

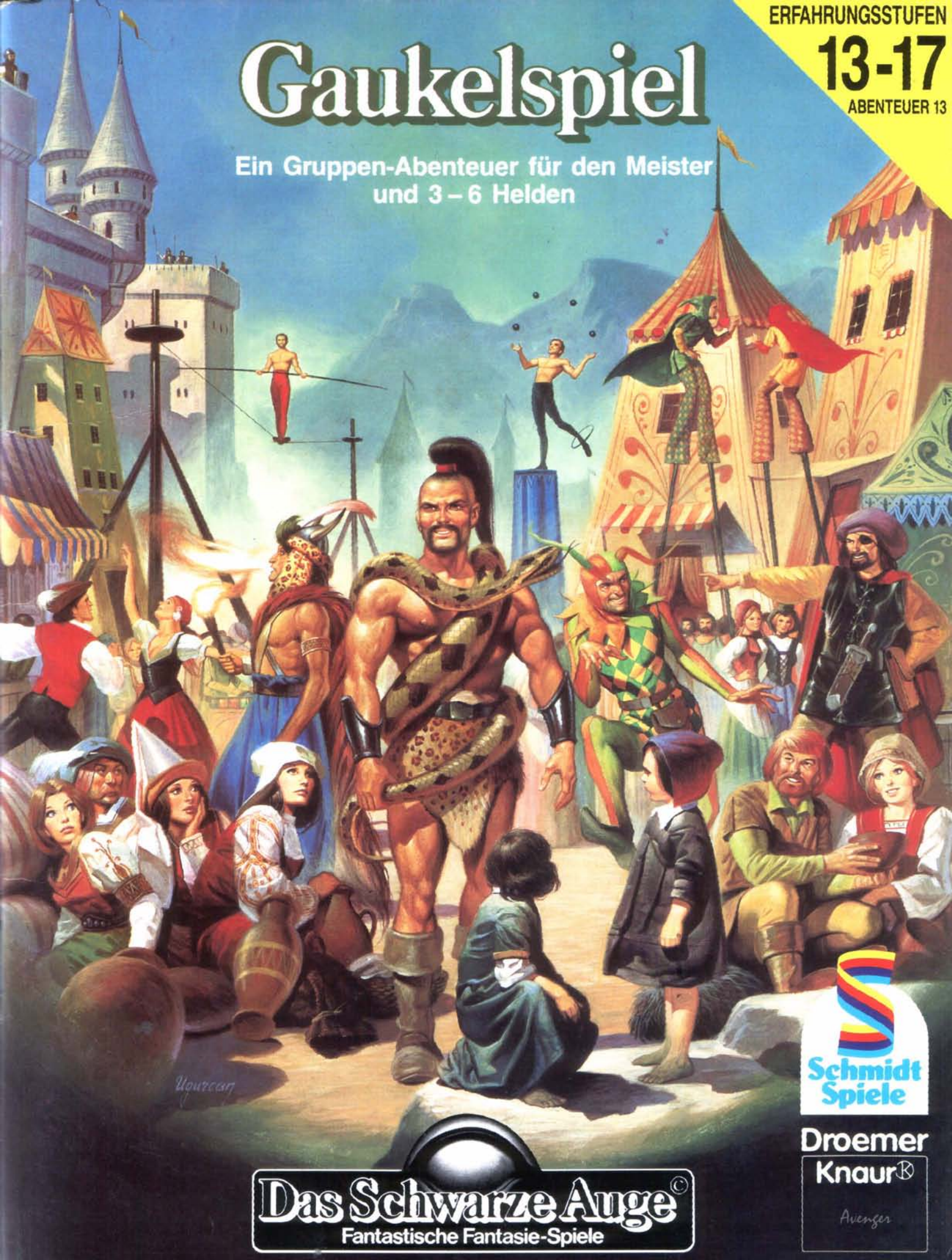
ERFAHRUNGSSTUFEN

13-17

ABENTEUER 13

Gaukelspiel

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-6 Helden



Wurzler



Schmidt
Spiele

Droemer
Knaur®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Gaukelspiel

von Reinhold H. Müller und Carola Dörflinger

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele
Köln, 1994
ISBN 3-7089-1000-0



Gaukelspiel

von Reinhold H. Mai und Daniela Dörpinghaus

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9–14
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

Gaukelspiel

von Reinhold H. Mein und Dorothea Fortmann

Ein Abenteuer im Gaukelspiel
für die Klassenstufe 3 bis 5
120 Seiten

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30050-8

Das Abenteuer (Informationen) **Inhalt** (Informationen)

Vorwort	6	Die 3. Etappe – Nächtlicher Überfall	15
Vorgeschichte	6	Die 4. Etappe – Wehrheim	18
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	7	Teil II: Burg Rabenmund	20
Das Treffen im Wald	8	Das Erdgeschoß (Räume 1–8)	20
Teil I: Die Gaukler	10	Erster Stock (Räume 9–15)	23
Die 1. Etappe – Gegenseitiges Kennenlernen	10	Zweiter Stock (Räume 16–21)	26
Gjölin, die Wahrsagerin und Vogeldresseurin	10	Dritter Stock (Balustraden)	28
Erberto, der Feuerschlucker	11	Untergeschoß (Burgverlies)	29
Filip, der Täschenspieler und Akrobat	12	Nachwort	30
Teger, Sohn des Gohd, der Tanzbärenführer	12	Anhang	31
Arrigo, der Moritaten Sänger und Akrobat	13	Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	16/17
Märte, die Musikantin	13		
Die 2. Etappe – Ländliches Zwischenspiel	14		

Vorwort

Das Abenteuer »Gaukelspiel« ist ein Teil der Fantasy-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt. Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhalten Sie über das *Basis-Spiel* »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spiel erforderlich sind. Ebenfalls empfehlenswert ist das *Ausbau-Spiel*, das Ihnen weitere Informationen über Aventurien und die dort lebenden Helden an die Hand gibt, verbunden mit zusätzlichen Regeln für ein detailfreudigeres Spiel. Da die Handlung dieses Abenteuers in einzelnen Punkten an die des Ausbau-Abenteuers #1 »Die Verschwörung von Gareth« anknüpft, ist es darüber hinaus für das Spielvergnügen förderlich, wenn die Spielergruppe jenes Abenteuer bereits erlebt hat. Dabei sollten Sie jedoch bedenken, daß zwischen den beschriebenen Ereignissen eine Zeitspanne von etwa sechs aventurischen Jahren liegt.

»Gaukelspiel« ist als Fortgeschrittenen-Abenteuer konzipiert und mit besonderem Augenmerk auf die neuen Heldentypen und Regelerweiterungen des *Ausbau-Spiels* angelegt. Alle Heldentypen sind zugelassen. »Gaukelspiel« kann ohne weiteres auch von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall muß der Meister die Gegenspieler mit niedrigeren Werten versehen. Eine Besonderheit dieses Abenteuers ist der Verweis auf *Talentproben*. Falls Sie das Talentsystem nicht verwenden wollen, können Sie die Talentproben durch die altbewährten Eigenschaftsproben ersetzen. Wählen Sie dazu die Eigenschaft, welche zu dem jeweils geforderten Talent paßt. Im Übrigen gilt für »Gaukelspiel« der gleiche Grundsatz wie für alle Abenteuer des Schwarzen Auges: *Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue!* Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln im Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Vorgeschichte

(wird den Spielern vom Meister vorgelesen oder nacherzählt)

Es ist Herbst in Aventurien. Die Bäume haben sich mit lodernden gelben und roten Farben geschmückt, auf den gemähten Feldern stehen die Getreidegarben in langen Reihen. Überall in den Dörfern und Städten sind Bürger und Bauern damit beschäftigt, ihre Häuser für das bevorstehende Erntefest zu schmücken, und die Geweihten der Göttin Peraine scheinen allgegenwärtig. Eine angenehme Zeit im Jahr, denn Firuns Stürme wehen noch nicht und Praios grüßt die Menschen mit einem späten, warmen Hauch.

Diese Wärme dringt in die Herzen der Menschen und weckt vor der langen Winterzeit noch einmal den Wunsch nach Freude, Tanz und Liebelei. Deshalb hat es auch keinen von euch (männlichen) Helden verwun-

dert, als gestern abend ein Page ihm ein kleines parfümiertes Briefchen überbrachte, das eine Einladung zu einem Rendezvous enthielt. Seltsam nur, daß kein Absender der Botschaft angegeben war, aber jeder von euch hatte natürlich so eine Ahnung, wer unter Warunks Schönen als Briefschreiberin in Frage kam, und so habt ihr die Nachricht eingesteckt und euch für heute abend diskret von euren Freunden verabschiedet. Die Absenderin der Nachricht hat sich ein romantisch abgelegenes Wäldchen nicht fern der Warunker Stadtmauern ausgesucht. Offenbar keine sehr originelle Idee, denn ihr habt immer wieder das Gefühl, nicht ganz allein zu sein. Doch wer wird in einer solchen Nacht an Böses denken?

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Willkommen, Meister des Schwarzen Auges! Nachdem wir die Helden mit der Vorgeschichte in die rechte Stimmung versetzt haben, werden Sie sich fragen, was der Spielrunde diesmal bevorsteht. Falls die Spieler den Eindruck haben, die Helden könnten in eine Falle gelockt worden sein, so beruhigen Sie sie. So weit sind wir noch nicht. Es wird sich vielmehr in Kürze zeigen, daß die Helden allesamt in dieses Wäldchen bestellt worden sind, da sich ein ehemaliger Gegner mit der Bitte um Hilfe an sie wenden will. Die Rede ist vom Herzog von Tobrien, Kunibald zu Ehrenstein, der Ihrer Runde noch vom Turnier in Gareth vor einigen Jahren im Gedächtnis geblieben sein dürfte. Trotzdem ist es nicht unwahrscheinlich, daß sich die Helden auf das Abenteuer einlassen, wenn auch vielleicht nur zum Schein, weil sie einen neuen üblen Plan vermuten, den sie aufdecken wollen. Dieses Mißtrauen wäre jedoch unbegründet. Herzog Kunibald hat nämlich inzwischen bereut, daß er sich vom Grafen Rabenmund zur Teilnahme an dem Mordanschlag auf den Prinzen überreden ließ. Seit Answin von Rabenmund – ihm ist immerhin noch sein Stammsitz und der Titel »Freiherr« geblieben – aus der Verbannung zurückkehrte, hat es Herzog Kunibald vermieden, die Verbindung zu Rabenmund wiederherzustellen. Allerdings gibt es da ein Problem: Kunibalds Söhne Dietrad und Bernfried, die bei der Fürstin Hildelind von Rommilys, der Schwester Rabenmunds, als Knappen dienten, sind kürzlich nach Burg Rabenmund übergesiedelt, da sie in ihrer Unwissenheit den Freiherrn sehr verehren. Herzog Kunibald fürchtet nun, daß Rabenmund die beiden als Druckmittel gegen ihn verwenden könnte, um ihn von neuem in irgendwelche dunklen Machenschaften zu verstricken. Da die Helden Answin von Rabenmund schon einmal überlistet haben, hofft Herzog Kunibald nun, daß sie seine Söhne heimlich aus der Burg fortführen können. Als hervorragende Gelegenheit, unerkannt nach Rabenmund zu kommen, bietet sich eine Gauklertruppe an, die soeben auf dem Weg nach Wehrheim ist und auch in der nordöstlich der Stadt gelegenen Burg Rabenmund eine Vorstellung geben wird.

Das hört sich recht einfach an, nicht wahr? Aber wir sind ja auch noch nicht fertig: So richtig verzwickt wird die Lage erst durch die Tatsache, daß sich in jenem Gauklertrupp eine Agentin Rabenmunds befindet, die Wahrsagerin Gjölín, die die Tarnung der Helden natürlich sofort durchschaut. Gjölíns Nachricht an Rabenmund gibt dem eingefleischten Intriganten sofort einen neuen tückischen Plan ein, wie er sich gleichzeitig der Helden für immer entledigen

und seine Rückkehr in den gehobenen Adelsstand sichern kann: Aufgrund seiner Verbindung zum Kaiserhaus – Rabenmund ist ein Vetter Hals I. – und einer politisch geschickt arrangierten Heirat steht Rabenmund kurz davor, wieder einen Grafentitel zu erwerben. Er bemüht sich um die Grafschaft Gratenfels in der Provinz Nordmarken. Zu diesem Zweck hat er sich heimlich in den Besitz eines Siegels gebracht, das seinen Namen nach einem legendären nordmärkischen Volkshelden, Hlúthâr, trägt. Der legitime Anwärter auf den Grafentitel Gratenfelson muß nämlich das Hlúthâr-Siegel vorweisen können. Wie man sich denken kann, verspürt Kaiser Hal wenig Neigung, Answin als Grafen anzuerkennen, wobei ihm Fürst Cuanu Uj Bennain von Albernia den Rücken stärkt.

Daher beauftragt Answin von Rabenmund seine Agentin, die Helden dazu zu bewegen, ihm das Siegel zu stehlen, angeblich, um es dessen »rechtmäßigen« Besitzer zurückzubringen. Answin plant, die Helden mit dem Siegel zu stellen, ihnen als gemeine Diebe den Kopf abschlagen zu lassen und anschließend mitzuteilen, die Siegeldiebe hätten auf der Folter gestanden, wer ihr Auftraggeber sei: die Baronin Gelda von Albenhus (der die Grafschaft Gratenfels eigentlich zufallen sollte). Dann, so hofft Rabenmund, wird dem Kaiser nichts anderes übrigbleiben, als ihn, Answin, wieder in den Grafenstand zu erheben.

Die besondere Aufgabe der Helden liegt also darin, die richtige Entscheidung zwischen dem verdächtigen, aber ehrlichen Herzog und der unverdächtigen, aber verschlagenen Wahrsagerin Gjölín zu treffen, wobei ihnen die Informationen, die sie während der Reise von den anderen Gauklern erhalten, helfen können.

Zu allem Überfluß müssen die Helden nach ihrer Ankunft auf Rabenmund erfahren, daß die Söhne des Herzogs nicht bereit sind, die Burg zu verlassen, insbesondere Dietrad nicht, der sich inzwischen unsterblich in Fredegard, die Tochter Answins, verliebt hat. Ob Ihre Helden diese Verwicklung auf diplomatische Weise oder durch rohe Gewalt lösen, läßt sich schwer voraussagen. Aber in der Höhle des Löwen, oder vielleicht sollte man besser sagen im Nest des Raben, kommt man mit Klugheit vermutlich eher zum Ziel.

Dieses Abenteuer bietet Ihren Spielern wieder reichlich Gelegenheit, nicht nur das Leben ihrer Helden, sondern auch die Politik des ganzen Mittelreiches zu beeinflussen. Falls sich eine Entwicklung anbahnen sollte, die Ihnen aber überhaupt nicht ins Konzept paßt, sollten Sie sich daher nicht scheuen, unmerk-

lich korrigierend einzugreifen. Aus demselben Grund möchten wir Ihnen auch dringend nahelegen, dieses Abenteuer vor dem Spiel mehrmals gründlich durchzulesen, um sich mit allen Gegebenheiten vertraut zu machen.

Das Finale des Abenteuers hängt im Übrigen so weitgehend von den vorhergegangenen Entscheidungen der Helden ab, daß wir es vertrauensvoll in Ihre erfahrenen Meisterhände legen müssen. Und nun – hinein ins Abenteuer!

Das Treffen im Wald

Allgemeine Informationen:

Der Treffpunkt für das Rendezvous ist eine etwa fünfzehn Meter durchmessende Waldlichtung. Die Dunkelheit des Abends wird durch ein kleines Lagerfeuer in der Mitte der Lichtung erhellt. Auf der gegenüberliegenden Seite des Feuers steht eine elegante junge Dame in einem bodenlangen grün-goldenen Kleid und erwartet die Helden, die sich nach und nach alle auf dieser Lichtung versammeln.

Spezielle Informationen:

Die Dame ist ungefähr 25 Jahre alt und stammt ihrer Aussprache nach aus der Provinz Tobrien im Nordosten des Mittelreiches. Hinter ihr im Wald scheinen sich gelegentlich unbestimmte Schatten zu bewegen. Im Verlauf der folgenden fünf bis zehn Minuten treffen sämtliche Helden auf der Lichtung ein.

Meisterinformationen:

Die Dame ist eine Zofe der Herzogin zu Ehrenstein, die dazu auserwählt wurde, die Helden zunächst zu empfangen und bis zum vollständigen Eintreffen der Gruppe beschäftigt zu halten. Auf die zu erwartenden Fragen der Helden beim Anblick ihrer Kumpagne bedauert sie, daß zur Anknüpfung romantischer Beziehungen leider keine Gelegenheit besteht, daß die Helden vielmehr von ihrem Herrn an diesen abgelegenen Ort bestellt wurden, um zu verhindern, daß er mit ihnen zusammen gesehen wird, was für ihn sehr unangenehme Konsequenzen haben könnte.

