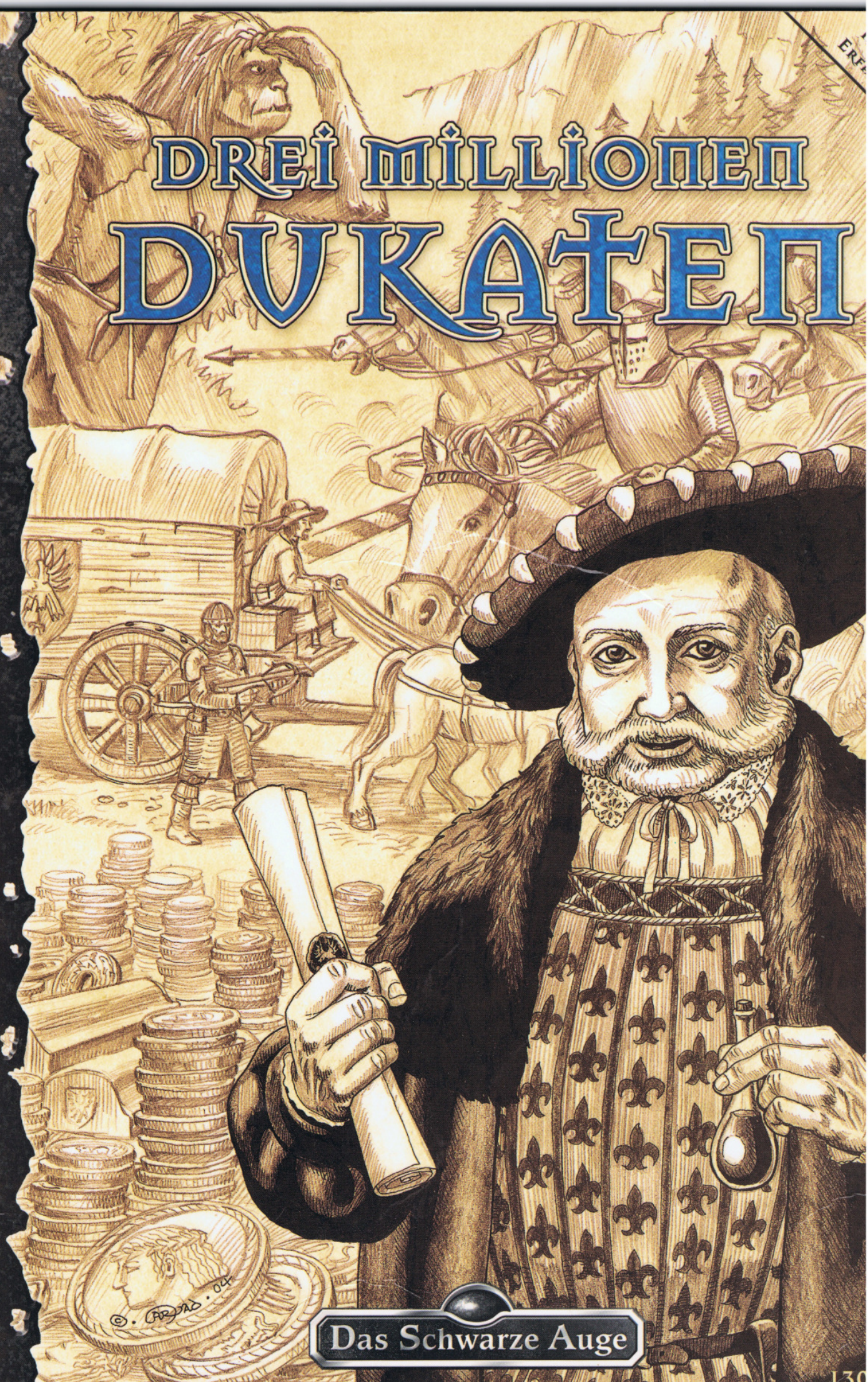


AVENTURIEN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN

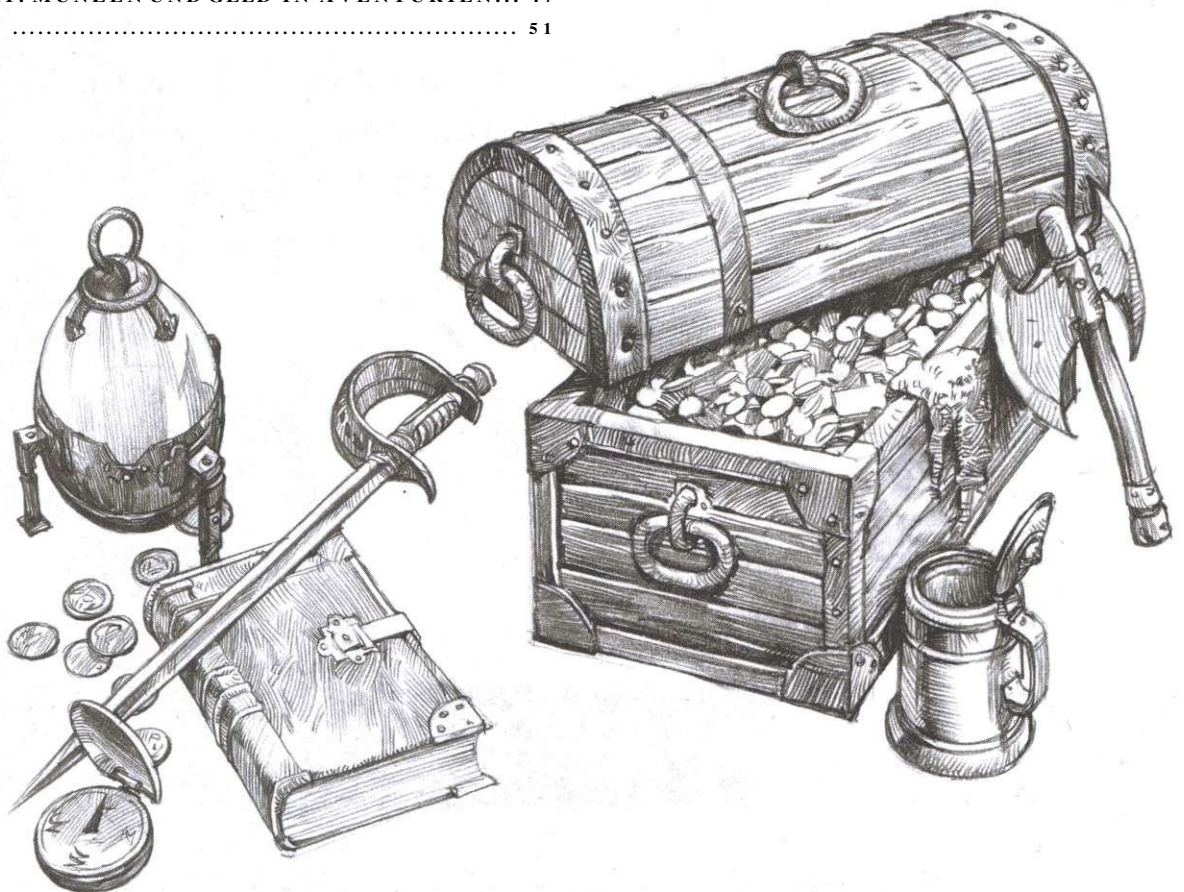
DREI MILLIIONEN DUKATEN



Das Schwarze Auge

INHALT

EINLEITUNG.....	5
DER HINTERGRUND.....	5
DAS ABENTEUER.....	5
KAPITEL I: DER REICHSTE MANN AVENTURIENS	6
DIE ANWERBUNG.....	6
REISEVORBEREITUNGEN.....	11
KAPITEL II: DER GROBE WAGENZUG	13
AUF RÄDERN, HUFEN UND STIEFELN.....	13
DER LANGE WEG NACH GARETH.....	15
DURCH DIE DRACHENPFORTE.....	17
KAPITEL III: STÖRREBRANDTSTOD.....	25
DIE RAFFZAHN-GOBLINS.....	25
TOD EINES HANDELSREISENDEN.....	30
KAPITEL IV: WER DEN KREUZER NICHT EHRT	33
VON DER DRACHENPFORTE NACH GARETH.....	33
DER ERBENWETTSTREIT.....	34
OPTIONAL: ENTFÜHRUNG.....	38
DIE LETZTE AUFGABE.....	39
DER MILLIONENERBE.....	42
ANHANG I: PERSONEN.....	43
ANHANG II: ZEITLEISTE	47
ANHANG III: MÜNZEN UND GELD IN AVENTURIEN... ..	47
HANDOUTS	51



EINLEITUNG

DER HINTERGRUND

»Stehet! Staunet! Leset!

Den Bürgern von Festum sei wohlweislich kundgetan, dass der größte und angesehenste unserer Söhne, Stover Regolan Stoorrebrandt, diese unsere Stadt am Born verlässt. Wir verabschieden den großen Spender und Handelsmag-naten und rufen der Götter Segen auf seinen weiteren Weg herab. Als Dank an seine Heimatstadt stiftete der ehrwürdige Stoorrebrandt ein Spital der Eferdbrüder am Hafen.

Erscheinet zum letzten Gruß und Aufbruch am 20. Rondra 1027 BF auf dem Großen Platz.

Geschlossen sind bis zu diesem Tage und ab diesem die Zimmerei Stoorrebrandt, die Hallrath-Schmiede, die Schreibstube Stoorrebrandt, die Imkerei Honigbart und die Elfenbeinschnitzerei Stoorrebrandt. Teilweise geschlos-

