schlimmeres) gebrochen hat. *Yussuf* kann nur *Tulamidy* und sich nicht bewegen. Er liegt in einer Nische unterhalb der Helden, so dass sie ihn nicht sehen können. Ein Held, der sich über den Rand hängt, von seinen Gefährten festgehalten, kann aber *Yussufs* Bein erkennen, das sich schwach bewegt.

Um es Ihnen gleich zu verraten: *Yussuf* ist bereits tot. Er fiel dem Thalons zum Opfer, der sich mit dem Bauern in die Spalte stürzte. Das Bein wird von dem unsichtbaren Dämon bewegt, der auch *Yussufs* Stimme imitiert. Diese Falle dient einzig dazu, die Gruppe zu trennen. Sobald ein Held unten angekommen ist, wird er von dem Dämon angegriffen, bis seine Gefährten zu Hilfe eilen. (Diese benötigen 10 KR abzüglich den **TaP*** einer gelungenen *Klettern*-Probe; wer patzt, kommt als natürlich als erster unten an.)

WAS MAN NICHT SEHEN MÖCHTE, WENN MAN AN EINEM SEIL ÜBER EINEM ABGRUND HÄNGT

Am besten klettert es sich angeseilt, dies ist eine alte Heldenweisheit. Sicher tun die Recken gut daran, doch der Thalons nutzt diese Schwäche. Wenn ein Absturz dank dem Seil knapp verhindert wurde, bemerken die Helden an beiden Enden des Strangs, das ein Zittern durch das Seil geht – als habe sich etwas Schweres dagegengeworfen. Und im fürchterlichen Moment des Begreifens hebt der Thalons die Verhehlung auf und grinst dem hängenden Helden böse ins panische Antlitz. Mehr macht er nicht, aber die dämonische Präsenz und die eisige Kälte, die sein unheiliger Körper ausstrahlt, genügen, um das Seil an dieser Stelle gefrieren und brechen zu lassen. Mit einem Satz bringt der Thalons sich in Sicherheit und verschwindet, der Held jedoch stürzt ab.

Lassen Sie den Sturz nicht tödlich enden (es sei denn, Sie wollen eine Meisterperson loswerden), der Schock über die Intelligenz der Bestie allein ist schon ausreichend.

DAS GRAVEN KOMMT IN DER NACHT

Sollten die Helden nachts tatsächlich noch Einzelwachen einteilen, dann bestrafen Sie dieses Vorgehen. Dieses Ereignis passiert während der Wache einer entbehrlichen Meisterfigur, etwa dem Ortskundigen aus *Chefe*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Frierend ziehst du die Decke enger um den Leib. 'Die Weidener Winter sind wahrlich unangenehm', denkst du im Halbschlaf. Da begreifst du, dass du dich gar nicht in Weiden befindest, sondern im sonnigen Süden. Angst ergreift von dir Besitz, die sich mit eisigen Klauen in deine Brust gräbt. Mit einem Schlag bist du wach. Deine Gefährten schlafen noch und dein Blick wandert zu Nachtwache, die unbewegt am Feuer sitzt und dir den Rücken zudreht. Doch was sind das für entsetzliche Geräusche, die du vernimmst? In diesem Moment kippt die Nachtwache nach hinten, die Augen schreckenstarr, die Kehle zerfetzt. Aus dem Loch im Brustkorb schiebt sich der vom Blut seines Opfers feucht glänzende Kopf des Dämons und blickt dich mit mitleidlosen Raubtieraugen an.

ALTERNATIVEN UND VARIANTEN

● Des Thalons Ziel ist es, die Helden zu trennen und einzeln anzugreifen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Hat er erst einmal ein Opfer von der Gruppe getrennt, hetzt er es erbarmungslos durch die nebelverhangenen Bergwälder. Einem Held bleibt nur zu hoffen, die Bestie alleine besiegen oder rechtzeitig zur Gruppe zurückfinden zu können. Ein eventueller Begleiter der Helden hat weniger Hoffnung: Am nächsten Tag finden die Helden seine grausam entstellte Leiche an einer markanten Stelle.

● Wenn die Helden mit größerer Bedeckung losgezogen sind (vgl. Kasten auf S. 11), kann der Thalons diese auch nach und nach entführen, ohne dass sich eine Spur von ihren Leichen findet, ehe er sie dann in einer Nacht als erhobene *Eisleichen* (MGS 78) auf die Helden loslässt.

● Die Fähigkeit des Thalons, Stimmen zu imitieren, kann er dazu nutzen, einzelne Helden gezielt in eine Falle zu locken. Er belauscht die Helden lange genug, um sie nachahmen zu können.

● Spielen Sie mit dem Umstand, dass die Helden nie wissen können, ob sich der unsichtbare Jäger gerade in der Nähe befindet oder nicht. Jedes Geräusch kann hier über Leben und Tod entscheiden. Schüren Sie den Verfolgungswahn!

● Der Thalon liebt es, die Angst seiner Opfer zu vervielfachen. So kann er sich in unmittelbarer Nähe der Gruppe sichtbar machen und Wort für Wort und mit den Stimmen der Helden das gerade geführte Gespräch, die in vermeintlicher Sicherheit geschmiedeten Pläne usw. wiederholen.

MASSIVER ANGRIFF

Wenn die Gruppe (im besten Fall reduziert auf die Helden, Frumold und ein, zwei entbehrliche Helfer) noch etwa einen halben Tagesmarsch von ihrem Ziel entfernt ist, wagt der Thalon einen großen Angriff: Er spürt, dass Hoffnung in seinen Opfern keimt, zudem wird er des Spiels langsam überdrüssig.

In einem kleinen, von bizarren Felszacken umgebenen Tal brechen

unvermittelt die Niederhöhlen über die Helden herein. Der Thalon kündigt sich nicht an, sondern schlägt gnadenlos zu. Liefern Sie den Helden einen brutalen Kampf gegen einen kleinen und wendigen Gegner, für den Gnade nie eine Bedeutung hatte. Der Dämon benutzt alle Tricks, die ihm zur Verfügung stehen, und wechselt immer wieder den Gegner – so schnell, dass es leicht passieren kann, dass ein Held versehentlich den Gefährten trifft, den er gegen das Ungeheuer zu schützen dachte.

Am Ende können die Helden den Thalon besiegen, der abermals in einer Wolke messerscharfer Eissplitter vergeht (und so noch eine Meisterperson – bis auf Frumold – mit in den Tod nehmen kann, weil sich einer der Splitter durch das Auge ins Hirn bohrt). Der Kampf sollte der Gruppe soviel abverlangen, dass diese der Meinung sind, dies müsse die letzte Begegnung mit dem unheimlichen Jäger gewesen sein.

KAPITEL III: DAS GROßE LIEGT IM KLEINEN

Im letzten Kapitel der Queste wartet auf die Helden eine skurrile Überraschung: Haben sie sich schon gewundert, warum Zendajians Ring seinen Träger in eine Ameise verwandelt, finden sie nun heraus, warum. Denn am Ende der Reise erwartet sie eine nahezu uneinnehmbare Festung, vor deren Hundertschaften gar gestandene Helden kapitulieren müssen. Da hilft nur eines: Infiltration. Doch damit fangen die Probleme erst einmal an.

DIE FESTUNG DER ROTEN ARMEE

Richten Sie es so ein, dass die Helden zum Neumond (also 8 Tage nach ihrem Aufbruch) das Ziel ihrer Reise erreichen. Der letzte Kampf mit dem Thalon liegt nur wenige Stunden zurück (die Helden dürften also noch angeschlagen sein).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hier ist es“, erklärt Frumold bestimmt. Ihr könnt nicht genau sagen, was ihr erwartet habt, doch der Anblick ist ernüchternd: Ihr steht im Schatten schroffer Felsen, die wie die bizarren Wohntürme namenloser Schrecken wirken. Nichts scheint hier wachsen zu wollen, überall, wohin ihr schaut, das gleiche trostlose Kalkgestein.

Dann entdeckt ihr etwas, das ihr im Licht der untergehenden Sonne übersehen habt: Erst schien es euch wie einer weiterer, kegelförmiger Felsen, doch tatsächlich handelt es sich bei ihm um einen der wundersamsten Bauten auf Rurs Weltendiskus, unerreicht von menschlicher Baukunst: einen Ameisenbau.

Von dem Speer des Buskurs fehlt jede Spur. Bemerkungen, dass ein solcher Speer zu gewissen Teilen sicher aus Holz bestand und diese spätestens seit dem Einmarsch der sechsbeinigen Soldateska keinen Bestand mehr haben, ignoriert Frumold – hat man etwa den Wortlaut des 88. Draijsch vergessen? Der Priester ist überzeugt, dass die vielbeinige, rotgewandete Schar den Speer im Auftrag der jungen Schwester bewacht und die Festung zum Schutz errichtet hat.

Wer zu der nahe liegenden Lösung greifen möchte („Hau'n mer kaputt!“), der sollte von *tierkundigen* Helden davon abgehalten werden. Ein solches Vorhaben würde den Unmut der Bewohner erregen und dann schnell tödlich enden.

Schön wäre es, wenn die Helden selbst auf die Lösung kommen, dass nun der Moment gekommen ist, die Wirkungskraft von Zendajians Ring zu testen. Wenn sie bewusst den Schritt machen, sich in Insekten zu verwandeln, nehmen sie die nachfolgenden Szenen leichter, als wenn sie in die krabbelnden Körper gezwungen werden.



INFILTRATION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Frumold streift sich den Ring über den Finger – und erst einmal geschieht nichts. Als ihr schon meckern wollt, befällt euch ein Kribbeln am ganzen Körper, als würden tausend Ameisen unter eurer Haut marschieren. Und während ihr euch noch ekelt, wird die Welt um euch herum immer größer. Dann verschluckt euch Dunkelheit.

IM KÖRPER EINER AMEISE

Die Helden behalten ihr geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) sowie ihre (aktuelle) Lebensenergie (sind also äußerst robuste Vertreter ihrer Art). FF, GE und KO werden geviertelt, die KK gezehntelt (jeweils echt runden). Die Veränderung der Werte bringt jedoch keine Neuberechnung der Basiswerte mit sich. Zusätzlich erhalten die Helden noch einen natürlichen Rüstungsschutz von einem Punkt.

Ihre Beißwerkzeuge richten immerhin 1W6+1 TP (TP/KK 1/1) an. Mit den Bissen versprühen sie ein brennendes Gift, das in großen Mengen auch einem Menschen gefährlich werden kann. Die Kämpfe werden mittels *Raufen* und *Ringeln* durchgeführt.

Verlangen Sie gelegentlich eine *Selbstbeherrschungs*-Probe (MU/KL/IN), damit der Ameisenheld Herr seiner selbst bleibt und nicht kurzzeitig seinen Instinkten gehorcht, um einer verlockenden Ameisenstraße zu folgen.

Da die Kommunikation nicht auf gewohntem Wege, sondern durch den Austausch chemischer Stoffe vor sich geht (in dem die Ameisenhelden sich gegenseitig in den Mund spucken), prüfen Sie regelmäßig die *Intuition* der Helden, ob sie die Botschaften ihrer Gefährten richtig deuten. Sie können dieses Spiel so weit treiben, dass sich die Spieler nur bei gelungenen Proben untereinander verständigen dürfen oder sie Ihnen die Botschaften für die Gefährten auf einen Zettel schreiben und Sie diese in Abhängigkeit von der Probe interpretieren.

Da Zauber nicht in der gewohnten Art gewirkt werden können, gilt für arkan Begabte aller Repräsentationen der gleiche Nachteil: Um einen Zauber wirken zu können, müssen sie 12 ZfP aufbringen (d.h. dass Zauber mit einem ZfW < 12 nicht eingesetzt werden können).

Da die Helden bald in einen Kampf zwischen zwei verschiedenen Ameisenvölkern geraten, sei erwähnt, dass sie weder rote noch schwarze Ameisen sind, sondern einen Zwischenton aufweisen. Das sorgt bei anderen Ameisen für einiges an Verwirrung, die sich die Helden durch gelungene Proben auf *Überreden* zunutze machen können.

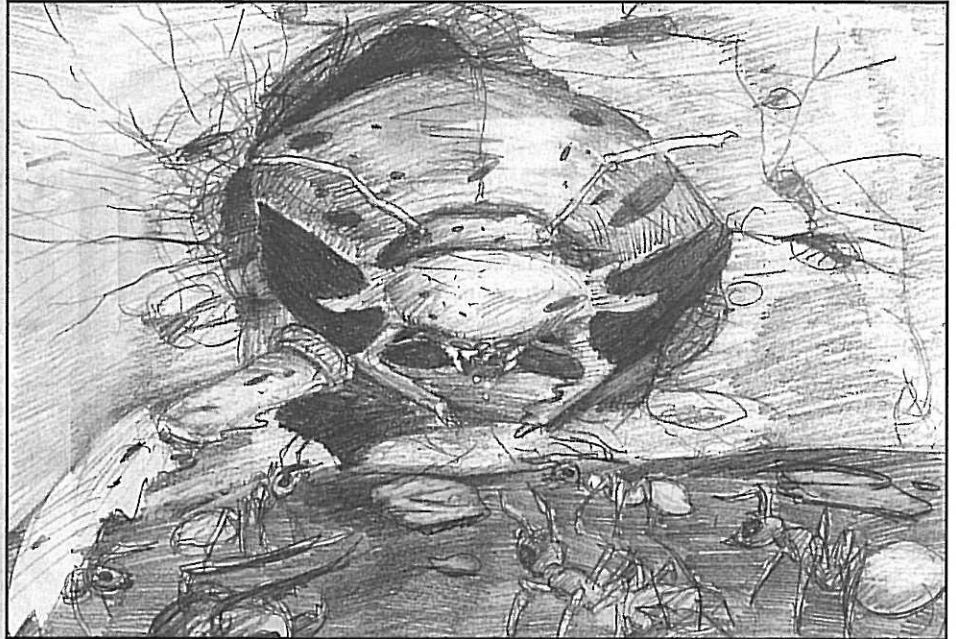
Die Ausrüstung verwandelt sich nicht mit, so dass sich die winzig kleinen Ameisenheroen in den finsternen und gewaltigen Irrgärten ihrer vormaligen Kleidung wiederfinden.

Um in die Festung der rotgewandeten Ameisen einzudringen, müssen sich die Helden entweder geschickt an den Wachen vorbeischieben (in dem sie sich als Arbeiterameise ausgeben und in die Straße eingliedern) oder einen anderen Eingang finden.

ZWISCHEN DEN FRONTEN

Leider haben die Helden einen ungünstigen Moment erwischt: Kaum, dass sie in die Festung eingedrungen sind, greift ein feindliches Heer (erkenntlich an den schwarzen Rüstungen) die Festung an. Bald entbrennt eine mit unnachgiebiger Härte geführte Schlacht und in den Gängen der Festungen toben allerorten Kämpfe. In diesem ganzen Chaos müssen die Helden einen Weg in die tiefsten Verliese finden, wo der Speer des Buskurs liegt.

Im Nachfolgenden finden Sie Szenen, um die Schlacht auszugestalten. Lassen Sie sich bei Ihren Beschreibungen von Horrorfilmen wie *Alien* und anderen Klassikern des SF-Genres inspirieren – oder werfen Sie einfach einen Blick in ein Lehrbuch über Insekten. Bedenken Sie die veränderte Perspektive der Helden, aus der alles riesig erscheint, und verwenden Sie verstärkt Begriffe wie *krabbeln*, *wimmeln* und *wuseln*. So können Sie den Spielern das Gefühl vermitteln, in einen völlig fremdartigen Kosmos eingedrungen zu sein. Gleichzeitig können Sie Ihre Spieler aber auch – getreu dem Motto: Das Große liegt im Kleinen – mit grotesk bekannten Bildern verblüffen: Wenn eine Arbeiterameise eine Larve fortträgt, dann stellt sich auf verwirrende Weise schnell der Bezug her zur Magd, die das Königskind aus der belagerten Festung retten will.



FEINDLICHE AMEISEN

Da die Helden weder zur einen noch zur anderen Fraktion gehören, werden sie von beiden Seiten angegriffen – es sei denn, sie können sich erfolgreich verstellen. Wechselnde Bündnisse sichern hier das Überleben. (Die Helden könnten sich also z.B. einem Dreiertrupp schwarzer Ameisen anschließen und diesen beim Treffen auf einen Sechsertrupp roter in den Rücken fallen.)

Generische Kriegerameise

INI 7+W6	PA 4	LE 2	RS 1
Biss:	DK H	AT 10	TP 1W6+1
GS 3	AU 20	MR 12	GW 8

DER WURM

Gerade als die Helden vor einem feindlichen Trupp fliehen, geraten sie in einer Sackgasse: Ein fatter, weißer Wurm mit aufgequollenem Körper versperrt den Gang und hindert die Gefährten am Vorankommen.

Wurm

INI 2+1W6	PA 0	LE 10	RS 1	KO 20
Biss:	DK H	AT 5	TP 1W6+5	
GS 0,3	AU 25	MR 12	GW 5	

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erbebt der herrschaftliche Saal, in dem ihr euch befindet. Ein gepanzerter Streiter in undurchdringlicher Rüstung und mit todbringenden Schwertern mischt sich in das Kampfgeschehen ein. Krieger beider Seiten fallen unter seinen Hieben, werden von seinen Zangen zerteilt oder schlichtweg niedergewalzt.

Besonders gefährlich wird es, als sich ein nahezu unaufhaltsamer Gegner in den Kampf einmischt: Ein gewaltiger, schwer gerüsteter Stollenkäfer, der seine Feinde niederwalzt. Hier können Sie spannende Verfolgungsjagen inszenieren: Durch die Flucht in einen schmalen Tunnel können die Helden der Bestie entkommen, doch kaum fühlen sie sich sicher, taucht sie unverhofft an anderer Stelle wieder auf.

Käfer

INI 5+1W6	PA 4	LE 8	RS 5
Zangen: DK N	AT 12	TP 1W6+4	
Biss: DK H	AT 16	TP 1W6+2	
GS 3	AU 30	MR 12	GW 9

Besondere Kampfgregeln: Doppelangriff (Zangen)/Umklammern(16), Verbeißen, Überrennen (13, 3W6)

Im Testspiel gelang es einer tapferen Fasarer Schwarzmagierameise, auf den Rücken des Käfers zu klettern und sich mittels IMPERAVI ein unbezwingbares Reittier zu verschaffen – auch wenn es in der nächsten Szene sein Leben lassen musste.

Belohnen Sie die Einfälle Ihrer Spieler und halten Sie sich nicht zu starr an die Regeln. Ein solches Erlebnis hat man selten zweimal im Heldenleben und die Recken sollen sich noch lange von ihren heroischen Taten im Mikrokosmos erzählen.

DAS GRAVEN KEHRT ZURÜCK

Mittlerweile, in einer anderen Welt, für die das Schicksal zweier Völker keine Rolle spielt, materialisiert sich der Thalon abermals – die Sonne ist untergegangen und der Ungeschaffene kann in Rurs schöne Welt zurückkehren. Man mag sich seine Verwirrung vorstellen, als er von seinen Opfern nur deren Kleider und Waffen vorfindet! Sollte er etwa versagt haben? Nein, ein Jäger der Erbarmungslosen Jagd findet immer seine Beute! Und dann erkennt Thalon die List des Wilds: Es hat seine Körper verändert, um ihn zu entkommen. Aber bald kann Thalon wieder ihre Spur aufnehmen. Er entdeckt sie in dem künstlichen Felsen, erbaut von unbedeutenden, lächerlichen Wesen. Der Dämon entscheidet sich, auf dem kürzesten Weg zu seiner Beute vorzudringen – und begeht seinen größten Fehler.

Mittlerweile sind die Ameisenhelden auf einen Teil in den Tiefen der Festung gestoßen, der von allen Insekten instinktiv gemieden wird – auch sie erfüllt ein Widerwille, in diese Tiefen vorzudringen. Doch bevor sie sich diesem Problem widmen können, brechen abermals die Niederhöhlen über sie herein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Erdbeben erschüttert die Festung von Grund auf. Der Boden wellt sich und die Wände bekommen Risse. Dann reißt die Decke über euch auf und riesige Felsen regnen auf euch herab. Nur knapp entkommt ihr dem Tod. Als ihr euch noch nach der Ur-

sache für den Eingriff der Naturgewalten in dieser Völkerschlacht fragt, erfüllt niederhöllische Kälte den Bau. Ihr wagt kaum aufzusehen, als sich gleich einem Erdämon der gewaltige Schädel des Hetzers in die Öffnung über euch schiebt. Ihr könnt nicht mehr als Einzelheiten aufnehmen, doch die Gesamtheit des Grauens entzieht sich eurem Horizont.

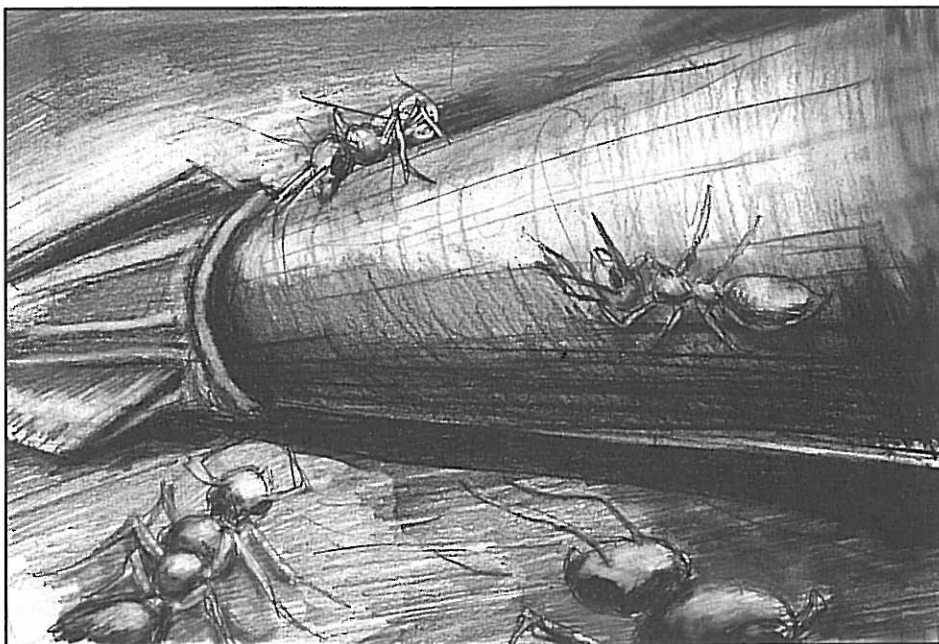
Das war's, denkt ihr. Und: So müssen sich die Kämpfer der Ersten Dämonenschlacht gefühlt haben. Doch anders als in jener historischen Schlacht verfallen die beiden Kriegsparteien nicht in lallenden Wahnsinn. Ihr werdet Zeuge eines Ereignisses, mit dem auch euer niederhöllischer Feind nicht gerechnet hat: Die beiden Ameisenvölker verbünden sich und werfen sich mit geballter Heeresmacht dem *Hässlichen*, dem *Ungeschafften* entgegen. Jener hat nur Spott über für die Versuche der Schöpfung, diesen Schandfleck vom Weltendiskus zu tilgen. Da! Ganze Banner erfrieren, ehe sie den geliehenen Körper erreicht haben. Doch der Zorn der *Schönen*, der wimmelnden Diener Rurs kennt keine Grenzen und sie führen den Kampf mit einer Grausamkeit, für die selbst Dämonen keinen Begriff haben. Er, der nie Gnade kannte, lernt nun, was wahre Gnadenlosigkeit bedeutet. Tsas und Peraines Krieger fallen in Hundertschaften über den *Feind der Schöpfung* her und für jeden Kämpfer, der fällt, kommen vier neue aus der Tiefe der Erde hervor und setzen das Werk des Gefallenen fort.

Das Lachen des Dämons verebbt und ihr spürt seine Panik in euren Körper. Nie hätte er gedacht, diesen schwachen Geschöpfen unterliegen zu können, doch mit ihrer geballten Macht vertreiben sie seine Kälte, fressen sich in das gefrorene Fleisch. Kreischend verlässt der Dämon die Welt, in die Flucht geschlagen von der Macht der Schöpfung.

Nach diesem Erlebnis werden die Helden wohl nicht mehr zweifeln, wenn Frumold davon spricht, die von Rur Geschaffenen sind die *Überlegenen* gegenüber den ungeschaffenen Wesen des *Äthrajins*.

DAS GESCHICK DER JUNGEN SCHWESTER

In den Tiefen der Festung liegt tatsächlich der Speer des Buskurs. Doch ihn umgibt eine Aura, die alle Insekten instinktiv meiden. Die Helden müssen also hier gegen ihre tierischen Instinkte bestehen, wollen sie das gesuchte Artefakt erreichen. Die Wirkung ist vergleichbar mit einem reversierten KRABELNDER SCHRECKEN: Jeder Held muss eine Mut-Probe +7 ablegen, die um seinen TaW *Selbstbeherrschung* erleichtert ist.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang ist nur ganz schmal. Schließlich mündet er in einer Halle, deren Anblick euch tief bewegt: Nie hättet ihr erwartet, hier auf ein so altes Geheimnis zu stoßen. Die Halle hat gewaltige Ausmaße und verliert sich in unbekanntenen Höhen und Weiten. In der Mitte findet sich aber ein gigantischer Ast von ebenmäßiger Form und einer schillernden Spitze. Speer, fällt euch die richtige Bezeichnung aus einem anderen Leben ein. Aber nicht irgendein Speer, nein, dies ist eine Götterwaffe. Ehrfürchtig krabbelt ihr näher, betastet das heilige Holz mit euren Fühlern und fühlt die Ergriffenheit, die ersten Lebewesen seit Jahrhunderten zu sein, die diesen Ort betreten.

In diesem Moment fällt der Zauber von euch ab und eure emporschießenden Körper zersprengen die Festung.

Die Helden haben erlebt, wie die Bewohner auf einen solchen Hausfriedensbruch reagieren. Und was selbst einen Dämon schreckt, sollten nackte Helden erst recht fürchten. Doch dann werden sie Zeugen eines anderen Wunders: Greift einer von ihnen instinktiv nach dem Speer des Buskurs, treten alle Insekten den Rückzug an und geben Frumold und seinen Gefährten den Weg frei.

DER SPEER DES BUSKURS

Bei der Waffe handelt es sich um einen urtulamidischen Speer, der allerdings keine Anzeichen zeigt, dass er seit Jahrhunderten unter der Erde lag.

Magische Analysen ergeben nichts, denn tatsächlich wohnt dem Speer eine karmale Kraft inne, die jeglichen wimmelnden und krabbelnden Schrecken von seinem Träger fernhält.

AUSKLANG

Thalon hat die Jagd aufgegeben und so können Frumold und die Helden unbeschadet nach Khunchom reisen, wo der Speer des Buskurs an die Priesterschaft übergeben werden soll. Die Waffe wird in (naher) Zukunft den Dienern von Rur und Gror gute Dienste erweisen.

Als Belohnung dürfen die Helden der Priesterschaft gegenüber einen Wunsch äußern. Sie als Meister wissen am besten, was dem Spiel Ihrer

ANHANG: DER GUTE, DIE SCHÖNE UND DER HÄSSLICHE

DER GUTE: FRUMOLD, PRIESTER DER ZWILLINGE

Erscheinung: Frumold muss sich irgendwo im mittleren Alter befinden, mit Sicherheit lässt sich das nicht sagen. Das graue Haar steht wirt vom Kopf, das verlebte Gesicht und die wässrigen Augen zeugen von dem ausschweifenden Leben, dass der Priester einst führte. Er trägt einen Quaft im stundenglasförmigen Schnitt, der aus der Ferne verwaschen und grau wirkt, aus der Nähe in den schillerndsten Farben glänzt.

Hintergrund: Alle wichtigen Informationen zu Frumolds Queste finden Sie auf Seite 8. Frumold ist eigentlich ein gelernter Schreiner, der in Sinoda ein gutes und reiches Leben hatte, aber er hatte ein gewisses Problem mit Rauschgurke und Shatakschnaps. Vermutlich wäre er als Bettler in der Gosse geendet, hätte Schwester Hesinde nicht Erbarmen mit ihm gehabt und ihm Einsicht geschenkt. Von einem auf dem anderen Tag setzte ein Sinneswandel ein und der Säufer wurde zum Heiligen.

Runde gelegen kommt; ob und wie ein Wunsch gewährt wird, entscheiden die Hochgeschwister des Khunchomer Tempels.

Hier trennen sich die Wege von Frumold und den Helden. Der schrullige Priester wird noch einige Zeit in Khunchom verweilen und lädt die Helden als seine Gäste ein – hatten sie bereits das Vergnügen mit der maraskanischen Küche ist es durchaus möglich, dass sie ablehnen. Aber vielleicht haben sie auch Interesse an dem unbekanntenen Glauben gefunden und wollen mehr darüber erfahren – sie befinden sich dann auf dem besten Wege, 'maraskanisiert' zu werden.

DER LOHN DER ANGST

Jeder Held bekommt 300 bis 400 Abenteurpunkte und zusätzlich je eine *Spezielle Erfahrung* in den Talenten *Götter/Kulte*, *Philosophie*, *Raufen*, *Tierkunde* und *Wildnisleben*. Außerdem kann er die Talentspezialisierung *Tierkunde (Insekten)* verbilligt erwerben und Helden mit *Angst vor Dämonen* oder *Angst vor Insekten* dürfen diese einmalig um zwei Spalten billiger senken. Sollte ein magiekundlicher Held den SALANDER MUTANDER beherrschen, hat er in diesem Abenteuer einen solchen Einblick in den Zauber erhalten, dass er sich hier ebenfalls eine *Spezielle Erfahrung* verdient hat.

LOSE FÄDEN

Auch wenn Thalon vertrieben und der Speer geborgen ist, ist da natürlich noch der finstere Magier Sanshied abu'l Ketab. Diese Figur können Sie in Ihrer Spielrunde frei ausgestalten und zu einem Erzfeind der Helden ausbauen – denn der rachsüchtige Magier wird alles versuchen, hinter die Identität der dreisten Diebe zu kommen. Selbst, wenn die Helden beschließen, Zendajians Ring zu ihm zurückzubringen, wird er die vermeintlichen Räuber bestrafen wollen. Das weitere Schicksal dieser Figur legen wir vertrauensvoll in Ihre meisterlichen Hände.

Wir wollen nicht ausschließen, dass der Speer des Buskurs in einer zukünftigen Publikation noch eine Rolle spielen wird. Doch bis dahin wird er durch viele Hände wandern, so dass er möglicherweise in einem von Ihnen entworfenen Abenteuer auf dem vielgestaltigen Eiland zumindest kurzfristig den Weg der Helden noch einmal kreuzen mag. Auf längere Sicht wird er jedoch in den Händen der Priesterschaft verweilen.