Auf Fragen nach der Identität dieses Herrn wechselt die Zofe, deren Name übrigens Malfriede ist, das Thema. Sobald die Helden vollzählig versammelt sind, tritt Kunibald zu Ehrenstein, Herzog von Tobrien, aus dem Wald, wo er mit sechs Soldaten seiner Leibwache gewartet hat. Die Soldaten betreten die Lichtung nur, wenn Malfriede oder der Herzog angegriffen werden und nach ihnen rufen. Da die Helden zu einem Rendezvous unterwegs waren, tragen sie nur leichte Waffen (Dolche) und normale Kleidung.

Die Werte von Kunibalds Soldaten:

MUT: 13	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 32	PARADE: 13
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER: 45
Monsterklasse: 25	

Sollte es zu einem Kampf kommen, versuchen die Soldaten die Helden nur zu überwältigen und zu entwaffnen. Danach ziehen sie sich an den Rand der Lichtung zurück, und das Treffen verläuft soweit als möglich wie hier beschrieben weiter.

Der Herzog streckt zur Begrüßung die Arme aus und betont, daß er unbewaffnet ist und mit den Helden reden möchte. Dann lädt er sie ein, sich um das Feuer zu setzen, und erzählt, daß ihm seit den Ereignissen bei jenem unglückseligen Turnier von Gareth, als die Helden die Ermordung des Thronfolgers Brin gerade noch verhindern konnten, mit Entsetzen klargeworden ist, daß er in Graf Answin einen verbrecherischen Intriganten unterstützt hatte. Inzwischen ist er davon überzeugt, einen schweren Fehler gemacht zu haben, und möchte seine Verbindungen zum ehemaligen Grafen soweit wie möglich lösen, insbesondere als dieser – kaum begnadigt und aus der Verbannung zurückgekehrt – bereits wieder an einem neuen üblen Plan arbeitet. Ein offener Bruch mit Rabenmund ist zur Zeit jedoch noch nicht möglich, weil Kunibalds Söhne Dietrad und Bernfried sich auf der Burg Rabenmund als Knappen befinden, und Answin sicher nicht zögern würde, sie als Geiseln gegen den Herzog zu benutzen, wenn er von dessen Sinneswandel erführe. Daher sucht Kunibald nach einer Gruppe beherzter Helden, die seine Söhne aus der Burg Rabenmund holen und nach Wehrheim bringen, wo seine Männer die beiden übernehmen.

Herzog Kunibald erklärt, daß seine Wahl auf die Helden gefallen ist, weil diese dem Grafen bereits einmal einen Strich durch die Rechnung gemacht haben, und weil er das Bedürfnis hat, ihnen zu beweisen, daß er nicht mehr ihr Gegner ist. Er betont dabei immer wieder die Gefahr, in die er sich dadurch begibt, daß er sich mit den Helden trifft, nachdem sie sich die Feindschaft Rabenmunds eingehandelt haben. Auf Fragen der Helden beschreibt er seine Söhne (siehe Anhang) und verrät ihnen den Codesatz, mit dem sie sich ihnen gegenüber als Agenten ihres Vaters ausweisen können: »Frankward und Lindgard sind Ehre und Lob.« Nur wenn die Helden sich ohne zusätzliche Legitimation standhaft weigern, den Auftrag anzunehmen, ist er bereit, sich von einem silbernen Ring zu trennen, an dessen Innenseite das Wappen derer zu Ehrenstein eingraviert ist. Dabei betont er erneut das damit für ihn verbundene Risiko.



Gleichgültig, ob die Helden danach fragen oder nicht, erzählt er ihnen von einem Gauklertrupp, der zur Zeit durch die Stadt Warunk zieht, nachdem er auf der Burg Ehrenstein und in dem von Ogern zerstörten Ysilia gastiert hat, und von dem er weiß, daß er zum Erntefest auf Rabenmund – die Burg liegt in der Nähe von Wehrheim – auftreten will. Der Herzog schlägt vor, daß die Helden sich den Gauklern anschließen, da ihm dies als die günstigste Art erscheint, unerkannt nach Darpatien und zur Burg Rabenmund zu gelangen. Kunibald räumt jedoch ein,

daß die Helden möglicherweise eine bessere Gelegenheit finden können.

Als zusätzlichen Anreiz verspricht der Herzog den Helden für ihre Hilfe einen Lohn von 25 Dukaten pro Kopf, zahlbar nach Abschluß der Rettungsaktion. Er läßt sich auf bis zu 35 Dukaten hinaufhandeln. Als zusätzlichen Vertrauensbeweis zahlt er jedem der Helden 5 Dukaten im voraus zur Deckung möglicher Unkosten. Danach verläßt er die Lichtung eiligst, gefolgt von der Zofe Malfriede und seinen Soldaten.

TEIL I

Die Gaukler

Allgemeine Informationen:

Die Gauklertruppe ist leicht zu finden – sie zeigt auf dem Marktplatz ihre Künste, inmitten von fünf bunt bemalten Wagen, die rund um den Platz aufgestellt sind.

Spezielle Informationen:

Die Truppe besteht aus sechs Personen: einem Feuerschlucker, einem Tanzbärenführer, einem Moritaten-sänger, einem Taschenspieler (die beiden letzteren sind auch Akrobaten), einer Musikantin und einer Wahrsagerin, die auch eine Vogeldressur vorführt.

Meisterinformationen:

Die Gaukler sind typische Vertreter ihrer Art: leichtlebig, freigebig, aber mit großen Löchern im Geldbeutel. Neue Mitglieder sind immer willkommen, weil sie Abwechslung versprechen und das »Programm« erweitern und so mehr Zuschauer anlocken können. Um Aufnahme zu finden, sollten die Helden sich passend kostümieren und sich ihren Talenten entsprechende Gaukelnummern einfallen lassen: zum Beispiel Zauberkünstler (Falschspiel, Alchimie), Musikant, dummer August (Verkleiden, Akrobatik) oder »Hundredompteur«. Eventuell käme auch eine Tarnung als »spleenige Edelleute, die das Gauklerleben kennenlernen wollen«, in

Frage, auf keinen Fall aber dürfen die Helden als kampferprobte Abenteurer auftreten. Darauf reagieren die Gaukler mit Mißtrauen und der Furcht, in irgendwelche Ränke hineingezogen zu werden.

Da die Gaukler die Helden nicht in ihren engen Wagen unterbringen können (den Plan eines typischen Gauklerwagens finden Sie in der Heftmitte), werden nun noch Zugtiere und ein Karren benötigt, die aber von Herzog Kunibald ausgeliehen werden können.

Die Reise des Gauklertrupps erfolgt in vier Etappen, die einzelnen Stationen sind im Text des Abenteurers beschrieben. Der genaue Anmarschweg ist für den Spielverlauf ohne Bedeutung, so daß Sie nach Belieben eine eigene Strecke entwerfen können, der Standort der Burg Rabenmund ist jedoch festgelegt.

Im Verlauf der Reise werden sich bestimmte Vorfälle ereignen und unterschiedliche Informationen verfügbar werden. Wir haben diese Informationen, um Ihnen die Spielleitung zu erleichtern, auf die einzelnen Etappen verteilt. Ihre Aufgabe ist es, die Hinweise geschickt und rollenspielgerecht – also möglichst beiläufig in lockeren Gesprächen – an die Spieler weiterzugeben. Eine detaillierte Vorstellung der einzelnen Mitglieder der Gauklertruppe finden Sie im folgenden Kapitel.

Die 1. Etappe – Gegenseitiges Kennenlernen

Gjölín, die Wahrsagerin und Vogeldresseurin

Allgemeine Informationen:

Gjölín ist eine Endzwanzigerin von sehr weiblichem Körperbau. Sie hat langes, sanft gewelltes, tiefschwarzes Haar, überraschend helle, wasserblaue Augen und eine blasse, fast weiße Haut.

Während der Vogeldressur ist sie mit einer grünen Seidenbluse, einer kleinen, bunt bestickten Weste und weit wallenden Röcken bekleidet.

Spezielle Informationen:

Gjölíns Dressurnummer besteht aus einer Schar Tauben verschiedener Arten, die in getrennten Käfigen untergebracht sind, damit sie einander nicht verletzen können. Die Tauben sind durch bunte Seidenbänder an ihren Beinen gegen ein Davonfliegen gesichert und vollführen eine Reihe erstaunlicher Kunststücke wie das Ziehen einer Miniaturkutsche, ein Ballspiel oder das Spiel einer einfachen Melodie auf einer Zither.

Gjölíns Auftritte als Wahrsagerin finden in ihrem Wagen statt, einem schwarz, rot und weiß mit geheimnisvollen Zeichen bemalten Gefährt, das von einem Ochsespann bewegt wird und an den Außenwänden mit den bunten Taubenkäfigen behängt ist.

Meisterinformationen:

Gjölín ist eine Frau, die je nach Situation jugendlichen Charme versprüht oder eine ernste, fast finstere Ausstrahlung hat. Sie stammt aus einer Handwerkerfamilie aus Rommilys, ist aber mit dreizehn Jahren von zu Hause fortgelaufen. Nach einigen Erlebnissen, über die sie ungern spricht, landete sie schließlich wieder in Rommilys, im Kerker der Fürstin Hildelind. Dort wurde sie von Rabenmund, Hildelinds Bruder, als Agentin »entdeckt« und dient ihm seitdem (seit mehr als zwölf Jahren) als treu ergebene Spionin. Rabenmunds Agentennetz, das sich über das gesamte Mittelreich erstreckt, hat sich während seiner Verbannung nicht aufgelöst und ist



heute effektiver denn je. Die Wahrsagerin Gjölin nimmt in der Organisation jedoch eine unbedeutende Stellung ein. Immerhin ist sie so gut geschult, daß sie recht bald das falsche Spiel der Helden durchschaut. Möglicherweise erkennt sie gar die Personen wieder, die dem Grafen Rabenmund beim Turnier in Gareth so übel mitgespielt haben. Auf jeden Fall bemüht sie sich von Anfang an, das Vertrauen der Helden zu erwerben und beschließt während der ersten Etappe der Reise, Rabenmund von den »feindlichen Spionen« in Kenntnis zu setzen.

Um einen freundlichen Kontakt zu den Helden herzustellen, wird sie sie in ihren Wagen einladen, um ihnen »die Zukunft zu lesen«. Gjölins Wagen ist durch einen (verschlissenen) schwarzen Samtvorhang in zwei Hälften geteilt. Der vordere Teil ist mit rotem Stoff ausgeschlagen und enthält einen kleinen Tisch und zwei Hocker, der hintere dient Gjölin als Schlafraum. Sie schläft im oberen Bett und benutzt das untere als Ablage für Kleider und Schminkutensilien.

Auf dem Tisch im vorderen Teil steht eine melonen-große Kristallkugel, in der Gjölin angeblich Zukunftsbilder sieht. Neben dem kleinen Fenster steht ein Ständer, an den ein zahmer Rabe gekettet ist, der krächzende Rufe und gelegentliche Wortfetzen von sich gibt. Hin und wieder läßt er den Ruf »Frestelsen! Frestelsen!« hören.

Welche zukünftigen Erlebnisse Gjölin den Helden

prophezeit, müssen Sie als Meister entscheiden. Sie sollten dabei bedenken, daß Gjölin ihr Handwerk versteht und sie ruhig einige verblüffende Aussagen über mögliche Wünsche der Helden treffen lassen. Außer ihren Weissagungen hat Gjölin die folgenden Informationen zu bieten:

1. Die Gaukler sind in der jetzigen Zusammensetzung seit etwa einem Jahr durch das Mittelreich unterwegs und haben dabei den größten Teil der östlichen Provinzen abgeklappert.
2. Der Auftritt im zerstörten Ysilia vor einer Woche war besonders eindrucksvoll. Die Einwohner der von Ogern gebrandschatzten Stadt sind viel fröhlicher und zuversichtlicher, als man erwarten könnte.
3. Der letzte größere Auftritt danach war auf Burg Ehrenstein. Dabei schien die Herzogin ein wenig bedrückt, woran auch die Aussicht auf eine glückliche Zukunft, die Gjölin ihr prophezeite, nichts ändern konnte.
4. Es wird gemunkelt, daß der Herzog von Tobrien, Kunibald zu Ehrenstein, einen beträchtlichen Landgewinn vor 15 Jahren hauptsächlich den politischen Manövern seines damaligen Gönners Graf Answin Rabenmund zu verdanken hatte.

Erberto, der Feuerschlucker

Allgemeine Informationen:

Erberto ist ein stämmig gebauter, dunkelhaariger Bursche mit sonnengegerbter Haut. Er trägt bei seinen Auftritten eine lange, rostbraune Pluderhose, Schnürstiefel aus Rindsleder und zwei schwere, benietete, über der Brust gekreuzte Lederriemen. Insgesamt wirkt er recht kriegerisch, obwohl er keine Waffen trägt, sondern nur ein paar Fackeln und einen Ölschlauch.

Spezielle Informationen:

Erberto macht sich bei seinen Auftritten einen Spaß daraus, mit lodender Fackel langsam über seine Pluderhosen zu streichen, wobei die Zuschauer, überzeugt, er müsse gleich in Flammen aufgehen, entsetzt aufkreischen. Doch die weiten Hosen sind aus feuerfestem, h'rabalschem Iryanleder.

Erberto wohnt zusammen mit Filip, dem Taschenspieler, in einem gelben Wagen mit roten Flammenornamenten, der von zwei Maultieren gezogen wird.

Meisterinformationen:

Erberto ist ein rauhbeiniger Geselle, der sich seinen Lebensunterhalt als Ringkämpfer in den südlichen Stadtstaaten verdiente, bevor er das Feuerschlucken erlernte. Erberto zieht gern durch die Kneipen jeder Stadt, meistens begleitet von Filip, der sich jedoch in letzter Zeit lieber heimlich mit der Musikantin Märte trifft.



Im Verlauf der ersten Etappe ist es möglich, Erberto folgende Informationen zu entlocken:

1. Die letzte größere Vorstellung haben die Gaukler auf Burg Ehrenstein gegeben, wo sie einen solchen Erfolg hatten, daß sie von einem Vertrauten des Freiherrn Answin von Rabenmund, der sich zu der Zeit auf Ehrenstein aufhielt, auf Burg Rabenmund eingeladen wurden.
2. Die Musikantin Märte hat in letzter Zeit ein Techtelmechtel mit dem Taschenspieler Filip begonnen, was ihren festen Partner Arrigo nicht eben glücklich macht. Es ist ratsam, diesem aus dem Weg zu gehen.

Filip, der Taschenspieler und Akrobat

Allgemeine Informationen:

Filip ist ein drahtiger Bursche, knapp 30 Jahre alt, mit langen blonden Locken und einem schmalen Oberlippenbart. Bei seinen Auftritten als Taschenspieler ist er ausgesprochen bunt herausgeputzt, mit einem hohen, schwarzen Hut, an dessen Seite eine Hahnenfeder steckt, einem knallroten Rüschenhemd unter einer blauen Jacke mit weiten, bequemen Ärmeln, einer engen, blauweiß längsgestreiften Hose und spitzen Schuhen. Wenn er als Akrobat auftritt, behält er nur die Hose an.

Spezielle Informationen:

Filips Akrobatennummer, bei der er gemeinsam mit dem Moritatensänger Arrigo auftritt, besteht aus allerlei Sprüngen und Hebefiguren, wobei Arrigo meist die Rolle des Untermanns übernimmt. Als Taschenspieler zeigt Filip eine Reihe von Karten- und Würfelkunststücken.

Meisterinformationen:

Filip ist ein fröhlicher Bursche, der sein ganzes Leben unter Gauklern zugebracht hat und sich überhaupt nicht vorstellen kann, irgendwo seßhaft zu werden. Er hat schon mit den unterschiedlichsten Truppen zusammengearbeitet und sich auch ein paar Jahre allein durchgeschlagen, wobei ihm seine Fingerfertigkeit und sein Geschick beim Boltan sehr zugute kamen.

Er ist sich schmerzhaft bewußt, daß er mit seiner Tändelei mit Märte den Frieden in der Gauklertruppe stört, fühlt sich aber zu stark zu der Musikantin hingezogen. Auch daß ihn Arrigo, Märtes Freund, in der letzten Akrobatiknummer ein paar mal beinahe »aus Versehen« fallengelassen hätte, kann ihn nicht umstimmen. Filip trägt sich aber mit dem Gedanken, auf die Hebefiguren einstweilen zu verzichten.

Wie sein Kumpel Erberto nimmt Filip die Helden freundlich auf und ist gern bereit, sie bei einem Kartenspiel und einem Glas Wein auf freundschaftliche Art um ihre Barschaft zu erleichtern. Von ihm können die Helden folgende Informationen bekommen:

1. Die Musikantin Märte stammt aus der Provinz Nordmarken, aus der Gegend um Gratenfels.
2. Burg Rabenmund soll ein sehr angenehmer Ort für einen Gauklerauftritt sein. Das hat er von Gjölin, die vor ein paar Jahren dort schon einmal zu Gast war.