sen sind die Wagnerei & Stellmacherei Stoorrebrandt, die Rollkutscherei Stoorrebrandt, die Stoorrebrandtschen Lagerhallen und die Ardo-Galerie. Fortgesetzt werden die Großwerft Eishorn & Stoorrebrandt, Zeughaus Stoorrebrandt, Großgerberei & Lederei und die Kaufmannsschule in der Vikkogasse.«

—Bekanntmachung vor dem Festumer Rathaus, Anfang Rondra 1027 BF

»Phex sei gesegnet! Er hat unsere Gebete erhört.«

»Der reichste aller Füchse verlässt seinen Bau, um eine neue Bleibe zu suchen.«

»Flinke Hände, schlaue Zungen. Alveranische Geduld und dämonische List — so muss der größte aller Diebe geschaffen sein.«

»Der alte Fuchs wird bald sterben. Was dann, meine Brüder?«

»Schweigt still, die drei Millionen Dukaten gehören mir!«

—Geflüster im Tempel der Diebe zu Gareth

DAS ABENTEUER

Drei Millionen Dukaten ist ein Abenteuerband für das Rollenspiel Das Schwarze Auge. Wenn Sie, lieber Leser, die vorliegende Geschichte als Spieler und nicht als Spielleiter erleben wollen, sollten Sie die Lektüre hier beenden: Dieses Heft bietet dem Meister alle notwendigen Informationen und Geheimnisse, um einige Spielabende mit einer spannenden Geschichte in Aventurien vorzubereiten.

DIE HANDLUNG

Die Stadt Festum im kühlen Bornland ist seit jeher eine große Handelsmetropole, die viele große Kaufleute hervorgebracht hat. Der Berühmteste und Reichste unter ihnen ist der alte Stover Stoorrebrandt, der in ganz Aventurien Wagenzüge, Schiffe und Niederlassungen besitzt. Aber die Zeiten sind schlechter geworden, da seit einigen Jahren dunkle Reiche das Bornland im Norden und Süden bedrohen. Stoorrebrandt, der äußerst ungerne reist, will mit seinem Handelsimperium im Herbst 1027 BF nach Gareth umziehen — der größten Stadt im Herzen des Kontinents. Hier erhofft er sich eine günstigere Position für seine Geschäfte.