Zwar greift er immer noch gerne zum scharfen Schnaps und sein Gesicht trägt deutlich die Spuren der Exzesse seiner Jugend. Aber in dem alten Körper steckt ein scharfer Geist und Frumold hat gelernt, auf dem Festland sein Äußeres Fremdijs gegenüber zu seinem Vorteil zu nutzen.

Auch wenn er sich den Helden als Freund und redseliger Begleiter gibt, darf man nicht vergessen, dass er einem Glauben angehört, der weniger für seine Toleranz als für seine Arroganz bekannt ist. Aber anstatt von oben herab den Helden vorführen zu wollen, was sie doch für Dummköpfe sind, lässt er sie ganz subtil erkennen, welche Qualitäten der Glaube an Rur und Gror hat, um so den Irrenden als Lehrer zu helfen.

Darstellung: Sprechen Sie von *Garethjas* und *Fremdijs*, fluchen Sie über sich selbst mit einem lauten *Ch'azuull* und beschimpfen Sie unleidige Mitmenschen als *Shazak* (oder gar: *ma'sarrar Shazak*). Schwanken Sie zwischen derben Scherzen in ausgelassener Fröhlichkeit und ernstern Kommentaren von fast leichtfüßiger Tiefsinnigkeit. Gegenüber dem

ungeschaffenen Wesen des Äthrajins sind Sie stolz und unbeugsam, denn Sie wissen: Der Hässliche gehört zu den Unterlegenen, da er gegen die Schönheit der Welt nicht bestehen kann.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Philosoph und Zecher, durchschnittlicher Schreiner

Herausragende Talente: Holzbearbeitung, Menschenkenntnis, Philosophie, Rechnen, Zechen

DIE STÄRKSTEN ARGUMENTE

Sind Ihre Spieler und Helden an einer philosophischen Diskussion interessiert, so wollen wir Ihnen hier ein paar Argumente an die Hand geben (weitere finden Sie in GKM 133ff.):

- Der maraskanische Glaube lehrt als einziger Aventuriens am Ende keinen Weltenbrand: Gror wird den Weltendiskus empfangen, und was er/sie sieht, wird schön und vollkommen sein. Vor allem jenen Helden, deren Weltbild durch die Katastrophen der letzten Jahre ins Wanken geraten ist, mag dieser Aspekt neue Hoffnung geben.

- Im maraskanischen Glauben gibt es keine Halbgötter: Warum sollten die Unsterblichen den Weltendiskus mit ihren Nachkommen übervölkern? Vielmehr handelt es sich hier um ein Missverständnis der unwissenden Garethjas.

- Die Garethische Praios-Kirche sowie der Al'Anfaner-Ritus sind für einen Maraskaner einzigartige Verleumdungskampagnen gegen die beiden milden Brüder Praios und Boron.

- Als Wissender und Anhänger einer Religion, die an die Wiedergeburt glaubt, braucht ein Maraskaner niemanden zu bekehren oder zu überzeugen. Weitere Tipps zur Darstellung eines Wissenden finden Sie in GKM ab Seite 11.

FRUMOLDS PERSÖNLICHE PHILOSOPHIE

Der Glaube an die Existenz der Erdmächtigen (die Frumold für mächtige Diener des Bruderlosen hält) ist eine große Gefahr des Zwölfgötterglaubens: Dadurch, dass man den Dienern Rurs einen Gegensatz schafft, also eine Paarung herbeiführt, schafft man eine Vertrautheit mit den einzigartigen Feinden der Schöpfung, die diesen den Weg in den Geist der Sterblichen öffnet.

DIE SCHÖNE

Erscheinung: eine dicke, grüne Raupe mit roter Augenzeichnung und schwarzen Borsten

Verwendung: Die Raupe dient Frumold als Untermauerung der maraskanischen Philosophie, dass alles schön ist: Nicht nur der Schmetterling, sondern auch die Raupe, die diesem vorangeht. Hässlich sind nur die ungeschaffenen Wesen des Äthrajins, der Heimstatt der Dämonen.

DER HÄSSLICHE:

THALON, DAS SCHWARZE WIESEL

Erscheinung: Der Thalon erscheint in unserer Welt als ein ölig schwarzes Wiesel von zwei Spann Schulterhöhe, dessen Borsten wie zitternde Eiskristalle klingen – doch singen sie nicht das Lied des Winters, sondern sie künden von einer erbarmungslosen Hetzjagd.

Hintergrund: Um seinen gestohlenen Ring wiederzubekommen, beschwor der finstere Magier Sanshied abu'l Ketab diesen niederen Dämon aus dem Gefolge des Eisigen Jägers: Er soll die Diebe aufspüren, töten und das Artefakt zurückbringen. Da Sanshied von Dieben sprach, nimmt der Thalon an, dass die Menschen im Gefolge Frumolds die anderen Räuber sind, so dass sich seine Angriffe auch auf die Helden ausweiten. Dem Wesen Nagrachs entsprechend treibt er jedoch viel lieber ein grausames Spiel mit seinen Opfern, anstatt sie sofort zu töten.

Thalon

INI 14+1W6 PA 18 LeP 15 RS 2

Biss: DK HN AT 16 TP 1W+4

GS 13 AU unendlich MR 5 GW 8

Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen/KR; Langer Atem, Präsenz II, Raserei, Regeneration I, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit (Firn, Ifirn)

Manöver: Gezielter Biss, Kleiner Gegner (+2/+4), Sprung / Verbeißen

VORSCHLÄGE ZUR AUSGESTALTUNG DER KÄMPFE

Dämonen sind keine alltäglichen Gegner – diesen Umstand sollten Sie jedem Spieler klar machen, der über einen niederen Dämon lacht.

- Der Thalon ignoriert im Kampf jegliche Gesetze von Trägheit (gerade, wenn er in *Raserei* verfällt): Er ändert blitzschnell die Richtung, wirbelt um sich selbst, landet gleich einer Katze immer sicher auf den Beinen und setzt ohne Verzögerung zum nächsten Sprung an.

- Die niederhöllische Präsenz des Dämons führt zu widernatürlichen Begleiterscheinungen: plötzliches Abfallen der Temperatur, ungewöhnliche Kälte (bis hin zu Schnee und Eis), heulender und klagender Wind von eisiger Kälte an windgeschützten Orten u.ä.

- Wenn der Thalon besiegt ist, zersplittert er in eine Wolke sehr scharfer Eiskristalle, die seine Gegner einhüllen (2W+2 TP, bei gelungener Schild-Parade sinken die TP um den PA-WM des Schildes; gleichzeitig steigt aber dessen BF um 1 Punkt).

- *Verbeißt* sich der Thalon, so entzieht er seinem Opfer die Körperwärme: Zusätzlich zum eigentlichen Schaden entstehen noch 1W SP(A) (bei *kälteempfindlichen* Wesen verdoppelt, bei *kälteresistenten* halbiert).

- Bedenken Sie die Eigenschaft *Präsenz II*: Nachdem der Thalon besiegt wurde, materialisiert er sich beim nächsten Sonnenuntergang neu und setzt seine Jagd unerbittlich fort. Mit jeder Materialisierung sinkt seine LE jedoch um 10 %.

ALTERNATIVEN

Ein Thalon ist ein Dämon, der für Helden niedriger und mittlerer Erfahrung ein gefährlicher und spannender Gegner ist, von solchen aber auch besiegt werden kann. Sind Sie der Meinung, der Thalon wäre Ihrer Gruppe nicht gewachsen (aufgrund versierter Exorzisten), oder wollen Sie das Abenteuer mit einer hochstufigen Gruppe spielen, so verwenden Sie einen gefährlicheren Dämon aus Nagrachs Gefolge. Eine Übersicht finden Sie in MGS auf Seite 35.



TRÄPEPHARZ

VON DANIEL HEBLER

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER UND 3 BIS 5 HELDEN NIEDRIGER UND MITTLERER ERFAHRUNG.

VORGESCHICHTE

Es ist heute dreiunddreißig Jahre her, dass sich an den westlichen Grenzen Seweriens eine überaus traurige Liebesgeschichte zutrug. Ein junger Diener des Praios, der seine Weihe bald erhalten sollte und der den Namen Aurew Elsborn trug, reiste von Festum nach Norden, ins Ewige Eis. Im Kloster Auridalur zu Glyndhaven sollte er das letzte Jahr seines Noviziats verbringen. Besagtes Kloster wird bis heute vom Orden der Heiligen Hüter geführt, und es ist der wichtigste Stützpunkt der Praios-Kirche im hohen Norden.

Denn dort, inmitten von Gletschern und Eisflächen, wo man Robben schlägt und Wale fängt, beschenkt der Göttervater die Seinen mit einer kostbaren Gemme: dem Bernstein. Einmal im Jahr, unverändert seit Dekaden, bricht eine Karawane von Glyndhaven in der Bernsteinbucht auf und reist über Oblarasim, Gerasim und Norburg bis nach Festum, wo der Bernstein verarbeitet wird, um den Gottehäusern als Zierde zu dienen.

Bei Norburg, im Dörfchen Mahrenhus, lernte besagter Aurew eine junge Norbardin namens Jaminkä Jantareff kennen, die das Amt einer Zibilja anstrebte, einer Dienerin der norbardischen Stammesgöttin Mokoscha. Die Begegnung traf beide wie ein Donnerschlag – auf den ersten Blick hatte Rahja ihre Herzen in Loh gesetzt, und ihre Liebe wuchs und wuchs.

Doch Aurew konnte nicht bei Jaminkä bleiben, denn in Auridalur erwartete man ihn bereits, und die Muhme (Älteste) der Jantareffs blickte voller Missgunst auf Praios' Novizen. Denn Mokoschas Kinder sind den Praioti gegenüber aus leidvoller Erfahrung mehr als misstrauisch, und auch bei den Priestern des Sonnengottes sind die umherziehenden Norbarden alles andere als wohl gelitten. Es blieb Aurew nichts anderes übrig, als seine Gefühle geheim zu halten und weiter in den Norden zu ziehen, beseelt von der heimlichen Hoffnung, Jaminkä bei seiner Rückkehr wieder zu treffen. Über viele Monde hin sah er sie nur im Schlaf, und nur Jaminkä selbst weiß, ob ihre Zauberkraft in jene Träume eingriff, sie zu verstärken, oder ob Rahja den Traumbringer Bishdaniel in ihre Dienste genommen hatte. Anstatt ihre Gemüter zu kühlen, schürte die lange Zeit der Trennung nur die Feuer in den Herzen der Liebenden, auf dass sie höher und höher loderten.

Im Sommer des nächsten Jahres trafen die Jantareffs wieder in Mahrenhus ein und Jaminkä löste ihre Base Raduschka als Zibilja der Sippe ab. Zu jener Zeit hatte der Sohn des Mahrenhuser Bronnjaren, der den Namen Merten trug, das Mannesalter erreicht und befand sich auf Brautschau. Ob es nur Jaminkäs Schönheit oder auch der Widerstand gegen die Heiratspolitik sei-

nes Vaters war, die auch Merten dazu brachten, sich in die junge Zibilja zu verlieben und voll Inbrunst um sie zu werben, lässt sich nicht beantworten. Sicher ist jedoch, dass Jaminkä Merten abwies und mit stiller Hoffnung ihren Aurew erwartete.

Trotz der Liebe zu Jaminkä glaubte Aurew, seine Pflicht gegen den Göttervater erfüllen zu müssen, indem er die Norbardin aufgab und seine Weihe empfing. Als Aurew mit der Bernsteinkarawane im gleichen Sommer wieder

nach Süden zog, traf er Jaminkä zum letzten Mal. Er brachte es aber nicht übers Herz, Jaminkä einfach fallen zu lassen. Zum Zeichen, dass er sie trotzdem ewig lieben würde, überreichte er ihr einen Bernstein mit einer eingeschlossenen Biene, den er am Strand der Bernsteinbucht gefunden und im Tempel nicht abgeliefert hatte, wie es seine Pflicht gewesen wäre. Dieser Stein ist dem Praios wie auch der Mokoscha heilig, und Aurew glaubte, die Sünde des Dieb-



stahls wöge dadurch und durch den Verzicht auf seine große Liebe leichter. Jaminkä versprach, dass sie diesen Bernstein ihr Leben lang behalten, so wie sie Aurew ewig in ihrem Herzen tragen würde. Tief im Innersten aber hoffte sie, dass der gerechte Praios irgendwann ihren Geliebten freigeben und Aurew zu ihr zurückkehren würde.

Doch die Heimlichkeit ist Praios ein Gräuelp, und so geschah es vielleicht gar auf Veranlassung des Götterfürsten, dass Merten Jaminkä an diesem Tage gefolgt war und die Übergabe des Steins wie auch den Liebesschwur der beiden beobachtete. Die Eifersucht begann an Merten zu nagen und er sann auf Rache.

Weil er wusste, dass ihm die Praioti niemals glauben würden, dass einer der Ihren gestohlen hatte, wollte er Jaminkä den Bernstein mit Gewalt entreißen. Das Volk in Mahrenhus war ohnehin niemals gut auf die Nomaden zu sprechen gewesen, und so fiel es Merten leicht, die Bauern aufzuhetzen.

"Die Norbarden haben Bernstein gestohlen!", schallte es über die Felder von Mahrenhus, die Bauern wie auch die Eskorte der Karawane bewaffneten sich, und schnell erreichte der Pöbel die norbardische Wagenburg. Jaminkä musste zusehen, wie die ersten Wagen der Sippe in Flammen aufgingen. Doch guter Rat war teuer, denn es erschien aussichtslos, den Diebstahl zu leugnen, zumal die Jantareffs tatsächlich Bernstein besaßen, von dem sie nicht beweisen konnten, ihn ehrlich erworben zu haben. Um ihre Sippe zu retten, traf Jaminkä eine folgenschwere Entscheidung. Sie trat vor die Wagenburg, hielt einen Bernstein mit einer eingeschlossenen Hummel in die Höhe und rief: "Die

Jantareffs haben niemals gestohlen. Seht diesen Stein, er war ein Geschenk. Doch nun will ich ihn nicht mehr. Nehmt ihn und lasst uns in Ruhe." Durch diesen Trick glaubte sie, neben ihrer Meschpoche auch ihre Liebe retten zu können, denn Aurews Geschenk selber hatte sie verwahrt und ihren Schwur, niemals dieses Geschenk herzugeben, nicht gebrochen. Doch Jaminkā hatte nicht mit Mertens Hass gerechnet, von dem sie auch gar nichts gewusst hatte. Merten nahm den Stein und beschuldigte Aurew, ihn gestohlen zu haben. Da erkannte Aurew Mentor den Schatten auf der Seele seines Schülers, und weil Praios keinen Dieb unter seinen Dienern duldet,

durfte Aurew sein Noviziat nicht beenden und wurde niemals geweiht. Der gefallene Novize war am Boden zerstört, weil er glaubte, Jaminkā habe ihn verraten und das Zeichen seiner Liebe einfach hergegeben. Er glaubte, sie habe sich dafür rächen wollen, dass er sie verlassen hatte, gerissen und gnadenlos, wie es dem Ruf der Norbarden entsprach. Verbittert und enttäuscht floh er, so dass Jaminkā keine Möglichkeit fand, Aurews Verzeihung zu erbitten und ihn über den Trick, der ihr Leben gerettet hatte, aufzuklären. Trotzdem bewahrte sie den Stein ihr ganzes Leben lang, ebenso wie ihre Liebe zu Aurew, den sie aber niemals wieder sah.

DAS ABENTEUER

Heute, 33 Jahre nach dieser Begebenheit, wird es Aufgabe der Helden sein, nicht nur die Bernsteinkarawane zu eskortieren und die Versöhnung zwischen den ehemals Liebenden herbeizuführen, sondern gleichzeitig einen Mord aufzuklären, ein Dickicht aus Halbwissen und Vorurteilen zu durchdringen und schließlich eine Wiederholung der Geschichte, nämlich ein erneutes Pogrom, durch Schnelligkeit und scharfen Verstand zu verhindern.

Die meisten Heldentypen mit ein wenig Erfahrung sind für dieses Aben-

teuer geeignet, sofern sie keinen unbändigen Hass gegen die Kirche des Praios oder gegen die Norbarden hegen. Zwar kann ein starker Schwertarm nicht schaden, aber in erster Linie sind menschlich-emotionale Qualitäten gefragt, ebenso wie wache Geister.

Eine besondere Herausforderung für den Meister dürfte die große Anzahl von Meisterpersonen sein, von denen die meisten gut doppelt so alt sind wie ein durchschnittlicher Held und die ihn auch dementsprechend behandeln werden.

AUFTAKT

Die Karawane bricht von Glyndhaven traditionell am zweiten Praios auf und ist die einzige Möglichkeit, von der Bernsteinbucht halbwegs sicher auf dem Landweg wieder in zivilisierte Gegenden zu gelangen. Das Abenteuer beginnt am Ende des Praiosmonds eines beliebigen Jahres nördlich von Gerasim. Der Einfachheit halber geht dieses Abenteuer vom Jahr 1026 BF aus. Die Helden greifen in den Überfall einer Horde Goblins auf die Karawane ein, von der sie dann als Verstärkung der Eskorte angeworben werden.

Sie können die Helden auch schon früher zur Karawane stoßen lassen, wenn sei zum Beispiel gerade ein Goldgräber-Abenteuer zwischen Walfängern und Fjarningern in Glyndhaven hinter sich gebracht haben. Auf diese Weise könnten die Helden auch bereits Aurew kennen gelernt und eventuelle Vorurteile seinerseits (besonders gegen Magier und natürlich Norbarden) wenn schon nicht ausgeräumt, so doch abgemildert haben. So umgehen Sie auch die Gefahr, verwirrend viele Figuren auf einmal einführen zu müssen, die besteht, wenn die Helden kurz hintereinander erst die Karawane und dann die Jantareffs kennen lernen.

Zudem können Sie die Gefahren einer Reise durch eines der wildesten Gebiete Aventuriens ebenso wie ihre unglaubliche Pracht, die im Hochsommer kurz erblüht, nach Herzenslust ausspielen. Wenn sich auch wilde Tiere von einer derart großen Karawane fernhalten, so sind doch die Goblinstämme dieser Gegend von erstaunlicher Größe und können besonders einzelne Spährupps mehrfach behelligen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe brennt auf euch herab, das fette Gras der Grünen Ebene ist an manchen Stellen schon gelb gebleicht. Schweiß rinnt euch über die Gesichter und das Gewicht eures Gepäcks zerrt unerbittlich an Gurten und Halftern.

Plötzlich vernehmt ihr von fern Geschrei und kurz darauf Waffengeklirr.

Ihr eilt bis an eine Hügelkuppe und blickt hinunter in ein kleines Tal. Auf einem Karrenweg erkennt ihr knapp zwei Dutzend schwer gepackter Ponys, umgeben von etwa einem Dutzend Bewaffneter, die sich verzweifelt gegen eine Übermacht von berittenen Goblins verteidigen.

Es handelt sich um 20 Ponys, bepackt mit schweren Säcken voller Bernstein, begleitet von 15 Bewaffneten, von denen einer, offensichtlich der Anführer, ein weißes Gewand trägt, auf dem sich beim näheren Hinse-

hen ein Amulett des Praios erkennen lässt. Die Goblins können dank ihrer Übermacht insgesamt fünf Eskortenmitglieder töten, doch mit dem Eingreifen der Helden sollte es gelingen, sie auf ihren Reitschweinen in die Flucht zu schlagen. Wenn es hinterher nötig sein sollte: Ugo und Gritten (s.u.) beherrschen einige Grundlagen der Heilkunst.

20–30 Goblins

IB 10	AT 13	PA 11	TP 1W+2 (Keule)	DK N
IB 11	AT 13	PA 12	TP 1W (A) (Raufen)	DK H
IB 11	FK 12	TP 1W+4 (Kurbogen)		
IB 12	AT 13	TP 1W+2 (kleine Kriegslanze vom Schweinerücken)		
RS 1	LeP 25	AuP 36	KO 11	MR 0
			GS 7	

Sonderfertigkeiten: Biss, Ausweichen I (11), z.T. Reiterkampf

Talente: Reiten, Schleichen

Goblinischer Kriegshauptling

IB 12	AT 15	PA 13	TP 1W+3 (Säbel)	DK N
IB 12	AT 12	PA 13	TP 1W (A) (Raufen)	DK H
RS 2	LeP 30	AuP 38	KO 12	MR 0
			GS 7	

Sonderfertigkeiten: Biss, Finte, Ausweichen II (14), Kampflexe

Talente: Reiten, Schleichen, Sich Verstecken

Voller Dankbarkeit stellt sich der Anführer der Karawane den Helden vor: Aurew Praioslob Elsborn. Kenntnisse in *Etikette* oder *Götter/Kulte* besagen: Den Beinamen 'Praioslob' tragen Akoluthen des Praios, also verdiente Laien, die das Vertrauen der Kirche genießen; man spricht sie mit 'Euer Ehren' an.

Ohne große Umschweife gibt Aurew Auskunft über das Woher und Wohin: Die Karawane transportiert den Jahresertrag an Bernstein des Klosters Auridalur zu Glyndhaven im Ewigen Eis. Im Auftrag des Ordens der Heiligen Hüter eskortieren die Männer und Frauen den Schatz über Norburg nach Festum, wo der Bernstein in den Steinschneidereien verfeinert und schließlich in die Stadt des Lichts gebracht werden soll.

Die Verluste unter den Begleitern der Karawane sind bedenklich hoch. Aurew sieht den Schatz in Gefahr, zumal er sich nicht sicher ist, ob die Goblins zurückkommen werden. Darum bittet er die Helden, gegen eine Entlohnung von 3 Silber Groschen pro Tag die Karawane wenigstens bis Norburg zu schützen, das man in etwas mehr als einer Woche erreichen kann. Dort wird er, wenn es nötig ist, neue Bewaffnete anwer-

ben. Sollten sich Priester oder Adlige unter den Helden befinden, wird Aurew selbstverständlich erst auf Nachfrage von einer Bezahlung sprechen, ist doch ein Dienst an Praios' Eigentum für solche Ehrenleute selbstverständlich.

Nachdem die Toten beerdigt wurden – ihre Namen lauteten Jesabela, Larissa, Amirigo und Alrik –, setzt der Zug seinen Weg fort.

KARAWANEPALLTAG

Natürlich sind nicht alle Bewaffneten aufrechte Praios-Gläubige. In Glyndhaven ist es schwer genug, überhaupt Leute für ein solches Unternehmen aufzutreiben. Zwar haben sich alle Begleiter der Karawane mittels EIDSEGEN verpflichtet, den Zug bis zur Ankunft in Festum zu schützen, doch hauptsächlich handelt es sich um ehemalige Glücksritter, Goldsucher oder einfach Verbrecher, die diese Gelegenheit nutzen wollen, Praios gnädig zu stimmen oder gar die Schuld begangener Sünden abzutragen.

Zwischen dieser Gruppe und den tatsächlich Religiösen kommt es auf der Reise regelmäßig zu Auseinandersetzungen, die aber aufgrund von Aurews Autorität und dem geleisteten Eid niemals blutig enden. Sticheleien untereinander sind jedoch an der Tagesordnung. Wahrscheinlich werden sich die Helden sehr schnell auf die Seite des Gesindels schlagen und sich ebenfalls zu Provokationen hinreißen lassen. Lassen Sie ihnen den Spaß, wenn auch die Pilger entsprechend unwillig reagieren. Aurew wird sich immer bemühen, gerechte Urteile zu fällen, und hat auch die Autorität, Strafen zu verhängen. Wird es ihm zu bunt, setzt er die Helden als Kundschafter ein. So können sie sich einigen der aufkommenden Konflikte besser entziehen als die anderen Mitreisenden. Außerdem wird die Gefahr umgangen, dass die Helden dem Anführer alle Entscheidungen überlassen und nicht mehr selber handeln.

Es ist wünschenswert, dass einer der Helden den jungen *Danjow* (siehe unten) unter seine Fittiche nimmt und ihm seine anezogene religiöse Engstirnigkeit auszutreiben versucht. Das Leben ist schließlich zu kurz für Enthaltsamkeit. So wird auch die Motivation größer, den Mord an *Danjow* aufzuklären.

PILGER

Welf Babek: ein fanatischer Eiferer Mitte 20. Er sucht Aurews Nähe und reist mit dem Zug, um eine alte Schuld zu sühnen: Bei Uriels Zug durchs Bornland hat er erbrandschatzt und vergewaltigt. Er wird immer wieder versuchen, die Helden zur Buße anzuhalten, denn schuldig ist nach seinem Verständnis jeder. Leisten sich die Helden besonders große Verfehlungen, wird er deren Schuld auf sich nehmen und beginnen, sich zu geißeln, um Praios gnädig zu stimmen. Diskussionen mit ihm sind nicht möglich, vielmehr versucht er auch Andere zur Selbstgeißelung zu überreden.

Danjow Praiowyn: Mit 17 Jahren ist der gutaussehende *Danjow* der Jüngste in der Eskorte. Bisher ist er noch nie aus Glyndhaven herausgekommen, wo ihm seine Eltern, ebenfalls sehr religiöse Leute, eine strenge und sehr praiosfürchtige Erziehung angedeihen ließen. Wenn es den Helden gelingt, sein Vertrauen zu gewinnen, mag sich auch seine Autoritätsgläubigkeit legen und dahinter ein heller und vor allem neugieriger Kopf zum Vorschein kommen.

Movert Gimski: Mit knapp 50 Jahren ist er einer der Ältesten. Der einäugige Walfänger, der im Eis zwei Finger verloren hat, kennt für jedes Problem ungefragt eine Lösung und zu jeder Situation eine Anekdote. Seine Lieblingsgeschichte handelt von einem Sonnenaufgang, der das Eis um seinen Kutter herum schmolz, so dass er nicht erfrieren musste.

Er kämpft mit einer Hellebarde, die sogar älter sein könnte als er selbst.
Gudwinja Zatterzen: eine Bernsteinsucherin um die 30. Sie kann auf den Deut genau den Wert jedes Bernsteinbrockens einschätzen und ist froh, Praios endlich aktiver dienen zu können, als immer nur seine Geschenke abwarten zu müssen. Bewaffnet mit einem Kurzschwert, sieht sie sich als Beschützerin des jungen *Danjow*. Allerdings ist sie naiv genug, Welf für sein Verhalten, das sie als besonders starken Glauben versteht, zu bewundern.

SÖLDLICHE

Gritten Lonnert: blond, hager, Anfang 30. Sie hat eine ehemals gebrochene und schlecht verheilte Nase. Die professionelle Söldnerin trägt Schwert und Schild und ist eine Veteranin der Schlacht an der Misa. Den fanatischen Welf kann sie nicht leiden. Sie ahnt, ihm bei dieser Schlacht schon einmal gegenübergestanden zu haben, ist sich aber nicht



sicher. Wenn die Söldlinge als geschlossene Gruppe auftreten, wird sie als deren Anführerin fungieren.

Vitek aus Kunzk: etwa 40 Jahre alt und ehemaliger Leibeigener. Sein ganzer Stolz sind seine Stiefel aus Elchleder, in denen er aus Glorania geflohen ist. Er kämpft mit einer Sturmsense. An der Karawane nimmt er teil, weil er sich am Strand von Glyndhaven in *Gudwinja* verliebt hat.

Ugo Melkers: ein glatzköpfiger Hüne mit einer großen Axt, etwa 30 Jahre alt. Er hat in *Leskari* aus Eifersucht einen Mann umgebracht und hofft nun auf Vergebung. Ugo scherzt oft mit *Gritten* und wenn er jemanden besonders mag, zeigt er diesem sein Hautbild an delikater Stelle.

Marek: ein kleiner rattengesichtiger, zynischer und pockennarbiger Degenkämpfer Mitte 20, der sich standhaft weigert, seinen Nachnamen zu nennen. "Das bringt Unglück", behauptet er. Tatsächlich wird er im Mittelreich wegen gefälschter Wechsel der Nordlandbank gesucht und den ehrlichen Wunsch nach Vergebung würde er niemals offen zugeben.

Quenedan Flöbler und **Fjarnwyn Quellner:** Beide sind unter 20 Jahre alt und tragen schartige Säbel. Die engen Freunde haben sich in *Riva* kennen gelernt und machen seitdem alles gemeinsam. Als sie eine Reisesmöglichkeit nach Süden suchten, kam die Karawane gerade recht. Die beiden befinden sich im ständigen Konkurrenzkampf, bei dem sie ununterbrochen beweisen müssen schneller, stärker oder einfach nur lauter als der jeweils andere zu sein. Daher kommt es zwischen den beiden immer wieder zu freundschaftlichen Raufereien.

EREIGNISSE WÄHREND DER REISE

Diese Module dienen der stimmungsvollen Ausgestaltung des Karawanenalltags. Der Spielfreude Ihrer Gruppe entsprechend können Sie sie weglassen, ausweiten oder neue dazu erfinden. Nutzen Sie die Gelegenheit und stellen Sie einerseits den hohen moralischen Anspruch sowie die Leibfeindlichkeit des Glyndhavener Praios-Glaubens dar, verdeutlichen Sie andererseits aber auch die Hoffnung der Reisenden auf ein besseres Leben nach Praios' Gesetzen und den aufrechten Wunsch nach Vergebung ihrer echten oder vermuteten Frevel durch den Götterdienst. Weiterhin können Sie natürlich noch eine Reihe von 'Zufallsbegegnungen' einbauen, möglicherweise kommen die Goblins auch zurück und überfallen die Kundschafter oder die Karawane – bis Mahrenhus gibt es noch viele Gefahren.

Aurew ist das spirituelle und organisatorische Zentrum der Karawane, zeigen Sie dies an den Reaktionen der Meisterpersonen. An seinem Führungsstil wird der Wert von Ehrlichkeit, Ordnung und klaren Absprachen, sehr praiosgefälligen Dingen, deutlich. Er ist hart, aber gerecht.

● Ein erster Konflikt dürfte schon entstehen, wenn es an die Verteilung der Schlafplätze geht. Es gibt nur Viererzelte, und bei Danjow sind drei Plätze frei. Achten Sie darauf, dass in Danjows Zelt ein toleranter Held einzieht, der auch mal Fünfe gerade sein lässt. Doch wer zu dem großmäuligen Quenedan oder dem unheimlichen Ugo ziehen muss, wäre am ersten Abend zu regeln. Aurew besteht auf strenger Trennung der Geschlechter.

● Gehorsam, Ordnung, Magieverbot, karges Essen und Gebete zu jeder sich bietenden Gelegenheit – von diesen Umständen wird der Alltag in der Karawane bestimmt. Die Söldner sind bereits daran gewöhnt und lassen diese Dinge klaglos über sich ergehen, schließlich wollen sie dem Götterfürsten nicht unangenehm auffallen. Die Helden dürften allerdings einige Anpassungsschwierigkeiten bekommen.