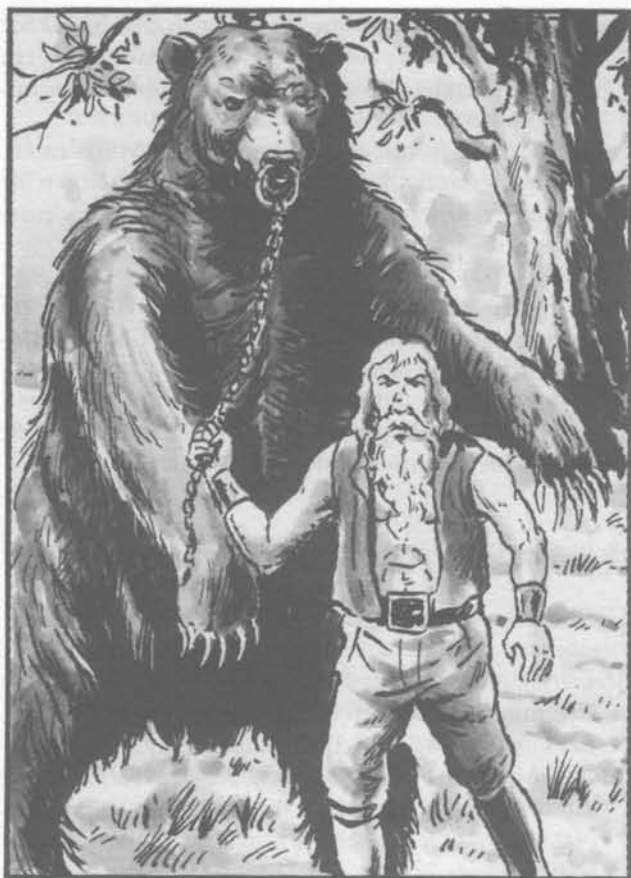
Teger, Sohn des Gohd, der Tanzbärenführer

Allgemeine Informationen:

Der Bärenführer Teger ist ein Zwerg unbestimmbaren Alters mit langem, feuerrotem Bart, narbenbedecktem Gesicht und Oberkörper. Er trägt im allgemeinen eine schwere, schwarze Lederweste über dem eingefetteten Körper, sowie lederne Kniehosen und robuste Sandalen. Während sein mit einer Kette an einem Nasenring befestigter, riesiger Höhlenbär tanzt, spielt Teger auf einer Zirbel, einem typischen Zwergeninstrument, dessen Klang an eine Mischung aus Oboe und Akkordeon erinnert.

Spezielle Informationen:

Bevor Teger den Bären aus dem Käfig holt, schildert er dem Publikum weitschweifig die Strapazen des Bärenfangs und der Dressur. Dabei weiß er über jede Narbe an seinem Körper eine kleine Geschichte zu erzählen.



Erst wenn er sicher ist, die Zuschauer in seinem Bann zu haben, beginnt der »Bärentanz«. Teger wohnt allein in seinem grün bemalten und von einem Maultierge-spann gezogenen Wagen. Sein Bär – er heißt Grimmdolf – ist in einem eigenen, nur vier Meter langen Käfigwagen untergebracht, der von zwei Ochsen gezogen wird.

Meisterinformationen:

Teger, Sohn des Gohd, ist ein Sonderfall unter den Zwergen Aventuriens. Im Gegensatz zu den übrigen Angehörigen seiner Art hat er kein rechtes Verhältnis zu Steinen und Mineralien, auch Gold und andere Edelmetalle haben ihn nie fasziniert. Unter den Zwergen seines Bergvolkes hält sich noch heute das Gerücht, Tegers Mutter habe sich in einem Anfall geistiger Verwirrung mit einem Elfen eingelassen und Teger sei deshalb so aus der Art geschlagen.

Teger ist gern in Gesellschaft, auch wenn der ihn ständig umwehende Bärestank ihm dabei gewisse Schwierigkeiten bereitet. Einem Helden, den der Geruch nicht stört (tägliche Kraftprobe vor dem Schlafengehen) und den er als Kumpan akzeptiert, bietet Teger die zweite Koje in seinem Wagen an.

Von ihm können die Helden folgende Informationen erhalten:

1. Filip ist ein Schwachkopf, wenn er sich mit dem

Mädchen seines Partners einläßt. Er hat es verdient, wenn er Schwierigkeiten bekommt.

2. Gjölín hat irgend etwas zu verbergen.
3. Bernfried zu Ehrenstein soll ganz vernarrt in Bären sein – ein sympathischer Zug des jungen Knappen ...

Arrigo, der Moritaten Sänger und Akrobat

Allgemeine Informationen:

Der Sänger und Akrobat Arrigo, ein hochgewachsener, stämmiger Miltzwanziger mit einem ungebändigten roten Wuschelkopf, trägt bei seinen Auftritten einen breitkremigen Strohhut, eine fransengeschmückte helle Lederjacke, eine enge dunkelblaue Hose und weiße Schuhe. Ebenso wie Filip legt er für seine Akrobatennummer bis auf die Hose alle Kleider ab.

Arrigo wohnt zusammen mit Märte in einem mit Landschaftsbildern bemalten Wagen, der von zwei Maultieren gezogen wird.

Spezielle Informationen:

Arrigo trägt seine Moritaten und Balladen zur Musik seiner Partnerin Märte vor. Zur Illustration der Vorträge benutzt er ganze Stapel großformatiger, bunter Kreidezeichnungen, die er zum richtigen Zeitpunkt auf eine Staffelei stellt. Zwischen seinen Vorträgen zeigt er zusammen mit Filip akrobatische Kunststücke.

Meisterinformationen:

Arrigo stammt aus einer mittelaventurischen Bauernfamilie. Als der Hof eines Nachts durch ein Unwetter zerstört wurde, blieb ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Wanderschaft zu begeben. Nach einem Jahr ziellosen Umherstreunens traf er auf Märte, und die beiden sind seit jenem Tag zusammen. Um so härter trifft Arrigo Märtes Techtelmechtel mit Filip. Inwieweit die Helden von ihm Informationen erhalten, hängt weitgehend davon ab, wie sie sich Filip und Märte gegenüber verhalten. Ob einzelne Helden mit dem verschlossenen Arrigo zurechtkommen, muß der Meister beurteilen. Heldinnen haben es auf jeden Fall leichter, seine Sympathien zu erwerben. Arrigos Informationen:

1. Filip ist ein notorischer Verräter und Lügner, dem man kein Wort glauben darf.
2. Die beiden Söhne des Herzogs zu Ehrenstein konnten die Vorstellung auf der elterlichen Burg nicht sehen, weil sie auf der Feste Rabenmund ausgebildet werden.

Märte, die Musikantin

Allgemeine Informationen:

Märte ist eine 24 Jahre alte Schönheit mit kastanienbraunem Haar, grünen Augen und einem entzückenden Schmolmund. Sie trägt bei ihren Auftritten ein bo-

denlanges, meergrünes Seidenkleid mit einer spitzenbesetzten, weißen Schürze und schwarze Lackschuhe.

Spezielle Informationen:

Märte begleitet die Darbietungen der anderen Gaukler auf einer kleinen Harfe und singt gelegentlich mit einer klaren Sopranstimme dazu. Sie teilt sich mit dem Sänger Arrigo einen Wagen.

Meisterinformationen:

Märte stammt aus einer alten nordmärkischen Musikantenfamilie, mit der sie immer noch eine Verbindung unterhält, und ist bereits seit Jahren mit dem fahrenden Volk unterwegs. Sie ist eine fröhliche junge Frau, die schnell Freundschaften schließt. Arrigo zu verlassen, käme ihr nicht in den Sinn. Sie will sich nur ein wenig mit Filip amüsieren; ein Wunsch, für den Arrigo jedoch kein Verständnis aufbringen kann.

Märte ist besonders zugänglich für Musikanten, aber auch musikalisch unbegabte Helden können ihr bei einer munteren Plauderei die folgenden Informationen entlocken:

1. In Gratenfels (Märtes Heimat) soll ein neuer Graf eingesetzt werden, nachdem Graf Greifax endgültig den Verstand verlor.

2. Arrigo und Filip sind beide nette Burschen. Märte versteht gar nicht, wieso sie in letzter Zeit so schlecht miteinander auskommen.

Die 2. Etappe – Ländliches Zwischenspiel

Allgemeine Informationen:

Der Gauklertrupp erreicht am Abend des zweiten Reisetages ein Dorf, dessen Bewohner den bunten Wagen vergnügt entgegenlaufen.

Spezielle Informationen:

Das Dorf besteht aus ca. 50 schmucken, für das bevorstehende Erntefest bunt dekorierten Fachwerkhäusern. Die Bauern haben bereits den größten Teil der Ernte eingebracht und freuen sich sichtlich über die Abwechslung.

Meisterinformationen:

Während des abendlichen Begrüßungsumtrunks in der Dorfkneipe erkennt Märte einen durchreisenden Händler aus ihrer Heimat Gratenfels. In dem anschließenden Gespräch, an dem auch die Helden teilnehmen können, breitet der Händler den neuesten Klatsch aus:

Graf Greifax ist völlig übergesnappt und macht als irrer »Waldmensch« die Bergwälder unsicher. Der Kaiser will einen neuen Grafen ernennen – aussichtsreich ist vor allem Gelda, die Baronin von Albenhus. Angeblich streckt aber auch Cuanu von Albernia seine Hand nach der Grafschaft aus, und sogar – welch ein Unsinn! – der Darpatier Freiherr von Rabenmund soll Ansprüche angemeldet haben. Dieser Rabenmund ist auf jeden Fall eine unheimliche Gestalt. Um ihn ranken sich die wildesten Gerüchte. Außerdem soll er zusammen mit seiner Schwester, der Fürstin von Rommilys, ein weit verzweigtes Agentennetz unterhalten. Der berühmte Raidri Conchobair ist vor einigen Wochen in nordöstlicher Richtung durch Gratenfels gezogen.

Bei der anschließenden Vorstellung haben die Helden zum ersten Mal Gelegenheit, sich in ihrer neuen Verkleidung vor Publikum zu präsentieren. Glücklicherweise sind die bäuerlichen Zuschauer nicht sonderlich verwöhnt.

Gjölin, die Wahrsagerin

Meisterinformationen:

Gjölin schickt in der Nacht eine ihrer Tauben mit einer Nachricht nach Burg Rabenmund. Am nächsten Morgen beklagt sie sich bei den Helden und ihren Kollegen, daß einer ihrer Vögel während der Nacht von einem Dorfburschen gestohlen worden sein muß.

Helden, die versuchen sollten, die Wahrsagerin zu trösten, werden mit einem sehr verheißungsvollen Lächeln und einem lauten »Frestelsen! Frestelsen!« des zahmen Raben belohnt, der am offenen Fenster des Wagens sitzt. Gjölin liefert während dieser Etappe folgende Informationen:

1. Frestelsen ist Gjölins Familienname. Es handele sich um einen alten darpatischen Bauernnamen und sei das einzige Wort, das der Rabe beherrscht.
2. Es kommt leider immer wieder vor, daß Lausbengel Gjölins Tauben stehlen.
3. Beim Auftritt der Gaukler auf Burg Ehrenstein sind Gjölin zwei halbwüchsige Knaben aufgefallen, die sich vor ihr zu verstecken schienen; ob es sich um die Söhne des Herzogs gehandelt haben kann, weiß sie nicht.

Filip, der Taschenspieler

Meisterinformationen:

Falls die Helden in ihren Darbietungen nicht so recht das Publikum überzeugen können, wendet sich Filip hilfeschend an den athletischsten unter ihnen und schlägt ihm vor, Arrigos Platz bei den Hebenummern zu übernehmen.

Sollte der Held darauf eingehen, so hat er sich Arrigo für die nächste Zeit zum Feind gemacht. Andererseits dürfte es ihm leichter fallen, von Filip die folgenden Informationen zu erhalten:

1. Gjölin hat sich in der letzten Nacht an ihren Käfigen zu schaffen gemacht.
2. Der Herzog von Tobrien mag zwar früher mit Rabenmund im Bünd gewesen sein, aber bei seinem Volk ist er sehr beliebt. Auf Filip hat Herzog Kunibald jedenfalls einen ehrenwerten Eindruck gemacht.

Teger, Sohn des Gohd, der Tanzbärenführer

Meisterinformationen:

Teger hat in diesem Dorf einen außerordentlichen Erfolg mit seiner sensationellen Bärennummer gehabt, was ihn besonders umgänglich und gesprächig macht.

Er sagt:

1. Gjölins Rabe kennt mehr als nur ein Wort, will die anderen aber nicht nennen.
2. Eigentlich wäre so ein Gauklertrupp, der ungehindert durch das ganze Land streift, ein ideales Versteck für einen Agenten.
3. Die ganze menschliche Politik ist ein großes Gewirr von Hinterlist, Bestechung und noch Schlimmerem, besonders in Darpatien.

Arrigo, der Moritatensänger

Meisterinformationen:

Arrigo ist auf dieser Etappe hauptsächlich damit beschäftigt, seine Wut zu schüren. Er kann aber, da er Filip und Märte in der Nacht der Ankunft des Trupps gefolgt ist, Filips Aussage bestätigen:

1. Gjölin hat am Abend der Ankunft des Gauklertrupps selbst eine ihrer Tauben aus ihrem Käfig geholt.
2. Seit Arrigo bei der Truppe ist, hat Gjölin noch nie einen Vogel verloren.

Märte, die Musikantin

Meisterinformationen:

Märte kann den Helden in dieser Etappe nicht allzuviel helfen. Sie ist ganz damit beschäftigt, ihre beiden Liebhaber aus einem Zweikampf herauszuhalten. Die einzige einigermaßen interessante Information, die Märte zur Zeit liefern kann, ist folgende: Beim Gespräch mit Herzog Ehrensteins Tochter Filiberta schien es, daß der Herzog nicht gut auf seinen Gönner Rabenmund zu sprechen ist.

Die 3. Etappe – Nächtlicher Überfall

Allgemeine Informationen:

Nach dem Aufbruch aus dem Dorf reisen die Gaukler drei Tage lang weiter, bevor sie im Grenzgebiet zu Darpatien erneut auf ein Dorf treffen, das ebenfalls festlich herausgeputzt ist.

Dieses Dorf besteht aus einer ungeordneten Ansammlung von Holz- und Fachwerkbauten, umgeben von weiten, inzwischen leeren Feldern. Der Gauklertrupp schlägt sein Lager etwas abseits auf einem Stoppelacker auf.

Spezielle Informationen:

Die Aufnahme in diesem Dorf ist nicht ganz so freundlich wie beim letzten Halt, und obwohl die Bauern neugierig auf Neuigkeiten aus dem Rest Aventuriens sind, lädt niemand die Gaukler zu einer Lokalrunde ein. Im Gasthof scheint ein Übergewicht an stämmigen Burschen mittleren Alters zu herrschen. Am nächsten Tag zeigt sich dasselbe Verhalten bei den Auftritten der Gaukler. Die Kinder sind genauso fröhlich wie überall sonst, aber die Bauern wirken seltsam zurückhaltend, und praktisch jeder dritte oder vierte Zuschauer scheint ein hochgewachsener Kerl mit stechenden Augen zu sein.

Meisterinformationen:

Der Grund für die auffallende Zurückhaltung der Bauern dieses Dorfes liegt darin, daß Freiherr Rabenmund auf Gjölins Nachricht hin eine Gruppe

verkleideter Soldaten in das Dorf geschickt hat, die den Auftrag haben, die Gaukler in der Nacht nach ihrem Auftritt zum Schein zu überfallen, um Gjölin Gelegenheit zu geben, die Helden für das Vorhaben Rabenmunds anzuheuern. Der Anführer der Soldaten nimmt dazu im Laufe des Abends mit Gjölin Kontakt auf und erklärt ihr, was sie zu tun hat.

Während des Aufenthalts der Gaukler und Helden in der Dorfschänke will verständlicherweise keine rechte Stimmung aufkommen, was besonders Erberto unangenehm aufstößt, und die Bauern sind auch besonders vorsichtig mit dem, was sie sagen.

Der Überfall

Allgemeine Informationen:

Durch den fehlenden Enthusiasmus ihres Publikums verunsichert, ziehen die Gaukler an diesem Tag schon nachmittags weiter. Ihre Stimmung ist gedrückt. Gegen Sonnenuntergang erreichen sie eine Waldlichtung, auf der sie ihr Lager aufschlagen. Mitten in der Nacht werden die Helden durch lautes Geschrei und das Krachen von Metall auf Metall aus dem Schlaf gerissen. Das Gauklerlager wird angegriffen!

Spezielle Informationen:

Die Angreifer sind ein gutes Dutzend recht stämmiger Burschen in Lederrüstungen, bewaffnet mit Schwer-



tern und Dolchen. Sie stürzen rund um die Lichtung herum aus dem Wald und attackieren die Wagen. Beim Eingreifen der Helden liegt Arrigo, aus einer Kopfwunde stark blutend, am Boden und Gjölin windet sich um Hilfe schreiend in den Armen eines Angreifers.

Meisterinformationen:

Die Angreifer sind keine Banditen, sondern speziell abkommandierte Soldaten des Freiherrn Answin, deren Auftrag darin besteht, die Gaukler zu überfallen und sich dann aber, scheinbar überrascht über die starke Gegenwehr, wieder zurückzuziehen, sobald die Helden sich einmischen.