Der Umzug seines Handelshauses nach Gareth läutet eine neue Ära ein, in die ein jüngerer Geist führen sollte. Bereits über siebzigjährig, ahnt Stover Stoorrebrandt, dass seine Tage gezählt sind. Er muss den Erben seines drei Millionen Dukaten schweren Handelshauses bestimmen.

Vier Kinder, die fleißige Peranka mit ihrem überheblichen Mann Kalman, der gutmütige Emmeran, die aufrührerische Vanjescha und die rit-terliche Alin, versuchen die Gunst ihres Vaters zu erheischen.

Aber Stover ist sich keineswegs sicher, wer sein Vermächtnis als reichster Mann Aventuriens antreten soll. Darum sollen seine Kinder in einen Wettstreit treten, bei dem mehrere phexgefällige Aufgaben zu lösen sind. Nur wer die Hindernisse mit der größten Bravour meistert, ist würdig, das Handelsimperium zu regieren.

Der alte Stover ahnt jedoch, dass er, wenn er selbst Schiedsrichter über seine Kinder wäre, Schmeicheleien und Blendungen ausgesetzt wäre. Er will den Wettstreit der Erben ungesehen beobachten und diese im Kampfum drei Millionen Dukaten ihr wahres Gesicht zeigen lassen: Er täuscht seinen Tod vor.

Die Helden dienen als Stoorrebrandts Handlanger: Er hat ungebundenen Abenteurern schon immer mehr vertrauen können als langjährigen Bediensteten, die auf vielfache Weise in Intrigen eingebunden sein

könnten. Von Stoorrebrandt angeworben, werden die Abenteurer zu-nächst seine Leibwächter auf dem langwierigen Wagenzug durch die Wildnis in der Drachenpforte zwischen den Gebirgen Rote Sichel und Schwarze Sichel sein. Später müssen sie listig seinen Tod inszenieren, Stover wieder lebendig aus seinem Grab befreien und schnell nach Gareth reisen. Denn dort findet der von einer Geweihten des Fuchsgottes verkündete Wettstreit der Erben statt. Nach Stoorrebrandts Willen nehmen auch die Helden an diesem Wettstreit teil, um beurteilen zu können, wie seine Kinder auf solche Konkurrenz von außen reagieren. Einer der möglichen Erben, der Schwiegersohn Kalman, spielt falsch und stellt seinen Nebenbuh-lern tückische Fallen. Erst zum Schluss offenbart sich Stoorrebrandt seinen Kindern als lebendig und kürt seinen Nachfolger, der das Handels-haus in die Zukunft führen soll.

Verlauf des Abenteuers

Kapitel I - Der reichste Mann Aventuriens:

Die Helden hören im spätsommerlichen Festum allerlei Gerüchte von Stoorrebrandts bevorstehendem Umzug. Sie werden schließlich mithilfe mehrerer Prüfungen angeworben und mit Stover Stoorrebrandt bekannt gemacht. Die Gruppe hat Gelegenheit, sich in der Stadt auf ihre Aufgabe gut vorzubereiten, Wissen über die Wegstrecke zu sammeln und den Wagenzug vor Reisebeginn kennen zu lernen.

Kapitel II - Der Große Wagenzug:

Die Reise des langen Wagenzugs über Bornstraße und Goblinpfad ist vor allem ein lineares Überlandszenario, bei dem sich der Treck und die Helden nacheinander verschiedenen Herausforderungen stellen müssen. Aktivitäten der Kinder Stoorrebrandts und untreuer Diener können sich aber über das ganze Kapitel erstrecken.

Kapitel III — Stoorrebrandts Tod: Bei einer gezielten Täuschungsakti-on bereiten die Helden in der Wildnis der Drachenpforte Stoorrebrandts Tod vor, führen ihn mithilfe eines Gobiinstamms bühnenreif durch und müssen schließlich nach Bestattung und Abzug des Trecks den lebenden Handelsherren wieder ausgraben. Das Kapitel ist von Heimlichkeit, List und Überredungskunst geprägt: Jederzeit könnte der Plan der Hel-den schief gehen.

Kapitel IV - Wer den Kreuzer nicht ehrt ...: Der Wettkampf der Erben in Gareth ist ein gutes Stück Stadtabenteuer, in dem die Gruppe in sechs Aufgaben auf Marktplätzen, in Spielstuben und finsternen Gassen ihre phexischen Qualitäten unter Beweis stellen muss. Auch vor nächtlichem



STOVER R. STOORREBRANDT

Einbruch wird nicht zurückgeschreckt. Das Finale erfordert von den Helden, sich einen gefährvollen Weg durch den Untergrund Gareths zu bahnen, um einen geheimen Schrein zu finden. Der endgültige Kampf um das Erbe erfordert eine schnelle Schwerthand und eine scharfe Klinge.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Auswahl Der Helden

Für Drei Millionen Dukaten sollten Ihre Spieler auf eine Heldengruppe zurückgreifen, in der zumindest ein oder zwei Helden den Aspekten des Fuchsgottes Phex etwas abgewinnen können: Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Glück, Eigenverantwortlichkeit, Unfug, Humor, Freiheit, Handeln, Individuum. Insbesondere *Streuner*, *Diebe*, *Schmuggler*, *Söldner*, *Leibwächter*, *Spitzel* und auch *Straßenräuber* oder *Bettler* können auf ihre Kosten kommen. *Händler* oder *Fernhändler* treffen auf ihr großes Vorbild Stoorrebrandt. Prädestiniert sind in diesem Abenteuer *Botenreiter von den Silbernen Falken* und *Magier vom Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva* - sie sind bereits Diener des Handelsherren. Ebenso mag sich ein Held, der Stoorrebrandt gegenüber *Schulden* oder *Verpflichtungen* hat, in diesem Abenteuer davon freikaufen.