● Zu jeder Mahlzeit, zum Aufbruch, zur Ankunft und wenn die Praiosscheibe im Zenit steht, spricht Aurew ein Gebet, in das er alle Mitreisenden involviert. Hierbei sind Variationen möglich, die zum Teil gar nicht zimperlich mit den Feindbildern Magie, Heimatlosigkeit, Aufmüpfigkeit usw. umgehen. Als Wechselgesang zwischen Aurew und den Mitreisenden ist das Erlebnis noch spielintensiver und problematischer. Es wird jedes einzelnen Toten, den die Karawane zu beklagen hat, regelmäßig ausführlich gedacht, wobei es immer besonders still wird.

● Marek kocht widerwillig die ewig gleiche Krautsuppe. Derweil steht Danjow neben ihm und stellt Fragen, während Vito gute Ratschläge gibt, bis Marek der Kragen platzt und er die beiden anbrüllt, sie sollten sich doch zum Namenlosen scheren mit ihrem Geschwätz.

● Es lohnt sich, ein Frühstück ausführlich auszuspielen. Die obligatorische Andacht vor dem Essen mit den entsprechenden ermüdenden Wechselgesängen dürfte ebenso die Haltung der Helden beeinflussen, wie auch das Aufstehen mit dem Sonnenaufgang, die festgelegte Sitzordnung und der ungeliebte Eintopf.

DIE ENTSTEHUNG DES BERNSTEINS

(Diese Sage können Sie in eine Andacht Aurews einbauen):
»Einst erhoben sich die Allvielbeinigen, die Fliegen, die Käfer, und auch die vorwitzigen Bienen zu einem riesigen Schwarm. In ihrer Anmaßung umschwirrten sie Praios' Sonnenscheibe und wollten die Mächtigsten der Welt werden, indem sie sie zu verdunkeln suchten. So setzten sie sich auf die Pupille des Göttervaters, der sie jedoch mit einem Blinzeln in flüssigem Goldfeuer vergehen ließ. Als er aber sein Auge wieder auftat, fielen die Tiere, die er unter seinen Lidern gefangen hatte, wieder auf die Welt hinab, eingeschlossen in erstarrtes Goldfeuer. Und noch heute finden sich solcherlei erstarrte Tiere an den Küsten der Bernsteinbucht, zur ewigen Mahnung gegen die Anmaßung.«

(Mehr darüber in *Firuns Atem*, S. 48f.)

● Wildniserfahrene Charaktere könnten sich zum Auffrischen des Speiseplans berufen fühlen. Doch auch ein Jagdausflug muss ordentlich mit Aurew abgesprochen werden, ebenso wie dieser auch auf die gerechte Verteilung der Nachtwachen achtet.

● Welf will die Mitreisenden dazu überreden, sich gemeinsam mit ihm zu geißeln. Wenn sie schon selber keine Sünden begangen zu haben glauben, dann um Gnade für arme verirrte Seelen zu finden. Als schließlich Gudwinja einwilligt und abseits den Oberkörper entblößt, will sich Vitek den beiden anschließen, was als mangelnde Loyalität zu den Söldnern wiederum Gritten unangenehm aufstößt. Als Quenedan die Angelegenheit schließlich in seiner aufschneiderischen Art kommentiert, beschimpft ihn Welf als götterlosen Lügner. Die Helden sollten die Eskalation der Situation verhindern.

GERASIM

Die Karawane durchquert eine Furt im Selserbach, und ohne einen Übergang oder Schutzwall zu passieren, finden sich die Reisenden inmitten waldelfischer Baumhäuser und von Menschen erbauter Hütten wieder, die mit dem Wald verwachsen zu sein scheinen.

In Gerasim befinden sich eine kleine *Schmiede* und die graumagische *Schule des direkten Weges* (AZ 99f.). Die Helden können die *Tempel der Travia und der Hesinde* oder den kleinen *Firun-Schrein* besuchen, der außerhalb der Stadt steht. Sollte einer von ihnen eine erholsame Nacht dringend nötig haben – und auch nur dann wird Aurew seine Genehmigung dazu geben –, kann er auch in der Herberge *Waldesruh* einkehren (Q5/P5/S12). Sie liegt, wie das Haus des Akademieleiters, am *Platz der Verständigung*, dem historischen wie gesellschaftlichen Mittelpunkt der Stadt.

Dem traditionellen Harmoniestreben zum Trotz ist die Stimmung in Gerasim angespannt. Der Zuzug von immer mehr Menschen drängte die elfischen Gründer der Stadt stetig weiter zurück. Verbunden mit den Unsicherheiten, die durch die Bedrohung im Osten entstehen und einer erheblichen Anzahl von Flüchtlingen aus dieser Gegend, verschärft das Misstrauen beider Parteien die Lage. (Wir befinden uns noch vor dem großen Salasandra, das erst im Jahr 1029 stattfinden wird; siehe das Abenteuer *Das Vermächtnis der Völker*).

Die Akademie ist zwar öffentlich zugänglich und gibt sich tolerant, doch außerhalb der Unterrichtsveranstaltungen ist auch der Umgangston der zu großen Teilen elfischen Magier vorsichtiger geworden. Zu tief sitzt die Erschütterung über Nagrachs dämonische Pervertierung der Natur, deren Folgen sie – wahrscheinlich als einzige hier – in ihrem ganzen Ausmaß abschätzen und direkt auf den Missbrauch der magischen Künste zurückführen können.

Man weiß hier von dem großen Schatz, den die Karawane transportiert. Unverständnis und Gier, letztere allerdings deutlich seltener, lenken zahlreiche Blicke auf die Fracht auf den Rücken der Lasttiere. Auch das in Gerasim vorherrschende Gedankengut ist als Gemisch zwischen elfischer und magiethoretisch geprägter Philosophie kein Klima, in dem aufrechter Götterglaube gedeiht, wie er Aurews Vorstellungen entspricht. Akademieleiterin *Mondglanz Eichenfeld*, die inoffizielle Herrin der Stadt, ist außerdem weder bereit, die waffenstarrende Eskorte noch Praios' prahlerische Schätze in ihrer Stadt zu dulden; zu groß ist die Gefahr, dass die Karawane in Gerasim Unfrieden stiftet. So kumpiert die Karawane schließlich außerhalb der Stadt.

REISEROUTE

1. Tag: von Gerasim nach Oblotin, einem heruntergekommenen Weiler voll gieriger Goldsucher, erfolgloser Glücksritter und hungriger Flüchtlinge aus Glorania. Aurew wird versuchen, den Ort zu umgehen. Zu einem Übergriff wird es in der Nähe Oblotins nicht kommen, doch es ist durchaus denkbar, dass den Reisenden nach ihrem Aufbruch von einigen schlecht Bewaffneten aufgelauert wird.

2. Tag: Aufbruch von Oblotin, nachmittags durchquert die Karawane eine Furt im Oblomon, was bis zum Abend dauert.

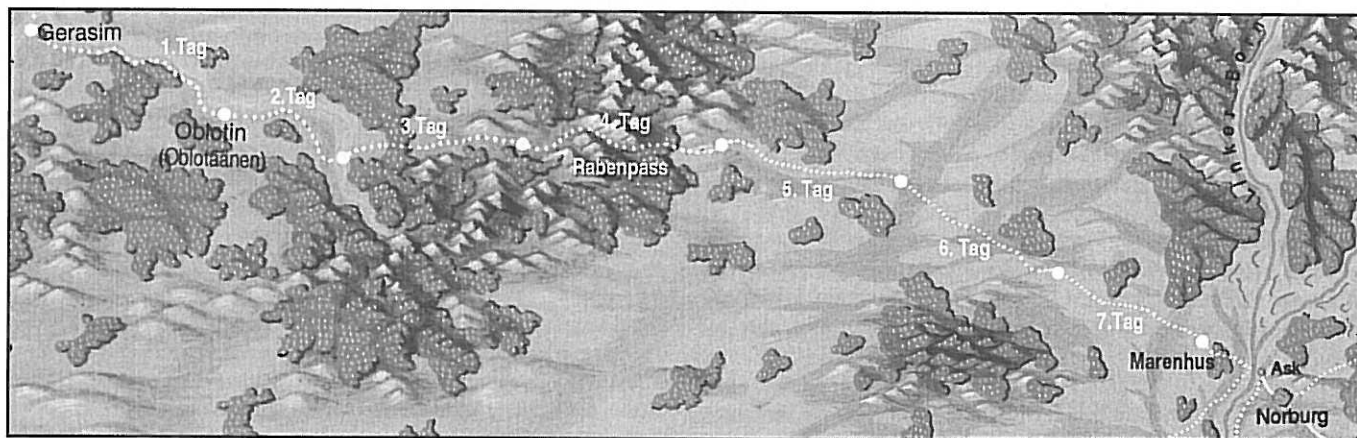
3. Tag: Vom Oblomon geht es bis in die Berge. In einer Felsklamm findet das Zusammentreffen mit den Jantareffs statt.

4. Tag: Über den Rabenpass. Hier findet sich ein Kloster des Boron, das als Basis für den Kampf gegen Gloranas Schergen gilt. Im Kloster findet die Karawane sicheren Unterschlupf für eine Nacht. Eine Gruppe Mitreisender, angeführt von der abergläubischen Gritten, will mit Aurews Einwilligung lieber außerhalb des Klosters übernachten. Die

Gefahren im nächtlichen Gebirge ziehen sie eindeutig dem Risiko vor, Boron auf sich aufmerksam zu machen. Auch die Jantareffs schlafen draußen.

5. und 6. Tag: Überlandreise, neben den Jantareffs her.

7. Tag: Zusammentreffen mit Jaminka, abends Ankunft in Mahrenhus.



KALESCHKAS VORAUSS!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einiger Zeit führt der Gebirgspfad in unregelmäßigen Schlangenlinien bergauf. Vor euch liegt eine zugige Felsklamm. Dieser Ort scheint ideal für einen Hinterhalt. Vorsichtig tastet ihr euch voran, Schritt für Schritt, auf der Suche nach versteckten Wegelagern, lockeren Felsen, die als Lawine diese Schotterpiste verschütten könnten, quer liegenden Baumstämmen ...

Und tatsächlich: Ein hölzerner Kastenwagen versperrt den Hohlweg. Um ihn herum erkennt ihr verwegene aussehende Gestalten mit abenteuerlich geformten Äxten und kahlgeschorenen Schädeln, bedeckt mit Hautbildern und geschmückt mit Ringen durch Ohren, Münder und Nasen. Norbarden!

Auch wenn sie auf den ersten Blick bedrohlich wirken – die Jantareffs, mit denen die Helden hier zusammentreffen, sind herzengute Leute. Ein Achsbruch ihrer hintersten Kaleschka zwingt die Sippe zum Halten. Dumm nur, dass sich an dieser engen Stelle des Hohlweges höchstens eine Person zwischen Felswand und Wagen hindurchzwängen kann. Für eventuell folgende Ponys ist hier kein Durchkommen. Trotz dieses Ärgernisses werden die Helden freundlich empfangen. Da sowieso nur drei Mann bei der Reparatur helfen können – mehr finden einfach keinen Platz –, haben die Norbarden kurzerhand beschlossen, in der Felsklamm zu rasten. Bis die Karawane hier ankommt, wird der Schaden allerdings noch nicht behoben sein. Kolaj und Elkman sind aufgebrochen, einen passenden Baumstamm für die Achse zu finden. Vielleicht bleiben sie auch zu lange weg und müssen von den Helden gefunden und aus einer misslichen Lage befreit werden: Goblins, Wölfe, Harpyien – vieles ist möglich.

Nun können sich die Helden entscheiden, entweder zur Karawane zurückzueilern und Meldung zu machen oder einfach hier auf die anderen zu warten. So oder so wird Aurew alles andere als erfreut sein, gerade von Norbarden aufgehalten zu werden. Lassen Sie ihn schimpfen und einige der Vorurteile gegen Norbarden verkünden, die im Kapitel Bei den Mahrenhusern (S. 26) aufgelistet sind. Als Anführer findet er die vorbehaltlose Unterstützung vieler Mitreisender – und zwar aus beiden Lagern. Der Aberglaube gegen die fahrenden Leute sitzt tief und Widerspruch wird ignoriert oder übertönt.

Trotzdem werden die Jantareffs ab diesem Zeitpunkt zu ständigen Begleitern der Karawane: Obwohl die Achse irgendwann repariert ist, kommt man hier im Gebirge, wo es nur einen schmalen Pfad gibt, mit den Ponys nicht schnell genug an den Wagen vorbei. Doch auch im frei-

en Gelände stellt sich heraus: Die schwerbepackten Ponys mit ihren kurzen Beinen sind etwa genauso schnell wie die Pferde und Rinder vor den Kaleschkas der Jantareffs. Die Angebote der Muhme, mit einigen Gegenständen zu handeln und so die Situation zu entspannen ("Brauchen dejne Rabutniks kejne nejnen Waffen, Briederchen?"), schlägt Aurew diskussionslos aus. Von Norbarden wird man seiner Meinung nach ohnehin nur betrogen.

Sie sollten die Reisezeit bis Mahrenhus nutzen, um die Norbarden als positiven Gegensatz zur asketischen Bernsteinkarawane zu etablieren, in der andauernd gestritten wird. Hier sind Fröhlichkeit und Herzlichkeit Teil des Selbstverständnisses; hier wird abends aus den Kaleschkas eine Wagenburg gebildet, in der man zu *Tampurin* und *Klamfa* singt, flirtet, am frühen Abend einem Teegetränk namens *Schai*, später eher dem *Meskinnes* oder dem *Kwaß* zuspricht, und vor allem tanzt. Daher sollte es nicht allzu lange dauern, bis die Helden selber am fröhlichen Treiben teilnehmen, wozu die Norbarden sie und alle anderen Mitglieder der Karawane auch herzlich einladen – wohlgermerkt zu Aurews Missvergnügen. Es überwinden daher auch nur Wenige ihre Vorurteile: Gritten und Ugo sind mit Freuden dabei und scheren sich nicht um die scheelen Blicke ihrer Mitreisenden, Quenedan und Fjarnwyn sind nicht bereit, hintenan zu stehen, und am zweiten oder dritten Abend packt auch den jungen Danjow die Neugier und er kommt heimlich mit.

DIE JANTAREFFS

Die Jantareffs sind eine sehr kleine *Meschpoche* (Alaani für Sippe), die nur sechs Kaleschkas besitzt. In den vergangenen Jahrzehnten liefen die Geschäfte schlecht, die Sippe wurde immer öfter mit Steinwürfen aus den Weilern 'ihres Gebietes' vertrieben, ständig stießen Sippenmitgliedern Missgeschicke zu, erkrankten und starben Tiere, und am vorigen Tag ist die Wagenburg sogar von einer Goblinbande überfallen worden, die sich anscheinend für irgendetwas rächen wollte. Bei dem Angriff starben drei Sippenmitglieder, weil sie nicht zulassen wollten, dass die Angreifer mit ihren Brandpfeilen zu nah an die Wagen herankamen, die ja die Lebensgrundlage der Jantareffs sind. Ihre Leichen liegen provisorisch balsamiert auf dem Dach von Fetankas Kaleschka. Die Hitze lässt die mitgeführten Kadaver mit entsprechender Geruchsentwicklung verwesen. Ingeheim wird Jaminka die Schuld an den zahlreichen Missgeschicken gegeben, und man ist froh, jetzt eine neue Zibilja zu haben, doch das werden die Norbarden den Helden kaum auf die Nase binden; ein Verplappern im Rausch ist eher möglich, aber kaum wahrscheinlich.

Trotz allem sind die Jantareffs fest entschlossen, sich nicht unterkriegen zu lassen, und feiern mit einer geradezu trotzigem Begeisterung. Insgesamt umfasst die Sippe etwa zwei Dutzend Kinder und Erwachsene, die hier nicht alle aufgeführt werden können. Improvisieren Sie einfach nach Ihrem Geschmack und nehmen Sie neben **Rauhes Land im hohen Norden**, S.43 ff., einige norbardsche Namen zur Hilfe: für Frauen: Derja, Kitinka, Pawla, Raduschka, Thesia, für Männer: Glawek, Lezej, Mikail, Swiat, Wladi.

Dascha: Die 60-jährige Muhme der Jantareffs ist neben ihrer Funktion als Sippenoberhaupt auch die Sippenälteste. Sie trifft alle relevanten Entscheidungen in der Meschpoche, erhebt ihre Stimme allerdings erst, wenn es unumgänglich scheint. Steht allerdings ein lohnender Handel an, ist sie eine hartnäckige Feilscherin.

Fetanka: Die 22-jährige Zibilja der Jantareffs wurde von Jaminka ausgebildet. Auf ihr liegen insgeheim die Hoffnungen auf eine bessere Zukunft der Sippe, und tatsächlich ist in den letzten zwei Jahren, seit denen sie diese Aufgabe erfüllt, der Goblinüberfall das einzige größere Unglück gewesen. Fetanka schläft nachts regelmäßig schlecht, und die tätowierte Biene auf ihrer glatten Stirn wird kontrastiert von dunklen Augenringen. Für ihr Alter ist sie erstaunlich konservativ und diszipliniert, und ihr Urteil hat großes Gewicht in der Sippe.

Tjalva: Die hübsche 17-jährige ist robust gebaut und trägt ihre langen Haare offen. Sie liebt es, andere herauszufordern, und ihre schnelle Zunge mag einem gestandenen Schelm Konkurrenz machen.

Raduschka: Die zierliche Schwarzzügige ist 20 Jahre alt und besitzt drei Ringelnattern, denen sie ihre ganze Zuneigung schenkt. Ist ihr jemand sympathisch, versucht sie, alle Widerworte ignorierend, ihn ebenfalls für die Tiere zu begeistern, und ein besonders zurückhaltender Held könnte durchaus eine ihrer Schlangen plötzlich im Schoß liegen haben.

Kolaj: ein schüchterner 16-jähriger mit schmalen Schultern und noch ohne ein einziges Hautbild, aber dafür mit zwei großen Ohringen. Bei zunehmenden Kwaßgenuss wird er zusehends selbstsicherer, bis er irgendwann wortlos nach hinten umkippt.

Golda und Tevjosch sind ein Ehepaar, beide Mitte Zwanzig, das bereits das dritte Kind erwartet. Golda ist resolut und hat ein schallend lautes Lachen, während Tevjosch zerstreut wirkt und aus dem korrekten Rauchen seiner Mochorka-Pfeife eine ganze Philosophie entwickelt hat, die er den Gästen auch gerne ausführlich erklärt.

Minka und Elkman: Nach dem Tod ihres ersten Ehemannes, der Kergaj hieß, nahm sich die 40-jährige Minka den zehn Jahre jüngeren Elkman zum Mann. Der muskelbepackte Zimmermann ist ein hervorragender Sänger und Erzähler, während Minka, die Mutter von Alla und Anka, liebevoll-bissig den 'Bappeler' kommentiert.

Alla und Anka: Die zwölfjährigen Zwillinge sind in einem Alter, in dem sie anfangen, sich für die männlichen Helden zu interessieren. Allerdings dürfte das über ein bisschen Tuscheln und Kichern nebst einiger Koketterien nicht hinausgehen.

EINZELNE EREIGNISSE UND INFORMATIONEN

Mit den folgenden Modulen verfahren Sie wie oben. Sie beziehen sich auf die Begegnungen der Helden mit den Norbarden. Wichtig ist in diesem Kapitel ebenfalls, die tiefe Kluft deutlich zu machen, die zwischen den Norbarden und den Praios-Gläubigen klafft, und die Helden dabei genau zwischen den Stühlen zu platzieren.

Weil Aurew jeden näheren Kontakt mit den Norbarden ablehnt und Dascha ebenfalls immer misstrauischer gegen dessen Karawane wird, verschlechtern einerseits Vorurteile über die Anhänger Praios' (spießig, intolerant, fanatisch, grausam), andererseits Vorurteile über die Norbarden (heimtückisch, geldgierig, heimatlos, betrügerisch, Götzenanbeter) die Stimmung. In der Karawane gibt es mehr Selbstgeißelungen, längere Gebete oder einfach Pech, für das die unglückbringenden Norbarden verantwortlich gemacht werden. Seitens der Jantareffs können (ironische) Anbiederungen, hintersinnige Kommentare und Trickereien die Klischees bedienen, die die Situation zuspitzen.

● **Notwendige Begebenheit:** Tjalva lernt Danjow kennen. Sie beschließt: Den Jungen will sie haben. Der verwirrte Danjow weiß gar nicht, wie ihm geschieht, als er sich angetrunken neben ihr im Gras wiederfindet und mit Zärtlichkeiten überschüttet wird. Ab diesem Abend würden die beiden am liebsten jede freie Minute miteinander verbringen, was jedoch von Aurew und Dascha gleichermaßen missbilligt wird, so dass sich die Schwärmenden schließlich nur noch heimlich treffen. Richten Sie es ein, dass ein Held Zeuge des Kennenlernens wird (vielleicht verspätet sich Danjow bei der Rückkehr in die Karawane und die Helden gehen ihn suchen). Wenn er dann noch gönnerhaft Danjows Bitte nachkommt, Aurew nichts zu erzählen, lässt sich diese Komplizenschaft ausbauen bis zur vermeintlichen Mitschuld des Helden am Mord in Mahrenhus.

● Alla erzählt von dem Kubbach, bei dem sie als Erste ein Schlangennest gefunden hat, wodurch Hesindes Segen für dieses Jahr auf ihr liegt und nicht auf Anka. Kubbach bedeutet, dass zu Beginn des Ingerimm-Mondes die jungen Mädchen einer Sippe losziehen und wilden Schlangen ihre Eier aus den Nestern stehlen, um die ausschlüpfenden Jungtiere bei sich aufzuziehen, damit sie Ratten und Mäuse fernhalten.

● Schlangen sind beim genaueren Hinschauen im Lager der Jantareffs tatsächlich allgegenwärtig. Wenn sie auch nicht giftig sind, mag so ein Tier, das sich über den Oberschenkel schlängelt, dem einen oder anderen Helden durchaus unheimlich werden.

● Bei einer misslungenen *Tanzen*-Probe wirft ein Held einen Korb voller Schlangen um, die ihn daraufhin bedrohlich zischend anzüngeln. Eine kurze peinliche Stille wird beendet von einem Zungenschmalzen und Nicken der Muhme in Richtung Raduschka, die die Tiere daraufhin lachend wieder einsammelt. Auch andere peinliche oder zweideutige Situationen werden von den Norbarden durch solch linkisch anmutende Geheimzeichen unauffällig aufgelöst. Sie scheinen sich stumm zu verstellen.

● Insgesamt fällt der ironische und bisweilen bissige Umgang der Norbarden untereinander auf. Trotzdem scheint sich niemand dadurch beleidigt zu fühlen. Darauf angesprochen bezeichnen die Norbarden das als 'Ätzes geben', eine Sitte, die dem Zusammenhalt der Sippe dient. Im Eifer des Gelages mag auch einen Helden diese Ehre ereilen, der allerdings weniger Verständnis dafür haben könnte.

● Auf das Drängen Tjalvas hin entschließt sich Dascha, den Helden und auch Danjow eine *Steldripa* zu machen, ihnen also aus der Hand zu lesen. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, fabulieren Sie über vergangene oder sich anbahnende Heldentaten. Es macht auch nichts, wenn sich Dascha irrt, schließlich ist sie keine Wahrsagerin. Als die Muhme allerdings Danjows Handfläche begutachtet, mag eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllen, dass sie einen kurzen Schrecken verbergen muss. Dem Jungen erzählt sie allerdings nur von großen Taten in der weiten Welt. Auch auf diesbezügliche Nachfragen antwortet sie ausweichend.

● Die Norbarden erzählen von dem Goblinüberfall, der sich am Tag vor ihrer Begegnung mit den Helden ereignet hat, und wie heldenhaft Luta, Potjem und Dorkoj sich für die Meschpoche geopfert haben. In einem Nebensatz könnte schon auf die Immenmutter hingewiesen werden, die die Toten, wenn die Meschpoche ihre Bienenstöcke erreicht, in magisch versiegelten Hügelgräbern beisetzen wird.

● Die Jantareffs haben ihr Winterlager, ihre Grabhügel und ihre Bienenstöcke nur wenige Meilen vor dem Weiler Mahrenhus, der in der Nähe des Borns liegt. Zweimal im Jahr, am Ende des Praiosmonds und wenn der Winter kommt, schlagen sie dort, wo ihre Immenmutter Jaminka lebt, ein Lager auf. Allerdings wird, wenn die Sprache auf Jaminka kommt, immer wieder abgelenkt. Offensichtlich hatte sie keinen guten Ruf (siehe oben).

JAMINKA

Als Kundschafter sind die Helden der Karawane immer um einige Stunden voraus. Zufällig treffen sie einen halben Tag vor Mahrenhus auf Jaminka.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Hügel, inmitten von Bienenkörben bei einem hölzernem Altar, könnt ihr die Gestalt einer Frau ausmachen. Beim Näherkommen glaubt ihr, euren Augen nicht zu trauen: Die schwarzhäufige Imkerin greift ohne Schleier und ohne Handschuhe in die Körbe hinein, nimmt honigtriefende Waben heraus und scheint von den Bienen nicht im Mindesten als Störung empfunden zu werden. Es ist, als würden die Tiere um die Frau herumtanzen. Ihr habt sie schon eine Weile betrachtet, als sie auf euch aufmerksam wird und einige Schritte auf euch zu kommt.

Die Frau an dem Mokoscha-Schrein ist die *Immenmutter* der Jantareffs: Jaminka. Sie empfängt die Helden freundlich und lädt sie in ihre Hütte ein, die wenige Meilen entfernt von den Bienenkörben steht. Dort bietet sie ihnen Schai und norbardischen Honig an. Neugierig fragt sie die Helden nach ihrem Woher und Wohin. Die Nachricht, dass ihre Sippe in der Nähe ist, nimmt sie erfreut, aber gelassen auf. Nachrichten von der Bernsteinkarawane allerdings versetzen sie in Aufregung, besonders als Aurews Name fällt. Der Versuch, sich nichts anmerken zu lassen, misslingt, was die Helden durch eine einfache Probe auf *Menschenkenntnis* herausfinden können. Trotzdem verliert sie kein Wort über die Geschehnisse von vor 33 Jahren oder was es mit Aurews Norbardenhass auf sich hat. Auf direkte Nachfragen antwortet sie mit tiefsinnig-nichtsgagenden Allgemeinplätzen.

Allerdings können die Helden von der weisen Frau fast alles über den Kult der Mokoscha erfahren, insbesondere über den Fleiß, die langjährige Verfolgung und die optimistische Unbeugsamkeit. Froh, endlich einmal Besuch zu bekommen, erzählt Jaminka sympathisch und mit großer Begeisterung, wie Mokoscha emsig und unauffällig an den Geschehnissen der Welt teilhatte und noch immer fleißig wirkt. Doch unter dieser Begeisterung spürt man eine tiefe Traurigkeit. Nähere Nachfragen beantwortet sie ausweichend: Es ist halt nicht einfach, so allein.

WAS IST EINE IMMENMUTTER?

Wenn eine Zibilja eine würdige Nachfolgerin gefunden und ausgebildet hat, darf diese ihr Amt, die spirituelle Führung der Sippe, übernehmen und den *Seffer Manich*, die heilige Sippenchronik, weiterführen. Die alte Zibilja reist zum Mokoscha-Tempel in Festum und wird dort zu einer Immenmutter ausgebildet, einer Priesterin der Mokoscha, die fortan getrennt von ihrer Meschpöche die Grabhügel und die heiligen Bienenstöcke betreut. In der Nähe der Bienenstöcke befindet sich auch das Lager der Sippe, Basis der umherziehenden, doch dadurch mitnichten heimatlosen Sippe, zu der sie regelmäßig zurückkehrt; im Hochsommer wie auch für das Winterlager. Gemeinsam mit der Zibilja liest die Immenmutter bei diesen Gelegenheiten im *Seffer Manich*, von dem sie ein eigenes Exemplar besitzt, und beide erforschen so den Willen der Göttin.

Mehr zu Mokoscha finden Sie in GKM 108ff., der *Seffer Manich* wird in AZ 151 genauer erklärt.

EIN FREMDER REITER

Jaminka macht den Helden den Aufenthalt so angenehm wie möglich und will sie gar nicht wieder zu ihrer Karawane zurückkehren lassen. Irgendwann jedoch wird ihr Gespräch von Hufgetrappel vor der Hütte unterbrochen. Draußen schwingt sich ein Reiter mit gegürtetem Schwert und in edler Gewandung von einem Kaltblüter: Merten von Mahrenhus. Er klopf an die Hüttentür und gibt sich sehr galant.

Jaminka jedoch will im Gespräch mit ihm keine Zuhörer, bittet die Helden um ein wenig Geduld und entfernt sich mit Merten. Wenn es den Helden trotzdem gelingt, das Gespräch zu belauschen, können sie vernennen, dass Merten Jaminka drängt, wann sie sich endlich entscheiden würde. Jaminka mahnt Geduld an, es sei eben noch nicht so weit. Außerdem käme "er" wohl bald hierher, und dadurch sei jetzt ohnehin alles anders. Auf Mertens Beharren reagiert sie unwillig: "Nein, ein für alle Mal nein! Alles ist zu eindeutig, es kann nur Mokoschas Wille sein. Er wird in dein Dorf kommen und ich werde mit ihm sprechen!" Wütend schwingt sich Merten wieder auf sein Pferd und galoppiert in Richtung Mahrenhus.

Worum genau es geht, werden die beiden nicht erwähnen. Wenn die Helden Jaminka nun befragen, was es mit diesem Besuch auf sich hatte, erwidert sie freundlich, aber bestimmt, das sei ihre Sache und sie könnten beruhigt sein, denn nun werde alles gut.

Wenn die Helden auf die Idee kommen, während Jaminkas Abwesenheit die Hütte zu durchsuchen, werden sie neben gewöhnlichen Haushaltsgegenständen und Imkerwerkzeugen auch auf einige sehr kostbare Dinge stoßen, die Jaminka sorgfältig in der hintersten Ecke ihrer Kleidertruhe verstaut hat: umständlich verzierte und dadurch wenig brauchbare Alltagsgegenstände wie ein vergoldetes Federmesser und ein mit Glasperlen besetztes, aber leeres Schmuckkästchen, das zu klein für die großen und auffälligen Schmuckstücke ist, die daneben liegen. Ausreichende *Menschenkenntnis* und erfolgreiches *Schätzen* des Werts kann den Helden enthüllen, dass die protzigen Gaben zwar recht wertvoll, aber zu plump für eine Person wie Jaminka sind und auch vom Stil her wenig in diese Hütte passen.