Je nach Vorliebe und Laune des Meisters kann diese Kampfszene mehr oder weniger ausgedehnt werden, aber sie sollte zumindest lange genug dauern, um den Spielern das Gefühl zu geben, ihre Helden hätten es mit einem echten Kampf zu tun. Achten Sie jedoch als Meister darauf, daß die Soldaten weder den Gauklern und Helden ernsthafte Verwundungen zufügen dürfen, noch bereit sind, sich umbringen zu lassen.

Gefangene Angreifer geben sich als gewöhnliche Strauchdiebe aus und lassen sich ohne Murren bei der nächsten Gelegenheit dem Gesetz übergeben, da sie sicher sein können, freigelassen zu werden, sobald die Gaukler weitergezogen sind.

Die Werte eines Angreifers:

MUT: 13	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 32	PARADE: 13
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER: 45
Monsterklasse: 25	

Gjölin, die Wahrsagerin

Allgemeine Informationen:

Gjölin verteidigt sich gegen die Angreifer mit Hieben und Tritten. Ihr Kleid wird durch den Kampf verschmutzt, aber nicht beschädigt.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Angreifer in die Flucht geschlagen sind, bricht Gjölin schluchzend in den Armen eines der Helden zusammen und läßt sich trösten, bevor sie ihren kleinen, schmalen Dolch vom Boden neben ihrem Wagen aufhebt und zurück in ihren Wagen geht, um sich zu säubern.

Meisterinformationen:

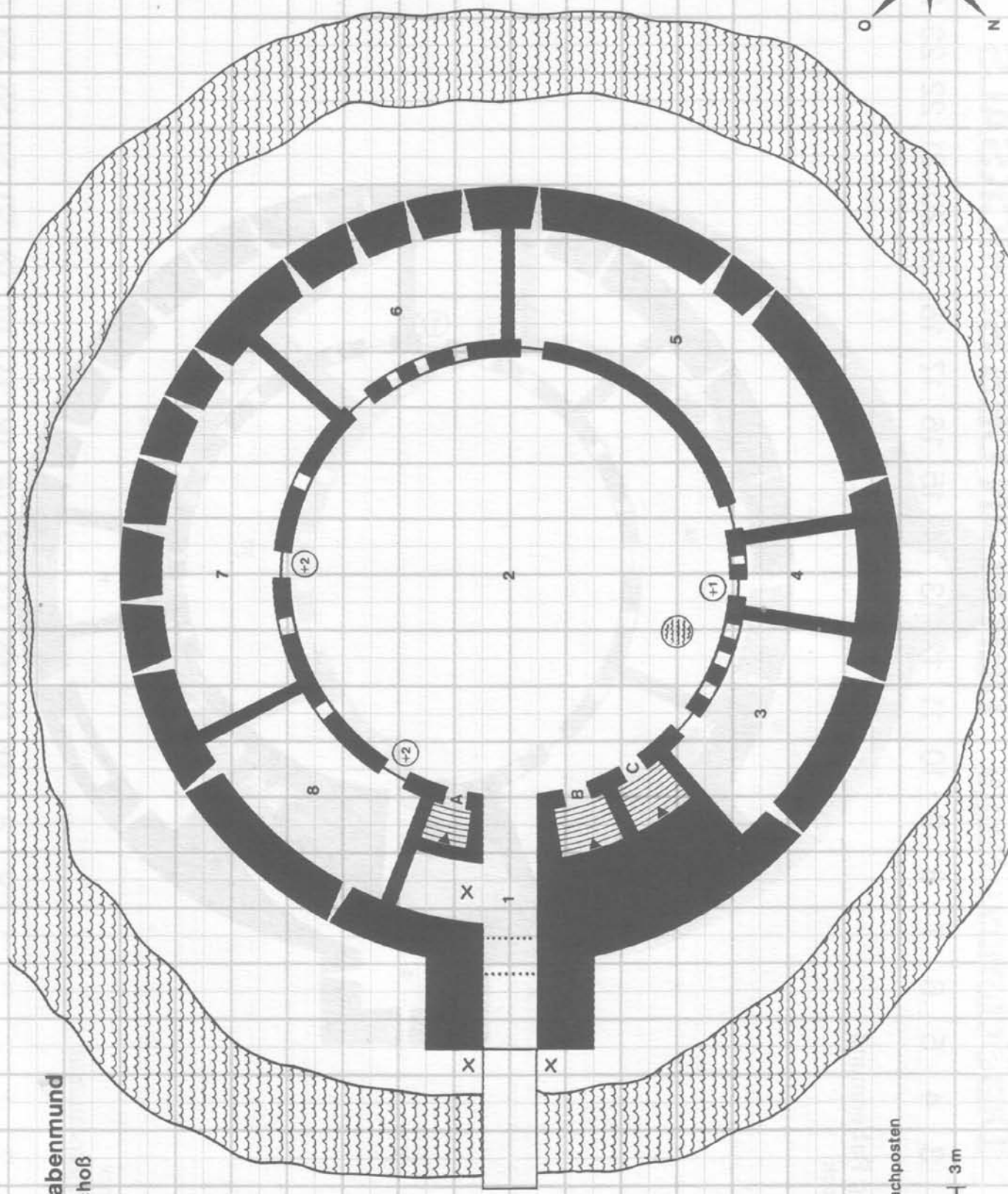
Gjölin wurde bei dem Überfall natürlich nicht tatsächlich angegriffen. Niemand hat ihr etwa den Dolch aus der Hand geschlagen, sie hat ihn selbst fallengelassen. Daß sie mit dem Überfall gerechnet hat, könnten detektivisch hochbegabte Helden auch

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Burg Rabenmund
Erdgeschoß

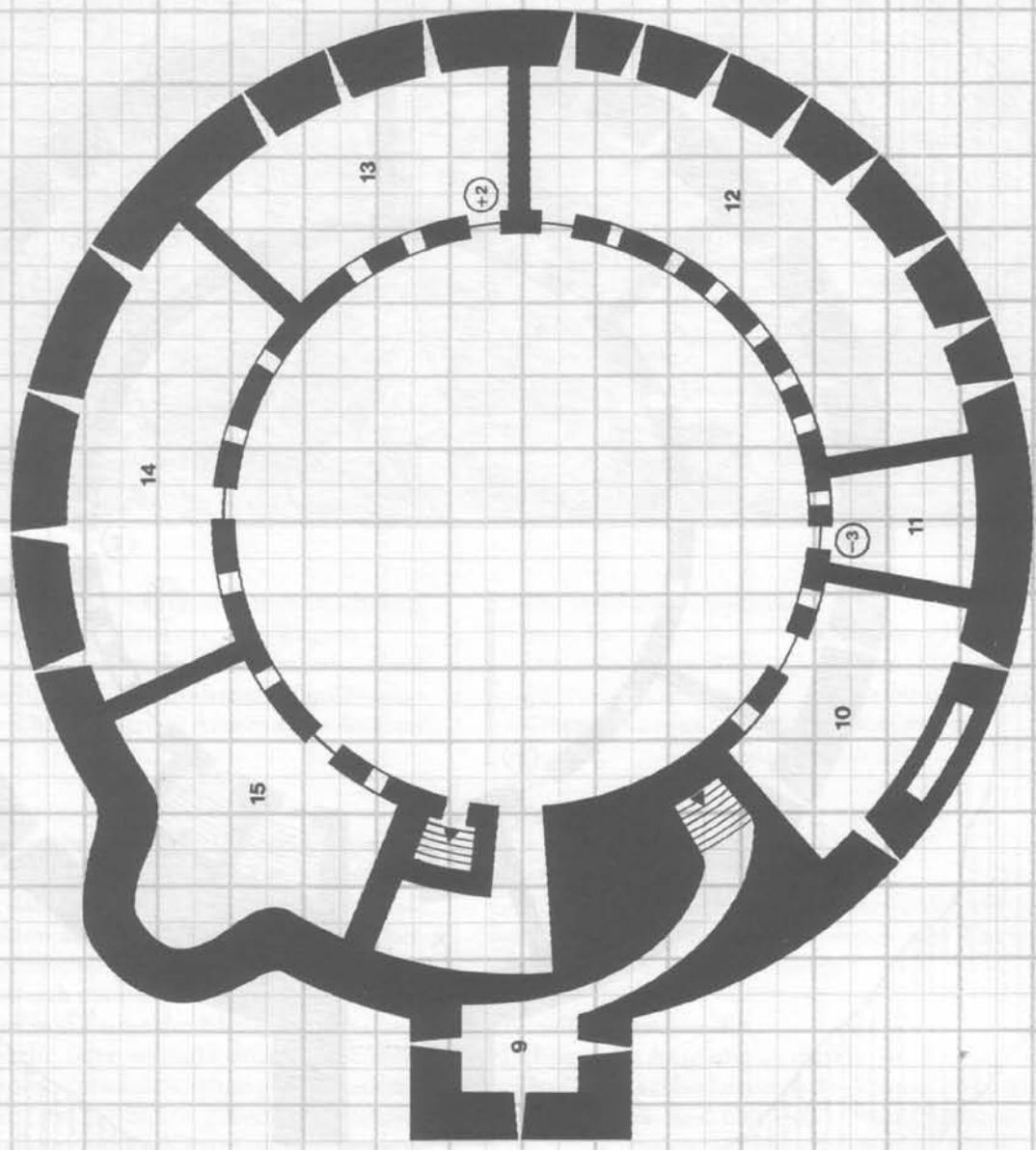


X Wachposten

3m

Das SchwarzeAuge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Burg Rabenmund
1. Stock

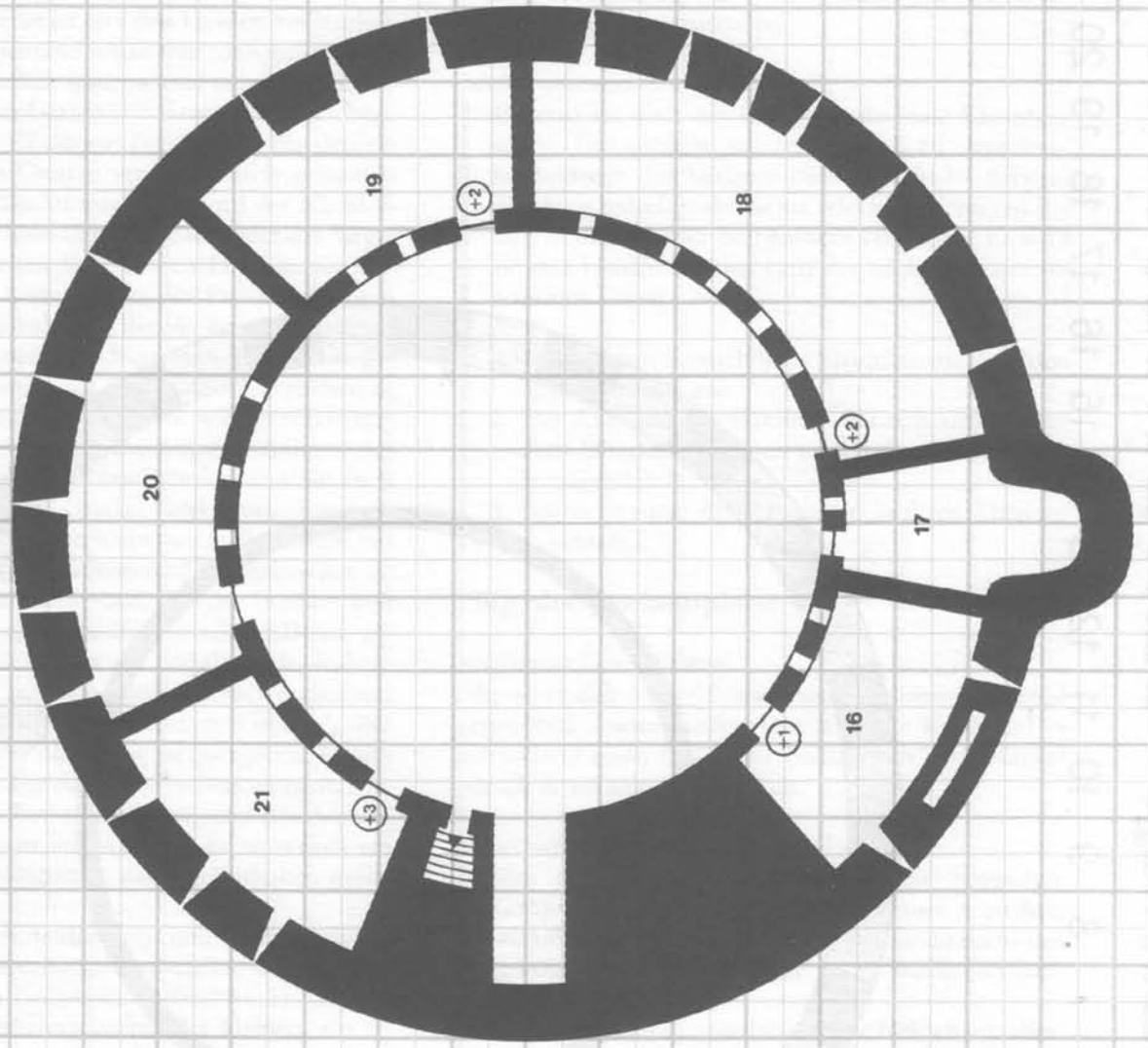


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Burg Rabenmund
2. Stock

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



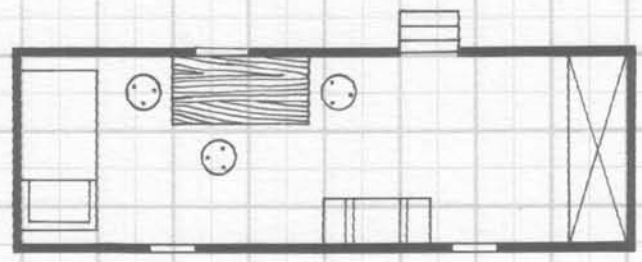
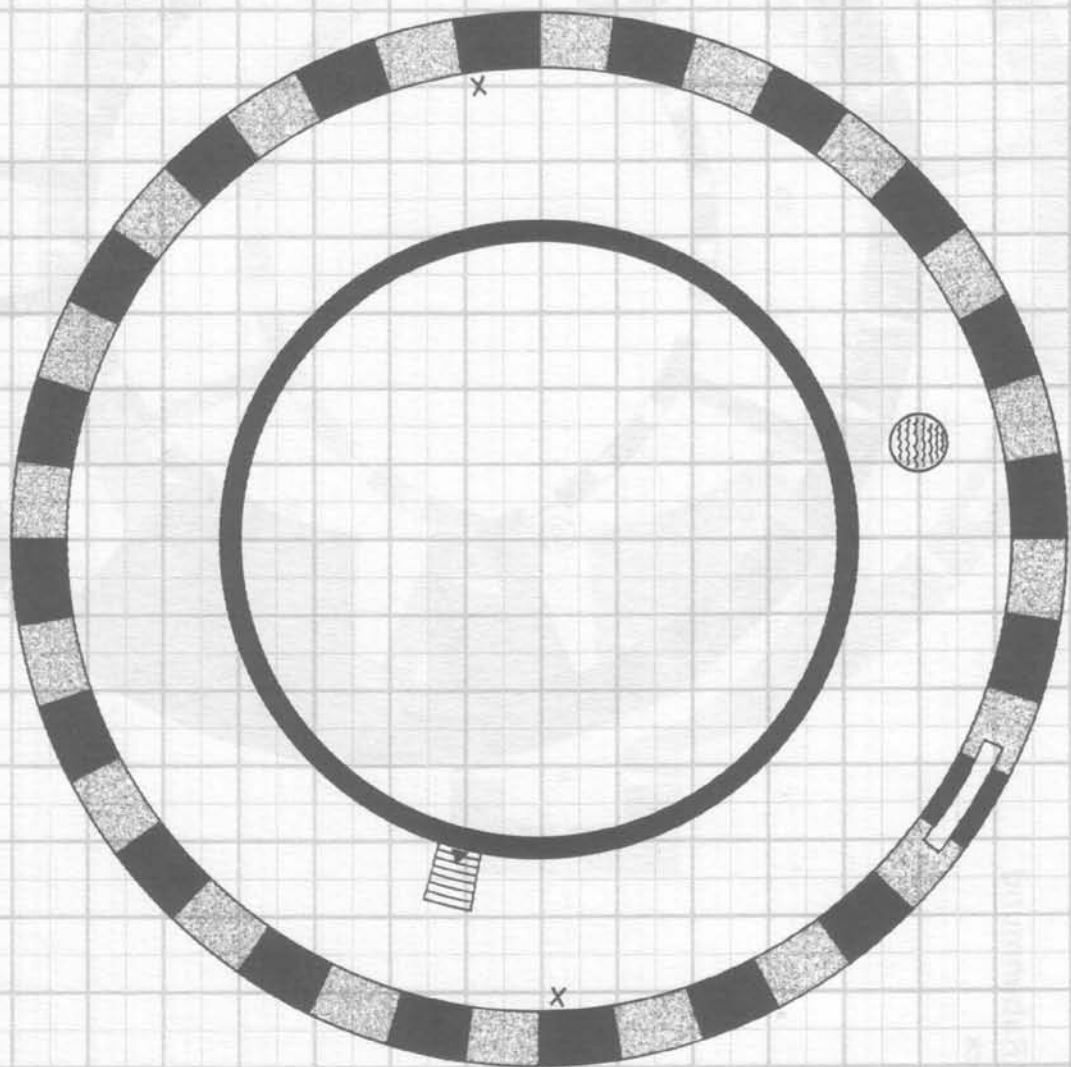
Das Schwarze Auge DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Burg Rabenmund
Balustraden

Gauklerwagen



1m



Zinnen

daran erkennen, daß die Wahrsagerin, obwohl sie keine Wache hatte, vollständig angezogen ist.