Aber auch geradlinige *Kämpfer* oder *Wildnischaraktere*, die wenig Bezug zu Geld, Erwerb und Intrige haben, sind nicht ungeeignet. Insgesamt sollte die Gruppe jedoch klassischen, mit Geld bezahlten Glücksritter-Aufträgen nicht abgeneigt sein. Helden, die Heimlichkeit und Lüge kategorisch ablehnen, sind entweder ein Garant für interessantes Rollenspiel oder ein Problem für die Handlung: Insbesondere *Geweihte von Praios* und *Rondra*, manche *Weißmagier*, *Ritter* und *Novadikämpfer* werden viele Winkelzüge nicht gutheißen können.

Mitglieder exotischer Rassen oder Kulturen werden in Festum, auf dem Reiseweg und in Gareth entweder neugierig bestaunt (*Elfen*, *barbarische Hünen*), misstrauisch beäugt (*Achaz*, *Norbarden*) oder deutlich angefeindet (*Orks*). Ein *Goblin* eignet sich jedoch gut für das Ensemble und kann in Kapitel III Erfahrungen mit versklavten Rotpelzen machen.

Ein *Zauberkundiger* oder *Geweihter* ist gewiss bereichernd, aber nicht zwingend notwendig, da die Gefahren und für die Helden komplett derischer Natur sind.

Materialien

Falls Sie sich für eine weitere Ausgestaltung Festums, Gareths und der Reiseroute interessieren, können Sie auf die passenden Regionalbeschreibungen zurückgreifen. Die Box *Raues Land* im Hohen Norden enthält eine ausführliche Beschreibung und Karte Festums, die Box *Stolze Schlösser*, *Dunkle Gassen* eine von Gareth. Auf den Farbkarten *Das Bornland*, *Herzogtum Weiden* und *angrenzende Gebiete* sowie *Garetien*, *Darpatien* und *nördliches Aramien* können Sie die Reiseroute der Gruppe verfolgen (siehe auch Seite 16).

KAPITEL I:

Der reichste Mann Aventuriens

Die Anwerbung

Alte Verdienste, neuer Auftrag

Stoorrebrandt sucht für seinen Plan einen Haufen unabhängiger, aber letztlich vertrauenswürdiger Auftragnehmer, Glücksritter und Leibwächter. Wenn Ihre Gruppe bereits erfolgreich einen Auftrag für das Handelshaus ausgeführt hat, ist es möglich, dass Stoorrebrandt sie direkt anschreibt (sogar ohne seine Sekretäre zu bemühen) und in seine Festumer Villa einlädt. In diesem Fall können Sie die unten aufgeführten Prüfungen der Leibpagin Irinja überspringen.

Abkürzungsverzeichnis

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx *
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter & Dämonen)
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter & Helden)
AvAr	Aventurisches Arsenal
GA	Geographia Aventurica
Gareth	Die Kaiserstadt Gareth (aus der Box Stolze Schlösser, Dunkle Gassen)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
LC	Liber Cantiones (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
MBK	Mit Blitzenden Klängen (aus der Box Schwerter & Helden)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen)
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

* Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse.

BESCHREIBUNGEN

Um Ihnen den Überblick im Text zu erleichtern, ist das Abenteuer folgendermaßen strukturiert:

Abschnitte zum *Vorlesen* oder *Nacherzählen* finden Sie eingerahmt. Hier ist alles für die Abenteurer in einer Szene Offensichtliche beschrieben. Graue Kästen enthalten Exkurse und weiter gehende Hintergrundinformationen zu einem aventurischen oder rollenspielerischen Thema. Zur Hervorhebung von Vor- und Nachteilen, Talentproben, aber auch von Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet. Verweise auf andere Kapitel oder Publikationen sind in Fettschrift gehalten. **VERSALIEN** kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** Liturgien der Geweihten.

Die Spielwerte von Kampfbegegnungen sind — falls nicht anders lautend — immer an die aktuelle Situation (z.B. Modifikation durch BE, verwendete Waffe etc.) angepasst. Werte von handlungstragenden und wiederkehrenden Meisterpersonen (z.B. ausführlich im Anhang beschriebene Personen) sind dagegen unmodifiziert.

AN DER MÜNDUNG DES BORN

Die Helden halten sich Mitte des Monats Rondra 1027 BF in Festum auf, der Hauptstadt des Bornlandes. Wie die Helden hierher gelangen, können Sie auf Ihre Gruppe zuschneiden: Die Stadt bietet verschiedene Feste, Tempel und Sehenswürdigkeiten, die als Anreiz dienen mögen. Die hier residierende Adelsmarschallin, die Nordlandbank, Gesandte anderer Länder, die Magierakademie und diverse Tempel und Bürgerhäuser mögen Zielort für einen Auftrag sein. Schließlich kann die Gruppe einfach auf der Durchreise sein: Mit ihrem großen Hafen ist Festum trotz der verfluchten Blutigen See noch immer der wichtigste Anlaufpunkt für Reisen von oder nach Nordostaventurien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist einer heißer Tag im Monat der Kriegsgöttin, der in Festums Gassen die Hitze vom Pflaster aufsteigen lässt. Jede Brise vom Meer ist euch willkommen. An diesem belebten Markttag rollen Knechte Fässer in Tavernen, scheuchen Fuhrleute Fußgänger beiseite und lassen sich reiche Damen im Schatten einer Linde Luft zufächern. Von Ferne hört ihr einen Geweihten der Rondra Schwert auf Schild schlagen und eine Ankündigung von Schaukämpfen und Opferungen zum morgigen Schwertfest machen.

Dennoch seht ihr in dem Trubel immer wieder besorgte Gesichter und eifrig diskutierende Grüppchen. "An wen liefere ich meine guten Eisennägel, wenn Stoorrebrandt die Stadt verlässt?", und "Wenn der Stover geht, ist es um Festum endgültig geschehen", sind zu hören.

Die Helden stoßen überall auf Anzeichen des bevorstehenden Umzuges des Handelshaus Stoorrebrandt: Nicht alle Einrichtungen und Geschäfte des Magnaten verschwinden, aber ein Gutteil geht mit nach Gareth. Am Oberen Hafen sind die Remisen und Werkstätten der *Wagnerei und Stellmacherei Stoorrebrandt* verwaist. Einige Gesellen nageln gerade das Haupttor zu. Die Wagnerei zieht in kleinere Räumlichkeiten.