Es sind Gaben von Merten, mit denen er versucht, Jaminka zu beeindrucken. Obwohl diese ihn einst abwies, ließ Merten über die Jahre hinweg niemals davon ab, um sie zu werben. Seit sie vor einem Jahr in die Hütte ihrer Vorgängerin einzog, bedrängt Merten sie mit beinahe täglichen Besuchen. Die Versuchung für Jaminka ist groß, zumal neben dem ökonomischen Nutzen für die Jantareffs auch die Einsamkeit der Immenmutter damit ein Ende hätte. Sie weiß nicht, dass Merten sie und Aurew einst verriet, und setzte sich selbst ein Ultimatum: Sollte sie das Missverständnis mit Aurew auch nach 33 Jahren nicht aus der Welt geschafft haben (eine typische Maßgabe für die an Zahlenmystik und Beharrlichkeit orientierte Immenmutter), würde sie dies als Mokoschas Fingerzeig verstehen und Mertens Werben nachgeben. In einer schwachen Stunde erzählte sie ihm von diesem Ultimatum, das in wenigen Tagen ausläuft. Nun besucht er sie bei jeder Gelegenheit, um zu erfahren, ob die Wartezeit endlich vorbei ist. Die Immenmutter hat Mertens Geschenke vor sich selber versteckt, um ihren Wert nicht ständig vor Augen zu haben und in ihrer Entscheidung nicht davon beeinflusst zu werden. Darauf angesprochen, wird sie ausweichend antworten, dass es sich um "Erinnerungen an einen alten Freund" handelt.

Die Helden aber haben Jaminka Hoffnung gemacht, sich vielleicht doch noch mit Aurew versöhnen zu können. Demnach ist das Ultimatum hinfällig, was sie Aurew gerade mitgeteilt hat.

Zurück bei der Karawane, wird Aurew die Verspätung der Helden wie üblich kritisieren. Die Erwähnung der Immenmutter aber lässt ihn aufbrausen. So unkontrolliert hat ihn bisher noch niemand erlebt. Natürlich wird auch er kein Wort über die Vergangenheit verlieren, doch die Helden dürften merken, dass da etwas im Argen liegt.

Wenn die Helden den Jantareffs mitteilen, dass sie deren Immenmutter getroffen haben, ist die Reaktion zurückhaltend – was merkwürdig ist, wo sie Jaminka doch ein halbes Jahr nicht gesehen haben dürften.

Etwa auf der Höhe der Bienenstöcke verlassen die Norbarden die Karawanenstraße und erreichen ihr Lager, das etwa zwei Stunden Fußweg von Mahrenhus in die eine Richtung und anderthalb Stunden von Jaminkas Hütte in die andere Richtung liegt.

Mahrenhus ist ein kleines Frondorf von etwa hundert Seelen. Einen Tempel gibt es nicht, lediglich einen Schrein, über dem ein Göttingenbildchen hängt, von dem man nicht genau sagen kann, ob es nun Travia, Peraine, Ifirn oder gleich alle drei darstellt. Die hölzernen Katen der Leibeigenen sind klein und windschief und haben die typisch bornischen Geisterhäuschen im Vorgarten, nur das Herrenhaus ist aus Steinen erbaut und von einer Holzpalisade umgeben. Das Gesinde wohnt in einer Hütte neben dem Herrenhaus. Vor dem Eingang zur Palisade steht eine Wache, dahinter finden sich außerdem noch ein Schuppen mit einem Pferdeschlitten, der nur im Winter zum Einsatz kommt, und eine Scheune für das Vieh. Die Garnison ist ebenfalls bescheiden: Der Baron beschäftigt nur vier Gardisten. Seinen bescheidenen Reichtum bezieht Mahrenhus aus den Zöllen der Karawanen, die nach Norburg reisen. Zwar gehört der Weiler nicht offiziell zum Bornland, liegt er doch rechts des Borns, die Bräuche hier unterscheiden sich aber kaum von der Lebensweise in den offiziellen Grenzen Seweriens.

Über die Geschichte von Mahrenhus ist wenig mehr bekannt, als dass einst ein albraumgeplagter Norburger Adliger einer Intrige zum Opfer fiel und aus der Stadt weggelobt wurde: Man behlnte ihn mit einigen Ländereien jenseits des Born, die offiziell niemandem gehörten. Entgegen aller Erwartungen verfuhr er nach theaterritterlicher Manier, heuerte einiges Waffenvolk an und ließ sich in einer kleinen Festung nieder, die seitdem den umherziehenden Goblins trotzte. Die Herren von Norburg ließen den selbsternannten Baron nach einmonatiger Belagerung schließlich gewähren und waren froh, dass die Handelszüge aus Gerasim nun auch eine Tagesreise entfernt ein sicheres Quartier fanden. Der aktuelle Bronnjar *Albin von Mahrenhus* empfängt Aurew sowie besonders verdiente oder gesellschaftlich hoch stehende Helden in seinem 'Rittersaal'. Sorgen Sie dafür, dass mindestens ein Held die folgende Beschreibung zu hören bekommt:

Der Rittersaal Albins von Mahrenhus kann sich tatsächlich sehen lassen. Nicht nur die mächtigen Schädel und Geweihe von Rot- und Schwarzwild zeugen davon, dass dieser alte Mann in jüngeren Jahren von Firun wahrhaft gesegnet gewesen sein muss. Auch die Einrichtung des Saales ist um ein Vielfaches prächtiger, als das kleine Gehöft von außen vermuten lässt. Neben einem schwarz-gelben Teppich am Boden und großzügig übereinander gehängten Bären- und Elchfellen an den Wänden, Kaminsims, Fensterbänke und Wandborde von allerlei Raritäten geschmückt: drei verschieden große Meerschampfeifen, eine aus Bernstein geschnittene Rondra-Statuette, eine horasische Spieluhr, ein dekorativ angerichtetes Kartenspiel, kleine Tiegel mit Namen exotischer Gewürze darauf, dahinter ein maraskanischer Fächer und so weiter. Das Wappen derer von Mahrenhus an der Nordwand wird flankiert von zwei ausgestopften Wildkatzen, darüber kreuzen sich ein mächtiger Bidenhänder und zwei mit Ätzungen in den Klingen verzierte Molokdeschnajas. Darunter hängen in Reih und Glied nicht weniger als neun norbardische und ebenfalls geätzte Dolche, sogenannte *Dschaleks**. Tatsächlich stammen die wenigsten dieser Gegenstände wirklich aus den Abenteuern des Barons. Die meisten hat er von den Jantareffs oder anderen Sippen gekauft und sich dabei hoch verschuldet. Wenn sich jemand lobend über die Einrichtung äußert, vernimmt Albin dies zwar mit Stolz, aber sobald die Rede auf die Quelle des Reichtums kommt, wird er einsilbig und entgegnet, dass er in aller Bescheidenheit diese alten Geschichten nicht breittreten will und dass das alles nur halb so viel wert ist, wie es aussieht.

Nachdem er dem Baron seine Aufwartung gemacht hat, kehrt Aurew zur Karawane zurück, wo die übrigen Begleiter noch Wache halten, jedoch bereits mit den Dorfbewohnern zu scherzen begonnen haben. Die Helden bekommen mit, wie Quenedan und Fjarnwyn über die Norbarden sprechen und Danjow damit aufziehen, dass ihn eine Schlangenfrau zum Mann gemacht habe. Die Frage, ob er sich denn schon

gebührend von der Hübschen verabschiedet habe, verneint Danjow und grinst vielsagend: *noch* nicht. Die Helden entdecken einen alten Bekannten, der in der Gruppe der Scherzenden steht: Merten von Mahrenhus. Er hat die Kabbele offensichtlich auch gehört.

Aurew begrüßt Merten freundlich, es wird der übliche Zoll gezahlt und in guter Stimmung macht sich die Karawane unter Mertens beflissener Anleitung und mit einigen Leibeigenen im Schlepptau auf den Weg zu einer Weide nahe des Dorfes, wo die Karawane ihr Lager aufschlagen kann.

Der Abend verläuft erstaunlich entspannt. Die allgemeine Erleichterung, einerseits wieder in der Zivilisation angekommen, andererseits endlich die Norbarden losgeworden zu sein, ist spürbar. Sogar der fanatische Welf genehmigt sich einen Becher von dem Bier, das Merten großzügig ausschenkt. Von den Leibeigenen werden die hohen Herrschaften ebenfalls gut aufgenommen, schließlich gibt es von Abenteurern interessante Geschichten zu hören und außerdem bringen sie Geld ins Dorf. Trotzdem bleiben sie Fremde, und das wird spätestens dann deutlich, wenn sie die Leibeigenen über Merten auszuhorchen versuchen und dabei nicht geschickt genug vorgehen: Niemand wagt, schlecht über Väterchen Albin zu sprechen, und der Herr Merten ist ebenfalls ein gerechter Mann.

Helden, die auf Mertens Verhalten achten, fällt auf, dass er sich stets in der Nähe Aurews aufhält, und ein Lauscher wird vernehmen, wie er in einem lockeren Gespräch immer wieder auf die heimtückischen Norbarden zu sprechen kommt.

Sobald es dunkelt, wird die Feier beendet und der Bierhahn verschlossen. Ordnung muss sein.

MERTENS PLAN

Merten will um jeden Preis verhindern, dass sich Jaminka und Aurew versöhnen. Da es ihm bisher nicht gelungen ist, Jaminka doch noch zu erobern, würde dies nämlich bedeuten, sie vollends zu verlieren. Aber wenn Merten sie nicht haben kann, dann soll sie auch niemand anderes haben, und Aurew, der alte Rivale, erst recht nicht.

Neben der Rache für die Demütigung vor vielen Jahren hat er auch handfeste finanzielle Interessen: Die Schulden seines Vaters kann er nur loswerden, indem er die Jantareffs loswird. Mit der Karawane hat er genug waffenfähige Leute verfügbar, um die norbardische Wagenburg zu stürmen. Er muss nur den Zorn Aurews schüren und dessen Vorurteile bestätigen, um den hasserfüllten Akoluthen zu seinem Werkzeug zu machen.

Mit der Information, dass sich Danjow und Tjalva nahe stehen, kann seine Intrige gelingen: Als sich Tjalva nachts zu Danjow schleicht, um sich von ihm zu verabschieden, wird sie von Merten beobachtet. Er erkennt seine Chance und folgt ihr heimlich, wartet, bis Tjalva wieder verschwunden ist, und erdolcht den Jungen. Um die Schuld auf die Jantareffs zu lenken, hinterlässt er die Mordwaffe: einen Dschalek aus dem Besitz seines Vaters.

BESUCH AM FEUER

Die folgende Szene sollte ein Held erleben, der den Jantareffs und insbesondere dem Liebespaar wohlwollend gegenüber steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Nachtwache dauert nun schon einige Stunden. Ugo, der neben dir sitzt, ist wieder über seinem Axtkauf eingenickt, gelangweilt starrst du ins prasselnde Feuer. Plötzlich knackt etwas im Gebüsch. Du fährst herum, greifst nach deiner Waffe. Doch bevor du noch Luft geholt hast, um Alarm zu geben, erkennst du die Gestalt, die sich da bei den Büschen herumdrückt: Es ist Tjalva.

* Ein Dschalek ist ein langer, dünner Dolch, zumeist mit in den Griff eingebrannten oder in die Klinge geätzten mokoschagefälligen Motiven. Die Werte entsprechen denen eines Bornorns.

Hoffen wir, dass Helden, die im gleichen Zelt wie Danjow schlafen, mitfühlend genug sind, dem jungen Paar einige Stunden Intimität zu gönnen. Schließlich ist es eine warme Sommernacht, und da mal eine Nacht draußen zu schlafen, wen stört das schon. So dürfte es den wachhabenden Helden nicht wundern, wenn es in dieser Nacht bei den Zelten noch öfters raschelt und rumort, auch wenn er Tjalvas Verschwinden nicht bemerkt.

Völlig unbemerkt bleibt daher Merten, der sich nach Tjalvas Abschied heimlich in Danjows Zelt schleicht, ihn tötet, den Dschalek zurücklässt und unbemerkt wieder verschwindet.

Ein Töter!

Spätestens am Morgen wird Danjows Leiche entdeckt. Sofort werden Beschuldigungen innerhalb der Karawane laut. Lassen Sie Konflikte, die bereits auf der Reise existierten, neu aufleben und sparen Sie nicht mit den irrationalsten Beschuldigungen. Wenn Danjow tatsächlich von einem Mitglied der Eskorte getötet wurde, ist zusätzlich zu dem Mord auch noch ein Eid gebrochen worden. Besonders Ugo und der wachhabende Held werden beschuldigt, und wenn die Helden keinen Eid wie die anderen abgelegt haben, macht sie das noch verdächtiger. Ebenso ist es merkwürdig, dass der Mord gerade während der Wache eines der Helden geschah und sich alle außer Danjow zur Tatzeit nicht im Zelt befanden. Besonders Gudwinja wird sich nicht nur Vorwürfe machen, sondern auch die Verdächtigen in unverhohlenem Hass angehen, so dass sogar

SPURENSUCHE

Zwar gelingt es den Helden, etwas Zeit herauszuschinden, um weitere Hinweise zu suchen, aber es ist wie verhext: Die Wache in Mahrenhus hat geschlafen, die Hunde im Dorf haben zwar angeschlagen, doch ihre Besitzer haben auch nur den Schemen einer Frauengestalt mit geflochtenen Zöpfen gesehen. Die abergläubischen Leibeigenen glaubten, der Geist der Baronin sei umgegangen, und haben sich nicht aus ihren Katen getraut.

Hinweisen, dass die Helden einen Dschalek auch im Hause des Barons gesehen haben, wird keine Beachtung geschenkt. Warum sollte der Baron, der ein alter Mann ist, einen Diener Praios' töten? Auch Merten, den Aurew seit Jahren kennt, ist über jeden Verdacht erhaben, zumal er sich sichtlich um die Aufklärung des Falls bemüht und die Gardisten seines Vaters zur Verfügung stellt. Selbst wenn es den Helden gelingen sollte, Merten zu einem Geständnis zu zwingen, steht das Recht, das Aurew sehr gut kennt, nicht mehr auf ihrer Seite, denn bei Adligen sind erzwungene Geständnisse nicht bindend. Auch Hellsichtsmagie kann den Akoluthen des Praios nicht überzeugen, ein Beherrschungsmagier schon gar nicht und zu einer wahrheitsfindenden Liturgie kann man erst recht niemanden zwingen – abgesehen davon ist auch niemand vorhanden, der eine solche Liturgie durchführen könnte.

Beim Baron von Mahrenhus

Der Bronnjar ist ein alter kranker Mann, den jede Aufregung umbringen kann. Er hält Merten für einen guten Jungen, manchmal etwas hitzköpfig, aber seinem Erben würde er niemals einen Mord zutrauen. Aurew, so viel Ärger er gehabt haben mag, ist nach Albins Meinung ein anständiger Mann und junge Leute sollten sich keine Frechheiten herausnehmen, sein Wort anzuzweifeln. Hier können die Helden übrigens auch erfahren, dass Aurew wegen den Norbarden in Ungnade fiel, doch mehr wird Albin ihnen nicht verraten.

Sogar der fehlende Dschalek an der Wand überzeugt ihn nicht, und wenn die Helden ihm diese Waffe als Beweismittel vorlegen, erreichen sie damit nur, dass einer der Gardisten bestraft wird, weil er nicht verhindert hat, dass die junge Mörderin in den Rittersaal eingebrochen und mit dem Dschalek unbehelligt wieder verschwunden ist. So viel Heimtücke, den Mord der Herrscherfamilie anzuhängen, hätte Albin den Norbarden gar nicht zugetraut, aber die Tatwaffe spricht ebenfalls für sich: Eine Norbardin könnte gar nicht anders morden, als mit einer

Waffe sie zurückhalten muss. Bevor die Situation aus dem Ruder läuft, befragt Aurew alle potenziellen Zeugen und Verdächtigen, wie er es in seinem Noviziat gelernt hat. Nutzen Sie hierzu gnadenlos die Regeln zu *Überreden* und *Menschenkenntnis*, wenn es überhaupt ein Held wagen sollte, den Akoluthen zu belügen.

Wenn man sich den Tatort etwas genauer anschaut, kann man den Dschalek finden, der den Verdacht auf die Norbarden lenkt. Fußspuren sind auf der trockenen Erde kaum zu finden (nur ein exzellenter Fährtenleser wird erkennen, dass Spuren von zwei Personen am Tatort zu finden sind), die Fakten scheinen eindeutig: Danjow hat von Tjalva irgendein böses norbardisches Geheimnis erfahren und durfte deshalb nicht am Leben bleiben.

Sich auf die Seite der Norbarden zu schlagen, wie es echte Helden tun sollten, ist unter diesen Umständen zwar gefährlich, doch wenigstens Aurew ist rationalen Argumenten (noch) zugänglich: Es gibt zwar viele Indizien, aber kein Geständnis und auch keinen eindeutigen Beweis für die Schuld Tjalvas. Um sie und die Helden zu entlasten, will Aurew nicht nur Belege für ihre Unschuld, sondern er will den Mörder.

Flechten Sie während der nun folgenden Detektivarbeit der Helden immer wieder Begegnungen mit Aurew ein, der zusehends die Geduld verliert, immer unzugänglicher wird und schließlich an den Norbarden ein Exempel statuieren will. Immer öfter kann man Merten bei ihm sehen, der ebenfalls gegen die Norbarden hetzt, und die beiden finden immer mehr Anhänger. So wirkt Aurews Hasspredigt später glaubhafter.

Waffe, die sie gut kennt. Und eine der Molokdeschnajas hätte sie ja gar nicht zu führen vermocht. Wenn das Pack meint, auf diese Weise die Dorfgemeinschaft entzweien zu können, hat es sich aber ordentlich verrechnet.

Bei den Mahrenhusern

Die Stimmung gegenüber den Norbarden ist in diesem Weiler deutlich schlechter als im Bornland üblich. Das Misstrauen der Adligen ist normalerweise Anlass genug, trotz abergläubischer Vorbehalte die Dienste der fahrenden Händler, vom Handlesen bis zur Geburtshilfe, in Anspruch zu nehmen. Nun ordnen aber die Leibeigenen die Helden klar der Karawane und somit der herrschenden Klasse zu. Daher bekommen die Helden auch nur das zu hören, was sie vermeintlich auch hören wollen. Zudem scheint hier im Grenzland das Misstrauen gegen Fremde höher zu sein und gerade in Mahrenhus die Abneigung gegen die Norbarden einer traurigen Tradition zu folgen. Die wenigen Freien (die vier Gardisten) wissen noch weniger und sind bestenfalls an den Norbarden nicht interessiert.

Die Dorfbewohner tragen typisch bornische Namen, wie Madja, Urnislaw, Elkwin, Jarle, Perenka oder Londe. Im Gespräch mit ihnen können die Helden Folgendes erfahren:

- Seit Väterchen Albin krank geworden ist, leitet Merten die 'Staatsgeschäfte'.
- Die Norbarden verehren einen Bienengötzen namens Mokoscha.
- Norbardische Hexenweiber halten Giftschlangen und verwirren anständige Leute mit Zahlenspielen. Der alte Wattjem hat sich mal von einer Norbardin aus der Hand lesen lassen und bekam den flinken Difar.
- Albin hat Schulden bei den Norbarden. Jedes Mal wenn sie hier sind, werden es mehr. Danach presst der Baron noch gnadenloser. Das ist aber nicht seine Schuld, das ist das böse norbardische Geld, das ihn verführt.
- Letzte Woche hatten zwei Kinder gleichzeitig die Gänsepusteln.
- Alle Norbarden sind Betrüger. Darum sind sie so reich, denn Geld verdirbt den Charakter.
- Aurew ist seit neun Jahren Führer der Bernsteinkarawane. Das macht er sehr gut.
- Wer sich mit den Norbarden anlegt, läuft Gefahr, von ihren Hexenweibern verflucht zu werden. Man sagt, die Frau Baronin ist von einer Norbardin mit einem Todesfluch belegt worden und sofort gestorben.

- Vor vielen Jahrhunderten haben die Theaterritter ein Gesetz erlassen, das den Norbarden verbietet, sich niederzulassen. Denn niemand soll sie lange als Nachbarn haben müssen.
- Die Hexenweiber verzaubern immer ihre eigenen Leute, damit sie ihnen gehorchen.
- Dem Norbarden ist es egal, mit wem er Handel treibt. Er unterscheidet nicht zwischen Menschen, Orks, Goblins und Schlimmerem.

Wenn die Helden einen guten Eindruck machen, bringt man sie zum *Alten Seffel*, der einiges mehr zu berichten weiß:

- Die Norbarden sind diebisches Pack. Vor dreißig Jahren haben sie sogar die Bernsteinkarawane bestohlen. Den gestohlenen Bernstein haben sie erst wieder rausgegeben, als schon zwei ihrer Wagen brannten. Das hat der Herr Merten gut gemacht, damals. Ich hab auch eine Fackel gehalten.
- Aus Rache haben die norbardischen Hexenweiber dann den Herrn Merten verflucht, damit er niemals eine Frau finden sollte. Und die eine, die er hatte, ist auch gleich gestorben. Mit dem Kind.
- Eines der Hexenweiber, Jaminka mit Namen, hat damals einen Novizen des Praios verzaubert. Der hieß Elster oder so ähnlich.
- Diese Jaminka war so böse, dass sogar ihre Sippe sie verstoßen hat und sie jetzt ganz alleine leben muss.

PRAIOS BEFOHLEN!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Unterhaltung mit den Dorfbewohnern wird jäh unterbrochen, als ein kleiner Junge hinstürzt: "Kommt! Kommt! Seine Ehren predigt!"

Und wie Recht er hat. Begleitet von den Gardisten und vielen Karawanenmitgliedern zieht Aurew zum Herrenhaus hinauf und bleibt am Eingang zur Palisade, wo ihn Merten erwartet, umringt von Leuten stehen. Nun hebt er seine Stimme.

Aurew predigt mit Feuereifer. Der Mord an Danjow soll gerächt werden. Die Norbarden müssen brennen. Lassen Sie sich inspirieren vom Alten Testament und Kreuzfahrerschriften, um den richtigen Ton zu finden. Bereiten Sie Aurews Rede sorgfältig vor, legen Sie sich die Scheinargumente, die auch schon die Leibeigenen haben verlauten lassen, gut zurecht, um die Rage des Predigers auch überzeugend darzustellen. Ziehen Sie gehörig vom Leder – hier spricht ein Demagoge in Hochform. Er ist nun tatsächlich überzeugt von Tjalvas Schuld. Die geschickte Beeinflussung Mertens lässt ihn seine Kompetenzen überschreiten und mit dem Ziel der Gerechtigkeit die Sühne für den Mord einfordern.

Zwischen den Helden und Aurew stehen nicht nur ihre ehemaligen Reisegefährten und die vier Wachen des Barons, sondern auch eine wachsende Anzahl Leibeigener, so dass die Helden Aurew nicht erreichen werden, ohne den Zorn der Masse auf sich zu lenken. Sollten sie versuchen, ihn zu unterbrechen, werden sie von den Dorfbewohnern niedergezischt, und einen Kampf gegen eine derartige Übermacht sollten sie nicht wagen. Die Dorfbewohner sind überzeugt, dass durch Aurew Praios' Wille zu ihnen spricht, und diesem gehorcht man besser. Zudem lässt sich der Akoluth jetzt auch auf keine Diskussion mehr ein, sondern beschimpft die Helden gegebenenfalls als Ketzer oder lässt sie gar verhaften.

Früher oder später hat Aurew seine Rede beendet und die Mahrenhuser derart aufgewiegelt, dass sie sich unter seiner Führung in Bewegung setzen. Wenig später galoppiert auch Merten in Richtung der Norbarden – dass er zu Jaminka will, weiß niemand.

Spätestens jetzt sollten die Helden auf die Idee kommen, die Norbarden zu warnen. Denn aufhalten können sie die Meute nicht. Sollten sie erst zu Jaminka eilen, macht das nichts, denn auf dem Weg passieren sie das Lager der Jantareffs ohnehin. Der Mob wird etwa zwei Stunden brauchen, um das Lager der Jantareffs zu erreichen. Setzen Sie trödelnde Helden ruhig unter Zeitdruck.

Wenn die Helden aber lieber abwarten wollen, um das leere Dorf und das Herrenhaus zu untersuchen, soll ihnen das gelingen. Merten wird trotzdem zu Jaminka aufbrechen und sich von den Helden nicht abhalten lassen.

Albin allerdings wird, wahrscheinlich als einziger Erwachsener, in Mahrenhus bleiben, und er wird sein Haus auch gegen Eindringlinge verteidigen, sofern sie sich nicht eine gute Geschichte einfallen lassen oder seine Schwerhörigkeit ausnutzen und heimlich ins Haus eindringen. Wenn sie bemerkt werden, wird Albin sein Heim mutig, doch chancenlos verteidigen. Wenn Sie möchten, kann ihn auch durch die Aufregung einfach der Schlag treffen. Sein Tod stellt die Helden am Ende des Abenteuers allerdings vor das Problem, dass Mahrenhus in diesem Falle völlig ohne Herrscher sein wird. In der benachbarten Grafschaft Ask wird man den Umstand, dass die Helden die gesamte Herrscherfamilie getötet haben, als Zwist des Flachadels beziehungsweise als Eroberung des Weilers verstehen – besonders wenn sich bornische Adlige unter den Helden befinden. Man wird sie gewähren lassen und davon ausgehen, dass sie nun die Verwaltung des völlig überschuldeten Ortes übernehmen – das Ende einer jeden Abenteuerlaufbahn.

Überall im Herrenhaus finden sich an Treppengeländern, Türstöcken und Wandborden kunstvolle Schnitzereien, die während langer Wintermonate entstanden sein müssen und von verflorenem Wohlstand künden. Der oben beschriebene Rittersaal ist das prunkvollste Zimmer der zweistöckigen Behausung des Barons. Daneben befinden sich im Erdgeschoss noch die Küche mit Speisekammer und der Speisesaal.

Im ersten Stock befinden sich zwei Schlafzimmer und das Arbeitszimmer. Während Albins Raum mit allerlei Fellen ausgelegt ist, neben Göttingenbildchen und einem Gemälde seiner verstorbenen Frau verschiedene Trophäen an den Wänden hängen und sein Bett unter Wolldecken zu verschwinden droht, ist Mertens Kemenate schlichter eingerichtet. In beiden Zimmern sind weder Geld noch Informationen zu finden. Der dazwischen liegende, kleinere Raum, ursprünglich wohl das Gemach der Baronin, ist zum Arbeitszimmer umfunktioniert worden. Neben einem Schreibtisch ohne Schubladen findet sich ein kleines Regal mit einigen einfachen Büchern. Neben dem Geburts- und Totenbuch von Mahrenhus können die Helden hier Einblick in die Buchhaltung erhalten, die vor einigen Jahren Merten übernommen hat.

Bei genauerer Untersuchung und einer gelungenen Probe auf *Hauswirtschaft* können die Helden daraus entnehmen, dass immer dann, wenn eine Norbardensippe oder ein Handelszug durch Mahrenhus kamen, neben alltäglichen Gebrauchsgütern auch allerlei Unnützes erworben wurde; einige der Schätze aus dem Rittersaal finden sich hier auch wieder, und sie sind auch der Grund, warum Mahrenhus hoch verschuldet ist – am höchsten bei den Jantareffs. Forschen die Helden noch etwas genauer weiter, finden sie seit etwa einem Jahr bei jedem Einkauf einen Posten, der "Gff" lautet. Für Gff wird jedes Mal ein anderer, jedoch durchgehend hoher Betrag gezahlt. Gff ist Mertens Abkürzung von "Geschenk für Jaminka", und von diesen Geschenken hat er in den letzten Monaten eine ganze Menge gemacht. Spätestens diese Spur dürfte die Helden, sofern sie sie richtig deuten, zum Aufbruch bewegen.

BEI DEN NORBARDEH

Hier sind die Vorbereitungen für das Fest der Heimkehr, das traditionell gefeiert wird, wenn die Sippe zu ihren Bienenstöcken kommt, in vollem Gange. Die Toten wurden zuvor bei Jaminka abgeliefert, damit diese sie für die Gräber herrichten kann. (Diese Verpflichtung ist übrigens auch der Grund, warum sie Aurew bisher nicht aufgesucht hat.)

Die Nachrichten der Helden werden voller Schrecken aufgenommen. Die Zibilja beruhigt zunächst die besorgte Sippe. Wenn die Helden von ihren Untersuchungen berichten, erinnert sich Dascha an das letzte Pogrom in Mahrenhus vor 33 Jahren. Fetanka wartet nicht lange und holt eine gut einen Schritt hohe uralte Schriftrolle hervor: Den Seffer Manich, das Heiligtum der Sippe. Schnell hat sie eine bestimmte Stelle gefunden und liest in gereimtem Alaani Jaminkas Eintrag vor:

Ein Jahr ist es hier, dass Jaminka betörte den Aurew,
und liebte ihn heiß,

Den Diener des Praios, der bald wiederkehrte
mit Tand aus dem Ewigen Eis:

Ein Bernstein, dem Gott vor der Nase stibitzt,
und darin eine Hummel verschlossen,
Dies Liebesgeschenk aus dem fremden Besitz
hat später uns vielfach verdrossen.

Denn jemand verriet sie, und Mahrenhus brüllte,
die Jantareffs hätten gestohlen,
Und Merten, der Prinz, der den Anführer spielte, rief:
"Tötet sie! Praios befohlen!"

Der Zorn war nur rasend und dümmlich zu nennen,
das Steinchen war gar nicht viel wert,

Doch reichte der Anlass, uns wild zu berennen
mit Dreschflegel, Fackel und Schwert.

Den Stein trug Jaminka hinaus vor die Wagen,
vor Mertens Fuß' warf sie das Stück,

Sprach: "Aurew hat mir dies Geschenk angetragen;
ich will's nicht mehr, nehmt es zurück."

Jaminka entschied sich, als zwei Wagen brannten, zu tun,
was Mokoscha geboten,

Denn Treue, die schuldet man nur den Verwandten,
und nicht einem hübschen Praioten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Mokoscha hilf, die Geschichte wiederholt sich", murmelt die Muhme. Ein kurzer Blickwechsel mit der Zibilja, ein Nicken und Dasha bellt knappe Befehle. Die Jantareffs, die sich eben noch mit großen Augen um die Zibilja und ihre Schriftrolle versammelt hatten, rennen nun auseinander. Eilig werden Zugtiere angeschnürt, die Kaleschkas in einen Kreis gezogen. Aus den Wagenkästen ziehen die Norbarden Setzschilde hervor, Bögen werden bespannt, Äxte geschärft. In Windeseile entsteht eine Wagenburg, als wäre jeder Handgriff hunderte Male geübt worden. Als einzige unbeweglich bleibt Fetanka, die noch einen kurzen Moment lang nachzudenken scheint. Dann blickt sie in eure Gesichter und nicht langsam: "Geht. Holt Jaminka. Wir brauchen sie jetzt." Dann dreht sie sich grublos um und eilt zu ihrer Kaleschka.

Auf Anfrage bei den Norbarden erfahren die Helden, dass die Immenmutter wahrscheinlich bei den Gräbern ist, um die Toten zu balsamieren. Sie wollte erst zum Fest kommen, wenn das erledigt ist.

FEVER!