Im Laufe der Nacht oder während des nächsten Tages nimmt Gjölin die Helden beiseite und wendet sich mit der folgenden Bitte an sie:

Es sei kein Zufall, daß der Gauklertrupp auf dem Weg nach Burg Rabenmund ist. Gjölin habe es bewußt so arrangiert, weil sie dort eine wichtige Aufgabe zu erledigen habe, bei der die Helden ihr – nach ihrer großartigen Leistung während des Überfalls zu schließen – eine große Hilfe sein könnten.

Daß sie Darpatierin ist, sei den Helden vermutlich bekannt. Kaum jemand wisse aber, daß ihre Familie aus den Nordmarken stamme und eine lange Tradition als Diener der Grafen von Gratenfels habe. Nun sieht es so aus, als ob ein Nachfolger für den erkrankten Grafen Greifax von Gratenfels gefunden werden müßte. Traditionsgemäß wird der Nachfolger auf seinem Thron der Adlige sein, der das Siegel des nordmärkischen Volkshelden Hlûthâr vorweisen kann. Man hört jedoch, der Freiherr Answin von Rabenmund habe auf die für ihn typische hinterlistige Weise eben jenes Siegel in seinen Besitz gebracht, um Anspruch auf den Grafentitel erheben zu können. Sollte ihm dies gelingen, wäre er mit einem Schlage wieder einer der mächtigsten Adligen des Reiches. Da der völlig verwirrte – und wohl auch verschollene – Graf Greifax von Gratenfels sich nicht mehr dazu äußern kann, ob er das Siegel tatsächlich freiwillig an Rabenmund übergeben hat, ist es unmöglich, nachzuweisen, daß der Freiherr von Rabenmund es unrechtmäßig in seinen Besitz gebracht hat. So bleibt nur die Möglichkeit, Rabenmund das Siegel heimlich wieder zu entwenden und es dem rechtmäßigen Nachfolger Greifax', der Baronin Gelda von Albenhus, zu übergeben. Gjölin ist von ihrer Familie dazu ausersehen worden, diesen Diebstahl zu bewerkstelligen, und das Auftauchen der Helden in ihrem Trupp ist sicherlich ein Zeichen der Zwölfgötter, daß ihr Vorhaben gelingen wird.

Fragen über den Aufenthaltsort und die Bewachung des Siegels sowie etwaige Fluchtpläne beantwortet Gjölin zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Sie will zunächst nur das Einverständnis der Helden, ihr zu helfen und weist diese darauf hin, daß sie ihre Pläne eh abändern muß, da sie ja bis dato davon ausgehen mußte, allein zu arbeiten, und daß bis zum Eintreffen auf Rabenmund noch genug Zeit ist, alle Einzelheiten zu besprechen. Sollten die Helden bei dieser Gelegenheit unvorsichtigerweise aufdecken, warum sie sich dem Gauklertrupp angeschlossen haben, hört Gjölin interessiert zu.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers bis zum Eintreffen in Wehrheim hält Gjölin den engen Kontakt zu den Helden aufrecht, vertröstet sie aber im Hinblick auf den Plan noch damit, daß sie an den Einzelheiten arbeiten muß.

Erberto, der Feuerschlucker

Allgemeine Informationen:

Erberto kämpft barfuß, nur mit einer langen Stoffhose bekleidet und mit bloßen Fäusten gegen die Angreifer, setzt ihnen aber kräftig zu.

Spezielle Informationen:

Nach dem Kampf ist Erberto in Hochform und bester Laune. Während er seine Schnittwunden verbindet, fordert er seine Gefährten lautstark auf, den Sieg zu feiern und mit ihm anzustoßen.

Meisterinformationen:

Erberto ist über die Gelegenheit, seine kämpferischen Fertigkeiten wieder einmal zu erproben, hochofrenet. Im Verlaufe dieser Nacht ist Erberto durchaus redselig, aber seine wirklich wichtigen Beobachtungen hat er im Moment vergessen. Er wird sie den Helden erst im Lauf der nächsten Tage zu kommen lassen:

1. Für gemeine Strauchdiebe kämpften die Banditen ungewöhnlich gut.
2. Der Anführer der Banditen hat sich am Tag vor dem Überfall noch von Gjölin die Zukunft voraussagen lassen.
3. Gjölin ist nicht dafür bekannt, in ihren Kleidern zu schlafen.

Filip, der Taschenspieler

Allgemeine Informationen:

Filip steht den Angreifern in einem Leinennachthemd gegenüber, seinen steifen Hut auf dem Kopf und in jeder Hand einen Dolch. Er verläßt sich beim Kampf vor allem auf seine Wendigkeit.

Meisterinformationen

Filip hat während des Gefechts die besondere Kampffertigkeit der Helden bemerkt und ist zu dem Schluß gekommen, daß es sich bei ihnen nicht um gewöhnliche Gaukler (oder junge Edelleute) handeln kann.

Darum beginnt er von nun an, den Helden mit allerlei Fragen nach ihrem bisherigen Leben zuzusetzen. Insgeheim gewinnt er die Überzeugung, daß die Helden etwas gegen Rabenmund, den er selber nicht schätzt, im Schilde führen. Darum beschließt er, die Helden im Auge zu behalten, sie aber einstweilen nicht zu verraten. Er liefert folgende Informationen:

1. Als Filip aus seinem Wagen stürzte, wurde Gjölin bereits von einem der Banditen festgehalten.
2. Es ist seltsam, daß man zuvor noch nie etwas von einer so gut organisierten Diebesbande gehört hat.

Teger, Sohn des Gohd, der Tanzbärenführer

Allgemeine Informationen:

Teger steht mit einem ledernen Lendenschurz bekleidet vor dem mit großen Holzladen abgedeckten Bärenkäfig und wehrt die Angreifer mit seinem Kriegsbeil ab. Er erhält während des Kampfes mehrere neue Narben.

Meisterinformationen:

Teger ist in dieser Nacht nicht mehr zu sprechen. Während der Fahrt nach Wehrheim können die Helden folgende Informationen von ihm erhalten:

1. Teger hat Grimmdolf nicht aus dem Käfig gelassen, weil der dann wieder wild geworden wäre und neu gezähmt werden müßte.
2. Die Banditen haben ungewöhnlich schlecht gekämpft und viel zu schnell aufgegeben.
3. Die Baronin Gelda ist eine adlige Kriegerin aus Albenhus, die in letzter Zeit als Nachfolgerin des Grafen Greifax im Gespräch ist.

Arrigo, der Moritatensänger

Allgemeine Informationen:

Arrigo liegt in der Nähe des Lagerfeuers am Boden. Er blutet aus einer Kopfwunde.

Meisterinformationen:

Während der Weiterreise können die Helden folgende Informationen von ihm bekommen:

1. Arrigo hatte bei dem Angriff die Wache. Als die ersten Banditen aus dem Wald kamen, war Ar-

rigo völlig überrascht. Aber die Banditen schlugen erst zu, als er sich so weit gefaßt hatte, daß er »Alarm!« schreien konnte.

2. Gjölin ist mit dem Dolch sehr geschickt.
3. Der Anführer der Banditen war am Tag zuvor in Gjölins Wagen, um sich von ihr weissagen zu lassen.

Märte, die Musikantin

Allgemeine Informationen:

Märte ist zunächst nicht zu sehen. Kurz nachdem die Helden in das Geschehen eingegriffen haben, stürzt sie jedoch, nur mit einem dünnen Nachthemd bekleidet, aus ihrem Wagen und läuft hinüber zu Arrigo, um sich um ihn zu kümmern. Sie wird von den Angreifern nicht beachtet.

Meisterinformationen:

In den nächsten Tagen bemüht sich Märte wieder mehr um den »armen« Arrigo. Sie kann auf der Reise folgende Informationen liefern:

1. Hluthárs Siegel ist ein etwa handlanges Stück Jade in Zylinderform, an dessen oberem Ende ein Wappen eingeschnitzt ist.
2. Das Siegel wird normalerweise in Anwesenheit des Herzogs der Nordmarken von einem Grafen Gratenfels an den nächsten weitergegeben.
3. Es ist noch nie jemandem gelungen, sich unrechtmäßig als Nachfolger des Grafen auszugeben.
4. Freiherr Answin von Rabenmund ist mit einer nordmärkischen Adligen, einer Nichte des Grafen Greifax, verheiratet.

Die 4. Etappe – Wehrheim

Allgemeine Informationen:

Wehrheim ist eine mittelgroße Stadt mit ca. 2000 Einwohnern. Der Ort ist von einer 6 Meter hohen, mit Türmen bewehrten Mauer umgeben. Bedeutendste Gebäude sind die Residenz des Grafen Haffax, Peraine-, Hesinde- und Praiostempel und eine kleine Kaserne, in der eine Einheit der Darpartischen Gendarmerie – etwa 150 Mann – untergebracht ist.

Spezielle Informationen:

Die Wehrheimer Bauern und Handwerker sind hoch erfreut über den Besuch der Gaukler und laden diese sofort ein, mit ihnen das Erntefest zu feiern. Als sie von dem Überfall hören, sind sie entsetzt und können nicht verstehen, woher die Banditen so plötzlich gekommen sind.

Meisterinformationen:

Falls die Gaukler einen Teil ihrer Angreifer gefangen nehmen konnten, können sie diese hier der Gen-

darmerie übergeben. Die Gendarmen sind zwar offiziell dem Grafen Haffax von Wehrheim unterstellt, sind aber in Wirklichkeit der Familie Rabenmund noch immer treu ergeben. Die vermeintlichen »Banditen«, die die Helden übergeben, stammen aus dieser Kaserne und können zum Teil ein Grinsen nicht unterdrücken, wenn sie von ihren Kumpanen »in den Kerker gesperrt« werden.

Während des Umtrunks und der Auftritte des nächsten Tages sind von den Wehrheimern folgende Informationen erhältlich:

1. Ihr neuer Herr, Graf Haffax, mag ein guter Heerführer sein. Aber zu Rabenmunds Zeiten ist es ihnen viel besser gegangen – wie überhaupt früher alles besser war ...
2. Graf Rabenmund – heute darf er sich ja nur noch »Freiherr« nennen – wird seinen Titel gewiß bald zurückbekommen. In Wehrheim wird er sowieso weiter »Graf« genannt.

3. Der »Graf« hat viele Nachkommen, aber nur eines seiner Kinder wohnt noch auf Burg Rabenmund – seine Tochter Fredegard.
4. Die Burg liegt eine halbe Tagesreise nordöstlich von Wehrheim. Ob sich dort fremde Prinzen als Knappen aufhalten, ist den Wehrheimern nicht bekannt.

Gjölin, die Wahrsagerin

Meisterinformationen:

Sollten die Helden Gjölin nach dem Überfall in den Plan des Herzogs eingeweiht haben, benutzt sie die Gelegenheit ihres Auftritts in Wehrheim, um diese Informationen an einen Kontaktmann weiterzugeben, der den Grafen eiligst davon unterrichtet.

Am Abend nach den Aufritten der Gaukler ist Gjölin bereit, mit den Helden die Einzelheiten ihres Planes durchzusprechen. Dazu beschreibt sie ihnen zunächst in groben Zügen den Aufbau der Burg Rabenmund (siehe Beschreibung S. 20 ff.). Danach erklärt sie, daß der Graf das Siegel mit großer Sicherheit in seinem persönlichen Arbeitszimmer im zweiten Stock der Burg aufbewahrt. Ihr Plan sieht vor, daß sie den Grafen am späten Abend des Erntefestes beschäftigt, indem sie vorgibt, ihm die Zukunft vorzusagen, während die Helden diese Gelegenheit nutzen und sich in das Arbeitszimmer des Grafen schleichen, um dort das Siegel zu entwenden. Anschließend sollen sie sich mit ihrer Beute schnellstens aus dem Staube machen. Da der Graf das Siegel selbst durch Diebstahl in seinen Besitz gebracht habe, bestünde keine Gefahr, daß sie von seinen Truppen verfolgt würden, wenn sie erst einmal ein Stück Weges zwischen sich und die Burg gebracht hätten.

Sobald sie das Einverständnis der Helden hat, gibt Gjölin weitere Einzelheiten preis:

1. Das Siegel des Hlúthâr ist ein daumendicker Jadedzylinder, an dessen oberem Ende ein Wappen eingeschnitten ist.
2. Der Graf bewahrt besonders wertvolle Besitztümer in einem mit einem Kombinationsschloß gesicherten Eisenschrank in seinem persönlichen Arbeitszimmer auf. Das Schloß ist mit Buchstaben markiert, und öffnet sich beim Einstellen eines bestimmten Wortes, das allerdings außer dem Grafen niemand kennt. Das Schloß soll jedoch so alt sein, daß man, wenn man sein Ohr an die Tür hält, hören kann, wie es bei einem richtigen Buchstaben einschnappt.

Erberto, der Feuerschlucker

Meisterinformationen:

Erberto hat für die Helden folgende Informationen parat:

1. Die Gendarmen in Wehrheim hatten die gleichen Waffen wie die Banditen.
2. Gjölin hat sich noch nie sonderlich um Nordmarken oder Gratenfels geschert.

Filip, der Taschenspieler

Meisterinformationen:

Wenn Filip etwas von der Suche der Helden nach den beiden Söhnen Herzog Kunibalds erfährt, ist er bereit, ihnen zu helfen.

Sobald er jedoch Wind von dem geplanten Diebstahl des Siegels bekommt, ist es mit jeder Zusammenarbeit vorbei. Filip liefert in dieser Etappe folgende Informationen (1 nur bevor er von den Diebstahlsplänen erfährt):

1. Daß man Kombinationsschlösser durch Lauschen knacken kann, ist ein weitverbreitetes Gerücht ohne Wahrheitsgehalt.
2. Graf Answin soll seine Tochter Fredegard geradezu vergöttern.
3. Die Wachposten auf Burg Rabenmund sind besonders gut geschulte Elitesoldaten.

Arrigo, der Moritaten Sänger

Meisterinformationen:

Arrigo verfügt über folgende Informationen:

1. Der Sage nach soll Hlúthâr aus der Gegend des heutigen Darpatien nach Nordmarken gekommen sein.
2. Eine der Besonderheiten des Knappensystems besteht darin, daß die so ausgebildeten Knaben erst als fertige Krieger wieder an den Hof ihres Vaters zurückkehren.
3. Das Bestehlen eines Adligen wird in Darpatien besonders hart bestraft.

Märte, die Musikantin

Meisterinformationen:

Märte ist in dieser Etappe besonders wichtig, da sie als einzige die entscheidende Schwachstelle im Lügengebilde Gjölins aufdecken kann: Es ist gar nicht möglich, sich allein mit Hilfe des gestohlenen Siegels zum Grafen von Gratenfels aufzuschwingen, weil entweder der Herzog von Nordmarken oder der Kaiser selbst den neuen Grafen in seinem Amt bestätigen muß.

Dies ist allerdings außerhalb der Fürstenhäuser kaum bekannt. Es läßt sich jedoch aus Märtes Informationen folgern.

Märte, die sich inzwischen mit Arrigo ausgesöhnt hat, ist gern zu einer Plauderei mit den Helden bereit.

TEIL II

Burg Rabenmund

Allgemeine Informationen:

Burg Rabenmund ist ein imposantes und trutziges Gebäude: eine kreisrunde Festungsanlage von mehreren Stockwerken, ganz aus schwarzen Basaltblöcken gefertigt und umgeben von einem tiefen Burggraben. Beim Anblick dieses Bauwerks fällt es nicht schwer zu glauben, daß die Burg schon Jahrhunderte überdauert hat.

Spezielle Informationen:

Burg Rabenmund, seit etwa dreihundertfünfzig Jahren im Besitz der Familie des Grafen Answin, ist ein kreisrunder Bau von 52 Metern Durchmesser und einschließlich der Balustraden knapp zwölf Metern Höhe. Als einziger Eingang dient ein nicht ganz drei Meter breites Tor, das nur über eine sechs Meter lange Zugbrücke zu erreichen ist und von einem mit Balustraden etwas über acht Meter hohen Vorbau umgeben ist.