In der Altstadt werden aus einem Haus mit reicher Fassade Regale, Kisten und Schreibpulte getragen, während schwachbrüstige Kämmerer Papierrollen eng an sich gedrückt halten. Über dem Portal wird ein Wappen mit einem silbernen Falken auf rotem Grund abgehängt: Dies war die Hauptschreibstube der Stoorrebrandts.

Auf dem Großen Marktplatz rufen zwei Dutzend aufgebrauchte Gerber, Lederer, Zimmerleute und Goldschmiede — allesamt Zulieferer des Handelsfürsten - verschiedene Parolen: "Stoorrebrandt muss bleiben!", "Wie soll ich meine Kinder ernähren?", und "Festum ohne Stoorrebrandt ist eine große Schand!"

Hier können die Helden auch eine Bekanntmachung zum Weggang Stoorrebrandts lesen. (Siehe Der Hintergrund auf Seite 5.)

GERÜCHTE

Präsentieren Sie der Gruppe nebenbei oder auf gezieltes Nachfragen allerlei umherschwirrende Gerüchte zu Stoorrebrandt. Diese sind wie üblich als unwahr (—), teils wahr (+/—) und wahr (+) gekennzeichnet.

- »Der Alte nimmt sein ganzes Vermögen mit auf den Zug: Drei Millionen Dukaten in Gold! (+/—) Ich kann mir gar nicht vorstellen, wie viel das ist. (+)«
- »Stover Stoorrebrandt verlässt Festum, da er eine Vision von Phex erhalten hat. (-) Dies besiegelt auch den Untergang Festums. (+/-)«
- »Einen Gutteil Festums geht mit ihm in die Fremde: Handwerker, Boten, Schreiber. Das wird ein gewaltiger Treck!« (+)
- »Stover soll auf dieser Reise seinen Erben bestimmen, heißt es. (+) Na, er ist ja schon über siebzig. Sieben Kinder hat er, und alle sind bereits auf seine Einladung hin eingetroffen. (+/-)«
- »Stoorrebrandt ist wahnsinnig geworden und will sich, sein Geld und sein ganzes Handelsimperium dem Drachen Apep in den Drachensteinen opfern.« (-)
- »Es ist ein Trupp der Tulamidischen Reiter aus Fasar eingetroffen. (+) Diese Söldner schneiden jedem Gegner die Zunge ab und tragen ihr Gesicht immer verhüllt. (-)«

- »Der große Wagenzug nach Gareth wird den Weg über Norburg und die Grüne Ebene nehmen. Alles andere ist dieser Tage zu unsicher.« (-)
- *Sagen/legenden* bzw. *Geographie+3*: Man sagt, alle Besitztümer Stoorrebrandt seien (symbolische?) drei Millionen Dukaten wert. *Rechnen*: Eine solche Zahl ist in Aventurien selbst für tulamidische Mathematiker kaum greifbar. Die größte Zahl, die ein Abakus darstellen kann, ist zehn Millionen minus eins. Die meisten Aventurier kennen die "Million" kaum und sprechen nach der "Tausend" gleich von "Myriaden".

Hintergrund:

Umzug eines Handelsimperiums

Stover Regolan Stoorrebrandt zieht die Konsequenz aus der Lage des Bornlandes, das am Rande der Welt von Dämonenstaaten im Norden (Glorania) und Süden (Blutige See, Xeraanien) eingeschlossen ist. Mitsamt seiner Familie, den Schätzen aus mehreren Generationen Händlertum und dem Großteil der Stellmacherei zieht er nach Gareth: Hier kann er sein Handelshaus deutlich freier kontrollieren, hier gilt es, neue Märkte zu erobern, hier kann die Kälte seinen alten Gliedern nicht mehr so zusetzen, hier finden sich etliche seiner Schuldner oder Geschäftspartner — bis hinauf zum Kaiserhaus. Der Umzug ist in kleineren Schiffslandungen und Wagentransporten schon seit einem guten Jahr im Gange, doch der größte Teil folgt nun im Spätsommer 1027, bevor der harte bornische Winter die Reise unmöglich macht.

Das Bornland und Festum bleiben weiterhin ein wichtiger Dreh- und Angelpunkt der Stoorrebrandtschen Geschäfte. Stoorrebrandt will seine Heimat aus der Ferne weiterhin unterstützen, seine Gewürzschiffe die Blutige See queren lassen und im Kaiserreich Druck ausüben, um gegen die Schwarzen Lande vorzugehen.

Eine kurze Meldung zum Umzug finden Sie im **AB 102**, S. 28. Ausführlich wird das Handelshaus im **AB 99** und **100** vorgestellt.

AUF DIE PROBE GESTELLT

Im Folgenden werden die Helden in eine seltsame Reihung von Ereignissen verstrickt, von denen nur das erste Zufall ist: Stover hat nach einem innigen Gebete und Gefeiße am Phex-Schrein seine Pagin ausgesandt, um geeignete Leibwächter für seine große Reise zu finden. Sie sollen aufrecht, loyal, verschwiegen und gewitzt sein. Er verlässt sich auf Irinjas jugendliches Gespür in diesen Dingen und den glücklichen Segen des Händlergottes, dem Stover sein Leben lang gedient hat. *Irinja* stiefelt mit ihrem verfressenen Esel *Fruyu* noch grübelnd durch die Stadt, als sie auf die Helden aufmerksam wird.

ZUFALL: SCHIFFSLASTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr spaziert über die Speicherinsel, wo sich Möwen um Fischresten balgen, bemäntelte Händler zollfrei Waren verschieben und Schauerleute mit vor Schweiß glänzenden Oberkörpern Koggen be- und entladen. Gerade schwenkt ein großer Sanderwik-Kran, ein mechanisches Wunderwerk, Körbe und Fässer in einem Netz über eng gestapelte Kisten, die von Tagelöhnern aufgetürmt werden.