Die Helden finden Jaminka nicht in ihrer Hütte. Bis sie die Gräber gefunden haben, wo sie bis vor Kurzem noch war, mag einige Zeit vergehen. Dort sehen und riechen sie drei halb einbalsamierte Leichen. Einige Fußspuren und beißender Brandgeruch führen sie zu den Bienenkörben. Als sie schließlich den Mokoscha-Schrein erreichen, werden sie Zeugen folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel ist von Flammen erhellt.

"Wenn ich dich nicht haben kann, dann soll dich niemand haben!", schallt Mertens Stimme über die Ebene. Ihr beschleunigt eure Schritte.

Schließlich erkennt ihr sie: Jaminka. Sie liegt inmitten ihrer brennenden Bienenkörbe. Ihre Arme und Beine sind gefesselt. Sie rührt sich nicht. Vor den Flammen steht ihr Merten, den Rücken zu euch. Neben ihm liegt eine Schriftrolle. In seiner Rechten hält er eine brennende Fackel.

Merten hat die Helden aus Mahrenhus ausbrechen sehen. Er konnte sich ausrechnen, dass sie zu den Norbarden wollten. Da das Hauptziel seines Planes war, die Versöhnung zu verhindern – und auch weil die wütenden Leibeigenen unter Aurews Führung wenig falsch machen können –, eilte er direkt zu Jaminka. Er fand sie bei den Gräbern und bedrängte sie: Ihr Volk sei ohnehin verloren, ihre einzige Chance wäre, mit ihm zu kommen. Jaminka wusste, dass sie keine Chance zur Gegenwehr hatte, und ging zum Schein auf sein Angebot ein. Sie erbat sich jedoch, zunächst zu ihrem Schrein gehen zu können, wo ihr "Tagebuch" gelagert sei. Merten ging darauf ein, zumal er nicht wusste, dass die Immenmutter bei ihrem Seffer Manich immer einen Dschalek und einen Tiegel mit der Essenz von Hornissengift aufbewahrte – den *Stachel Mokoschas*. Zudem ist Jaminka nicht in der Lage, ohne das Buch Magie zu wirken. Sie versteckte die Waffe hinter der Schriftrolle, um im richtigen Moment zuzustechen. Doch Merten war schneller, schlug Jaminka nieder, riss ihren Seffer Manich an sich und fesselte sie. Danach zündete er die Körbe an; das trockene Gras würde ein Übriges tun, dachte er. Doch nun heißt es handeln: In dieser aussichtslosen Situation wird Merten die Schriftrolle fallen lassen und bis zum Tode kämpfen. Gleichzeitig bedrohen die Flammen Jaminkas Leben. Legen Sie eine Anzahl von Kampfrunden fest, in denen die Helden noch Zeit haben, die Immenmutter zu retten. Bedenken Sie dabei, dass einerseits mindestens fünf KR vergehen, bis ein Held durch die Flammen zu Jaminka gelangt, sie sich über die Schulter werfen und aus dem Feuer heraus bringen kann – sofern alle nötigen Proben gelingen –, andererseits Feuer pro KR mindestens 1W6 SP verursacht und Kleidung unter diesen Umständen zu brennen beginnt.

Nach dem Kampf sind die Bienenkörbe niedergebrannt, Merten überwältigt, hoffentlich ein Steppenbrand verhindert und Jaminkas Leben gerettet.

Die Immenmutter kann vor Schmerzen kaum sprechen. Ihr ehemals schönes Gesicht ist von Brandwunden verunstaltet, die schwarzen Haare zu Stummeln zusammengeschnitten. Kraftlos fällt ihr Kopf zur Seite. Nur zwei Worte flüstert sie unentwegt: "Der Stein! Der Stein!"

Geben Sie den Helden die Möglichkeit, sich in den rauchenden Überresten von Schwarm und Schrein umzuschauen. Tatsächlich blitzt zwischen den verbrannten Bienenkörben im Sonnenlicht etwas auf. Bei näherer Betrachtung erkennt man: Es ist ein Bernstein mit einer eingeschlossenen Biene.

JAMINKAS SEFFER MANICH

Des Rätsels Lösung findet sich in der Schriftrolle, die Merten, ohne es zu wissen, vor den Flammen gerettet hat. Jaminka wusste, dass alles, was im Seffer Manich steht, die Geschichte ihrer Sippe definiert, und dass daher auch kommende Generationen damit über Jaminkas Entscheidungen urteilen würden. Daher entschied sie, um Loyalität der Sippe gegenüber zu zeigen, ihre Aufzeichnungen den Erwartungen der Jantareffs entsprechend zu verändern. Es wäre undenkbar gewesen, einem entehrten Praioten mehr Zuneigung entgegenzubringen als den eigenen Leuten. Als für Jaminka absehbar war, dass sie das Amt der Zibilja abgeben musste, begann sie die Aufzeichnungen aus der Sippenchronik in ihren eigenen Seffer Manich zu übertragen. Die beiden Schriftrollen sind daher inhaltlich identisch – abgesehen von einigen Zeilen, mit denen Jaminka die Geschehnisse von damals ohne Wissen ihrer Meschpoche kommentiert hat. Inwieweit diese bewusste Lüge Jaminkas magische Potenz negativ beeinflusst hat, mögen Sie, lieber Meister, selbst entscheiden. Es ist durchaus möglich, einige Missgeschicke der Jantareffs in den vergangenen Jahrzehnten darauf zurückzuführen.

Was ist jetzt zu tun? Hoffen wir, dass die Helden die richtigen Schlüsse ziehen und so schnell wie möglich die verletzte Jaminka mitsamt dem Stein und ihrem Seffer Manich zu den Jantareffs bringen, denn die Schrift ist in Altem Alaani verfasst, und dass ein Held dieses beherrscht, ist unwahrscheinlich. Demzufolge müssen sich die Helden wieder auf den Weg zu den Norbarden machen, um die folgende Textstelle übersetzt zu bekommen, die Jaminka durch ein anderes Versmaß hervorgehoben hat und die die Geschehnisse aufklären kann:



Mein größter Wunsch, Mokoscha, wäre,
 Bevor ich in dem Hügel schlaf,
 Dass einst dem Liebsten ich erkläre,
 Wie den Entschluss ich wirklich traf.
 Ach Aurew, armer Liebster mein,
 Erst heut', nach Tagen ohne Zahl
 Schreib ich die Wahrheit von dem Stein,
 Der grausam uns're Liebe stahl
 Mein traur'ger Schatz, in großem Zorn
 Gabst du mich auf für den Verrat,
 Hast deine Weihe auch verlor'n –
 Weißt nicht, was ich aus Liebe tat.
 Der Schwur, dass wir uns ewig lieben,
 Die Biene, Bernsteins Unterpfund,
 Ist immer dicht bei mir geblieben.
 Mokoschas Gnade hat gesandt
 Zur rechten Zeit ein zweites Tier,
 Auf dass ein zweiter Bernstein glimme,
 Denn meine Treu gilt ewig DIR.
 Die Hummel gab ich, nie die Imme.

DIE WAGENBURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Weitem hört ihr dumpfe Trommelschläge aus dem Rund der Kaleschkas über die Ebene hallen, vermischt mit monotonen Gesängen, die an das Summen eines Insektenschwarms erinnern. Hinter der Wagenburg seht ihr Feuerschein: Die Mahrenhuser werden bald hier sein.

Als ihr euch den Setzschilden nähert, hinter denen Klingen und Pfeile drohend hervorblitzen, verstummt der Gesang auf einen Schlag. Jaminka stöhnt laut auf und steht plötzlich wie vom Donner gerührt auf dem Boden. Konnte sie sich eben noch kaum bewegen, läuft sie jetzt mit leeren Augen und mechanischen Schritten direkt auf die Wagenburg zu.

Als Jaminka einen Schild erreicht, wird dieser langsam von Tevjoch beiseite gehoben, der ebenfalls ins Leere starrt. Sie macht sechs Schritte in die Wagenburg hinein und bricht dann kraftlos zusammen.

Nun blickt der breitschultrige Norbarde in eure Richtung, doch er scheint euch nicht wahrzunehmen. Dann winkt er langsam mit der Rechten. Es dauert einige Augenschläge, bis ihr begreift, dass er euch meint.

Wenn die Helden an Tevjoch vorbei die Wagenburg betreten haben, wird der Schild wieder an seinen Platz gestellt und der Norbarde bezieht wieder seine Position, ohne die Helden weiter zu beachten. Es bietet sich ihnen eine gespenstische Atmosphäre: Die ehemals so quirlichen Norbarden stehen mit aufgelegten Pfeilen und gezogenen Molokdeschnajas hohläugig hinter den Setzschilden ihrer Wagenburg. In der Mitte der Wagen, direkt neben dem Feuer, sitzt Fetanka in sich zusammengesunken und starrt ins Leere.

Fetanka hat während der Abwesenheit der Helden das Zibilja-Ritual BIENENKÖNIGIN (MWW 91) vollzogen: In diesem Ritual vereini-

gen sich die Geister aller Sippenmitglieder und ordnen sich dem Willen der Zibilja unter. Auch wenn Jaminka an dem Ritual nicht teilgenommen hat: Als Immenmutter ist ihre Bindung an die Sippe derart groß, dass sie sich der suggestiven Kraft des Rituals auf so kurze Distanz nicht entziehen kann.

Normalerweise dauert ein solches Ritual deutlich länger, als die Helden unterwegs waren, um Jaminka zu finden, doch die Größenordnung der Bedrohung hat den Zusammenhalt der Jantareffs derart gestärkt, dass das Ritual deutlich mächtiger wurde, als es ohnehin schon ist. Welche chaotischen Effekte der wenige Meilen weiter geschürte Hass verursacht haben mag, die wiederum auf das Ritual sowie seine Intensität und Zauberdauer einwirkten, mag ein kompetenter Magieanalytiker nach dem Finale nachvollziehen.

Da die Zibilja nun aus dem Mund eines jeden Jantareff sprechen kann, erscheint es, als erwache immer ein einzelnes Sippenmitglied zum Leben, und wenn es seine Aufgabe erfüllt hat, geht es wieder an seine Verteidigerposition. So kann Fetanka die Aufgabe, aus Jaminkas Seffer Manich zu lesen, an Dascha deligieren. Dadurch und durch den Bernstein wird sie verstehen, was sich vor 33 Jahren tatsächlich zugetragen hat.

Jetzt zu diskutieren ist allerdings unmöglich, denn in diesem Moment haben Aurews Leute die Wagenburg erreicht, die Zibilja muss ihre Konzentration von Dascha und den Helden nehmen, die Muhme fällt wieder in stille Umnachtung und die ersten Pfeile sirren durch die Luft.

FINALE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit Fackeln und Forken stürmen die aufgewiegelten Bewohner von Mahrenhus gemeinsam mit euren Kameraden auf die Wagenburg zu. Seinen Streitkolben schwingend und immer wieder "Prais befohlen!" rufend, erkennt ihr Aurew, der die Rasenden antreibt.

Wenn Sie möchten, können Sie den Angriff auch noch hinauszögern und die Helden versuchen lassen, Aurew von seinem Irrtum zu überzeugen. Dabei können Sie die Situation verschärfen, indem Sie den Zeitpunkt, an dem das Kommando zum Angriff ertönt, von einer erwürfelten Punktsomme abhängig machen, oder eine Zahl auf dem W20 festlegen, den Sie nach jedem Ausspruch der Helden werfen. Zeigen Sie Geduld, aber bedenken Sie auch, dass ein rasender Pöbelhaufen sogar vom Aufrührer nur schwer unter Kontrolle gehalten werden kann.

Wie auch immer die Helden es anstellen: Der Bernstein muss zu Aurew gelangen. Daraufhin wird dieser, zunächst verwirrt, doch dann bestürzt, die Meute zurückrufen, und da die Eskorte der Karawane seinem Befehl gehorcht, wird aus dem drohenden Blutbad mangels richtiger Bewaffnung der übrigen Mahrenhuser einerseits und durch die Geistesgegenwart Fetankas andererseits eine weitgehend unblutige Keilerei.

DRAMATIS PERSONAE

JAMINKA JANTAREFF

Auch mit fünfzig Jahren ist die Immenmutter von ausnehmender Schönheit. Ihre langen schwarzen Haare sind von silberne Strähnedurchzogen, die Stirnglatze ziert das Hautbild einer kleinen Biene und die traurigen nachtschwarzen Augen sind unergründlich wie zwei Seen. Sollte sich ein Held zum Flirten mit ihr bemüht fühlen, geht sie zwar mit einer gewissen Koketterie darauf ein, doch in letzter Konsequenz bleibt sie stets unnahbar, und von ihren kunstvollen Hautbildern, die Schlangen darstellen, wird auch der charmanteste Held nicht viel zu sehen bekommen.

Sollten die Helden versuchen, sich durch die Anstürmenden zu Aurew durchzukämpfen – was eine gewisse Anzahl von Toten wahrscheinlicher macht –, wird die Sache natürlich weniger glimpflich ablaufen.

30 Leibeigene

Dreschflegel: INI 8+W6	AT 9	PA 8	TP 1W+3	DK S
Sense: INI 8+W6	AT 10	PA 9	TP 1W+3	DK S
Knüppel: INI 10+W6	AT 11	PA 9	TP 1W+1	DK N
Raufen: INI 10+W6	AT 11	PA 9	TP 1W (A)	DK H
LeP 29 AuP 30 KO 12	RS 0	MR 2	GS 8	

4 Gardisten des Bronnjars

Säbel: INI 9+W6	AT 14	PA 12	TP 1W+3	DK N
LeP 31 AuP 30 KO 13	RS 3	MR 3	GS 7	

9 Mitglieder der Eskorte – Durchschnittswerte

Die Werte können teilweise stark differieren

INI 10+W6	AT 14	PA 12	TP und DK nach Bewaffnung
LeP 34 AuP 33 KO 13	RS 3	MR 3	GS 6

Sonderfertigkeiten: nach Maßgabe des Meisters.

Je nachdem, wie nahe die Helden den Mitgliedern der Eskorte standen, verzichten die Kämpfer auf ihre Attacken und versuchen, sie zu überreden.

LOHN DER MÜHE

Die Helden erhalten je nach Erlebtem 200 bis 250 Abenteuerpunkte sowie Spezielle Erfahrungen in *Menschenkenntnis*, *Götter/Kulte*, *Alaani* und wahlweise *Kriegskunst* oder *Wildnisleben*.

Was die genauen Folgen der Geschehnisse für Mahrenhus sind, lässt sich schwer abschätzen. Je weniger Tote es gegeben hat und je überzeugender, beziehungsweise stimmungsvoller die Helden die Katastrophe verhindert haben, um so weniger Probleme dürften sie mit der Prais-Kirche, ihren Kameraden aus der Eskorte und Baron Albin bekommen. Davon hängt auch ab, ob sie die Karawane weiter eskortieren werden oder nicht. Immerhin ist das Leben der Jantareffs gerettet worden, und vielleicht fiel ja diesmal keiner der Wagen den Flammen zum Opfer. Der Verlust von Jaminkas Bienenstöcken trifft die Meschpoche schon hart genug, und ob sie weiterhin in dieser Gegend ihr Winterlager aufschlagen wird oder kann, ist ebenfalls fraglich.

Mertens vermutlicher Tod hinterlässt eine Lücke, die nicht leicht zu füllen ist. Schließlich ist er der einzige Nachkomme Albins, und die Umstände müssten mehr als glücklich sein, sollte sich daran etwas ändern. Was zu guter Letzt aus Aurew und Jaminka wird, ist ebenfalls offen. Bei der Beantwortung dieser Frage mag man sich die eigene Erfahrung vor Augen führen: Wie viel kann man einem geliebten Menschen verzeihen, und das nach so langer Zeit? Am Ende entscheiden Sie selbst, lieber Meister, ob Aurew und Jaminka nach Jahrzehnten der Trauer und Verbitterung überhaupt zu einem Neuanfang fähig sind. Auf jeden Fall liegt hier die Chance, doch noch ein glückliches Ende zu ermöglichen.

Ihr Leben lang diente Jaminka nur ihrer Sippe. Die Tragödie um Aurews Geschenk war ihr eine Lehre und fortan verzichtete sie darauf, einem einzelnen Menschen ihre Liebe zu schenken. Die innige Zuneigung für Aurew hielt sie in ihrem Herzen über all die Jahre geheim und bedauerte sehr, dass sie ihn so hatte verletzen müssen. Dies hält sie auch für den Grund, warum die Jantareffs unter ihrer geistigen Führung so viel Pech hatten: Sie konnte ihrer Sippe nicht vollends dienen, wie es eigentlich ihre Aufgabe gewesen wäre, solange sie neben ihrer großen Lüge auch die große Liebe zu einem Feind der Sippe mit sich herumtrug. Trotz zahlreicher Angebote nahm sich Jaminka nie einen Mann und bekam folglich auch nie eine Tochter, die sie hätte zu ihrer Nachfolgerin

ausbilden können. Sie hatte in der Sippe einen schweren Stand und es schien ihr, als könne es den Anderen gar nicht schnell genug gehen, bis sie Fetanka ausgebildet und im letzten Sommer ihre neue Funktion als Immenmutter angetreten hatte. Seitdem leidet Jaminka unter ihrer Einsamkeit.

Zitate:

»Warte, die Bienen wollen uns etwas sagen. Du hörst nichts? Aber sieh doch, wie sie für uns tanzen!«
 »Da magst du schon Recht haben, Kindchen. Wenn du so sicher bist, wird es für dich stimmen.«

MU 11	KL 14	IN 15	CH 14	FF 12	GE 10	KO 11	KK 9
Dolch: INI 9+W6		AT 10		PA 11		TP 1W+1 DK H	
LeP 30		AuP 29		AsP 40		RS 4 MR 8 GS 8	

Nachteile: Eitelkeit 5, Aberglaube 7, Albträume, Seffer Manich
Vorteile: Gutes Aussehen, Halbzauberer, Tierfreund
Talente: Menschenkenntnis, Überzeugen, Heilkunde Seele, Tierkunde, Götter/Kulte (Mokoscha), Kochen, Schriftlicher Ausdruck; diverse Zibilja-Rituale
Sonderfertigkeiten: nach Maßgabe des Meisters

AUREW PRAIOSLOB ELSBORN

Nachdem er nicht die Weihe zum Praios-Priester empfangen durfte, zog Aurew einige Jahre ziellos und verbittert durch die Nordlande. Dadurch lernte er dieses Gebiet und seine Gefahren sehr gut kennen, so dass er schließlich zu einem der besten Karawanenführer dieses Landstrichs wurde, und wahrscheinlich der einzige praiosgläubige. Mancher Bekannter aus Tagen des Noviziats mag sich seiner erinnern haben, als es galt, einen neuen Führer für den Bernsteinzug zu finden, und so trat man mit einem großzügigen Angebot an Aurew heran. Die Ernennung zum Akoluthen stellte einen Teil von Aurews Ehre wieder her und seit mittlerweile neun Jahren führt er die Karawane zur vollsten Zufriedenheit der Priesterschaft. Die restliche Zeit des Jahres bewohnt er ein Häuschen in Glyndhaven und arbeitet im dortigen Kloster. Was er allerdings niemals verloren hat, ist der tiefe Hass gegen die 'heimtückischen Norbarden'.
 Inzwischen hat Aurew die Fünfzig überschritten und ist zu einem wetergegerbten Nordmann geworden. Er kleidet sich zu Ehren Praios' in Weiß, sein Amulett aus Bernstein trägt er offen. Sein Wesen ist ehrlich und resolut, gerecht und diszipliniert, er kennt sich in den Formalismen des Kultes aus wie ein Priester und ist ein charismatischer Laienprediger. Seine Untergebenen betrachtet er als Schutzbefohlene und wird jeden von ihnen vor Fremden erbittert verteidigen; im Gegenzug fordert Aurew allerdings strengen Gehorsam.

Zitate:

»Aber ich sage euch: Praios liebt nicht solche Taten!«
 »Das mögt Ihr fordern, gelehrter Herr, doch meine Entscheidung lautet anders.«

MU 14	KL 11	IN 11	CH 15	FF 10	GE 11	KO 13	KK 12
Streitkolben: INI 11+W6		AT 16		PA 14		DK N TP 1W+4 DK N	
LeP 34		AuP 36		RS 2		MR 5 GS 8	

Nachteile: Vorurteile gegen Norbarden 9, Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen
Vorteile: Verbindungen, Ortskenntnis (Karawanenroute)
Sonderfertigkeiten: Akoluth, Steppenkundig, Kampf-SF nach Maßgabe des Meisters
Talente: Wildnisleben, Orientierung, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Überreden, Überzeugen, Götter/Kulte (Praios)

MERTEN LEOWULF VON MAHRENHUS

Als einziger Erbe des Barons von Mahrenhus hat sich Merten neben zahlreichen Kampffertigkeiten auch die Staatskunst zu Eigen gemacht. Mittlerweile Ende 40, hat er die längste Zeit seines Lebens mit Warten auf den Thron verbracht. Zwar hatte er eine sewerische Edle geheiratet, doch sie verstarb vor vielen Jahren an der Blauen Keuche, und ihr Bruder verweigerte Merten das Erbe. Das einzige Kind der Verbindung starb nach der Mutter, und bald verbreiteten sich unter den sewerischen Adelsdamen Gerüchte, dass die Mahrenhuser nicht nur hoffnungslos provinziell, sondern auch noch von Norbarden verflucht seien. Aus Mertens jugendlichen Schwärmen für Jaminka wurde eine schmerzliche Erinnerung, und als die hübsche Immenmutter dann im letzten Sommer in die Nähe des Dorfes zog, flackerte die alte Leidenschaft wieder auf. Merten begann erneut zu werben.
 Mertens Auftreten ist selbstsicher und jovial, er weiß sich zu benehmen und da er faktisch die Staatsgeschäfte verwaltet, gehorchen ihm die Leibeigenen bedingungslos. Seine Skrupellosigkeit verwechselt man nur allzu leicht mit der Bauernschläue, die beim Verhandeln von Zöllen und Zinsen hervortritt, doch hinter der freundlichen Fassade steckt ein gnadenloses Machtkalkül.

Zitate:

»Was geht Euch meine Vergangenheit an, junger Herr?«
 »Ihr befindet Euch auf meinem Grund und solltet schon allein deshalb nicht solche Beschuldigungen aussprechen.«

MU 13	KL 12	IN 12	CH 10	FF 10	GE 12	KO 13	KK 14
Schwert: INI 9+W6		AT 16		PA 15		TP 1W+4 DK N	
LeP 35		AuP 37		RS 4		MR 4 GS 6	

Nachteile: Goldgier 8, Arroganz 5
Vorteile: Eisern, Adliges Erbe
Sonderfertigkeiten: nach Maßgabe des Meisters
Talente: Überreden, Schleichen, Hauswirtschaft, Etikette.

ALBIN RONDRAMIR VON UND ZU MAHRENHUS

Der Bronnjar des Dörfchens Mahrenhus zählt bereits stolze 79 Winter. Im Alter ist der ehemalige Haudegen sanft geworden. Einen Schlaganfall brachte er schon hinter sich, daher ist seine linke Gesichtshälfte gelähmt und sein linkes Bein steif. Sein einziger Nachkomme und Thronfolger Merten ist sein ganzer Stolz. Trotzdem beharrt Albin auf seinem Amt und umgibt sich mit Luxus, den er nur über Schulden bei den Norbarden finanzieren kann, und den er zumeist auch bei ihnen kauft.
 Nach jedem neuerlichen Kauf ist er sich sicher, diese ganzen neuen Dinge niemals wirklich gewollt zu haben und von dem Pack verhext worden zu sein.

Zitate:

»Als ich in Eurem Alter war, bin ich nicht so zimperlich mit diesem Pack gewesen.«
 »So lange ich auf meinen eigenen Füßen stehen kann, bin ich der Herr von Mahrenhus.«



PREISET DIE SCHÖNHEIT

VON PATRICK GOUDER UND STEPHAN FRINGS

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN.
MIT DANKE AN DIE TESTSPIELER STEPHAN KUYPERS, STEPHAN KOCH, PAUL FLACHSKAMPF UND KEVIN ARETZ.

HINTERGRUND

Das vorliegende Abenteuer führt die Helden in das maraskanische Exilantenmilieu des Festumer Stadtteils *Neu-Jergan*, wo sie als hohe Gesandte des *Tetrarchen von Khunchom* einen Mord aufzuklären haben: *Umradjida*, eine Verwandte *Keideran-Dajins*, ist in ihrem Haus zu Tode gekommen. Die Helden gewinnen im Zuge ihrer Ermittlungen tiefe Einblicke in das geistige und gesellschaftliche Leben der Maraskaner auf bornischem Boden und lernen dabei die eigentümliche *Richtersekte* mit ihren so charismatischen wie seltsamen Führern kennen.

Deren Lehre, die eigentlich das ideologische Rüstzeug für einen engagierten Kampf gegen alles Böse und Hässliche liefern soll, wurde von einem fanatischen Wirtkopf, dem angesehenen Stoffhändler *Alrech Jergoran*, auf groteske Weise verzerrt. Als ihm bekannt wurde, dass *Umradjida*, eine bemitleidenswert hässliche Dame, ihre äußerlichen Mängel mittels eines Charisma-Rings zu kaschieren versuchte, sah Alrech das als künstliche und daher frevelhafte Aufwertung der von Rur verliehenen natürlichen Schönheit an. Er hielt die Frau für moralisch verkommen und glaubte an seine Pflicht, die Gesellschaft von solchen Elementen reinigen zu müssen. Also warb er einen professionellen Meuchler an und ließ die Dame beseitigen. Den magischen Ring brachte er in seine Gewalt, denn in seinem fanatischen Geist war eine perfide Idee gereift: Wenn er den Ring kursieren ließ, konnte er weitere Personen auf die Probe stellen und so, falls sie die Prüfung nicht bestanden, zur Mehrung der Schönheit der Welt beitragen.

Während die Helden den ersten Mord aufzuklären versuchen, wird der

Mörder ein zweites Mädchen verführen, den Ring zu benutzen, um sich danach erneut als 'Richter' aufspielen zu können. Die Helden tappen bislang im Dunkeln, doch durch diesen zweiten Mord beginnen sie, die Zusammenhänge zu errahnen. Sie erkennen schließlich ein ideologisches Motiv, was ihre Aufmerksamkeit unweigerlich auf die Sekte der Richter lenkt.

Dadurch geraten sie allerdings selbst ins Visier des Mörders, der die Nachstellungen der Helden nach den geistigen Führern als Sakrileg betrachtet. Die Gruppe entgeht nur knapp einem Anschlag und findet nun in *Bardojian*, einem der beiden Führer der Richter, einen Verbündeten. Der glänzende Rhetoriker und Menschenkenner schlägt vor, auf dem Marktplatz eine provokante Predigt zu halten, die alle Theorien der Richter radikal in Frage stellt. Damit soll der Täter aus seiner Deckung gelockt werden.

Der Plan geht auf, doch der Entlarvte entkommt und flüchtet in die Kellergewölbe seines Hauses. Als die Helden dort eintreffen, löst er eine gigantische Explosion aus, die alle in den Tod reißen soll. Die Helden überleben knapp, doch stellen sie zu ihrem Schrecken fest, dass die Explosion einen verborgenen Zugang zu einer alten Höhle freigelegt hat, in der ein längst vergessener Schrecken aus der Festumer Frühzeit seit Jahrhunderten seiner Befreiung harret. Nun gilt es einen letzten mörderischen Kampf zu bestehen, bis die Helden aus der klammen Höhle befreit und von Tetrarch *Mulziber* in der ihnen gebührenden Weise geehrt werden.

DIE ANWERBUNG

Neugierig geworden? Dann begleiten Sie uns in den Salon des Khunchomer Tetrarchen *Keideran-Dajin*, der Ihre erfahrenen Kämpen über Mittelsmänner angeworben hat, um sie mit einer Queste zu betrauen, die neben Kampferfahrung und Kombinationsgabe auch diplomatisches Geschick und Einfühlungsvermögen erfordert.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Keideran-Dajin von Khunchom empfängt euch in einem kleinen, prunklosen Salon. Nachdem ihr euch vorgestellt und Platz genommen habt, bringt man euch grünen Tee aus einem tönernen Samowar und süßes Gebäck. Es dauert eine ganze Weile, bis das Gespräch in Gang kommt. Ganz nach tulamidischer Art hat euer Gastgeber keine Eile. Euren zarten Versuchen, das Gespräch in konkretere Bahnen zu lenken, begegnet der schöne, gepflegte Herrscher mit maskenhaftem Gleichmut. Immer schwerer wird es für euch, in den ungewohnten, flachen Kissen würdig und ruhevoll zu bleiben. Schließlich, nach zwei langen Stunden, kommt der Tetrarch auf den Punkt: "Wie Ihr wisst, blicken wir Maraskaner auf bewegte Jahre zurück. Die mittelreichischen Besatzer haben wir leidenschaftlich gehasst, doch hätten wir gehaut, dass sie von jenen abgelöst werden würden, die der Schönheit der Welt spotten, wir hätten uns wohl freudig ihrer Herrschaft unterworfen."

Der Maraskaner nippt gedankenverloren an seinem Tee. Für einen Moment scheint er euch vergessen zu haben, dann besinnt er sich, lächelt euch gequält zu und hebt von neuem an zu sprechen: "Viele meines Volkes haben in der langen Zeit der Fremdherrschaft ihre Heimat verlassen und sich in anderen Gegenden niedergelassen. Neben unserer Gemeinde in Khunchom ist besonders Neu-Jergan zu nennen, das Maraskanviertel Festums. Es ist das mit Abstand größte und einflussreichste außerhalb des *Shikanydad*. Ich pflege mit dem ehrwürdigen *Mulziber* fruchtbare und wenig konfliktträchtige Beziehungen, doch seit kurzem erreichen mich beunruhigende Nachrichten: Vor kurzem kam in Neu-Jergan *Umradjida*, eine enge Verwandte von mir, auf gewaltsame Weise um. Die Gründe dafür sind mir bislang verborgen geblieben, doch von einem einfachen Raubmord über höfische Kabalen bis zu schwarz-maraskanischen Umtrieben ist alles denkbar. Ich kann daher niemandem vertrauen und habe *Mulziber* davon in Kenntnis gesetzt, dass ich in Kürze eine Delegation von ... Spezialisten nach Festum schicken werde, die den Fall untersucht. Diese Aufgabe sollt Ihr übernehmen. Die *Sira As'Dunkel*, unser derzeit einziges Schiff, wird Euch nach Festum bringen. Dort wendet Euch zunächst an *Mulziber*, der Euch alle vorhandenen Informationen zukommen lassen wird. Für die Dauer Eurer Mission sollt Ihr den Ehrentitel des

‘Ka’Wezyrad’ tragen. Ihr seid damit hohe Beamte des Tetrarchen von Khunchom und mir persönlich unterstellt. Man wird Euch entsprechend behandeln. Was Eure Vergütung betrifft: 10 mittelreichische Dukaten im Voraus sowie weitere 40 Dukaten bei lückenloser Aufklärung des Falles hielt ich für angemessen. Seid Ihr damit einverstanden?’