Um die Burg zieht sich ein zwischen vier und sechs Meter breiter, mit trübem Wasser gefüllter Burggraben, dessen Ufer an beiden Seiten schräg abfallen. Die Burg besitzt keine Fenster im üblichen Sinne. Die einzigen Mauerdurchbrüche sind zahlreiche knapp dreißig Zentimeter breite, dafür aber beinahe zwei Meter hohe Schießscharten. Die verschiedenen Räume der drei Stockwerke hohen Burg erhalten ihr Tageslicht zum überwiegenden Teil durch Fenster zum großen Innenhof der Anlage. An insgesamt zwei Punkten im ersten bzw. zweiten Stock beult sich die Burgmauer nach außen aus. Unterhalb dieser Ausbuchtungen befinden sich keine Schießscharten, allerdings ist die Mauer an diesen Stellen ungewöhnlich verschmutzt und schmierig – bei den Ausbuchtungen handelt es sich um die To-

iletten der Burg. Burg Rabenmund steht inmitten eines breiten Streifens frisch abgeernteter Felder. Jenseits der Felder sind verschiedene Bauernhöfe auszumachen, in denen die zahlreichen Leibeigenen und wenigen freien Bauern der Umgegend wohnen.

Meisterinformationen:

Burg Rabenmunds Bau liegt schon weit über tausend Jahre zurück und stellt, zumindest der Überlieferung nach, eine der Großtaten des späteren nordmärkischen Volkshelden Hlúthâr dar. Der Bau soll damals zehn Jahre in Anspruch genommen haben. Die Technik, mit der die für Burg Rabenmund verwendeten Basaltblöcke geschnitten und ohne Bindemasse zusammengepaßt wurden, ist im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen.

Alle Räume der Burg haben eine lichte Höhe von etwa 3,2 Metern und eine Breite von 6 Metern. Auf Grund der runden Form des Gebäudes sind Innen- wie Außenwände gekrümmt und alle Räume nach außen hin länger als nach innen hin. Die Decken zwischen den Stockwerken haben eine Dicke von 30 Zentimetern. Sämtliche Türen der Burg sind auf dem Grundrißplan mit dem zu ihrem Öffnen notwendigen Zuschlag auf eine Geschicklichkeitsprobe gekennzeichnet (etwa »+3«). Türen ohne Kennzeichnung sind grundsätzlich nicht abgeschlossen. Soweit Wachen aufgestellt sind, ist ihre Position durch ein X gekennzeichnet. Die Gauklerwagen werden bei ihrem Eintreffen nach kurzer Kontrolle durch den Torwächter auf den Innenhof der Anlage gelotst, wo sie nebeneinander aufgestellt werden.

Das Erdgeschoß

Raum 1: Burgeingang

Allgemeine Informationen:

Der Zugang ins Innere der Burg verläuft über eine sechs Meter lange Zugbrücke und einen knappe drei Meter breiten und dreieinhalb Meter hohen Gang zwischen den jeweils drei Meter dicken Basaltwänden des Torhauses hindurch. Vor dem Eingang zum Torhaus stehen zwei bewaffnete Torwächter.

Spezielle Informationen:

Da die Gaukler erwartet werden, haben sie keine Schwierigkeiten, Einlaß gewährt zu bekommen. Der Weg vom Torhauseingang bis zum Innenhof führt zu-

nächst an den riesigen, in die Mauer eingelassenen Winden der Zugbrücke entlang und danach unter zwei schweren eisernen Fallgittern hindurch. Zwischen den Fallgittern befinden sich in der Decke des Ganges mehrere durch Luken verschlossene Öffnungen.

Hinter dem Torhaus öffnet sich zunächst links die Wand auf einen 3 x 4 Meter breiten Wachraum, in dem ein weiterer Wachposten die Ankömmlinge erneut begutachtet, bevor sie auf den Innenhof gelassen werden.

Meisterinformationen

Der Gang ist gerade breit genug, um die Gauklerwagen hindurch zu lassen, da die Winden der Zugbrücke und der Fallgitter auf beiden Seiten ein paar Zentimeter in den Gang ragen. Um einen Gaukler-

wagen ohne Schrammen durch den Gang zu bringen, ist eine erfolgreiche Probe auf »Fahrzeug lenken« oder Geschicklichkeit erforderlich. Bei besonderer Eile oder Nervosität (zum Beispiel, weil das Siegel des Hlûthâr oder die beiden Söhne des Herzogs Kunibald im Wagen versteckt sind) gilt für diese Probe ein Aufschlag von +3. Sollte die Probe mißlingen, hat sich der Wagen verkeilt und es dauert eine gute halbe Stunde, ihn ohne ernste Schäden frei zu bekommen. Wird er mit roher Gewalt freigezwängt, dauert dies nur drei Minuten. Der Wagen ist danach jedoch schwer beschädigt und ohne größere Reparaturen nicht mehr bewohnbar.

Die Zugbrücke besteht aus auf beiden Seiten mit Eisen beschlagenem Eichenholz und ist im Normalfall von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet. Nach Sonnenuntergang ist ein Betreten oder Verlassen der Burg nur noch in Ausnahmefällen möglich.

Raum 2: Innenhof

Allgemeine Informationen:

Der Innenhof der Burg ist ein kreisrunder Platz von 24 Metern Durchmesser. Er ist durchweg mit Kopfsteinpflaster bedeckt. Auf der nördlichen Seite des Hofes, etwa zwei Meter von der Mauer entfernt, befindet sich ein anderthalb Meter durchmessender Brunnen mit Seilwinde.

Spezielle Informationen:

Rund um den Innenhof gruppieren sich die Räume der Burg in drei Stockwerken übereinander. Alle zum Innenhof gerichteten Wände verfügen über mehrere, etwa einen halben Meter breite und etwas über einen Meter hohe Fensteröffnungen, die mit hölzernen Läden verschlossen werden können. Auf der nordöstlichen Seite des Hofes, neben dem Haupteingang, befinden sich drei türlose Kammern, in denen zwei Treppen nach oben und eine Treppe nach unten führen.

In Höhe des ersten und zweiten Stocks laufen balkonähnliche Stege von anderthalb Metern Breite mit einem etwa 1,2 Meter hohen Geländer den Innenhof entlang und gestatten den Zugang zu den dortigen Räumen. Sämtliche Türen der Burg liegen zum Innenhof. Der Laufsteg im zweiten Stockwerk ist in zweieinhalb Meter Höhe überdacht.

Meisterinformationen:

Die drei Treppen A, B, und C führen hinauf zu den Laufstegen im ersten und zweiten Geschoß sowie zu den Balustraden (A), hinunter in das Burgverlies (B) und in die Kammer über dem Eingangsweg (C). Die Treppen sind zwar nicht durch Türen gesichert, wohl aber durch einen Mechanismus, der jeweils vom oberen Ende ausgelöst werden kann und die Stufen nach unten wegklappen läßt, so daß die Treppe sich in eine steile Schrägfläche verwandelt.

Raum 3: Küche

Allgemeine Informationen:

Die Burgküche ist ein an der Innenseite etwa acht und an der Außenseite etwa zwölf Meter langer Raum mit drei Fenstern und einer Tür zum Innenhof sowie einer Feuerstelle und zwei Schießscharten an der Außenwand.

Sie enthält einen großen Tisch, mehrere Regale und Küchengeräte der verschiedensten Art.

Spezielle Informationen:

Während des Tages besteht eine Chance von 75%, daß sich der Koch und zwei oder drei Küchengehilfen beiderlei Geschlechts hier aufhalten.

Die Küche wird nach der Abendmahlzeit (eine Stunde nach Sonnenuntergang) noch etwa eine Stunde lang gesäubert.

Danach besteht eine 10%ige Wahrscheinlichkeit, daß eine oder mehrere Küchenhilfen hier übernachten, um die Nachwärme des Herdfeuers auszunutzen.

Meisterinformationen:

Einer der Küchengehilfen, ein zwanzigjähriger Bursche namens Iltsch, erinnert sich an Gjölins vorherigen Besuch auf Rabenmund und ist in ihrer Nähe immer etwas nervös und tolpatschig. Er ist durchaus bereit, darüber zu reden, aber nur, wenn ihn einer der Helden darauf anspricht und Gjölin sich nicht in Hörweite befindet.

Es handelt sich um ein Ereignis, das inzwischen fünf Jahre zurück liegt. Gjölin war keine Gauklerin, als sie nach Rabenmund kam, sondern ein gefesselter Kerkersträfling. Ihre neue Garderobe ebenso wie den Wagen in den darpatischen Farben und den Raben bekam sie erst hier auf Rabenmund. Iltsch ist sicher, daß sie eine Agentin des Grafen ist.

Iltsch kennt auch Dietrad und Bernfried zu Ehrenstein. Die beiden sind nette Burschen, mit denen er sich schnell angefreundet hat. Sie wohnen in der Kammer direkt neben der Küche.

Raum 4: Kammer der Knappen

Allgemeine Informationen:

Die Knappen wohnen in einer zum Innenhof drei und zur Außenmauer fünf Meter langen Kammer mit einer Tür und einem Fenster zum Hof. Die Außenmauer ist nicht durchbrochen. Der Raum enthält zwei Strohmatten, zwei Hocker und eine Holztruhe.

Spezielle Informationen:

Nach der Abendmahlzeit haben die Helden gute Chancen (70%), Dietrad und Bernfried in ihrer Kammer anzutreffen. Tagsüber ist die Kammer meistens leer, da die beiden in der Burg zu tun haben. Die Truhe enthält die Kleidung der beiden sowie zwei Börsen mit je 10 Silbertalern.

Meisterinformationen:

Es ist bei den Bewohnern der Burg allgemein bekannt, wessen Kammer dies ist. Wenn jemand sieht, wie einer oder mehrere Helden die leere Kammer betreten und sich darin aufhalten, teilt er dies umgehend sowohl den Wachposten am Tor als auch Dietrad und Bernfried mit. Die Wachposten warten vor der Kammertür auf die Helden und unterziehen sie einem Verhör, wenn sie wieder herauskommen. Dietrad und Bernfried kommen sofort herbei und sind ganz und gar nicht erfreut über dieses Eindringen in ihre »Privatsphäre«. Dies ist eine schlechte Methode, mit den beiden Kontakt aufzunehmen.

Dietrad zu Ehrenstein

Dietrad zu Ehrenstein ist ein eher träumerischer junger Mann von siebzehn Jahren, und seine romantische Ader wurde hier auf Rabenmund noch verstärkt, als er Fredegard von Rabenmund, die fünfzehnjährige Tochter des Grafen Answin, kennenlernte. Dietrad reagiert ausgesprochen verärgert auf jedwede Aufforderung, die Burg zu verlassen. Er antwortet zunächst mit Kernsätzen wie »Ein Krieger verläßt seinen Posten nicht« oder »Es wäre unehrenhaft, unseren Lehrmeister zu verlassen, ehe dieser uns frei gibt« usw. Erst nach längerer Stichelei durch Bernfried ist Dietrad bereit, zuzugeben, daß der Hauptgrund für seine Weigerung Fredegard heißt. Dies ändert jedoch nichts daran, daß er fest entschlossen ist, auf Rabenmund zu bleiben.

Falls die Helden Gjölin vom Plan des Herzogs erzählt haben und die beiden Brüder vor Entführern gewarnt worden sind, genügt der Codesatz nicht, sie von der Ehrenhaftigkeit der Helden zu überzeugen. In diesem Fall kann nur der Ring des Herzogs ihre Zweifel mindern, aber ein Rest an Mißtrauen bleibt in jedem Fall. Es sollte den Helden nicht zu leicht gemacht werden, Dietrad zum Verlassen seiner Angebeteten zu überreden.

Bernfried zu Ehrenstein

Bernfried zu Ehrenstein ist der tatkräftigere der beiden Brüder. Er ist ein stattlicher, realistischer und geselliger Achtzehnjähriger, der sich für seinen jüngeren Bruder verantwortlich fühlt. Er neigt dazu, Dietrad wegen seiner träumerischen Natur und seiner romantischen Verliebtheit zu hänseln, verteidigt ihn jedoch vehement, sobald ihm ein Fremder zu nahe tritt.

Bernfrieds große Schwäche sind Tiere, und dabei vor allem Bären. Die simpelste Art, Bernfried zu finden, besteht darin, die Läden vor Grimmdolfs Käfig zu entfernen und abzuwarten. Sollte einer der Helden sich im Laufe der Reise mit Teger und Grimmdolf gut genug angefreundet haben, um den Bären ohne Verletzungsgefahr aus seinem Käfig lassen zu können, ist ihm Bernfrieds Sympathie sicher. Insbesondere weigert Bernfried sich, zu glauben,

daß ein Entführer einen Bären über seine bösartige Natur hinwegtäuschen könnte.

Bernfried ist jedoch wie Dietrad eher nicht gewillt, die Burg zu verlassen, wobei bei ihm hauptsächlich die Bindung an seinen Bruder und die Tatsache eine Rolle spielt, daß die beiden sich beim Antritt der Knappenschaft feierlich verpflichtet haben, erst als voll ausgebildete Krieger den Schutz des Freiherrn zu verlassen.

Trotzdem läßt sich auch Bernfried schließlich zur Abreise bewegen, sofern die Helden entweder den Ring seines Vaters präsentieren können oder als Freunde Tegers und Grimmdolfs zu erkennen sind.

Raum 5: Stallungen

Allgemeine Informationen:

Die Stallungen der Burg sind an der Innenseite 16,5 Meter und an der Außenseite 25 Meter lang. Sie verfügen über zwei bis zur Decke reichende Tore von 2 Meter Breite an den Seiten, und die Innenwand ist so aufgebaut, daß zwischen den verwendeten Basaltblöcken jeweils ein Spalt von etwa 20 Zentimeter Breite bleibt, um einen ausreichenden Lichteinfall und Frischluftzufuhr zu gewährleisten. In der Außenmauer befinden sich insgesamt vier Schießscharten.

Spezielle Informationen:

Die Stallungen sind in zahlreiche Boxen für die Reittiere der Grafenfamilie und der Wachsoldaten unterteilt. Jede dieser an beiden Längsseiten angelegten Boxen ist 1,5 Meter breit und 2,2 Meter lang, so daß ein 1,6 Meter breiter Mittelgang frei bleibt. Entlang der Innenhofmauer befinden sich neun Boxen, entlang der Außenmauer 14. In der Mitte der Außenmauer befindet sich eine 4 Meter breite Box, in der das Heu für die Pferde lagert. Sättel und Zaumzeug der Tiere hängen an der Rückwand der jeweiligen Box.

Die Pferde in den Innenboxen sind die Reittiere des Grafen (2), der Gräfin (2), ihrer Tochter (2), des Haushofmeisters (1) und der beiden Knappen Dietrad und Bernfried (je 1). In den Außenboxen sind die fünf Pferde der Wachmannschaft sowie die zwei der Wachoffiziere untergebracht. Sieben Boxen sind zur Zeit frei.

Meisterinformationen:

In den freien Boxen können Zugtiere der Gaukler untergestellt werden. Zugtiere, für die kein Platz mehr in den Stallungen ist, werden auf dem Hof an der Innenmauer festgebunden. Die Stallungen werden von vier Stallburschen betreut, denen Dietrad und Bernfried täglich etwa zwei Stunden lang zur Hand gehen. Von kurz vor Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang ist ständig mindestens ein Stallbursche hier anwesend. Die Chance, Dietrad und Bernfried anzutreffen, beträgt 10%. Nach der Abendmahlzeit sind alle vier Stallburschen hier anzutreffen, da sie in der Heuschütte schlafen.

Die Stallburschen kennen Dietrad und Bernfried gut und kommen mit beiden gut aus. Insbesondere wissen sie von Dietrads träumerischer Art und Bernfrieds Schwäche für Tiere.

Raum 6: Unterkunft der Dienstboten

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist an der Außenseite 15 Meter lang und an der Innenseite nicht ganz 10 Meter. Er besitzt in der Innenmauer eine Tür und drei Fenster sowie in der Außenmauer vier Schießscharten. Seine Einrichtung besteht aus zwei großen Truhen und einem Stapel Strohmattentzen.

Spezielle Informationen:

Während des Tages besteht eine Chance von 5%, hier einen Dienstboten anzutreffen. Nach der Abendmahlzeit halten sich alle Bediensteten beiderlei Geschlechts, soweit sie nicht in Küche oder Stall übernachteten, bzw. von der Grafenfamilie beschäftigt werden, hier auf und schlafen. Die Truhen enthalten die Kleidungsstücke und andere Habseligkeiten.

Meisterinformationen:

Störungen werden von den Dienstboten nicht gerade begrüßt, aber hingenommen. Helden, die den Dienstboten besonders lästig fallen, haben jedoch bald Grund, über deren »Ungeschicklichkeit« zu fluchen. Generell sind die Dienstboten den Gauklern gegenüber freundlich und aufgeschlossen, da sie in ihnen Gleichgestellte erblicken. Helden, die Schwierigkeiten haben, Hausangestellte als ebenbürtige Partner zu behandeln, werden bald geschnitten. Dietrad und Bernfried sind bei den Dienern der Burg wohlbekannt und im allgemeinen beliebt. Sollten die Helden Iltsch gesprochen und von seiner Ansicht über Gjölin erfahren haben, haben sie bei einer Befragung der übrigen Dienstboten eine 15%-Chance, daß ihr Gesprächspartner Iltschs Erinnerungen bestätigt.