Lassen Sie für ein erstes Erkennen der Situation eines *Gefahreninstinkt* - Probe würfeln (so vorhanden), anschließend *Sinnenschärfe-Proben* oder lassen Sie die INI entscheiden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das gedrehte Lastseil des Krans reißt gerade: Ein Strang nach dem anderen löst sich auf.

Die Helden haben zwei Aktionen, um zu reagieren. Binnen weniger Augenblicke stürzt die quaderschwere Last herab und begräbt W3 Schau-

erleute unter sich, W3—1, wenn ein Held rechtzeitig eine Warnung ausstoßen konnte. Am schlimmsten trifft es einen alten Seebären, der mit einem Arm und einem Bein unter großen Kisten liegt. Um ihm herauszuhelfen, ist eine KK-Probe+10 nötig. Für jeden Mithelfenden ist jede Probe um 5 Punkte erleichtert. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* eines Helfers kann durch die TaP* darüber entscheiden, wie schonend der Mann befreit wird: Misslingt anschließend eine Probe mit dem W20 auf die TaP*, droht der Seebär, seinen Verletzungen zu erliegen, und benötigt erfahrene heilerische Hilfe.

Die Umstehenden lassen die Helden für ihren Einsatz hochleben. Die ruppige Vorarbeiterin *Ganjjscha* gibt auf den Schreck eine Runde Met aus. "Aber danach wird weitergeschafft!"

Aus einiger Entfernung konnte auch die 16jährige *Irinja* (siehe Beschreibung im Anhang auf Seite 47) auf ihrem Esel *Fru* das Ereignis beobachten. Die Helden scheinen ihr auf den ersten Blick geeignet. Sie will sie ein wenig auf die Probe stellen.

ERSTE PRÜFUNG: DIE GELDBÖRSE

Irinja entwendet aus ihrem Familienhaus schnurstracks die Geldkatze ihrer ahnungslosen Großmutter und lässt sie die Helden finden. Sie will die Ehrlichkeit der Gruppe überprüfen. Sorgen Sie dafür, dass alle Helden den Fund bemerken und nicht nur ein einzelner Dieb oder Streuner ...

Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:

Während ihr einige Hafengassen passiert und euch noch immer über den Unfall auf der Speicherinsel unterhaltet, fällt euer Blick plötzlich auf einen kleinen, schmucken Lederbeutel, der mitten auf dem Weg liegt. Es scheint niemand in der Nähe zu sein.

Es handelt sich um eine Geldbörse aus gepägtem Karenleder. Man erkennt Blumenverzierungen und ein Wappen, das ein Haus und einen Fluss zeigt. Der Inhalt beläuft sich auf 16 Groschen, 32 Deut, 15 Kreuzer (einige Münzen sind als Hacksilber halbiert oder geviertelt) sowie drei Holzplättchen mit dem Zeichen der Festumer Stadtbühne.

Etikette +5: An der Börse haftet noch ein leichter Parfümgeruch, wie er für alte Damen der städtischen Gesellschaft üblich ist.

Bei einer Probe auf *Heraldik* +11 oder kurzen Nachforschungen bei Bürgern oder am Rathaus wird bekannt, dass das Wappen zur Händlerfamilie *Ter Sieveling* gehört, die ein Haus in der Altstadt besitzt. An der Stadtbühne weiß man sogar, dass die Börse aus dem Besitz der alten Frau *Dorlin ter Sieveling* stammt. Am ehrwürdigen Fachwerkhause der Familie führt eine Bedienstete die gleichermaßen erschrockene wie erfreute Großmutter herbei. "Ich habe ja gar nicht bemerkt, dass ... aber nun ist es ja wieder da." Sie lädt die Helden zu Tee und Gebäck in ihre gute Stube und reicht ihnen abgezählte 19 Deut und 4 Kreuzer Finderlohn - Festumer Genauigkeit. *Irinja* lauscht vom Treppenabsatz aus und verfolgt die Helden anschließend weiter.

ZWEITE PRÜFUNG: DIE DIEBE

Wie leicht lassen sich die Helden überölpeln und etwas wegnehmen, was ihnen wichtig ist? Um das zu ergründen, spannt *Irinja* befreundete Straßenjungen aus dem Viertel der Exil-Maraskaner ein, die die Gruppe

bestehlen sollen. Der flinke *Fruziber* hat die Aufgabe, die Gruppe abzulenken, während *Moljoran* und *Alrech* zwei Abenteurer von hinten erleichtern. *Irinja* beobachtet alles von einem Hausdach aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Neu-Jergan stehen die Häuser nicht, sie umklammern einander, türmen sich auf und versperren die Wege. Die engen Gassen sind erfüllt von lärmenden Basaren, Kistenschleppern, spielenden Kindern und einhundert Gerüchen, die aus dampfenden Garküchen und Stoffdruckereien kriechen. Vor euch stehen einige Zuschauer um einen dunkelhaarigen Jungen, der mit maraskanischem Akzent sein Hüchenspiel mit drei

Kappen und einer Kugel anpreist: "Kommet, schauet! Was ist uuz'finksteres: Auge oder Hand? Setzt drei Heller und bekommt einen Silbertaler, wenn ihr erratet, wo die Kugel liegt! Bitte, nehmt Käppchen und Kugel in die Hand. Das ist kein Trick." Er reicht dir, [HELD], seine Spielutensilien.

Das Hüchenspiel ist mit einem leichten Betäubungsgift bestrichen, das Spuren des exotischen *Kelmon* (GA 212) enthält. Es wirkt bei Hautkontakt (*Fruziber*s Hände sind mit Wachs bestrichen) und verursacht innerhalb einer Minute 2W SP(A) und verringert für 3 Spielrunden FF, GE und KK um zwei Punkte. Bei gelungener KO-Probe +2 sind die Auswirkungen halbiert. Teilen Sie dem Helden die Veränderung der Werte erst mit, wenn er sie benötigt. Vorerst fühlt der Held nur eine lähmende Müdigkeit in seinen Gliedern.