Gut möglich, dass die Helden diesen Betrag für zu niedrig halten. Der Tetrarch ist durchaus zu Verhandlungen bereit. Im äußersten Falle (*Feil-*

schen-Proben und gute Argumente Ihrer Spieler) wird er die Prämie maximal verdoppeln. Die Reise nach Festum ist für das Abenteuer ohne Belang. Wir gehen davon aus, dass die Helden die Bornmetropole ohne größere Komplikationen erreichen. Doch wer weiß, welche wundersamen Wendungen einem kreativen Meisterhirn entspringen mögen. Falls Sie die Reise detailliert ausgestalten und ihrer Gruppe das ein oder andere Hindernis in den Weg legen möchten, müssen Sie allerdings den von uns gesteckten Zeitrahmen entsprechend ändern. Nach unserem Plan werden die Helden Khunchom am 5. Efferd verlassen und Festum am frühen Abend des 15. Efferd erreichen.

I. VON JERGAPER PAGODEN IM FESTUMER NEBEL

15. EFFERD 1028 BF

EIN PAAR EINLEITENDE WÖRTE ZUM SPIEL IM NEU-JERGAN

Wir haben uns bemüht, dem Leben in einer maraskanischen Exilantengemeinde viel Tiefenschärfe und Profil zu verleihen. Sie sollten sich Zeit nehmen, die unverwechselbare Atmosphäre Neu-Jergans darzustellen und die Helden darin eintauchen zu lassen: Schildern Sie in kräftigen Farben, zu welcher Blüte die Tradition des *Kladj*, jenes notorischen Mitteilungsbedürfnisses der Maraskaner, hier gelangt ist. Beschreiben Sie die sonderbare Architektur der Turmbauten und die eigentümliche, bunte Gewandung der Maraskaner. Kurzum: Ergänzen Sie bei Bedarf die Informationen, die wir Ihnen im Folgenden an die Hand geben, um einige nette Details, und sorgen Sie dafür, dass den Helden bei ihren Ermittlungen nie langweilig wird oder sie allzu bald das Gefühl bekommen, alles gesehen zu haben.

Gerne können Sie sich hierbei auch von den einschlägigen Publikationen (*Blutrosen* und *Marasken*, zum Download erhältlich in der DSA-Sektion auf www.fanpro.com, sowie *Das Land an Born und Walsach*) inspirieren lassen.

Das Abenteuer ist so konzipiert, dass die Ermittlungen der Helden zunächst fruchtlos bleiben. Scheuen Sie sich nicht, falsche Fährten zu legen, und führen Sie Ihre Helden in die Irre. Wir haben Ihnen, wie Sie sehen werden, dazu ein paar Anregungen gegeben. Wenn Ihre Gruppe auf dem völlig falschen Wege ist, lassen Sie sie gewähren. Spätestens nach dem zweiten Mord werden die Helden einen Zusammenhang zwischen den Verbrechen und der Ideologie der Richtersekte bemerken. Der Rur-Gror-Glaube im Allgemeinen und die Ideologie der Richtersekte im Speziellen spielen in diesem Abenteuer eine herausragende Rolle. Aus diesem Grunde möchten wir Ihnen, verehrter Meister, an dieser Stelle auch einen Überblick über die in Neu-Jergan vorherrschenden religiösen Traditionen verschaffen.

Die Beschreibung der beiden Führer der ‘Richter’ entnehmen Sie bitte den Personenbeschreibungen ab Seite 43.

DIE IDEOLOGIE DER RICHTERSEKTE – EIN EXKURS

Der Glaube an die Zwillingsgötter leugnet nicht die Existenz der Zwölfe. Er weist ihnen lediglich die untergeordnete Funktion zu, den Weltendiskus auf seinem kosmischen Flug nach Rurs Maßgaben zu schützen und zu pflegen. Der Zweigötterglaube führte zu einer komplizierten Zahlenmystik, an welche je nach Auffassung auch die Zahl der Zwölfgötter angepasst wurde.

Einige Sekten reduzieren oder erweitern so die Anzahl der ‘Zwölfgeschwister’ auf eine ihnen gefälligere Zahl. Die Richtersekte, eine recht junge Neugründung, die aus einer Gruppierung in priesterkaiserlichen Zeiten hervorging, fasst demgemäss Praios und Phex zu einer einzigen Entität zusammen.

“Die Wahrhafte ist voller List”, lautet ihre Losung, die eine Umsetzung der hohen Ideale Praios’ mit den pragmatischen Mitteln des Phex nahe legt, was sich vor dem Hintergrund wiederholter Unterdrückung und Verfolgung des Zweigötterglaubens bereits mehrfach als fruchtbar erwiesen hat. (Weitere Details hierzu finden Sie in den Publikationen *Blutrosen* und *Marasken* sowie *Götter, Kulte, Mythen*).

Auf Maraskan trägt Praios den Beinamen ‘Richter des Tages’, Phex ist der ‘Richter der Nacht’. Die Funktionen und Domänen beider Götter entsprechen im Wesentlichen denen mittelländischer Konzeptionen. Also werden Praios Wahrheit und Erkenntnisvermögen zugeordnet. Gemäß dem maraskanischen Dogma von der Schönheit der Welt, die es überall zu erkennen gilt, sind Schönheit und Wahrheit eines. Die Richtersekte fordert nun nicht etwa, bei der bloßen Schau dieser Schönheit stehen zu bleiben, womit sich weite Teile der maraskanischen Philosophie begnügen. Vielmehr gilt es, diese Erkenntnis in eine Tat oder konkrete Handlung umzusetzen, die aus Wahrheit geboren selber schön und somit ein Beitrag des Gläubigen zur Vollkommenheit der Welt ist. Aber die Umsetzung solcher Erkenntnisse ist nach maraskanischer Erfahrung immer mit der Überwindung übermächtiger Hindernisse wie dem Dschungel oder unterdrückender Besatzer verbunden.

Das Mittel des Unterlegenen jedoch ist die List, womit Phex ins Spiel kommt. Phex als Gott des Glücks ist es auch, der den Erfolg menschlicher Taten garantiert. Als Patron des Handels und allgemein zwischenmenschlicher Belange bestimmt er im Verborgenen den Lauf der Dinge, während Praios offen dafür steht, wie sie sein sollten. Wahre Schönheit ergibt sich nach Ansicht der Richter erst durch die Harmonie zwischen Sollen und Sein, der die Einheit der scheinbaren Gegensätze von Praios und Phex entspricht. Es ist hier kein Zufall, dass die Richtersekte vor allem auf politischem Gebiet aktiv ist, repräsentieren doch der Sonnen- und der Mondgott zwei unterschiedliche Akzente menschlicher Gesellschaft. Sie ist daher auch das Gebiet, auf dem die Sekte zum Handeln aufruft. Eine Einheit von Praios und Phex mag da verwundern. Dass angesichts der offensichtlichen Falschheit und Hässlichkeit des aktuellen borbaradianischen Jochs, das große Teile des Kontinentes niederdrückt, eine große Tat mit militantem Nachdruck gefordert wird, verwundert dagegen nicht mehr.

Die Sekte hat großen Zulauf und derzeit im Viertel 400 bekennende Anhänger und etwa doppelt so viele Sympathisanten. Direkte Mitglieder tragen breite Schals in den Farben dunkelblau für die Nacht und honiggelb für den Tag. Bedenken Sie, dass der Begriff der Sekte im maraskanischen Kulturkreis keineswegs übel beleumundet ist. Selbst Mulziber gibt sich offen als Sympathisant zu erkennen.

ANKUNFT IN NEU-JERGAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

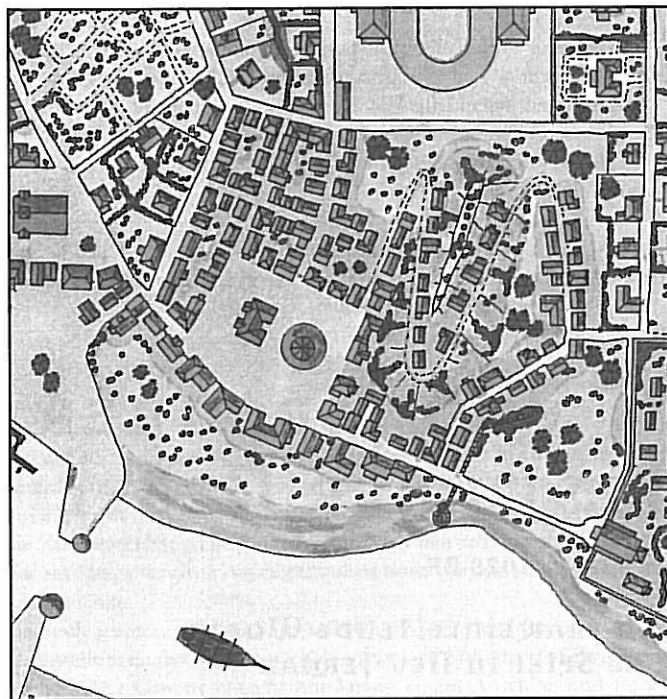
Die berühmten maraskanischen Wohntürme sind bereits vom westlichen Teil des Hafens aus sichtbar. Bis zu 20 Schritt hoch, überragen sie die meisten der Festumer Fachwerk- und Backsteinbauten bei weitem und künden schon von Ferne vom eigentümlichen Gepräge Neu-Jergans. Als ihr das maraskanische Viertel erreicht, ist es euch, als hättet ihr das Bornland verlassen und mit ein paar Schritten Hunderte von Meilen hinter euch gebracht: Die Straßen sind plötzlich eng und dreckig. Überall stehen kleine Gruppen von Menschen in schreiend bunten Gewändern, die in einem kaum verständlichen Dialekt durcheinander schwatzen. Eine Vielzahl verschiedener, euch unbekannter Gerüche liegen in der Luft. Aus den engen, beschatteten Gassen dringen die Laute fremdartiger Musikinstrumente herüber. Wäscheleinen ziehen sich zwischen den hohen Turmhäusern quer über die Straße. Die noch nasse Wäsche tropft beständig und wie selbstverständlich auf die Straße und die darunter spazierenden Menschen.

Ein alter Mann kommt auf euch zu und grinst euch mit seinen gelben Zähnen schief, aber freundlich an: "Wollt Ihr probieren? Kostet nur 3 Kreuzer", meint er in einem umständlichen Garethi, während er euch ein zerknittertes Bananenblatt hinhält, auf dem mehrere reich belegte Fladen liegen.

Bei dem Gebäck handelt es sich um die berühmt-berüchtigten *Marasfladen*, so etwas wie das Nationalgericht der Insel. Die Neu-Jerganer machen sich einen Spaß daraus, Fremden Besuchern ihre Spezialität zu einem 'Vorzugspreis' anzubieten und dann gespannt zu beobachten, wie der arglose Käufer das Gericht verkraftet. Die in den Straßen verkauften Marasfladen sind nämlich derart niederhöllisch scharf, dass selbst ein Boroni panisch nach Wasser ruft, sobald die Gewürze den Rachen erreicht und ihre Wirkung entfaltet haben (vorausgesetzt, ihm misslingt die *Selbstbeherrschungs-Probe* +10). Gönnen Sie sich und den Spielern also eine nette Szene, wenn ein Held den Fladen kauft. Es werden dann nämlich die umstehenden Maraskaner in ihren Gesprächen innehalten, vielsagende Blicke austauschen und gespannt auf die Reaktion des Unglücklichen warten. Misslingt die Probe, erntet der Held schallendes Gelächter und danach klopf man ihm freundschaftlich auf die Schulter und gibt ihm zu verstehen, dass er sich in guter Gesellschaft befinde und es beinahe allen Nichtmaraskanern beim ersten Probieren so gehe. Gelingt es ihm jedoch, sich einigermaßen zu beherrschen, so kann er sich der Hochachtung der Maraskaner sicher sein, wird den Fladen nicht bezahlen müssen und prompt zu einem Glas Tuzaker Drachenblut (einen schweren Rotwein) eingeladen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzem Marsch gelangt ihr auf den großen Platz, um den Neu-Jergan sich gruppiert. Zwei Gebäude beherrschen die Szenerie: der himmelhohe Turm des Rur-Gror-Tempels und Mulzibers Residenz.



Der prächtige Tempelturm der göttlichen Zwillinge ist eines der höchsten Gebäude der Bornmetropole und sichtbarster Ausdruck des Selbstbewusstseins einer zu Wohlstand gelangten Exilantengemeinde. Jeder Maraskani ist gerne bereit, dem staunenden Betrachter alle Einzelheiten des schier überbordenden Figurenschmucks an der luftigen Holzkonstruktion zu erklären, die über dem 30 Schritt durchmessenden kreisrunden Sockelgeschoss aus Walsachgranit an die 50 Schritt in die Höhe ragt. Die typisch maraskanische Bauweise erfuhr wegen der harten bornischen Witterung einige Modifikationen. Das untere der beiden Pagodendächer ragt weiter vor als gewöhnlich und beschirmt so eine breite, säulengestützte Veranda. Das obere Pagodendach ist dagegen außergewöhnlich spitz, um die Schneemassen abzuleiten. Da sich die Tempelpriester wegen der nordischen Dächer nicht wie auf Maraskan üblich auf den Flachdächern aufhalten können, verfügen die oberen beiden Stockwerke jeweils über einen umlaufenden Balkon. Die insgesamt drei Stockwerke über dem ebenerdigen Tempelraum sind im hiesigen Fachwerk ausgeführt, dessen Wandfelder zwischen den verschwenderisch beschnitzten Balken bunt bemalt sind.

Der über zwei Stockwerke reichende Tempelraum, in den eine Galerie zum Fassen der großen Gemeinde eingezogen ist, beherbergt im Wesentlichen die große Statue Rurs, die sehr zum Unwillen der Festumer Zünfte Eingang in viele Musterbücher von Schnitzern und Steinmetzen gefunden hat, sowie einen Kranz schlichter Seitenkapellen für die Zwölfgeschwister. Der Gebrauch von Weihrauch und anderen Duftstoffen hat seit der Blockade zum allgemeinen Bedauern stark abgenommen. In den oberen Stockwerken sind eine Bibliothek sowie die Wohnräume der vier Hochgeschwister untergebracht.

Weit größere Sorgen als die handwerkliche Meisterschaft des neuen Festumer Wahrzeichens bereitet den etablierten Kulturen der Zwölfgötter die rege kulturelle Tätigkeit, die sich im langen Schatten der Prachtpagode zu entfalten beginnt. In letzter Zeit gehen von Neu-Jergan die fruchtbarsten Impulse für die Philosophie und Theologie der maraskanischen Welt aus, deren oft berückende Wirkung viele Menschen an den Gestaden des Perlenmeeres für die Sache Rur und Grors eingenommen hat. Besondere Dynamik bezog dieser Prozess durch die beiden Priester der Richtersekte, *Emirasab* und *Bardojian*, die sich ganz dem Ausbau und der Vervollkommnung ihres spekulativen Systems einer Identität von Praios und Phex widmen. Dabei haben die beiden ihre Tätigkeitsbereiche ganz nach Neigung und Talent getrennt. *Emirasab* ist in Neu-Jergan als introvertierte Brütererin bekannt, die über ihren Studien oft tagelang die Mahlzeiten vergessen kann. Wesentlich präsenter ist Bar-

dojian, der als begnadeter Redner und charismatischer Führer der Sekte mit den Helden in Berührung kommen wird. In flammenden Reden propagiert er Emirasabs Konzeptionen, die dazu aufrufen, von der typisch maraskanischen selbstvergessenen Betrachtung der Welt abzusehen und zu handeln. Vor dem Hintergrund der jüngsten borbadianischen Schrecknisse hat diese Haltung weit über die Grenzen Neu-Jergans hinaus große Popularität gewonnen.

Nominell untersteht der Festumer Rur-Gror-Tempel dem freundlichen alten Zwillingsspaar *Nitor* und *Folnor*, die ganz im Schatten der beiden charismatischen Führer der Richtersekte im alltäglichen Tempeldienst

aufgehen (Zitate: "Fragt Bardojian!", "Da müsste man eigentlich Emirasab fragen ...", "Preiset die Schönheit!"). Eine Küche oder andere Wirtschaftsgebäude wird man im Tempel nicht finden, da sich verschiedene Familien Neu-Jergans die Ehre teilen, die Priester mit allem Notwendigen direkt (über-) zu versorgen, so dass Folnor zweimal in der Woche von den Resten eine üppige Armenspeisung auf der Tempelveranda organisieren kann. Auch vor freiwilligen Hilfsdiensten zu Reinigung und Erhalt des Gebäudes können sich die Hochgeschwister kaum retten. Da sich die Pagode direkt gegenüber von Frumolds Palast befindet, übernimmt Mulzibers Garde die Tempelbewachung gleich mit.

DIE AUDIENZ BEI MULZIBER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Residenz des Tetrarchen besteht aus drei ehemals separaten Bürgerhäusern, die mit Türmchen, Brückchen, diversen Anbauten und einer umfassenden Mauer zu einem wenig Würde ausstrahlenden Komplex zusammengefasst wurden. Fast würde er auf euch wie eine Räuberhöhle wirken, wäre der Haupteingang nicht flankiert von zwei Wachen in kostbarster maraskanischer Rüstung. In einem engen Vorraum empfängt euch eine Art Haushofmeister in ebenso bunten wie kostbaren Seidengewändern und verlangt das Beglaubigungsschreiben aus Khunchom. Alle engen Flure und Treppen, die ihr durchquert, sind mit kostbaren Möbeln und Gemälden geradezu voll gestopft. Ständig drängt ihr euch an Boten oder Lakaien vorbei, die geschäftig hin und her huschen. Überall prangt das Lilienbanner.

Prinz Mulziber empfängt euch hinter einem riesigen Schreibtisch, dessen gewaltigen Aktenmassen man ein wenig Platz für einen kleinen Imbiss abgetrotzt hat. Als einer von euch eher zufällig eine der Karten mustert, die sich in den Dossierstapeln verirrt hat, rollt Mulziber diese mit eleganter Bewegung zusammen und reicht sie seinem Sekretär, indem er ihm einen vernichtenden Blick zuwirft. "Mein aufrichtiger Wille Euch, edle Ka'Wezyrad, angemessen zu bewirten, wetteifert mit meinem eklatanten Mangel an Zeit", beginnt der Tetrarch, und lächelnd fügt er hinzu: "Nicht, dass ich nicht einige Tugenden der bienenfleißigen Bornijin übernommen hätte, aber wie das Rohr im Winde beuge ich mich den Erfordernissen unserer Tage."

Nachdem er euch gebeten hat, die Gläser zu ergreifen, erhebt er sich

und verkündet feierlich: "Segen dem, der Euch geschickt, Segen der Schwester, deren Heimgang Euch hierher geführt. Ich entbiete den herzlichen Willkomm Neu-Jergans. Möge unsere Gastfreundschaft Euch im kalten Norden zum wärmenden Mantel gereichen!" Dann setzt er sich und ergängt trocken: "Ehrenwerte Ka'Wezyrad, zur Sache!"

Mulziber ist nicht minder besorgt über den Tod Umradjidas. Nach seinem Kenntnisstand handelt es sich um einen Raubmord, doch er ermutigt die Helden ausdrücklich, sorgfältig zu ermitteln. Ingeheim befürchtet er nämlich auch, dass es sich bei dem Raubmord um die Verschleierung einer anders, vermutlich politisch motivierten Tat handelt. Angesichts der fortgeschrittenen Zeit (es ist inzwischen dunkel geworden) empfiehlt Mulziber den Helden zunächst einen Besuch in der Taverne *Freies Maraskan*, wo sich Recherche mit Unterhaltung trefflich kombinieren lässt.

Wenn die Helden den Wunsch äußern, auf dem schnellsten Wege zu Hildjain, dem Witwer der Verstorbenen, gehen zu wollen, gibt Mulziber zu bedenken, dass es schon spät und Hildjain vermutlich schon zu Bett gegangen sei.

Unterkunft finden die Helden in einem Nebenbereich des Gebäudekomplexes mit separatem Eingang über eine neulich gezimmerte Treppe, so dass sie mit dem Residenzbetrieb nicht direkt in Berührung kommen werden. Mulziber weist darauf hin, dass die Gruppe angeblich gegen einen schwarzmaraskanischen Spion mit dem fingierten Namen Brinjian Duuz ermittelt, um den Mörder nicht sofort aufzuschrecken. Daher geht Mulziber auch offiziell mit betonter Überzeugung von einem Raubmord aus. Diesbezüglichen Kladj habe er so breit wie unauffällig streuen lassen.

II. ÜBER FREUNDLICHE FLÄMMCHEN UND VERSCHLAGENE HEHLER

Nichtmaraskanern, zu denen Ihre Helden wahrscheinlich

gehören, stellt sich ein bedeutendes Problem in den Weg, wann immer sie versuchen, auf maraskanischem Gebiet an Informationen zu gelangen: das Phänomen des *Kladj*. Die Tradition des *Kladj* bedeutet für die Helden Fluch und Segen zugleich: Einerseits geschieht in einem maraskanischen Stadtviertel nichts, was nicht binnen Stunden brühwarm weitergetragen würde, andererseits wird vieles nach dramaturgischen Gesichtspunkten rigoros modifiziert. Entsprechend schwierig ist es, Brauchbares von Überflüssigem zu trennen, und der inflationäre Gebrauch relativierender Wendungen wie "angeblich" oder "man erzählt sich" dürfte die Helden zielsicher in den Wahnsinn treiben. Tun Sie, verehrter Meister, Ihrer Gruppe also nicht den Gefallen, ihr nach einem Besuch auf dem Wochenmarkt gleich ein Bündel brauchbarer Informationen an die Hand zu geben. Der Weg zu halbwegs abgesicherten

Wahrheiten ist hart und steinig, und es bedarf einiger Übung, den Kern einer Sache aus dem Wortschwall zu destillieren, umso mehr, als das Maraskani nur mit viel gutem Willen als Garethischer Dialekt zu bezeichnen ist. Sie sollten anfangs einige Proben (*Garethi* oder *Tulamidya* +6) von den Helden verlangen, um zu bestimmen, ob sie den Kern einer Aussage überhaupt verstanden haben.

EINE BEGEGNUNG MIT DEM MÖRDER

Folgende Szene sollten Sie zu einem relativ frühen Zeitpunkt in das Abenteuer einbauen. Sie dient in erster Linie dem Zweck, die ahnungslosen Helden mit dem wahren Verantwortlichen für die Morde zu konfrontieren. Zudem soll sie dazu beitragen, die Rolle Bardojians als

zentrale Figur des gesellschaftlichen Lebens in Neu-Jergan zu verdeutlichen.

Bei ihren Streifzügen durch das Maraskanerviertel werden die Helden auf dem Marktplatz eher beiläufig Zeuge, wie Bardojian von der Tempelveranda aus mit einem vornehm gekleideten, gedrungenen Mann disputiert. Mit der Zeit drängt sich eine immer größere Menschenmenge vor dem Tempel zusammen, um den beiden zuzuhören. Wenn sich die Helden ebenfalls dazugesellen, werden sie Zeuge einer gelehrten Diskussion, in welcher der Priester dem Mann Fragen stellt, um anschließend dessen Antworten zu widerlegen. Es geht um das ewige Thema vom Guten, Wahren, Schönen und der Tat.

Am Ende bedankt sich der Mittdreißiger bei Bardojian respektvoll und zieht mit unbefriedigter Miene ab, während der halbe Platz vom Marktwort über den Krieger bis zum Gelehrten die Diskussion mit Eifer fortführt. Als die Stimmung beginnt, aggressiv zu werden, und die ersten Rempelen anfangen, verschafft Bardojian sich Gehör und spricht mit Donnerstimme: "Ihr wagt es gegeneinander die Hand zu erheben? Was glaubt ihr, wem zu gefallen ihr das tut? Meint ihr denn, Wahrheit kann sein, was nur ein einzelner hat? Ist Keifen und Rempeln euch Tat?"

Dann tritt er demonstrativ einen Tonkrug um, verschwindet schnurstracks im Tempel und ist für niemanden zu sprechen. Die Menge hält betroffen inne und beginnt dann, die Weisheit des heiligen Mannes zu preisen.

DIE TAVERNE FREIES MARASKAN

Die Taverne befindet sich im Westen des Viertels, gleich an der Hauptstraße, die den Marktplatz mit dem Hafengelände verbindet.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr die schwere Eichentür zum Schankraum aufstoßt, weht euch ein Schwall rauchiger, verbrauchter Luft entgegen. Die Taverne ist zum Bersten gefüllt. Es ist so heiß, dass den Gästen der Schweiß auf der Stirn perlt. Inmitten des Durcheinanders könnt ihr kaum die Theke erkennen.

Das *Freie Maraskan* ist zweifellos die beliebteste Kneipe in Neu-Jergan. Wirt *Krezellon Lobaras*, ein kleiner, schwächlicher Mann mit Topffrisur, hat einen guten Instinkt für die Wünsche seiner Kunden, und beinahe jede Woche finden hier spektakuläre Veranstaltungen statt. Die Attraktion, die *Krezellon* sich in diesen Tagen hat einfallen lassen, übertrifft nach Meinung vieler Stammkunden alles bisher Gesehene: Ein befreundeter Magier hat dem Wirt – als Gegenleistung für freie Getränke auf Lebenszeit – für einige Tage die Dienste eines Feuelementargeistes zur Verfügung gestellt. Der kleine *Knirps*, der meistens als handgroße Flam-

ZUR ROLLE BARDOJIAN'S IM ABENTEUERVERLAUF

Der Führer der Richtersekte ist wesentlicher Repräsentant der Fremdartigkeit und Atmosphäre der maraskanischen Kultur, die mehr als jede andere des Kontinentes von Philosophie und Religion geprägt ist. Ihre Helden sollten seine Wichtigkeit vom ersten Tag in Neu-Jergan an deutlich spüren, ohne sie allerdings einordnen zu können. Sorgen Sie dafür, dass Bardojian den Helden unsympathisch wird, was sie durch sein kompromissloses Auftreten und seine "Ich habe Recht und euch alle durchschaut"-Attitüde gewährleisten können. Zudem sorgt er im Viertel für eine aggressive und militante Stimmung, versteht er sich doch selber als Einpeitscher gegen die Umtriebe in den Schwarzen Landen. Er ist der unbequeme Mahner, der alles, was dem Kampf, die Tat, untergraben könnte, als fehl am Platze brandmarkt.

Als mögliche Szene, die die Aufmerksamkeit der Helden auf den Priester lenkt, könnten Sie ein Mitglied der Richtersekte eine ausgelassene Feier mit der Begründung unterbrechen lassen, dass Bardojian solch eitles Treiben in diesen schweren Zeiten sicher für unangebracht hielt. Nehmen Sie sich die Freiheit, darüber hinaus weitere Szenen in das Abenteuer einzubauen, um den Priester als vermeintlichen Bösewicht aufzubauen.

me vergnügt über die (steinerne!) Theke tänzelt, scheint sichtlichen Spaß an seiner Tätigkeit zu haben: Das Kaminfeuer im Schanksaal ändert

regelmäßig Form und Farbe. Gästen, die ihn freundlich bitten, zündet der Geist die Zigarre an oder hält ihren Eintopf warm. So mancher barsche oder pöbelnde Gast verließ die Taverne hingegen schon mit versengten Haaren.

Naturgemäß bietet sich dieses Etablissement vorzüglich dafür an, den Helden hanbüchene Gerüchte, aber auch nützliche Hinweise unterzujubeln. *Krezellon Lobaras* und seine Kundschaft haben den *Kladj* zur Kunstform erhoben und versorgen jeden neugierigen Gast mit einer Schwemme von Neuigkeiten unterschiedlichster Qualität. Die folgenden Gerüchte kann man theoretisch bei entsprechender Geduld und/oder locker sitzender Geldkatze sämtlich im *Freien Maraskan* zusammentragen. Sie sollten sie jedoch auch auf andere Örtlichkeiten Neu-Jergans verteilen,

damit die einzigartige Taverne nicht auf den Status einer stets abrufbaren 'Datenbank' reduziert wird.

● "Umradjida? Und ob ich die kenne! Ein Kunde sagte mir, er wisse von seiner Schwägerin, dass deren Base beobachtet hätte, wie sie häufig im Festumer Rathaus ein- und ausging. (Zwinkert) Versteht Ihr, worauf ich hinaus will? Na? Na? (Verschwörerischer Tonfall:) Sie war eine Spionin!" (Falsch: Weil ihr Mann Diplomat ist, war Umradjida tatsächlich schon öfter im Rathaus; eine Spionin ist sie deswegen aber noch lange nicht.)

● "Man erzählt sich, sie habe jeden Morgen in Stutenmilch gebadet und sich danach mit Feigenmarmelade eingerieben. Zutrauen würd' ich's ihr." (barer Unsinn)

● "Soweit ich weiß, ist sie Stammkundin in der Stoffdruckerei *Abendschleier* gewesen. Das würde mich nicht wundern, denn angeblich hatte sie mehr Kleider im Schrank als die *Adelsmarschallin*." (wahr)

● "Wenn man Umradjida einmal gesehen hatte, vergaß man den Anblick nicht mehr: dicklicher Körper mit kurzen Gliedmaßen, darauf ein großer, unförmiger Kopf. Unter einer breiten, platten Nase sprang der Mund äffisch vor. Wulstige Unterlippe. Das Haar hart, spröde, ohne Glanz. Die Haut kalkig grau, blässlich. Darauf eine übertrieben modische Garderobe. Alles aufgeputzt und pomphaft. Ein scheußliches Weib." (+)

● "Die verstand es sich rauszuputzen wie keine zweite in Neu-Jergan. Musste sie ja auch, denn sonst hätte die nicht mal ein Ziegenbock besteigen wollen! (drecksiges Lachen)." (teilweise wahr)

● "Was denn, hässlich? Das wüsste ich aber. Ich habe sie einmal bei einem Empfang am Hofe Mulzibers kennen gelernt. Ich sage Euch, eine anmutigere Gestalt habe ich selten gesehen." (ebenfalls richtig, da Umradjida bei diesem Empfang den Ring trug)

Mit den Informationen aus dem Freien Maraskan dürfte das Interesse der Helden nicht nur an einem Besuch beim Witwer des Opfers, sondern auch der Stoffdruckerei geweckt worden sein.

DER BESUCH BEIM WITWER (16. EFFERD)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Hildjain von Khunchom bewohnt einen eigenen Turmbau im Westen des Viertels. Nachdem ihr geklopft habt, öffnet euch eine junge Hausdinerin, die euch überraschenderweise erwartet zu haben scheint und euch freundlich herein bittet. Nach kaum fünfminütiger Wartezeit werdet ihr zu Hildjain eingelassen.