Die Dienstboten wissen allesamt, daß sich Hlûthârs Siegel im Eisenschrank des Grafen befindet. Sie sind der Meinung, daß Rabenmund der rechtmäßige Besitzer des Siegels ist. Keiner der Dienstboten hat eine Ahnung, welches Wort der Schlüssel zum Öffnen des Schrankes ist, selbst dann nicht, wenn er schon einmal beim Öffnen des Schrankes anwesend war. Dies ist insofern nicht verwunderlich, als keiner der Dienstboten lesen und schreiben kann.

Raum 7: Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Diese Vorratskammer ist entlang der Außenmauer 22 Meter, entlang der Innenhofmauer etwas über 13 Meter lang. Sie besitzt sechs Schießscharten in der Außenmauer und eine Tür nebst zwei Fenstern in der Innenmauer. Der Raum ist gefüllt mit Fässern und Regalen. Hier lagern Bier, Wein, Wurst, Fleisch, Getreide, Öl und andere Lebensmittel und leicht verderbliche Vorräte der Burg.

Meisterinformationen:

Die Helden haben hier nichts zu suchen und sehen sich einigen peinlichen Fragen ausgesetzt, wenn sie hier angetroffen werden.

Raum 8: Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Diese Kammer ist an der Außenseite 12 Meter und an der Innenseite 9 Meter lang. Sie besitzt eine Tür und ein Fenster zum Innenhof und zwei Schießscharten nach außen. In Regalen lagern haltbare Vorratsgüter wie Werkzeug, Holz, Nägel, überzählige Sättel, Zaumzeug und dergleichen.

Meisterinformationen:

Die Helden haben hier nichts zu suchen und sehen sich einigen peinlichen Fragen ausgesetzt, wenn sie hier angetroffen werden.

Erster Stock

Raum 9: Verteidigungskammer des Torhauses

Allgemeine Informationen:

Diese 4 × 4 Meter große Kammer hat drei Schießscharten und zwei 0,5 Meter durchmessende Öffnungen im Boden, die durch Falltüren abgedeckt sind. Sie ist nur über Treppe C vom Innenhof aus zu erreichen.

Spezielle Informationen:

Die Kammer dient zur Verteidigung der Burganlage. Durch die Bodenluken kann man Angreifer, denen es gelungen ist, ins Torhaus einzudringen, von oben beschießen oder mit siedendem Öl begießen.

Meisterinformationen:

Dieser Raum wird außer im Kriegsfall kaum betreten. Falls die Helden ihn untersuchen, stört sich daran weiter niemand. Sollte einer der Helden jedoch auf die Idee kommen, den am Kopf der Treppe angebrachten Hebel umzulegen, haben die Helden eine gute Chance, den Verteidigungsmechanismus (siehe Beschreibung Innenhof) zum Vergnügen der Burgbewohner am eigenen Leibe auszuprobieren. Diese Kammer kann den Helden einige Probleme bereiten, wenn sie versuchen sollten, mit den beiden Söhnen des Herzogs und/oder dem Siegel Hlûthârs die Flucht zu ergreifen.

Raum 10: Unterkunft der Wachmannschaften

Allgemeine Informationen:

Die Wachmannschaften sind in einem nach außen 12 Meter und nach innen 8 Meter langen Raum mit zwei Schießscharten und zwei Fenstern zum Innenhof untergebracht.

Der Raum enthält vier dreistöckige Etagenbetten mit einer größeren Truhe an jedem Fußende. An den Seitenwänden sind einige Wandhaken angebracht.

Spezielle Informationen:

Die Truhen enthalten die Kleidungsstücke und Habe der Soldaten. Die Wandhaken dienen zur Unterbringung der Rüstungsteile und Schwerter. Auf Burg Rabenmund sind ständig fünf Wachsoldaten sowie ein Wachoffizier im Dienst. Die Posten lösen sich in zwei Schichten von je zwölf Stunden ab. Dadurch besteht während des gesamten Tages ebenso wie nachts eine Chance von 35%, daß sich mindestens ein außer Dienst befindlicher Wachsoldat hier aufhält. Es besteht eine Chance von 25%, daß außer zur Zeit des Wachwechsels gegen sechs Uhr morgens und sechs Uhr abends auch der jeweilige nicht im Dienst befindliche wachhabende Offizier anwesend ist.

Meisterinformationen:

Helden, die diese Kammer betreten, werden von den darin befindlichen Wachsoldaten je nach Laune mehr oder weniger höflich darüber informiert, daß sie hier nichts zu suchen haben und gefragt, wohin sie wollen. Bei einer einigermaßen glaubhaften Antwort erklärt der Wachsoldat ihnen den richtigen Weg und komplimentiert sie hinaus. Geschieht dergleichen wiederholt, dürfen die Helden ein Verhör erwarten.

Die beiden Offiziere sind über die Identität der Helden und den Plan des Grafen im Bilde und sorgen dafür, daß die Helden, auch wenn sie sich provozierend verhalten, nicht übermäßig hart angefaßt werden und genügend Spielraum erhalten, in die gestellte Falle zu laufen.

Raum 11: Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist an der Außenmauer 5 Meter und an der Innenmauer 3 Meter lang. Er besitzt keine Schießscharten und nur ein Fenster zum Innenhof, welches durch Gitterstäbe geschützt ist.

Spezielle Informationen:

Dies ist die Hauptwaffenkammer der Burg. Hier lagern die Schilde und abgesehen von jeweils einem Dienstschild auch die gesamten Waffen der Wachmannschaften.

Die Tür ist verschlossen und wird nur zum Wachwechsel vom diensthabenden Offizier geöffnet.

Meisterinformationen:

Diese Kammer enthält 12 Holzschilde in den darpatischen Farben schwarz, rot und silber, 12 Dolche, 12 Schwerter und 12 Langbogen mit Köchern zu je 24 Pfeilen. Die erheblich größere Waffenkammer im zweiten Stock wird nur vom Grafen und in Kriegsfällen benutzt.

Helden, die dabei erwischt werden, wie sie sich an dieser Tür zu schaffen machen, entgehen nur dadurch dem Kerker, daß der Graf sie noch für den Diebstahl des Siegels zu brauchen glaubt.

Er gestattet sich allerdings das Vergnügen, sie für versuchten Einbruch auf dem Innenhof auspeitschen zu lassen.

Raum 12: Haupthalle

Allgemeine Informationen:

Die Haupthalle der Burg mißt entlang der Außenmauer mit ihren acht Schießscharten 25 Meter und entlang der Innenhofmauer mit ihren sechs Fenstern 16,5 Meter. Der größte Teil des Saales wird von einem gewaltigen hufeisenförmigen Eichentisch eingenommen, der im Hauptteil 12 Meter und an den Seitenschenkeln 4 Meter lang ist.

Spezielle Informationen:

An der Außenmauer zwischen den Schießscharten hängen bunt bemalte Holzschilde. Zwischen den mittleren Scharten hängt ein übergroßer Metallschild mit dem Wappen der Rabenmunds. Die Schießscharten und die Fenster verfügen an der Innenseite des Raumes über schwere Brokatvorhänge, die während des Tages links gerafft sind. Der Boden der Halle ist mit einem mehrere Zentimeter hohen Flauschteppich bedeckt. Das gesamte Dekor ist in Weiß und Schwarz gehalten, mit gelegentlichen roten Farbtupfern.

Meisterinformationen:

Der gesamte Haushalt der Burg Rabenmund nimmt seine Mahlzeiten am Tisch dieser Halle ein. Dabei sitzen der Graf mit seiner Familie, der Haushofmeister und die beiden Knappen in der Mitte der Tafel, während die Wachmannschaften und Bediensteten ein gutes Stück weiter nach außen plaziert sind. Die Gaukler sind gehalten, ihre Mahlzeiten ebenfalls hier einzunehmen, wobei sie bei den Dienstboten untergebracht werden.

In diesem Saal findet auch die Erntefestfeier statt, zu der Graf Answin auch freie Bauern und Handwerker der umliegenden Gemeinden eingeladen hat.

Das Festmahl beginnt etwa gegen sieben Uhr abends. Die ersten Darbietungen verlangen noch eine gelungene Talentprobe +2, um Beifall zu ernten, da die Gäste abgelenkt sind und sich mehr den aufgetragenen Genüssen widmen als den Gauklern. Mit jeder Stunde sinkt der Zuschlag dafür um einen Punkt, so daß um Mitternacht eine Probe -3 ge-



nügt. Die Gaukler sind verpflichtet, auch mehrmals aufzutreten, bis die Feier sich dem Ende nähert, was gegen zwei Uhr morgens der Fall ist.

Kurz nach Mitternacht bietet Gjölín dem Grafen an, ihm in ihrem Wagen die Zukunft zu lesen, was dieser annimmt. Der Graf verläßt, begleitet von seinem Haushofmeister, den Saal und begibt sich auf den Innenhof. Dies ist das Zeichen für die Helden, sich ins Arbeitszimmer des Grafen zu schleichen und zu versuchen, das Siegel zu entwenden. Der Haushofmeister Henno bleibt außerhalb des Wagens stehen, um die Helden zu beobachten, läßt sich jedoch nicht anmerken, daß er sie sieht.

Der Graf kehrt erst in die Haupthalle zurück, wenn Henno sicher ist, daß die Helden das Siegel gestohlen und versteckt haben, damit diese nicht versuchen, es Gjölín zu bringen oder in deren Wagen zu verstecken.

Raum 13: Unterkunft des Haushofmeisters

Allgemeine Informationen:

Die mit drei Schießscharten versehene Außenmauer dieses Raumes ist 15 Meter lang, während die über zwei Fenster verfügbare Innenhofmauer nur knappe 10 Meter mißt. Der Raum ist ganz in Moosgrün gehalten und enthält neben einem Bett und einem schmalen Wandschrank einen Tisch mit Hocker und ein kleines Wandbord mit Papieren, Büchern und Schreibzeug.

Spezielle Informationen:

Dies ist das Zimmer des Haushofmeisters Henno, eines treuen Dieners seines Herrn. Die Papiere und Bücher befassen sich ausschließlich mit den finanziellen und wirtschaftlichen Aspekten der Burgverwaltung und zeichnen sich hauptsächlich durch ihre erstaunliche Langweiligkeit aus. Der Wandschrank enthält die Kleidung und Habe Hennos, unter anderem in einem abschließbaren Seitenfach (Schloß +3) eine Geldbörse mit 36 Dukaten.

Nach der Abendmahlzeit ist Henno mit 90%iger Wahrscheinlichkeit hier zu finden, wobei er regelmäßig bis Mitternacht über seinen Papieren brütet.

Meisterinformationen:

Henno ist ein um die 44 Jahre alter Darpatier, der voll in seiner Aufgabe aufgeht, die Burg funktionsfähig zu halten. Neben seinen reinen Verwaltungsaufgaben obliegt ihm dabei auch die Ausbildung der beiden Knappen Dietrad und Bernfried zu Ehrenstein, eine Verantwortung, die er sehr ernst nimmt. Insbesondere versucht er, Dietrad von seinen romantischen Träumereien über das Kriegerleben zu heilen.

Henno fühlt eine echte Verbundenheit zu den beiden Knaben, auch wenn er dies niemals zugeben würde. Wenn er irgendwie davon erfährt, daß die Helden die beiden aus der Burg holen wollen, versucht er, dies mit allen Mitteln zu verhindern. Sollten die Hel-

den versuchen, ihn auf ihre Seite zu bringen, besteht die Möglichkeit, daß er zum Schein darauf eingeht, sie aber bei der ersten sich bietenden Gelegenheit hochgehen läßt. Im Gegensatz zu Herzog Kunibald ist Henno auch weiterhin der Ansicht, daß es für Aventurien das Beste ist, wenn Rabenmunds Macht sich so weit wie möglich über das Land ausdehnt.

Raum 14: Burgtempel

Allgemeine Informationen:

Dieser außen 22 Meter und innen gute 13 Meter lange Raum dient den Bewohnern der Burg Rabenmund als Stätte der Meditation und des Gebets. Er enthält Schreine mehrerer Zwölfgötter. In der Außenwand befinden sich vier Schießscharten, während die Innenwand drei Fenster besitzt.

Spezielle Informationen:

Der Burgtempel enthält eigene Schreine für insgesamt sechs der Zwölfgötter, und zwar in abnehmender Reihenfolge auf die Größe des Schreins bezogen für Praios, Hesinde, Rondra, Peraine, Firun und Travia. Der Praios-Schrein ist besonders prächtig ausgestattet und nimmt die gesamte Westwand des Tempels bis zur ersten Schießscharte bzw. zum ersten Fenster ein. Der Rondra-Schrein steht zwischen den beiden mittleren Schießscharten und umfaßt unter anderem vier gute Langbogen mit Pfeilen, die im Verteidigungsfalle vom Tempel aus abgefeuert werden können. In der Nordostecke des Tempels steht ein relativ kleiner Holzschrein, an dem Opfer für die sechs nicht durch einen eigenen Schrein repräsentierten Götter dargebracht werden können.

Meisterinformationen:

Burg Rabenmund verfügt über keinen eigenen Geweihten, aber der Graf hat Übereinkommen mit den Tempelgemeinschaften der Umgegend geschlossen, nach denen zu allen Feiertagen ein Priester des betreffenden Gottes die Burg besucht, um einen Gottesdienst abzuhalten. Während der sonstigen Zeiträume beten und opfern die Bewohner der Burg privatim.

Des Erntefestes wegen ist zur Zeit eine Peraine-Geweihte auf Burg Rabenmund zu Gast. Da sie zum ersten Mal auf Burg Rabenmund weilt und über die hiesigen Intrigen nicht informiert ist, kann und will sie den Helden nicht helfen.

Raum 15: Toiletten

Allgemeine Informationen:

Dieser nach außen 12 Meter und nach innen 9 Meter lange Raum mit seinem unbearbeiteten Steinfußboden ist aus der Nähe bereits am Geruch zu erkennen. In der Außenwand befindet sich eine gut 4 Meter breite Nische, in der sich mehrere durch Holwände abgetrennte Plumpsklos befinden. Der Rest der Kammer enthält Becken und Zuber verschiedener Größen und einige Eimer mit frischem Wasser sowie einen Mopp.

Spezielle Informationen:

Dieser Raum dient den Bewohnern der Burg mit Ausnahme der Grafenfamilie zur Körperpflege und als Toilette. Eine Geschlechtertrennung ist, wie fast überall in Aventurien, nicht üblich. Die Gaukler und Helden können sich dieses Raumes ebenfalls bedienen. Es besteht tagsüber eine Chance von 25%, daß sich ein oder mehrere Burgbewohner hier aufhalten, wenn einer der Helden den Raum betritt.

Meisterinformationen:

Die Toiletten öffnen sich unterhalb der Mauernische nach außen, wo die Ausscheidungen an der Mauer herunter in den Burggraben rutschen. Es wird erwartet, daß jeder, der die Toiletten benutzt, etwas Wasser aus einem der Eimer hinterher schüttet, um diesen Vorgang zu beschleunigen und den aufsteigenden Gestank zu mildern.

Wenn einer der Helden sich waschen oder baden will, geschieht dies ebenfalls hier, und zwar in einem der dafür bereitstehenden Zuber. Es wird erwartet, daß jeder, der Wasser zum Baden verbraucht, die geleerten Eimer nach Beendigung des Bades am Brunnen wieder füllt und zurück nach oben schafft. Dies ist eine gute Gelegenheit für die Helden, unangenehm aufzufallen.

Zweiter Stock

Raum 16: Rabenmunds Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Dieser auf der Außenseite zwölf und auf der Innenseite acht Meter lange Raum mit zwei Schießscharten und zwei Fenstern ist komfortabel und ganz in Weiß eingerichtet.

Er enthält ein großes Doppelbett mit Baldachin, zwei Kleiderschränke und einen kleinen Frisiertisch mit einem Spiegel aus poliertem Silber.

Spezielle Informationen:

Der Boden des Raumes ist wie die Haupthalle mit zentimeterhohem Florteppich bedeckt. Die Schränke enthalten die Kleidung Answins und der Gräfin Isentraud. Der Schrank mit den Kleidern der Gräfin enthält außerdem eine eingebaute Eisenschatulle. Der Frisiertisch ist mit zahlreichen Pülverchen und Wässerchen zur Schönheitspflege bedeckt. Die Chance, den Grafen oder die Gräfin hier anzutreffen, beträgt während des Tages 10–12%, während der Nacht 90–100%.

Meisterinformationen:

Die Eisenschatulle (Schloß +5), deren Schlüssel die Gräfin immer bei sich führt, enthält den Schmuck der Gräfin im Wert von weit über tausend Dukaten. Der gesamte zweite Stock der Burg Rabenmund umfaßt Räume, in denen die Helden nun aber auch wirklich nicht das geringste verloren haben. Sollte einer von ihnen in einem dieser Räume entdeckt werden, es sei denn am Abend des Erntefestes im Arbeitszimmer des Grafen, braucht er schon eine verdammt gute Entschuldigung, um nicht stehenden Fußes ins Burgverlies geworfen zu werden. Plan hin, Plan her.