Während die Helden zusehen, wie *Fruziber* seine Hüchenschnitzerei flitzen lässt, versuchen die beiden anderen Jungen, dem Vergifteten und einem weiteren Helden etwas zu entwenden. Möglichst etwas für den Helden Wichtiges und Persönliches, das leicht erreichbar ist. Die Opfer dürfen eine *Sinnenschärfe-Probe* +5 ablegen, die prinzipiell um die Hälfte einer Schlechten Eigenschaft *Geiz* oder *Goldgier* erleichtert ist. Vergeben Sie weitere Mali, wenn sich der Held sehr für das Hüchenspiel interessiert, oder Boni, wenn der zu stehlende Gegenstand nur schwer zu entenden ist.

Entdeckte Diebe rufen ein verärgertes "Cha'zuul!" aus und nehmen die Beine in die Hand - mit ihrer Beute. Bei einer Verfolgung haben die Diebe zu Anfang W6+2 Schritt Vorsprung. Alle Beteiligten laufen im Gassengewirr in jeder Sekunde GS/2 Schritt und halten dieses Tempo so viele Sekunden durch, wie sie AuP besitzen. Jede Sekunde kann eine GE-Probe mit Ansage gemacht werden. Für je 2 Punkte Erschwernis gewinnt man einen zusätzlichen Schritt bei gelungener Probe. Bei Misslingen verliert man ebenso viele Schritt. Die Diebe besitzen die Werte GS 8, 25 AuP und GE 13. Ist der Vorsprung auf mehr als zwölf Schritt gewachsen, verschwindet der Dieb in einem Hauseingang oder Versteck.

Droht ein Junge gefasst zu werden, schleudert er das Diebesgut von sich. Gelingt es den Helden, einen Dieb (oder *Fruziber*) zu fassen, erweisen sich die Jungs als verstockt und schlüpfzig: Sie nutzen jede Gelegenheit



zur Flucht. Die Stadtgarde nimmt die überbrachten und wohl bekannten Diebe mit gequältem Lächeln auf, lässt sie aber nach einer Stunde traditionell wieder frei: Freundliche Briefe mit vielen 'j's haben in der Vergangenheit eine gewisse Wirkung erzielt.

Um Irinja zu beeindrucken, reicht es, wenn die Helden den Diebstahl bemerken und mit List oder Hartnäckigkeit versuchen, die Diebe zu erwischen. Wenn sie ihnen entwischen, liegt das Diebesgut wenig später im Herbergszimmer.

DRITTE PRÜFUNG: DIE WARTESCHLANGE

Schließlich möchte Irinja sehen, wie sich die Helden angesichts vieler Mitbewerber und Konkurrenten verhalten. Die Helden erhalten - gleichzeitig mit einigen belebten Söldnertavernen Festums — eine Nachricht von einem lukrativen Auftrag, für den es sich am Hafenkonzern Stoorrebrandt zu bewerben gilt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein durchdringendes Röhren lässt euch aufhorchen. Mit klappernden Hufen schlurft ein Esel über das Pflaster auf euch zu. Es ist ein Wunder, dass er trotz der langen Mähne, die ihm über beide Augen fällt, etwas sieht. Er lässt ein voll gesabbertes Pergamentbündel vor euch fallen und schlurft wieder fort.

Der Hausesel *Fragu* mag es gar nicht, wenn man ihn verfolgt, und keilt schnell aus (2W TP). Er begibt sich zum Pferdestall neben dem Hafenkonzern (wo seine Herrin ihn losgeschickt hat) und lässt sich zum Dösen auf dem Stroh nieder.

Das Pergament erhält einen von Frauenhand geschriebenen Text: "Verehrte Helden! Auf Euch wartet ein leichter, ehrbarer und lukrativer Auftrag, der mutige, erfahrene und gewiefte Söldner und Leibwächter erfordert. Es winkt eine dreistellige Batzensumme. Das ist eine ganze Menge! Begebt Euch zur zweiten Stunde der Hesinde zum Hafenkonzern Stoorrebrandt in der Brückenstraße zur Vorstellung und Prüfung."

Beim Konzern zur angegebenen Zeit angekommen, sieht sich die Gruppe einer Schlange aus zwei Dutzend Wegführern, Söldnern, Beschützern und Glücksrittern gegenüber, die sich vom rankengeschmückten Haupteingang bis über die ganze Vorderfront des Konzerns zieht. Es geht kaum weiter und manch einer hat es sich schon gemütlich gemacht. Die Helden können bei den Wartenden, bisweilen grobes Volk, in Erfahrung bringen, dass sie einem attraktiven Vertragsangebot gefolgt sind, das in einigen Tavernen aushing. "Hat so ein blondes Laufmädchen des Stoorrebrandt angeschlagen." - "Da gibt es eine Menge Zaster zu holen." - "Hat bestimmt mit dem Wagenzug zu tun." — "He, hinten anstellen!"

Die vordersten Glieder der Warteschlange sind als Wagenwächter des Handelshauses Irinja persönlich bekannt, von ihr eingeweiht und spielen mit ihr Fünfas im Geschäftszimmer. Ungeduldig Hereinschauenden wird vorgegaukelt, es würden noch langwierige Fragen behandelt. Irinja lässt die Wartenden bis zu zwei Stunden stehen. In dieser Zeit geben einige Söldner auf, aber viele bleiben an Ort und Stelle. Langeweile macht sich breit. Wenn Sie die Aktivität Ihrer Helden fördern wollen, können Sie diese Zeit notfalls real ausspielen und Ihre Spieler immer wieder fragen, was sie tun möchten. Auf Vordrängeln sind die anderen, teils ungewöhnlich bewaffneten Bewerber schlecht zu sprechen. Mit einer überzeugenden List ("Eine wichtige Botschaft für ...", "Rraah, diese Schmerzen. Ich leide an den Pocken!") können die Helden die Schlange umgehen oder auflösen.