In der Tat hat Hildjain fest mit einem Besuch der Helden gerechnet, da sich deren Ankunft schnell herumgesprochen hat und er über die wahren Gründe ihres Aufenthaltes informiert ist. Der jüngste Bruder des Tetrarchen von Khunchom lebt seit sechs Götterläufen in Festum und ist für die Pflege diplomatischer Beziehungen zur Adelsmarschallin und den beiden Festumer Bürgermeistern zuständig. Er wirkt erstaunlich gefasst und begrüßt die Helden freundlich. Da die Verbindung mit Umradjida lediglich wirtschaftlichen Erwägungen geschuldet war, hält sich seine Trauer in Grenzen – eine vorzügliche Möglichkeit, den Verdacht kurzzeitig auf ihn zu lenken. Von den magischen Kräften des Rings weiß Hildjain nichts. Dass Umradjida in letzter Zeit an besonderen Tagen wesentlich anziehender wirkte als sonst, ist ihm nicht entgangen, hält er aber für nicht weiter erwähnenswert. Im Laufe des Gesprächs sollten die Helden zu folgenden Erkenntnissen gelangen:

● Als Hildjain vor 21 Tagen abends nach Hause kam, fand er seine Frau tot auf dem Fußboden ihres Schlafgemachs. Das Zimmer war durchwühlt, sämtlicher Schmuck und ein Beutel mit 13 Dukaten entwendet worden. Die anderen Zimmer hatte der Mörder nur flüchtig durchsucht. Offenbar hatte er es besonders auf den Schmuck abgesehen.

● Ein Medicus in Mulzibers Diensten hat festgestellt, dass Umradjida an einer Vergiftung gestorben ist, hervorgerufen wahrscheinlich durch einen vergifteten Dolch, da das Opfer einen nicht sehr tiefen Einstich im Rücken aufwies.

● Hildjain hat bereits eine Liste mit allen entwendeten Schmuckstücken erstellt, die er den Helden gerne überlässt. Mehr noch: Da es sich teilweise um Erbschmuck handelt, bittet er die Helden, gerne auch gegen eine Entlohnung von je 5 Batzen, ihm die geraubten Stücke wiederzubeschaffen.

● Eine Untersuchung des Zimmers der Unglücklichen fällt ernüchternd aus. Es finden sich keinerlei brauchbare Hinweise auf den Täter. Auffällig ist allerdings, dass Umradjida in der Tat einen Großteil ihres Vermögens in kostbare Gewandung investiert haben muss. Hildjain bestätigt, dass seine Gattin Stammkundin im *Abendschleier* gewesen sei und regelmäßig sündhaft teure Maßanfertigungen bestellt habe.

DIE STOFFDRUCKEREI ZU NEU-JERGAN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Am östlichen Ende des Viertels ist in einem ehemaligen Lagerhaus die Stoffdruckerei Abendschleier untergebracht. Bei schlechtem Wind verfängt sich der beißende Gestank der Färbestoffe in den anliegenden Gassen, in denen neben den 30 Arbeitern die Ärmsten des Viertels hausen. Schon von draußen hört man das Rumpeln der Druckstöcke und Lieferkarren, unterbrochen nur von den zotigen Rufen der Arbeiter.

Unter dem Dach, hinter einem langen Saal, wo Stoffe oder Schablonen zurechtgeschnitten werden, werden die Helden von der schon ergrauten *Xanjida* empfangen, die Alrech häufig in der Manufaktur vertritt und, wie sie stolz erzählt, zu einem Drittel beteiligt ist. Sie kann folgende Informationen geben:

● "Umradjida? Traurige Sache das! Mit unsere beste Kundin. Sie war ein wenig verbaut, die Arme, und hatte sich mit ihrem Schneider zerstritten, der übrigens ein Vetter ..."

● "Der Herr hier ist Alrech Jergoran. Er ist allerdings selten im Hause, weil er sich mehr um den Vertrieb kümmert."

● "Umsatzrückgang? Nein, die Blockade verhinderte nur, dass wir weiter expandieren konnten, aber ...", und verschwörerisch fügt sie hinzu "außerdem ist da noch die *Sira As' Dunkel* ..."

Informationen aus der Arbeiterschaft

● "Seit wir die Laugen in die Kanalisation kippen, gibt es im Viertel keine Ratten mehr."

● "Seit Alrech Geschäftsführer ist, arbeiten hier nur noch Maraskaner!" Im Übrigen streitet man darüber, wer Umradjida nun eigentlich am hässlichsten fand.

AUF DER SUCHE NACH DEM HEHLER

Die Helden werden nach dem Besuch bei Hildjain vermutlich davon ausgehen, dass der Mörder seine Beute inzwischen zu Geld gemacht hat. Das ist eine richtige Schlussfolgerung, und es steht zu hoffen, dass sie nun versuchen werden, den Hehler aufzufindig zu machen, um so auf die Spur des Täters zu kommen. Die detaillierte Ausgestaltung dieses Nebenstranges müssen wir aus Platzgründen in Ihre Hände legen, verehrter Meister. Sie erhalten im Folgenden jedoch einen Leitfaden, an dem Sie sich orientieren können, um diese 'Binnenqueste' zu einer stimmungsreichen Sequenz zu machen.

Der von Alrech angeworbene Meuchler hatte den Auftrag, den geraubten Schmuck zu verkaufen, den Charismaring hingegen an Alrech abzuliefern, damit dieser ihn an ein neues Opfer 'weiterverschenken' konnte. Um seine Beute unauffällig veräußern zu können, wandte er sich an *Ravendor den Flinken*, einen Hehler im berühmt-berüchtigten Viertel Diebeswerder, der ihm bereits mehrmals 'heiße Ware' abgenommen hatte. Die Helden werden im *Freien Maraskan* herausfinden, dass jeder, der in Festum dubiosen Geschäften nachgeht, seine Schritte früher oder später zu der kleinen Insel zwischen Gerberviertel und Hafentor lenkt. Das wird sie hoffentlich dazu veranlassen, dem Viertel einen Besuch abzustatten.

Was Ihre Gruppe sich einfallen lässt, um sich unauffällig in *Diebeswerder* umzuhören, ist nicht voräuszusehen. Eine naheliegende Möglichkeit wäre es, sich zu verkleiden und sich unter dem Vorwand, sich für hochwertigen und erschwinglichen Schmuck zu interessieren, sich in das Diebesviertel zu begeben. In jedem Falle werden die Helden bei ihren Erkundigungen früher oder später auf die Kaschemme *Fette Muräne* aufmerksam werden, dem, wie es heißt, idealen Ort für derlei Wünsche. Dort werden sie über einen Mittelsmann Kontakt zu Ravendor herstellen können. Noch in derselben Nacht wird ein Treffen in einer nahegelegenen Lagerhalle vereinbart – eine Falle, wie sich leider herausstellt, denn fremden Gesichtern, egal in welcher Gewandung sie daherkommen, begegnet man in Diebeswerder traditionell mit ausgeprägtem Arg-

wohn, und Ravendor hat kein Interesse an ihm unbekanntem Kunden, die durchaus Spione sein könnten.

Die Helden werden also in einen Kampf verwickelt, den sie nur mit Mühe gewinnen sollten – Ravendor hat schließlich seine Vorbereitungen getroffen, und er ist kein Anfänger. Im Idealfall hat die Gruppe in Erwartung einer möglichen Falle auch ihrerseits entsprechende Vorkehrungen getroffen, so dass sie die Hehler überraschen kann. Sie können dann ein zufriedenes Grinsen auf die Mienen Ihrer Spieler zaubern, indem Sie nach dem Kampf anerkennend darauf hinweisen, dass lediglich ihr umsichtiges Vorgehen Sie davor bewahrt hat, in eine tödliche Falle zu laufen.

Konfrontieren Sie Ihre Recken mit einigen fähigen Gegnern (grober Richtwert: Anzahl der Helden plus 4), und lassen Sie zusätzlich noch eine oder zwei Personen mit Fernkampfwaffen im Hintergrund lauern, die den Kampfverlauf 'überwachen' und erst eingreifen, wenn die Helden zu gewinnen drohen. Zudem beteiligt sich auch Ravendor selbst an dem Kampf, wobei er sich als Meister des schnellen (und mit einem Lähmungsgift bestrichenen) Degens erweist.

Schläger

Kurzschwert: * INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+2 DK HN
LeP 38 AU 32 KO 13 RS 3 MR 2 GS 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

*) Sollten einige Ihrer Helden in einer Gesteckrüstung oder ähnlichen Panzern daherwanken, können die Banditen natürlich auch deutlich durchschlagskräftigere Waffen besitzen.

Ravendor der Flinke

Degen: INI 12+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+3* DK HN
LeP 43 AU 38 KO 15 RS 3 MR 7 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Finte

*) Der Degen ist mit *Arachnae* bestrichen. Wenn die Klinge Schadenspunkte verursacht, sinken AT und PA des Opfers um je 2 Punkte. Das Gift reicht für zwei Gegner, wobei Ravendor natürlich versuchen wird, die fähigsten Kämpfer der Gruppe zu vergiften.

Die Helden werden wahrscheinlich Ravendor als gefährlichsten Gegner ausmachen und schnell ausschalten wollen. Stellen Sie diesem dann einige seiner Kumpanen an die Seite, damit er nicht von mehreren Helden gleichzeitig attackiert werden kann. Letztlich hoffen wir aber, dass Ihre Recken mit der Bande fertig werden. Ravendor sollte da-

bei natürlich überleben. Wenn die Helden nicht von sich aus auf den Gedanken kommen, ihn nur kampfunfähig zu machen, so beschreiben Sie einfach, dass er nach einem schweren Treffer bewusstlos zusammenbricht.

Sollten Ihre Helden hingegen unterliegen, passiert Folgendes: Während die Gruppe um ihr Überleben ringt, wird die Lagerhalle plötzlich von einer Gruppe der Festumer Stadtgarde gestürmt, die, Phex sei Dank, just an diesem Abend eine ihrer seltenen, aber wohl vorbereiteten Razzien durchführt. Alle Parteien werden festgenommen und eingekerkert. Doch Hildjain rettet die Helden aus ihrer misslichen Lage. Nachdem der Kommandant der Stadtgarde davon überzeugt worden ist, dass die Helden sich als 'verdeckte Ermittler' im Auftrag des Tetrarchen in Diebeswerder aufgehalten haben, werden sie wieder auf freien Fuß gesetzt. In Anbetracht der diplomatischen Möglichkeiten ihres Freundes sollten die Helden sich nun (notfalls nach einem Hinweis von Hildjain selbst, dem ja ganz konkret an der Wiederbeschaffung des Schmucks gelegen ist) einer einmaligen Chance bewusst werden: Mit den entsprechenden diplomatischen Anstrengungen sind sie in der Lage, Ravendor die Freiheit wieder zu schenken. Als Gegenleistung können sie die Rückgabe des entwendeten Schmucks und alle Informationen über den Meuchler einfordern. Ravendor wird sich auf diesen Handel zähneknirschend einlassen, sich die Gesichter der Helden jedoch gut merken (ein Umstand, der sich in späteren Abenteuern in der Bornmetropole als folgenreich erweisen kann).

Egal, welches der beiden Szenarien Realität wird: Folgende Informationen kann der Hehler preisgeben:

- Sämtlicher Schmuck ist noch in seinem Besitz oder lässt sich ohne größere Probleme wieder beschaffen. Er regle das schon.
- Von dem Ring weiß er als einzigem Gegenstand auf der Liste hingegen nichts. Er ist sich ganz sicher (natürlich auch nach magischer Befragung), dass der Meuchler ihm dieses Stück nicht angeboten hat.
- Der Name des 'guten Kunden' ist ihm ebenso wenig bekannt wie sein wirkliches Aussehen. Er gibt sich stets wortkarg, ist von mittelgroßer Statur und meistens in dunkle Gewänder gehüllt.

Am Ende dieser Sequenz sollten folgende Erkenntnisse stehen: Der Mörder geht sehr professionell vor. Seine Spur lässt sich auch mit Ravendors Informationen nicht weiter verfolgen. Von dem Ring mit dem Amethysten fehlt jede Spur. Er ist bei weitem nicht das kostbarste Kleinod. Was also kann der Täter für ein Interesse an ihm haben?

III. VON UNGLÜCKLICHEN MÄDCHEN UND HEITEREN LEICHENZÜGEN

Der zweite Mord muss aus dramaturgischen Gründen

während der Szene beim Hehler (also vermutlich am 17. Efferd) stattfinden. Bei dem Opfer handelt es sich um die ebenfalls bedauernswerte hässliche *Cassimasab*, ein schüchternes junges Ding von gerade 17 Lenzen. Auch sie ist mit Keideran-Dajin verwandt: Ihre Mutter ist eine Halbschwester des Tetrarchen. Das Verwandtschaftsverhältnis sollte ausreichen, um das Interesse der Helden an diesem Mord zu wecken.

Mittels eines fingierten Liebesbriefes konnte Alrech unter perfider Ausnutzung der Ängste eines verklemmten jungen Mädchens die Benutzung des Ringes garantieren und sein Urteil vollstrecken lassen. Das arme Opfer lebte noch bei seinen Eltern, die schweres Silber am örtlichen Tabakhandel verdienen und mit ihrem Gesinde einen Turm direkt am großen Platz bewohnen. Die verstörten Hinterbliebenen beugen sich nur widerwillig der Autorität der Helden als Ka'Wazyrad, wenn diese den Tatort, das Gemach der Ermordeten, besichtigen wollen. Am Verhalten der El-

tern wird ihnen klar werden, dass diese etwas zu verbergen haben, aber mit etwas Überredungskunst rückt die Mutter schließlich Beweisstücke heraus, die sie aus Scham bereits an sich gebracht hatte: das Tagbuch der Tochter (Quelle 1 im Anhang), in das auch ein Liebesbrief (Quelle 2) eingeklebt ist, sowie ein Strumpfband, das mit einem Zettel versehen ist, auf dem "Dreckige kleine Hure" steht. Alrech glaubte sich sicher, dass Cassimasab niemandem von dem Ring erzählen würde. Da der Meuchler keine Entdeckung durch das Gesinde riskieren wollte, nahm er diesmal von dem Raubmordmotiv Abstand. Er drang durch das Fenster in das Zimmer des Mädchen ein, tötete es und verschwand dann sofort wieder. Weder er noch Alrech ahnten etwas von der Existenz des Tagebuchs, weswegen die Helden nun erste greifbare Hinweise erhalten.

Der Raum weist keine Kampfspuren auf. Das Tagebuch enthält über die gegebenen Auszüge hinaus lediglich die Alltagsschilderungen eines un-

glücklichen jungen Mädchens, das von der gesamten Männerwelt Neujergans trotz erheblicher Mitgift verschmäht wurde. Cassimasab war nie dadurch aufgefallen, dass sie ihre Hässlichkeit zu übertünchen suchte. Vielmehr hatte sie sich bereits aufgegeben und neigte dazu, sich zu verstecken, was die Eltern bereits an eine klösterliche Existenz der Tochter, verbunden mit einer Konversion zum Zwölfgötterglauben, hatte denken lassen. Der Leichnam ist den Helden nicht zugänglich, da er im Tempel für den morgigen Leichenzug präpariert wird. Bardojian lässt in dieser Frage nicht mit sich reden, "um einem zu Lebzeiten geschmähten Geschöpf zumindest im Tode die nötige Würde angedeihen zu lassen". Auf Anfrage ist er jedoch gerne bereit, die Helden über die Umstände eines maraskanischen Begräbnisrituals ins Bild zu setzen. Sie werden dann sicherlich den Drang verspüren, der Bestattung beizuwohnen, weil sich aus der Betrachtung der Leiche womöglich Rückschlüsse auf die Art und Weise ihres Todes ergeben. Sollten die Helden nicht von sich aus nach Zeitpunkt und Ablauf des Begräbnisses fragen, lassen Sie sie bei ihrem nächsten Streifzug durch das Viertel einfach zufällig über den Trauerzug 'stolpern'.

Vermutlich kommen Ihre Detektive auf den Gedanken, die im Tagebuch beschriebene Stelle an der Mauer zum Boronsanger ausfindig zu machen. In der Tat können sie dort nach aufmerksamer Suche (*Sinnenschärfe*-Probe +8) ein Geheimgang finden, das Alrech und seinem Meuchler als 'toter Briefkasten' dient. Zum Leidwesen des Alchimisten war sein Auftragsmörder in dem letzten Tage in Termenschwierigkeiten und hat den Schönheitsring verspätet deponiert, so dass die Helden ihn nun bergen können (eine Beschreibung finden Sie am Ende des Abenteuers). Alrech wird jedoch erfahren, dass sein 'Schließfach' geplündert wurde, und sich von diesem fortan fernhalten. Unabhängig davon wird sich der Meuchler ebenfalls nicht mehr dort blicken lassen – ja, der Augen und Ohren sind viele in Festum. Ohne es zu ahnen, haben die Helden die

Kommunikation zwischen Alrech und seinem Handlanger für viele Tage unterbrochen, und er wird etwas Zeit brauchen, sich neu zu orientieren.

DER LEICHENZUG (18. EFFERD)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr seid verblüfft: So also sieht eine maraskanische Bestattung aus. Ihr könnt euch keinen größeren Kontrast zu einem mittelländischen Leichenzug vorstellen. Das Ganze erinnert eher an ein Straßenfest. Die Instrumente spielen beschwingte, fast heitere Rhythmen. Die Trauergäste pilgern, einen Kreis durch das Viertel ziehend, plaudernd durch die Straßen. Von Zeit zu Zeit ruft ein fülliger Mittfünfziger, der dem Zug vorangeht, mit trompetender Stimme: "Seht her, unsere Bruderschwester ist gegangen, seht alle her, sie weilt nicht mehr bei uns!"

Neben der Toten, die auf einem schlichten Holzbrett aufgebahrt und mit Blüten geschmückt ist, gehen die Angehörigen. Sie tragen kleine Amphoren in der Hand, mit denen sie von Zeit zu Zeit Wasser über die Stirn der Toten gießen, während sie laut ausrufen: "Möge die Gnade des Vergessens, die Bruder Boron dir in seiner Weisheit und Güte schenkt, vollständig sein! Möge dein neues Leben unbefleckt sein von dem, was war!"

Die übrigen Maraskaner nehmen regen Anteil am Geschehen. Selbst Wildfremde, die die Tote wohl nur vom Hörensagen kennen, kämpfen sich immer wieder zu dem Trauerzug durch, bringen ihn zum Stehen und befangern die Tote wie ein alanfanischer Sklavenhändler seine Mohas. Daraufhin rufen sie bestätigend: "Ja, sie ist wirklich weg!", woraufhin sich der Zug wieder in Bewegung setzt.



Es versteht sich, dass dies eine günstige Gelegenheit für die Helden ist, die Tote einmal näher zu betrachten. Schlagen sie sich zu der Bahre durch, stellen sie fest, dass die Tote stark geschminkt ist. Dennoch ist nicht zu übersehen, dass der Kopf eine leichte Blaufärbung besitzt, so dass das Opfer vermutlich erstickt ist. Würgemale am Hals sind nicht zu finden. Sucht ein Held dreist an weniger ins Auge springenden Stellen (ein Vorgehen, an dem selbst die engsten Angehörigen keinen

Anstoß nehmen werden), so bemerkt er auf dem Rücken der Toten, zwischen Wirbelsäule und rechtem Schulterblatt, einen Einstich, vermutlich von einem Dolch. Ein halbwegs fachkundiger Heiler (*Heilkunde Wunden 5+*) wird zu dem Schluss kommen, dass der Einstich nicht sehr tief ist und nicht tödlich gewesen sein kann. Es steht also zu vermuten, dass die Unglückliche mit einem vergifteten Dolch getötet wurde.

IV. VON GUTEN UND BÖSEN ΓΑΠΑΤΙΚΕΡΗ

Nach dem zweiten Mord und den nun vorliegenden Hinweisen können die Helden ein Muster rekonstruieren, das den Mörder als ideologisch motivierten Täter entlarvt. Ab nun sollten Sie, lieber Meister, das Abenteuer enger führen und auf das Auslegen weiterer falscher Fährten verzichten. Alrech befindet sich in einer äußerst komfortablen Lage, da es keinen einzigen Hinweis auf ihn gibt, was neben der Abwegigkeit seines Motivs der Professionalität seines Meuchlers geschuldet ist. In puncto Weltanschauung jedoch gibt es in Neu-Jergan nur eine Adresse: den Tempel mit der Richtersekte und ihrem streitbaren Vertreter Bardojian. Diesen gilt es nun verstärkt als Verdächtigen aufzubauen, damit die Helden ihm in welcher Form auch immer nachzustellen beginnen. Das allerdings betrachtet Alrech, der wahre Täter, als Sakrileg, das er meint mit dem Tode der Frevler strafen zu müssen. Zunächst bedenkt er sie jedoch mit einem Drohbrief, weil er glaubt, das seiner Rolle als gerechter Rächer schuldig zu sein.

Soviel zur Dramaturgie. Im Anhang finden Sie, werter Meister, den Schluss einer Predigt Bardojians (Quelle 3 auf Seite 45), die zum einen die Geisteshaltung der Richtersekte illustrieren, andererseits jedoch zusammen mit dem gefundenen Tagebuch den Verdacht auf die 'Richter' verstärken soll. Platzieren Sie diese an einer für Sie passenden Stelle. Aber auch andere Aspekte könnten die Sekte in ein schiefes Licht rücken. Bedenken Sie, dass das Aufkommen der 'Richter' dem Viertel bereits vor einiger Zeit seinen beschaulichen Charakter genommen hat. Verbissener Ernst und ein entschiedener Wille zur Tat gegen das Bruderlose prägen nun große Teile der Exilanten, was die ursprüngliche Gastfreundschaft der Maraskaner beeinträchtigt.

ΔΡΟΗΕΝ VΠΔ ΗΑΠΔΕΛΗ

Sobald die Helden die Ermittlungen auf Bardojian konzentrieren, erregen sie Alrechs Aufmerksamkeit. Es dauert nicht lange, und ihre Gruppe findet auf dem Boden eines ihrer Zimmer einen Zettel (Quelle 4 auf Seite 45) aus Alrechs Feder, der die Helden einschüchtern und davon abhalten soll, weiter gegen den Priester vorzugehen. Da derlei Schriften auf eine Gruppe erfahrener Recken in aller Regel eher anziehende als abschreckende Wirkung hat, werden die Helden wahrscheinlich unbeeindruckt von dem Drohbrief weiter gegen Bardojian ermitteln. Dadurch reißt Alrech jedoch der Geduldssaden. Zwar kann es ihm nur recht sein, wenn der Verdacht von ihm abgelenkt wird, doch dass ausgerechnet sein geistiger Vater, jener Mann, der ihn erleuchtet hat und dem er in glühender Verehrung verbunden ist, verdächtigt werden soll, kann er unter keinen Umständen tolerieren. Deswegen lässt er einen Mordanschlag auf die Gruppe verüben: Als die Helden eines Abends zu ihrem Domizil zurückkehren, werden sie von zwei Meuchlern verfolgt. Die beiden Männer nutzen den Umstand, dass fast alle Turmhäuser Neu-Jergans durch kleine Brücken miteinander verbunden sind. So können sie den Helden überallhin folgen, ohne bemerkt zu werden. Sobald die Gruppe in eine unbelebte Gasse einbiegt, schlagen die Attentäter zu: Als ältere maraskanische Frauen verkleidet, stellen sie sich auf die Balkone zweier sich gegenüberliegender Häuser und tun so, als ob sie in einen lebhaften Plausch verwickelt seien. Dabei klopfen sie über dem Balkon-

geländer mitgebrachte Teppiche aus, die sie vorher mit einem hochkonzentrierten Atemgift präpariert haben. Das Gift ist für sie selber völlig ungefährlich, weil sie kurz vorher ein Antidot eingenommen haben. Was für die Helden wie gewöhnlicher Staub aussehen muss, ist in Wahrheit eine tödliche alchemistische Substanz aus Alrechs Giftküche.

Natürlich ist es nicht Sinn dieser Szene, die gesamte Gruppe auszulöschen. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* haben gute Chancen (Probe +3), die Gefahr rechtzeitig zu erkennen und ihre Gefährten zu warnen, gewöhnliche *Sinnenschärfe* ist weit weniger Erfolg versprechend (Probe +12; der Staub glitzert auffällig). Wer das Gift einatmet, erleidet, sofern ihm nicht auf magischem oder anderem Wege geholfen wird, nach wenigen (W6) Kampfrunden 1W-1 SP pro KR für eine Dauer von 20 KR.

Wenn die Helden die Gefahr rechtzeitig bemerken, fliehen die beiden Männer über die Brücken und versuchen, in einem der umliegenden Häuser unterzutauchen. Hier können leichtfüßige Fassadenkletterer in Ihrer Gruppe zeigen, was in ihnen steckt. Nach einer dramatischen Verfolgungsjagd über zahlreiche Brücken, Dächer und schmale Geländer sollte es gelingen, zumindest einen der Attentäter zu stellen. Dieser wird sich verzweifelt verteidigen, gegen die Übermacht der Helden aber wohl nicht bestehen können und sich schließlich ergeben.

Attentäter

Kurzschwert: INI 11+W6	AT 15	PA 14	TP 1W+2	DK HN
LeP 35	AU 35	KO 15	RS 1	MR 8
			GS 7	

Der Meuchler wurde über einen Strohmann gedungen, der ihm auch das Gift aushändigte. Die Auskünfte, die er geben kann, sind äußerst vage und liefern den Helden keine brauchbaren Anhaltspunkte.

Eine Analyse des Giftes, ob selber getätigt oder gegen hartes Silber in der *Halle des Quecksilbers* im Hesindedorf, zeigt, dass es sich um ein unbekanntes Gift handelt, das zweifellos von Meisterhand (sprich: aus Alrechs Hand) aus schwierig zu beschaffenden Stoffen hergestellt wurde.

ΓΕΣΠΡΑΧ ΜΙΤ ΒΑΡΔΟΓΙΑΝ

Da es den Helden nicht gelingen wird, konkrete Beweise gegen Bardojian zu finden, werden sie diesen vermutlich irgendwann zur Rede stellen wollen. Sollte das nicht der Fall sein, so wird der Anführer der 'Richter' von sich aus um eine Aussprache bitten, da ihm die Recherchen gegen ihn und seine Organisation nicht entgehen können.

Richten Sie es so ein, dass das Gespräch erst nach den oben beschriebenen Ereignissen zustande kommt. Dieses sollte dann entgegen aller Erwartungen sehr positiv verlaufen. Ihre Aufgabe ist es dabei, den Agitator als aufrechten Streiter für das Gute darzustellen. Morde aus Gründen der Ästhetik oder der Wahrheit verurteilt er als "hybride Verabsolutierung des subjektiv bescheidenen Urteilsvermögens", auch wenn er einräumt, zumindest Umradjida für ein "törichtes Weib" gehalten zu haben. Bardojian wird zugeben, dass die Inhalte seiner Predigten falsch aufgefasst werden könnten, doch "was kann der Regen dafür, wenn er Unkraut sprießen lässt?" Seinen Aktionismus hält er unter den herr-

schenden Umständen für unbedingt geboten und seinerzeit im Dschungel habe er gelernt, "dass Kriege in Herzen und Köpfen gewonnen würden." Sicher habe er sich nach dem zweiten Mord seine Gedanken gemacht, doch als Anhänger der Widergeburtstheorie messe er dem Tod zum einen weniger Bedeutung bei als ein Zwölfgöttergläubiger, zum anderen würde ein richtiger Weg durch schlechtes Wetter nicht zum falschen. Legen die Helden ihm schließlich ihr Material vor, so zeigt er sich aufrichtig besorgt und schließt nicht aus, dass ein irregeleiteter Richter

DIE ÜBERFÜHRUNG DES MÖRDERS

Den Wortlaut der folgenden Predigt liefern wir Ihnen, lieber Meister, nicht mit, da Ihre Gruppe wohl völlig damit ausgelastet sein dürfte, den großen Platz zu observieren. Schließlich hat Bardojian eine flammende Rede angekündigt, die den Mörder gezielt provozieren soll.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der große Platz ist übervoll mit erwartungsfrohen Menschen. Eine angekündigte Predigt! Das ist schon etwas Besonderes, da Bardojian sonst eher spontan aus einem Gespräch heraus seine Reden improvisiert, wie ihr erfahren habt. Die Spannung ist mit Händen zu greifen, als der Priester sich schließlich anschickt, von der Veranda des Tempels her zu beginnen. Seine Stimme braust dabei über ständiges Gemurmel hinweg, da die Gemeinde es sich nicht nehmen lässt, bestimmte Aspekte der Ausführungen direkt zu diskutieren. Zahlreiche Zwischenrufe und Kommentare heizen die Stimmung auf, was Bardojian durch seine Wortwahl geschickt provoziert. Mit ironischen und bissigen Antworten lockt der Redner seine Kommentatoren gezielt aus der Reserve, bis auf dem Platz an einigen Stellen handfester Streit entstanden ist. Vor allem Mitglieder der Richterseite scheinen besonders irritiert und beteiligen sich heftigst an der Diskussion. Immer suggestiver und gestenreicher wird die Predigt des Priesters, der sich so in Rage geredet hat, dass ihm der Schweiß von der Stirn tropft. Hier und da weist er, rhetorische Fragen stellend, mit dem Finger auf einzelne Gläubige. Diese heben als Zeichen ihrer Unschuld die Hände zum Himmel oder schlagen sich anklagend an die Brust. Mulzibers Gardisten steht die Spannung angesichts einer drohenden Massenhysterie in die Gesichter geschrieben, als einer der Angesprochenen sich zu ereifern beginnt, seinen Schal in den Staub wirft und mit sich überschlagender Stimme kreischt: "Dabei hatten sie es verdient! Alle beide! Diese...", aber da fasst sich Bardojian plötzlich an beide Schläfen und sackt zusammen.

als feiger Mörder in Betracht käme. Er bietet den Helden jede Hilfe an und schlägt schließlich Folgendes vor: Wenn Emirasab und er den Boden für eine solche Taten bereitet hätten, so glaubt er nicht, dass eine entsprechende Antwort seinerseits den Täter unberührt lassen könnte. Mit einer deutlichen Predigt ließe sich ein ideologisch Verblendeter wohl aus der Reserve locken, was vielleicht zu seiner Entarvung führen könnte.

Gehetzt blickt der Rufer sich um. Ihr kennt den Mann: Es ist jener Mittdreißiger, der neulich auf dem Marktplatz mit Bardojian diskutiert hat. Unsicher blickt er sich noch einmal um und versucht dann im entstehenden Tumult unterzutauchen.