Raum 17: Gräfliche Toilette

Allgemeine Informationen:

Dieser auf der Innenseite drei und auf der Außenseite fünf Meter lange Raum ist die Privattoilette der gräflichen Familie. Die Nische in der äußeren Wand ist hier drei Meter breit und weist einen Toilettensitz aus fein poliertem Buchenholz auf. Darüber hinaus enthält der voll gekachelte Raum einen Badezuber, eine Holztruhe und einen aus der Decke kommenden langen Lederschlauch mit einem metallenen Schiebverschluss.

Spezielle Informationen:

Im Gegensatz zum Waschraum des ersten Stockwerks hängt diesem Raum kein Toilettengestank an. Der Grund dafür ist offensichtlich ein großer, frischer Kräuterstrauß in einer Vase neben der Truhe. Die Truhe enthält Seife, Badezusätze, Bürsten und Handtücher.

Meisterinformationen:

Der Lederschlauch kommt aus einer Wasserzisterne auf den Balustraden. Beim Öffnen des Verschlusses ergießt sich ein dicker Wasserstrahl über unvorsichtige Helden. Falls sie den Verschuß nicht schleunigst schließen, stürzt der gesamte Inhalt der Zisterne (50 Liter) in die Kammer.

Raum 18: Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Dieser über fünf Fenster und sieben Schießscharten verfügende Raum mißt an der Außenseite 25 Meter und an der Innenhofseite 16,5 Meter. Sein Boden ist mit zentimeterdickem weißen Flor bedeckt, aber davon abgesehen ist die Einrichtung eher spartanisch. Das Mobiliar besteht aus einem schweren Eichenholzschreibtisch, einem schweren Polstersessel, einigen vollbeladenen Bücherregalen und einem schweren Eisenschrank.

Spezielle Informationen:

Die Bücher in den Regalen sind ein Querschnitt durch die gesamte Literatur Aventuriens, von Reisebeschreibungen über Bestiarien, philosophischen Werken, Lyrik und Romanen bis zu Traktaten über die Staats-

kunst. Das einzige Thema, das hier nicht vertreten ist, ist die Zauberei.

Answin hält sich während des Tages hauptsächlich in diesem Raum auf. Die Chance, ihn hier anzutreffen, beträgt 75%.

Meisterinformationen:

Falls der Freiherr nicht in seinem Arbeitszimmer ist, befindet er sich vermutlich auf der Jagd oder bei einem Rundritt durch seine in der Umgebung liegenden Ländereien. Im Gegensatz zu seinem politischen Intrigantentum ist Rabenmund, wenn er einmal die Macht über ein Gebiet hat, ein gewissenhafter und strenger, aber gerechter Herrscher. Sein Eisenschrank enthält zur Zeit nur das Siegel Hlûthârs, da er nicht die leiseste Absicht hat, noch etwas anderes in die Hände der Helden fallen zu lassen. Der sonstige Inhalt des Schrankes befindet sich in einer in den Schreibtisch eingebauten Eisenschatulle (Schloß +5), deren Schlüssel er um den Hals trägt. Das Codewort, mit dem der Schrank geöffnet werden kann, lautet »Fredegard«. Der Freiherr ist sich sicher, daß die Helden, vorausgesetzt, sie erhalten genug Zeit zum Nachdenken und Probieren, auf dieses Wort kommen können. Als kleine Hilfe hat er jedoch direkt neben dem Schrank ein Gemälde seiner Tochter aufgehängt.

Raum 19: Fredegards Zimmer

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum besitzt drei Schießscharten und zwei Fenster. Die Außenmauer hat eine Länge von 15 Meter, während die Innenmauer gute zehn Meter lang ist. Der Boden ist mit einem dicken weißen Flor Teppich bedeckt. Das Mobiliar ist vom Stil her einfach, aber hervorragend verarbeitet. Das Zimmer enthält ein Himmelbett, einen bis zur Decke reichenden Wandschrank, einen Tisch mit Lehnstuhl und ein gut gefülltes Bücherregal.

Spezielle Informationen:

Das Bücherregal bietet, wie das im Arbeitszimmer des Grafen, einen Querschnitt durch die Literatur Aventuriens, wobei hier jedoch die philosophischen und staats-theoretischen Schriften fehlen. Zum Ausgleich enthält Fredegards Auswahl erheblich mehr Lyrik. Auf dem Tisch steht eine Vase mit frischen Rosen, ein Set Schreibgeräte sowie mehrere Bogen Büten und eine halbfertige Stickerei, die eine Sommerlandschaft darstellt. Der Wandschrank enthält die ausgesucht schöne Garderobe Fredegards und ein eingebautes Eisenschrank.

Die Wahrscheinlichkeit, Fredegard in ihrem Zimmer anzutreffen, beträgt tagsüber 45%, nachts 95%. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% befindet sich auch die Gräfin Isentraud hier, wenn einer der Helden sich dem Zimmer nähert.

Meisterinformationen:

Das Eisenfach (Schloß +5), dessen Schlüssel sie um den Hals trägt, enthält Fredegards Schmuck im Wert von mehreren hundert Dukaten. Fredegard ist ein munteres, platinblondes Mädel von fünfzehn Jahren mit einem offenen, einnehmenden Wesen und einer munteren Art. Sie ist gut Freund mit den meisten Bewohnern der Burg, am nächsten steht sie jedoch ihrer Mutter, die sie häufig besucht.

Wenn Fredegard nicht in ihrem Zimmer ist, wandert sie wahrscheinlich alleine (20% Wahrscheinlichkeit) oder in Begleitung ihrer Mutter (20%), Dietrads (30%), ihres Vaters (15%) oder eines anderen Bekannten (10%) durch die Felder und Wiesen außerhalb der Burg.

Fredegard findet Dietrads Liebe ausgesprochen schmeichelhaft und hat an dem jungen Mann auch nichts auszusetzen. Allerdings erwidert sie seine Zuneigung längst nicht im selben Maße. Sie ist jedoch durchaus gewillt, Dietrad ab und zu die eine oder andere Gunst zu erweisen und ihn so glücklich zu machen.

Sollten die Helden versuchen, Dietrad über eine Aussprache mit Fredegard dazu zu bringen, mit ihnen die Burg zu verlassen, ist diese zwar durchaus verständnisvoll, weigert sich aber zu glauben, daß ihr Vater den beiden Knappen irgendein Leid antun könnte. Insofern ist sie den Helden keinerlei Hilfe.

Raum 20: Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist an der Außenwand 22 Meter und an der Innenwand etwas über 13 Meter lang. Die Außenwand enthält fünf Schießscharten, die Innenwand drei Fenster. Der Boden ist mit einem dicken weißen Flor-teppich abgedeckt. Die übrige Einrichtung ist einfach,

aber gut gearbeitet. Der Raum enthält ein Bett, einen Schrank, einen Tisch mit Stuhl und ein hohes Bücherregal.

Spezielle Informationen:

Zur Zeit wird dieser Raum von einer etwa dreißigjährigen Peraine-Geweihten bewohnt. Die Chance, sie hier anzutreffen, beträgt tagsüber 50%, nachts 100%.

Meisterinformationen:

Die Geweihte besitzt weder wertvolle Habe noch für die Helden nützliche Informationen.

Raum 21: Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Diese Kammer ist an der Außenwand zwölf, an der Innenwand neun Meter lang. Sie verfügt über drei Schießscharten und zwei vergitterte Fenster zum Innenhof. Sie enthält Wandhaken und Regale voller Waffen und Rüstungsteile. Die eisenbeschlagene Tür ist verschlossen.

Spezielle Informationen:

Diese Waffenkammer enthält die persönlichen Waffen und Rüstungen des Freiherrn Answin sowie eine breite Auswahl zur Verteidigung der Burg vorgesehener Waffen.

Meisterinformationen:

Nur Freiherr Answin und Haushofmeister Henno besitzen Schlüssel zur Tür dieser Kammer. Die Kammer enthält Waffen, Schilde und Rüstungen aller Art, sämtlich in ausgezeichneter Verarbeitung und Verfassung. Sollte einer der Helden dabei ertappt werden, daß er in diesen Raum einbricht, ist ihm das Burgverlies sicher.

Dritter Stock

Balustraden

Allgemeine Informationen:

Der dritte Stock besteht allein aus den Balustraden der Burg, von denen aus zwei Wachposten die Umgegend kontrollieren. Oberhalb der gräflichen Toilette erhebt sich eine Wasserzisterne, von der ein dicker Leder-schlauch in den Boden führt.

Spezielle Informationen:

Etwas nördlich der Zisterne befindet sich ein breiter Spalt in einer der Zinnen, durch den Rauch in den Him-

mel dringt – es handelt sich um den Rauchabzug der Küche.

Meisterinformationen:

Die Balustraden sind ständig von zwei Wachposten besetzt. Die Helden haben zwar eigentlich nichts hier oben zu suchen, aber die Wachposten haben nichts gegen ein gelegentliches Schwätzchen einzuwenden. Ab und zu kommen auch andere Bewohner der Burg, etwa ein paar Dienstmädchen, oder die beiden Knappen, herauf, um die Aussicht zu genießen.

Untergeschoß

Burgverlies

Allgemeine Informationen:

Das Burgverlies ist ein etwas über drei Meter tiefer lichtloser Schacht mit glatten, feuchten Felswänden, der von einem dicken Gitter bedeckt ist. Die Treppe endet abrupt unmittelbar über den Stäben.

Spezielle Informationen:

Das Verlies ist zur Zeit leer.

Meisterinformationen:

Das Gitter kann vom Torwärterhaus aus teilweise in die Wand des Verlieses eingefahren werden.

Verbunden mit dem Fallenmechanismus, der zum Verlies führenden Treppe B, stellt dieser Schacht eine weitere wirkungsvolle Schutzmaßnahme gegen Eindringlinge dar.

Sollte der Plan des Freiherrn Answin aufgehen, und die Helden das Siegel stehlen, werden sie kurz nach ihrer Gefangennahme das zweifelhafte Vergnügen haben, sich selbst von der Unbehaglichkeit der Unterbringung im Rabenmunder Burgverlies zu überzeugen. Gefangene erhalten hier einmal am Tag Wasser und Brot.

Das Verlies wird nicht gesäubert und Gefangene werden vor Vollstreckung der Strafe nur für weitere Verhöre nach oben geholt.

Nachwort

Damit haben Sie nun alle Werkzeuge in der Hand, dieses Abenteuer anzugehen – Phantasie und Schauspieltalent haben Sie ja sicherlich schon selbst mitgebracht. Wie dieses Abenteuer endet, hängt, wie schon anfangs erwähnt, weitgehend davon ab, wie sich die Helden angesichts der ihnen gestellten Probleme aus der Affaire ziehen.

Den schlimmsten Fall angenommen: Die Helden tappen blind in die Falle des Freiherrn und werden von diesem mit einem zufriedenen Lächeln zum Tode verurteilt und ins Burgverlies geworfen. Dann steht zu hoffen, daß die Helden die Zeit vorher wenigstens dazu benutzt haben, sich mit den Gauklern anzufreunden. Denn nun wäre es möglich, ein Abenteuer anzuschließen, in dem Ihre Spieler die Rollen der Gaukler übernehmen (mit Ausnahme Gjölins, die inzwischen ausgeschlossen wurde) und ein Befreiungsmanöver starten. Glücklicherweise sind Gaukler, da sie ohnehin im allgemeinen von den aventurischen Autoritäten nichts Gutes zu erwarten haben, nicht allzu pedantisch, was gesetzliche Bestimmungen angeht, dafür aber um so hartnäckiger bei der Unterstützung ihrer Freunde. Falls es zu einem Ausbruch kommt, ist allerdings zu bedenken, daß die Helden von nun an flüchtige Verbrecher

sind und vor den meisten Amtsträgern des Mittelreiches auf der Hut sein müssen, insbesondere natürlich innerhalb der Provinzgrenzen von Darpatien.

Helden, die sich richtig entscheiden und denen es gelingt, die beiden Söhne des Herzogs Kunibald nach Wehrheim zu bringen, haben sich ihre Belohnung redlich verdient und obendrein einen neuen Freund im aventurischen Adel gewonnen. Einen Freund, den sie im übrigen bitter nötig haben werden, da Freiherr Answin ihnen weiterhin auf den Fersen bleiben wird. Ob der Freiherr in einem solchen Fall zum Grafen von Grafenfels ernannt wird, ist fraglich, aber wer das politische Geschick Answins kennt, wird keinen Zweifel daran hegen, daß ihm dies gelingen wird.

Im übrigen möchten wir Sie noch darauf aufmerksam machen, daß insbesondere Erberto durch seine Gewohnheit, in jedem Ort die Gaststätten abzuklappern und Bekanntschaften zu schließen, ein guter Angel Punkt für weitere Abenteuer sein kann. Vielleicht haben Ihre Helden großen Gefallen am Gauklerleben gefunden.

Das Abenteuer sollte jedem Helden zwischen 150 und 350 AP einbringen. Die genaue Höhe der Belohnung legt der Meister fest.

Anhang

Die wichtigsten vom Meister geführten Personen (Meisterpersonen):

- 1 **Dietrad zu Ehrenstein** (17), Krieger der 0. Stufe
MU: 12; KL: 10; CH: 13; GE: 12; KK: 11; LE: 28; RS: 1; AT: 9; PA: 8; GST1; AU: 39
Ein rotblonder Jüngling mit einem zaghaftem Bartwuchs, er ist etwa 174 cm groß, hat einen athletischen Körperbau, graublau Augen, eine angenehme, aber leise Stimme.
- 2 **Bernfried zu Ehrenstein** (18), Krieger der 0. Stufe
MU: 12; KL: 12; CH: 10; GE: 11; KK: 11; LE: 28; RS: 1; AT: 10; PA: 7; GST1; AU: 39
Ein Bursche mit feurig rotem Haarschopf, er ist immer glattrasiert, etwa 180 cm groß, neigt bereits zu einem Bauchansatz, hat grüne Augen und eine tiefe, sonore Stimme.
- 3 **Gjölin**, Streunerin der 10. Stufe
MU: 13; KL: 12; CH: 13; GE: 13; KK: 9; LE: 67; RS: 1; AT: 14; PA: 14; GST1; AU: 76
TAW: Minnekünste 9; Gaukelei 12, Lesen & Schreiben 10; Abrichten 11
- 4 **Erberto**, Streuner der 11. Stufe
MU: 14; KL: 10; CH: 10; GE: 13; KK: 14; LE: 78; RS: 1; AT: 15; PA: 14; GST1; AU: 92
TAW: Waffenloser Kampf 13; Gaukelei 10; Wunden behandeln 4; Gefahren erkennen 11
- 5 **Filip**, Streuner der 10. Stufe
MU: 13; KL: 11; CH: 13; GE: 15; KK: 11; LE: 72; RS: 1; AT: 13; PA: 16; GST1; AU: 83
TAW: Klettern 10; Taschenspielererei 14; Überreden 6; Glücksspiel 12
- 6 **Teger, Sohn des Gohd**, Zwerg der 9. Stufe
MU: 13; KL: 12; CH: 12; GE: 12; KK: 12; LE: 68; RS: 3; AT: 16; PA: 12; GST2; AU: 80
TAW: Karten zeichnen 5; Fallen stellen 9; Spuren lesen 10; Abrichten 10
- 7 **Grimmdolf**, Höhlenbär
MU: 12; LE: 50; RS: 2; AT: 8; PA: 7; TP: 20; GESCHW: 7; AU: 50; MK: 20
- 8 **Arrigo**, Abenteurer der 9. Stufe
MU: 14; KL: 11; CH: 13; GE: 14; KK: 14; LE: 63; RS: 1; AT: 13; PA: 14; GST1; AU: 77
TAW: Klettern 8; Schleichen 8; Singen & musizieren 12; Legenden erzählen 9
- 9 **Märte**, Streunerin der 11. Stufe
MU: 13; KL: 13; CH: 15; GE: 13; KK: 9; LE: 74; RS: 1; AT: 11; PA: 18; GST1; AU: 84
TAW: Singen & musizieren 15; Minnekünste 11; Lesen & schreiben 12; Wunden behandeln 8
- 10 **Fredegard von Rabenmund**, Abenteurerin der 0. Stufe
MU: 10; KL: 11; CH: 13; GE: 13; KK: 8; LE: 25; RS: 1; AT: 6; PA: 6; GST1; AU: 33

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteurerpunkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Gaukelspiel«

Man sollte es nicht für möglich halten, aber Graf Rabenmund (**Die Verschwörung von Gareth**) schlägt wieder zu! Die Frage ist nur, ob sein neues Komplott wieder an seinen alten Feinden (Ihren Helden) scheitern wird. Auf jeden Fall kommen ein paar gefährliche Tage auf die Helden zu, denn diesmal ist Rabenmund vorgewarnt.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.

Droemer
Knaur®

ISBN 3-426-30050-8

Schmidt
Spiele

08160

T.Nr. 122122



4 002998 018605