Bardojian hat den Mörder erfolgreich manipuliert und ihn so dazu gebracht, sich selber zu entlarven. Dies geschah allerdings um den Preis eines Schwächeanfalls, den die lange und sehr kraftraubende Predigt dem älteren Mann beigebracht hat. Ob Sie einen Zusammenhang mit der Entarvung Alrechs oder gar ein Wirken der göttlichen Zwillinge sehen wollen, überlassen wir Ihnen. Zumindest sollten Sie Ihren Helden die Verfolgung des Flüchtenden in der hysterischen Menschenmasse zu einem großen Problem werden lassen. Mulzibers Garde könnte z. B. Teile des Platzes zum Nachteil Ihrer Gruppe abriegeln. Bis diese sich legitimiert hat, dürfte Alrich einige Schritte gewonnen haben. Der Gejagte könnte Gerüchte streuen, die Fremden hätten dem Priester etwas angeboten, was diese gehörig aufhalten dürfte. Bedenken Sie, dass Alrech in Neu-Jergan aufgewachsen ist. Lassen Sie das *Gassenwissen* Ihrer Helden der fundierten Ortskenntnis Alrechs immer knapp auf der Fährte bleiben, stürzen Sie Obststände um, reißen Sie Markisen herunter, versperren Sie mit einem Pferdefuhrwerk eine Kreuzung. Alrech kann Tore zu Innenhöfen verrammeln und durch enge Ladenlokale stolpern, deren Hinterausgänge er aus Kindertagen kennt. Der Sichtkontakt reißt ab und wird immer wieder durch akrobatische oder kombinatorische Leistungen Ihrer Helden wiederhergestellt, bis Alrech sein geräumiges Haus erreicht hat, wo das verwirrte Personal den Helden schließlich bedeutet, der Gehetzte sei in den Keller geflüchtet. Stellen Sie nun sicher, dass Ihre Gruppe möglichst geschlossen die Laboratorien Alrechs betritt, vielleicht, indem Sie kumpelhaft auf einen möglichen Geheimgang verweisen, und schon sind Sie nach einer turbulenten Verfolgungsjagd im Finale.

V. VON EXPLOSIONEN, BÖSEN GEISTERN UND GOBLINPLUNDER – DAS FINALE

Alrechs Flucht war keineswegs kopflos: In dem festen Glauben, dass sein Leben verwirrt ist, wählt er den Freitod, das aber in einer Art und Weise, die auch jene mit in den Tod reißen soll, denen er das jähe Ende seiner Ziele zu verdanken hat: die Helden. In seinem Anwesen angekommen, das sich im Westen Neu-Jergans auf dem kleinen Hügel zwischen Marktplatz und Boronanger befindet, begibt sich der Alchimist sofort in das Kellergewölbe, in dem das alchemistische Laboratorium untergebracht ist. Hier lagert unter anderem eine hochexplosive Flüssigkeit, die Alrech in ein Tongefäß füllt und dann auf einen langen Steintisch in die Mitte des Raumes stellt. Danach versteckt er sich hinter dem Tisch und wartet auf die Ankunft der Helden. Sobald Ihre Spieler das Laboratorium betreten haben, lesen Sie folgende Passage vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr eine Stimme: "Eine stattliche Zahl von Henkern hat sich in meinem bescheidenen Haus eingefunden, um mich zu richten. Welche Ehre. Erlaubt, dass ich Euch als Gegenleistung auch die meinige erweise."

Als ihr noch rätselt, was diese Worte bedeuten mögen, seht ihr plötzlich den Hausherrn, der sich hinter dem Steintisch verborgen hatte. Ehe ihr reagieren könnt, wirft er eine Laterne, die auf dem Tisch mit den alchemistischen Substanzen zersplittert. Im gleichen Moment gibt es eine gewaltige Explosion, die euch von den Beinen reißt.

VERLIESE UND DRACHEN

Egal wie vorsichtig die Helden vorgehen, die Explosion werden sie nicht verhindern können, weil zwischen Alrechs Aufstehen und der Explosion nur ein Lidschlag vergeht.

Die Explosion löst mit diversen anderen Substanzen im Raum eine verheerende Kettenreaktion aus: Ein Teil der Decke stürzt ein, so dass der Zugang nach oben versperrt ist, und die nördliche Wand wird 'aufgesprengt' und gibt den Blick auf einen mehrere Schritt breiten und hohen Gang frei, der in den Hügel hineinzuführen scheint.

Was die Schadenspunkte angeht, so sollten Sie sich am derzeitigen Zustand Ihrer Heldengruppe orientieren. Wir schlagen zwischen 2W6 und 3W6 vor. Letzten Endes sollten die Helden die Explosion schwer ramponiert überleben. Alrech hingegen ist auf der Stelle tot.

Wenn die Helden wieder zu sich kommen (und ihre Verletzungen versorgt haben), wird ihnen nichts anderes übrig bleiben, als zu erkunden, wohin der 'neu' entstandene Gang führt. Nach wenigen Schritten mündet er in eine gewaltige Höhle. Mit dieser Höhle hat es eine eigentümliche Bewandnis, die bis in die Ursprünge der Festumer Geschichte zurückreicht. Von ihrer Existenz hat keine Festumer Seele auch nur eine

leise Ahnung: Hier lebte vor gut 800 Jahren *Shilpin*, jener mächtige Höhlendrake, der einst vom legendären *Festo von Aldyra* erschlagen wurde und dessen Tod die Besiedlung des Gebiets, auf dem das heutige Festum liegt, einleitete. *Shilpin* hatte dem Ritter damals nicht weit von seinem Hort aufgelauret, auf leichte Beute gehofft und sich dabei tüchtig verrechnet. So kam es, dass der wackere *Festo* den gut verborgenen Hort des Höhlendrachens damals nicht entdeckte.

Leider fand der Drache durch *Festos* Hand keinen endgültigen Tod. Verzweiflung und Wut darüber, dass er von einem Menschen bezwungen worden war und sein Hort nun schutzlos darauf wartete, geplündert zu werden – eine für Drachen allgemein, für Höhlendrachens jedoch eine besonders schreckliche Vorstellung –, führten nämlich dazu, dass sein Geist als eine Art Nachtalp an die Dritte Sphäre gebunden blieb. Er kehrte zu seinem Hort zurück, tötete in den folgenden Götterläufen einige Goblins und menschliche Siedler und kam durch die so geraubten Lebenspunkte seiner vollständigen Wiederauferstehung bedrohlich nahe. Dies konnte jedoch von einem umsichtigen Magus verhindert werden, der den Geist in dessen Hort bannte und den Eingang dann sorgfältig vermauerten und mit Geröll zuschütten ließ. In unmittelbarer Nähe dieses ehemaligen Zugangs ließ Jahrhunderte später der nichtsahnende *Alrech* sein Haus errichten, durch die Felswand von dem tobenden Geist *Shilpins* getrennt. Die Druckwelle der Explosion hat nun diese Barriere in die riesige Höhle hineingedrückt und dabei den Bannkreis des Magus beschädigt.

Wenn die Helden den Gang betreten, lesen Sie folgende Passage vor:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit letzten Kräften schleppt ihr euch durch den Gang, lodernde Flammen und giftige Dämpfe hinter euch, namenlose Schwärze vor euch. Nach wenigen Schritten bemerkt ihr an der rechten Seite der Wand einige helle Flecken. Als ihr näher hinsieht, könnt ihr erkennen, dass es sich um verwitterte Schriftzeichen zu handelt.

Wenn man die Buchstaben von Moos und Dreck befreit, erkennt man, dass es sich um zwei Sätze in zwei verschiedenen Sprachen handelt. Einmal in Bosparano, einmal in Zhayad hat der Magier, der den Geist

bannte, hier folgende Warnung hinterlassen: "Obacht, Fremder! In dieser Halle ist der verfluchte Geist jenes mächtigen Drachen, den der wackere *Festo* von *Aldyra* erschlug, auf alle Zeiten gebannt. Gehe nicht weiter und verühre, dass der Bannkreis beschädigt wird. *Silenos* von *Merodreth*, 187 BF"

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit offenen Mündern starrt ihr auf die Schriftzeichen. Niemals hättet ihr erwartet, hier auf ein so altes Geheimnis zu stoßen! Es ist also keine Legende, dass *Festo*, der Namensgeber der Bornmetropole, tatsächlich gelebt und hier einen Drachen erschlagen hat. Während ihr noch versucht, das eben Gelesene zu verarbeiten, hört ihr ein infernalisches Brüllen, das euch durch Mark und Bein geht. Als ihr angsterfüllt den Blick in Richtung der Höhle wendet, seht ihr auf dem Boden die Enden des Bannkreises, den der Magier hier errichtet hat. Durch die Explosion scheinen Gesteinsbrocken in die Höhle geschleudert worden zu sein, die den Bannkreis beschädigt haben. In der Finsternis seht ihr schemenhaft die Umrisse eines gigantischen Schattens. Bei allen Zwölfen, es hat euch entdeckt – und es kann hier raus ...



Die Helden werden einer Konfrontation mit dem Geist nicht entgehen können, zumal mehrere Jahrhunderte in einem feuchten, dunklen Gefängnis ihre Spuren hinterlassen haben und von dem einstmaligen stolzen Drachen nur noch eine wahnsinnige Bestie geblieben ist. Der Geist wird bis zum Letzten kämpfen, weiß er doch, dass er nur gewinnen kann: entweder Erlösung oder Freiheit.

Halbmaterieller Drachengeist

Berührung/Biss: INI 15+W6 AT 12** PA 10 TP 1W6 SP DK HNS
LeP 130* AU unendlich RS 3* RS 3* MR 21 GS 10

*) Der Drachengeist ist resistent gegen profane Angriffe, jedoch verwundbar durch magische und geweihte Attacken

**) Dem Angriff kann nur *ausgewichen* werden. Wenn dem Geist eine unparierte *Gute Attacke* gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm 2W6 LeP. Wenn dem Opfer danach nicht sofort eine MU-Probe +10 gelingt, ergreift es die Flucht.

Auch hier möchten wir Sie ermuntern, die Werte des Geistes der Schlagkraft Ihrer Gruppe anzupassen. Sollten Ihre Helden durch die Explosion wenig Schaden genommen haben und über mehrere fähige Kämpfer verfügen, können Sie die LeP des Geistes erhöhen. Wenn der Geist besiegt ist, löst er sich heulend in Luft auf. Die Helden haben es geschafft. Wenn sie am Ende ihrer Kräfte und dem Tod näher als dem Leben sind,

dann haben Sie, verehrter Meister, alles richtig gemacht. Nun haben die Helden Zeit, sich Höhle und Hort näher zu betrachten: Die Drachenhöhle ist nahezu kreisrund mit einem Durchmesser von 35 und einer Höhe von vier Schritt. Shilpin lebte und raffte damals fernab der menschlichen Zivilisation. Sein Hort besteht hauptsächlich aus Bärenschädeln und allerhand Plunder, der für die hiesigen Goblins wohl einen Wert besessen hatte. Die eine oder andere Edelsteindruse lässt sich ebenso hervorkramen (Wert je drei Batzen) wie angelaufene Teile theater-

ritterlicher Rüstungen. Über ihre Enttäuschung können die Helden in den denkbar schlechten Lichtverhältnissen den eigentlichen Schatz des Hortes leicht übersehen: mehrere von feuchtem schwarzen Staub überzogene Bernsteinklumpen von bis zu Faustgröße. Diese seltenen Kostbarkeiten können schnell mit umliegendem Geröll verwechselt werden, so dass Sie sie Ihren Recken nur dann in die Hände spielen sollten, wenn diese ausdrücklich erklären, den Schutt sorgfältig zu durchwühlen.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Während die Helden noch rätseln, wie sie wieder an die Oberfläche gelangen können, naht unerwartete Rettung: Die Explosion war weit hin hörbar, und so haben sich sogleich besorgte Maraskaner in Alrechs Haus eingefunden und begonnen, den Zugang zum Keller freizulegen. Je nach ihrem Zustand wird man die Helden also entweder jubelnd aus den klammen Gewölben geleiten oder sie betroffen auf Tragen zum nächsten Heiler bringen.

Sobald die Helden wieder bei Kräften sind, empfängt sie Mulziber in seiner Residenz. Diesmal nimmt er sich wesentlich mehr Zeit für sie, haben sie doch nicht nur dem Tetrarchen von Khunchom, sondern der gesamten Festumer Gemeinde einen großen Dienst erwiesen. Neben den

bereits versprochenen 40 Dukaten aus Khunchom lässt er es sich nicht nehmen, jedem Helden weitere 10 Batzen aus den Mitteln der Festumer Gemeinde zu schenken. Des weiteren dürfen die Recken den Ehrentitel des Ka'wezryad behalten und werden in einer maraskanischen Exilantengemeinde sicherlich nie vor dem Problem stehen, eine feste Bleibe suchen zu müssen.

Die gewonnenen Erfahrungen schlagen sich wie folgt nieder: Neben den pauschalen 300 Abenteuerpunkten steht jedem Helden je eine Spezielle Erfahrung auf die Talente *Götter/Kulte*, *Gassenwissen*, *Philosophie* und eventuell (Meisterentscheid) *Stoffe Färben* zu.

PERSONEN UND ARTEFAKTE

BARDOJIAN

Die Karriere des 63 Götterläufe zählenden Bardojian begann als Wanderpriester auf Maraskan, der sein Amt nicht besser oder schlechter ausfüllte als die meisten seiner Mitgeschwister. Nach der Invasion Kaiser Retos ging er in den Untergrund, ohne sich dort besonders auszuzeichnen. Im Dschungel lernte er zufällig die zehn Götterläufe jüngere und hochbegabte Emirasab kennen, die ihn in langen Diskussionen auf die laue Durchschnittlichkeit seines Handelns und dessen Unangemessenheit angesichts drückender Fremdherrschaft hinwies. Mag Schwester Rahja wissen, ob da Liebe im Spiel war oder nicht, Bardojian wandelte sich jedenfalls zum wagemutigen Widerstandskämpfer – und wurde prompt schwer verwundet. Sein rechter Arm ist bis heute gelähmt.

Unter dem Eindruck seiner Kampfunfähigkeit und seines frisch erwachten Pflichtbewusstseins widmete er sich während seiner langen Genesung unter Emirasabs Anleitung den philosophischen Schriften und wurde, als sei ein schlummerndes Talent geweckt worden, zum begnadeten Agitator und wenig später zu einem führenden Kopf des Widerstandes. Schließlich zwangen ihn die mittelreichischen Häscher, nach Festum zu emigrieren, wobei ihn Emirasab begleitete. Dort treibt er seit 21 Götterläufen mit ungeheurer Energie den Wiederaufbau der Richtersekte voran.

Der ernste hagere Mann erinnert in Gebaren und Auftreten an einen Praioten, der sich und sein Umfeld nicht zu schonen gewohnt ist. In seinen regelmäßigen gelehrten Predigten nimmt er keine Rücksicht auf das Verständnisvermögen der Zuhörer, die er allerdings mit seinem inneren Feuer anzustecken weiß. Bardojian lodert mit jeder Geste vor heiligem Zorn, allzeit bereit und hellwach, jedweden Einwand mit verblüffend schlichter Beweisführung zu widerlegen. Auf den ersten und auch zweiten Blick mag man den Organisator und Mittelpunkt nicht nur des geistigen Lebens Neu-Jergans für einen unangenehmen Fanatiker halten. An seinem fürsorglichen und liebevollen Umgang mit der weltfremden Emirasab etwa, oder wenn er sich in kontemplativer Demut der Betrachtung irgendeines Gegenstandes hingibt, mag ein guter Menschenkenner jedoch merken, dass seinem aggressiven Auftreten tiefer Glaube und höhere Einsicht zu Grunde liegen.

Zitate:

»Wahrlich wir sind in Zeiten des Streites und ich sage Euch zweifach ...«

»Das ist inkonsequent. Inkonsequenz ist Halbheit, und die ist nicht einmal bruderlos!«

»Gesetzt, Eure Prämissen wären statthaft, so kann doch der inhärente logische Fehler Eurer Ausführungen selbst den Wohlmeinendsten nur noch bestürzen.«

Bardojian

Geb.: 968 BF

Größe: 88 Finger

Haarfarbe: schwarz/grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Rur-Gror-Priester und Führer der Richtersekte

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 16

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Überreden 9, Lehren 12,

Überzeugen 18, Götter/Kulte (Rur-Gror) 17, Philosophie 15

Beziehungen: hoch (innerhalb Neu-Jergans)

Finanzkraft: gering (persönlich)

EMIRASAB

Die hesindiale Mittfünzigerin gilt in Neu-Jergan als Heilige – auch wenn dort kaum jemand weiß, was sie eigentlich den ganzen Tag macht, oder auch nur ein Wort von dem versteht, was sie sagt. Ihr ganzes Leben besteht aus Betrachtung und Reflexion, für alltägliche Probleme hat sie keine Zeit und mittlerweile wohl auch den Blick verloren. Irgendwann traf sie Bardojian, an dessen Seite sie einige Tage monologisierte, während er schrieb und schrieb. Irgendwie wurde er verletzt, dann traf sie in seiner Begleitung fast alle Großen Maraskans, und jetzt ist sie in Festum ... war doch Festum? Ist auch nicht so wichtig ... Wichtig ist *das System*. Emirasab gilt in Fachkreisen als eine der luzidesten Denkerinnen des Zwillingsglaubens. Im Zentrum ihres Gedankengebäudes steht das Quartett des Guten, des Wahren, des Schönen und der Tat, das sie in Beziehung zur Summe der maraskanischen Metaphysik setzt, wovon die Identität von Praios und Phex bloß einen Unterpunkt bildet, der Bardojian halt besonders wichtig ist. Überhaupt, Bardojian! In ihrer

Lebenskonzeption vertritt er den Aspekt der Tat und der Entscheidung. Ein schlichtes Gemüt hätte ihr damals einfach attestiert, in ihn verliebt zu sein, aber das hätte einer genauen Analyse natürlich niemals standgehalten ...

Das Verhältnis der beiden ist damals wie heute ein geschwisterliches. Emirasab tüfelt den ganzen Tag und die halbe Nacht an ihrem philosophischen System, das nach Bardojians Auslegung die ideologische Grundlage der Richtersekte bildet. Sie hat keinerlei Skrupel, disputierfreudige Gelehrte, wie seinerzeit gar den großen Rakorium, wegen Zeitmangels abzuweisen. Würde sie sich zu einem aktuellen Problem in Neu-Jergan äußern, dann müsste Bardojian ihre kryptischen Sätze wohl solange interpretieren, bis sie nicht mehr aktuell wären.

Emirasab spielt für die Handlung keine tragende Rolle. Allerdings lässt sich Bardojian im Umgang mit ihr fein charakterisieren, da bei maraskanischen Hochgeschwistern das eine ohne das andere nicht denkbar ist.

Zitate:

»Winterregen. Eine Maus läuft über die Saiten der Marandoline.«

»Wem vergleiche ich wohl Welt und des Menschen Leben? Dem Mondschaten, wenn er im Tautropfen berührt des Wasservogels Schnabel.«

ALRECH JERGORAN

Der gedrungne dunkelhaarige Mann mit Halbglätze ist Teilhaber der Stoffdruckerei zu Neu-Jergan. Als beim 'Roten Salamander' in Festum ausgebildeter Alchimist kümmerte er sich jahrelang um die Rezepturen der Stofffarben, deren Intensität und Leuchtkraft im ganzen Nordosten des Kontinentes gerühmt werden. Mit der Mitgift seiner mittlerweile verstorbenen Frau kaufte er sich in das profitable Textilunternehmen ein und gelangte so über die Jahre zu einigem Wohlstand. Die jüngsten Ereignisse um die Insel seiner Vorfahren erschütterten den unauffälligen Mittdreißiger derart, dass er sich – mehr als ihm vielleicht gut getan hätte – den religiösen Studien widmete, wobei ihn das aktionistische Konzept der Richtersekte total vereinnahmte. So konnten ihn seine Freunde damals nur mit Mühe davon abhalten, sich als völlig unerfahrener Kämpfer der Exilantenarmee anzuschließen, die schließlich Sinoda zurückerobern sollte. Der gesetzte Bürger fühlt sich heute noch um eine Heldentat betrogen und ist vielleicht deshalb der zuverlässigste Geldgeber der Richtersekte. Aber auch Prinz Mulziber kann jederzeit mit finanzieller Unterstützung rechnen, wenn es gilt, Entsatz für das freie Shikanydad zu organisieren.

Dem verbitterten Alrech hat es der Begriff der Wahrhaftigkeit aus den Predigten Bardojians besonders angetan, dessen vollen Bedeutungsumfang er allerdings nicht versteht. Vor allem was die moralische Integrität seiner Bruderschwestern angeht, lässt er sich zu blasierter Selbstgerechtigkeit hinreißen. Von einer Arbeiterin aus der Stoffdruckerei erfuhr er schließlich, dass sich Umradjida eines Schönheitsringes bediente, um

über gewisse Unzulänglichkeiten hinwegzutäuschen. Der Eiferer betrachtete diesen Gegenstand als Objekt der Prüfung, die Umradjida nicht bestand, weshalb er sie umbrachte.

Alrech Jergoran

Geb.: 992 BF

Größe: 86 Finger

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillanter Alchimist und Schneider

Herausragende Eigenschaften: KL 14, FF 15

Herausragende Talente: Götter/Kulte 9, Rechnen 10, Philosophie 9,

Schneidern 11, Stoffe Färben 15, Alchimie 14

Beziehungen: groß (innerhalb Neu-Jergans)

Finanzkraft: groß

ALRECHS MEUCHLER

Alrech kommuniziert mit seinem Meuchler über einen 'toten Briefkasten' an der Mauer zum Boronanger. Er kennt seinen Namen nicht, geschweige denn, das er weiß, wie dieser aussieht. Der Kontakt zu dem Profi wurde ihm vor einiger Zeit von einem Festumer Handelsherrn vermittelt, der mittlerweile unter seltsamen Umständen zu Tode gekommen ist. Da Alrech den Spezialisten nur für bestimmte Aufträge anheuert und dieser sehr kostspielig ist, werden die Helden nach unserer Konzeption nicht direkt mit ihm in Kontakt kommen.

DER SCHÖNHEITSRING

Aussehen: ein schmaler, mit aufwendigen Verschnörkelungen verzierter Ring aus reinem Silber, in den ein purpurner Amethyst eingefasst ist.

Hintergrund: Der Ring ist eine Auftragsarbeit eines Meisters aus Vinsalt für einen ehemals reichen Festumer Händler, den die politisch-wirtschaftlichen Umwälzungen im Osten des Kontinents in den Ruin trieben und der infolgedessen genötigt war, einen Großteil seiner Luxusgüter zu veräußern. Über eine junge Bronnjarin aus Sewerien gelangte der Ring schließlich in den Besitz von Umradjida. Diese ließ das gute Stück von einem bekannten Magier aus Khunchom mit einem Schönheitszauber belegen.

Wirkung: Wenn der Ring auf den Finger gesteckt und das Losungswort (s.u.) ausgesprochen wird, steigt das Charisma des Trägers für drei Stunden um 4 Punkte. Von den ursprünglich fünf Ladungen sind bereits drei verbraucht. Der Ring ist aufladbar.

Analyse: ODEM ARCANUM -3; ANALYS +4

Die Merkmale sind *Metamagie* und *Eigenschaften*.

Wirkende Zauber: ATTRIBUTO

Die permanente Astralenergie beträgt 4.

Auslöser ist ein Spruch, der auf der unteren Seite des Ringes eingraviert ist: »in versatione versibilitas«.

HANDOUTS

QUELLE I: DIE TAGEBUCH-EINTRÄGE CASSIMASABS

16. Efferd 35 Hal

Ich habe einen Verehrer, endlich! Schwester Rafja sei dank! Wie lange, wie sehnlich habe ich den einen erwartet, und nun scheint er auch noch reich zu sein! Ein Bote brachte einen schmalen Ring aus Silber mit einem Amethysten, dem Stein der Liebe, und einer seltsamen Gravur: In Versatione Versibilitas! Das heißt bestimmt 'Ich liebe dich' in der Sprache der Gelehrten! Oh, wie bin ich froh!

17. Efferd 35 Hal

Oh der Ring ist wunderbar! Bin das wirklich noch ich? Aber was macht es; ist doch bloß für seine Eltern. Er muss ein lieber, guter und ehrlicher Kerl sein – was er sich wegen einer kleinen Notlüge so aufführt! Er ist so süß! Liebes Tagebuch, ich muss nun schließen – ich bin so aufgeregt. Eben erst habe ich ihm einen langen Brief an der Stelle hinterlegt. Wie romantisch! Ich habe eines meiner Strumpfbänder dazugetan, ob ich wohl zu weit gegangen bin?

*Zauberhafte Cassimasab,
lange schon beobachte ich dich schüchtern aus der
Ferne, doch nun muss ich es wagen! Ich liebe
dich! Aber— ach! — nicht jeder vermag deine innere
Schönheit so zu erschauen wie ich. Deshalb ließ ich
diesen Ring dir anfertigen, der dich noch schöner
scheinen lässt, wenn du ihn auf den Finger steckst und
dann die eingravierten Worte aussprichst. Du musst
ihn nutzen, wenn ich dich meinen Eltern vorstelle,
die furchtbar auf Äußerlichkeiten achten. Sicher, es
ist eine Lüge, wie sie deinem edlen Wesen bestimmt
widerstrebt, aber ich sehe keine andere Möglichkeit
für uns. Zuvor jedoch müssen wir sicherstellen, dass
der Ring auch funktioniert: Benutze ihn, und wenn
er dir tatsächlich schmeichelt, deponiere mir morgen
eine Nachricht hinter dem losen Stein am Tor
zum Boronsanger. Wenn du dich nicht für einen
Unbekannten zu einer Unwahrheit hinreißen lassen
willst oder deine erste Liebe nicht mit einer Lüge
belasten möchtest, verstehe ich das gut. Dann jedoch
müsste ich dich weiterhin aus der Ferne bewundern auf
die Gefahr, zu verschmachten!*

*Ich erlaube mir in Erwartung deiner Antwort
den Briefbogen zärtlich zu küssen und verharre in
gespannter Erwartung,*

dein dich verehrender Unbekannter

*PS: Erzähle niemandem von unserem Geheimnis
oder dem Ring! Wegen des Kladj, aber auch weil ich
will, dass es allein deine Entscheidung sein wird, den
Ring zu gebrauchen oder nicht — es wäre immerhin
eine Lüge...*

Die Welt ist Geschenk. Als solches ist sie mit Notwendigkeit schön!
Diese Schönheit zu erkennen, ist unsere Aufgabe, denn wir sind Teil
des Geschenks. Schönheit allein jedoch ist bruderlos! Erst unsere
Erkenntnis lässt die Schönheit auch wirklich schön sein. Ganz so,
wie zum schenkenden Rur der beschenkte Gyor gehört.

So die Lehre.

Ich aber frage vierfach: Kann Schönheit von Rur gedacht und
geschaffen worden sein ohne Kenntnis derselben? Könnten wir
denn selber Schönheit erkennen, wüssten wir nicht schon vorher
um sie durch unsere Existenz als selber schönes weil ebenfalls
geschaffenes?

Ich sage zweimal: nein!

Ist Erkenntnis nicht selber schon schön? Sind folglich Schönheit und
Erkenntnis nicht identisch und also aufgehoben in der Wahrheit?

Zweimal sage ich: ja!

Schönheit und Erkenntnis sind demnach eines in der Wahrheit. Doch
eines als einzelnes ist bruderlos. Doch die Wahrheit kann nicht
bruderlos sein, denn sie ist so schön wie das Geschenk selber. Der
Wahrheit Geschwister nämlich ist das Gute.

So wie sich das Schöne in der Erkenntnis erst äußert und zur
Wahrheit werden kann, so konkretisiert sich das Gute erst in Wille
und Tat, welche so zusammenhängen wie Schönheit und Erkenntnis.
Das Gute kann wohl an seiner Schönheit erkannt werden, womit es
jedoch mit der Wahrheit zusammen als eines zurück bleibt. Doch das
eine als einzelnes ist bruderlos, so, wie das ungetane Gute das Böse
ist.

Also sind das Gute und das Wahre verschwistert, wie die Schönheit
mit der Erkenntnis und der Wille mit der Tat. Gutes und Wahres sind
die zweifachen Gründe aus der vierfachen Wurzel des Seins. Jede
für sich allein ist einzeln und somit bruderlos!

Geht nun hinaus in die Welt und bedenket wohl, dass ihr euch
Richter nennt. Was ist Richten anderes als die Beförderung des
Guten aus der Wahrheit, als die Ableitung der Tat aus der
Erkenntnis, die dem Willen zur Schönheit entspringt.

Erkennt und handelt, preiset die Schönheit!

QUELLE 4: ALRECHS DROHBRIEF

*Ihr bruderlose Brut, lasst ab von eurem Tun und behelligt
nicht den ehrwürdigen Bruder Bardojian mit euren hinfälligen
Fragen und Mutmaßungen! Wie verwelkte Pflanzen, die vergebens
ihr dürrer Haupt in den Himmel strecken, giert ihr nach den
Sonnenstrahlen einer falschen Wahrheit. Gebt Acht, ihr Unkraut
in Rurs Schöpfung, tödliches Gift soll euch bewässern, wenn
ihr weiterhin versucht, zu fremdem Boden herüberzuranken. Nichts
wisst ihr über uns, nichts über Wahrheiten, die sich nur dem
frommen, demütigen Diener der göttlichen Zwillinge so wandertätig
aufschließen. Wovon ihr eine dunkle Ahnung haben mögt, das wird
uns Tag für Tag klar und scharf ins Licht gestellt. Ihr aber
seid bruderlos und werdet vergehen wie eine Mimose im brausenden
Sturm, wenn ihr euch uns entgegenstellt.*

Ein Erleuchteter.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

BIENENSCHWARM UND DISKUSFLUG

**AUTOREN: STEPHAN FRINGS, PATRICK GOVDER,
DANIEL HEBLER, MICHAEL MASBERG**

Die Überlegenen: Die Grundlagen der Rur- und Gror-Religion liegen auf dem Festland. Besagt nun der 88. Draisch der Heiligen Rollen, dass auch Artefakte aus der Zeit der Beni Rurech in Mhanadistan verborgen liegen? Was heißt, dass das Große sich im Kleinen findet?

Tränenharz: Immer wieder kreuzen sich die Wege der Bernsteinkarawane der Praios-Kirche mit den Handelszügen der Norbarden. Was geschieht, wenn praiotische Sittenstrenge, norbardische Lebenslust und der Aberglaube der bornischen Leibeigenen aufeinandertreffen?

Preiset die Schönheit: Die maraskanischen Exilanten bilden in Festum eine Gemeinschaft für sich, und ihre Gebräuche in Neu-Jergan sind bisweilen maraskanischer als auf der heimatlichen Insel. Dann aber erfordert ein mysteriöser Mord die Hilfe auswärtiger Ermittler, die nicht in das Geflecht aus Kladj und Intrigen verwoben sind ...

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Güter & Dämonen*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der passenden Regional-Spielhilfen ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 10,00 [D] • CHF 18,30



I3026

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10: 3-89064-438-4

ISBN-13: 978-3-89064-438-7

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 143

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)

EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

BORNLAND UND UMGEBUNG,
MHANADISTAN;
IN NEVERER ZEIT