Je nachdem, ob die Helden die Warteschlange überwinden oder sich brav anstellen, hat Irinja entweder ihre Listigkeit oder ihre Geduld gegenüber möglichen Auftraggebern auf die Probe gestellt. Sie lässt den murrenden Söldnern mitteilen, dass der Auftrag bereits vergeben sei, stellt sich den Helden vor und löst schließlich — mit ein wenig Stolz — die vergangenen Ereignisse auf: Sie sucht geeignete Abenteurer für einen echten Auftrag ihres Herren: den Handelsherren Stoorrebrandt. Zur weiteren Erläuterung möchte sie die Helden zu einem Gespräch mit Stover Stoorrebrandt selbst einladen: Am nächsten Morgen am Seeufer Nummer 24. Und, nein, dies sei keine weitere Probe.

FESTUM

Einwohner: um 36.000 (sinkend, 10 % Goblins)*

Wappen: weißer Schwan auf rotem Grund

Garnisonen: 600 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter und einiger Halbgötter, Swafnir, Rur und Gror, Rastullah, Mokoscha

Festum, an der Bornmündung gelegen, ist eine der vier größten Städte Aventuriens und für seine Handelshäuser und Schiffswerften berühmt. Die Festumer sind stolz auf ihre Freiheit; kein Festumer ist einem Bronnjaren Fron und Zins schuldig. Der einstige Wohlstand hat seit der Entstehung der Dunklen Lande gelitten, doch die Metropole ist noch immer die wichtigste Stadt am nördlichen Perlenmeer. An den Kais und Molen des großen Hafens, der oft vom berüchtigten Festumer Nebel eingehüllt wird, liegen zahlreiche Koggen und Karracken, deren Ladung auf der *Speicherinsel* umgeschlagen wird. Neben allerlei Vergnügungen findet sich hier ein riesiger und reicher *Efferd-Tempel*, ein *Haus des Swafnir* und die von Stoorrebrandt geförderte Seeakademie *Admiral-von-Seweritz-Schule*. Den Born hinauf am Oberen Hafen werden Schivonen auf Kiel gelegt, während die *Stellmacherei Stoorrebrandt* kürzlich hier ihr letztes Rad gefertigt hat. Die quadratisch angelegte Altstadt beherbergt das alte Bürgertum der Stadt. Hier finden sich um den *Großen Markt* mit Urwaage und Drachenbrunnen das *Rathaus*, verschiedene Gesandtschaften und die sagenhafte *Festumer Wechsel- und Einlagehalle*, auch Nordlandbank genannt, die Dreh- und Angelpunkt der bornländischen Handelshäuser ist. Das Hesindedorf ist ein Stadtteil von Gelehrten und Künstlern. Neben dem bedeutenden *Tempel des Wissens*, in dem der Hesinde heilige Schlangen frei umherkriechen, sind die Magierakademie *Halle des Quecksilbers*, die Hauptwerkstätten des Alchimistenbundes vom *Roten Salamander* und das *Drachentempel* erwähnenswert. Als Mauergärten kennt man lichtere und grünere Stadtteile, die sich zwischen den Resten früherer Befestigungsanlagen erstrecken. Neben dem einzigartigen *Tempel der Mokoscha* kann vor allem der *Festumer Tiergarten* besucht werden. Am Strand ist die Promenade *Am Seeufer* die teuerste Adresse des ganzen Bornlandes. Weiter außen liegende Viertel haben einen weniger guten Ruf. In Neu-Jergan siedeln seit Jahrzehnten wild die Exilmaraskaner, während im Gerberviertel alteingesessene Goblins und menschliches Gelichter um die Vorherrschaft kämpfen. Verflucht soll der Zwielichtberg sein, auf dem die Richtstätte der Stadt steht. Die *zügige Löwenburg* ist die Residenz der Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein.

Gasthöfe/Schänken (kleine Auswahl): *Markthotel* (Q10/P10/S22), *Altes Lotsenhaus* (Q4/P4/S10), *Meerperle* (Q5/P5/S8), *Riffder verdorrenden Kehlen* (Q1/P3/S28)

VILLA STOORREBRANDT

Das Seeufer ist die vornehmste Straße Festums: Der Ausblick auf das Meer und die stete sanfte Brandung hat hier die teuersten Villen entstehen lassen, die sich aber angesichts der horrend teuren Grundstücke mit der Schmalseite zur See aneinander reihen. Gardisten sind oft unterwegs. Sie können Helden mit verlottertem oder barbarischem Aussehen schon deshalb Schwierigkeiten machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kühler Nebel liegt noch über der von Weißfilmen bestandenen Prachtstraße Festums. Ihr habt selten ein so sauberes Sandsteinpflaster und einen so schönen Strand gesehen. Glühend rot erhebt sich gerade die Sonne aus der milchigen, spiegelglatten See.

*Gezählt wurden vom Rat der Stadt um die 27.000 Bürger, wobei allerdings alle Kinder unter 14 Jahren, die Goblins und viele Dauergäste, Flüchtlinge und Unterschichtangehörige fehlen.

Schließlich erreicht ihr Stoorrebrandts Villa, ein dreistöckiges Stadtpalais, das als einziges quer zur Straße erbaut wurde. Die riesige Villa vereint bornisches Fachwerk, Garethische Erker und bosparanische Reliefkunst zu einem beeindruckenden Meisterwerk: ein Haus, das die Größe und Macht des Handelsimperiums, aber auch seine Besonnenheit ausstrahlt. Hier sind trotz früher Stunde die Niederhöhlen los: Karren rollen umher, Bedienstete schleppen Kisten, Säcke und Möbelstücke, Schaulustige blicken über die Hecke, Hunde kläffen, Bewaffnete sehen nach dem Rechten und betuchte Frauen und Männer trinken Morgentee auf der Veranda. Die Habseligkeiten des Handelsherrn gehen auf Reise.

In dem Durcheinander kommt die sommersprossige Irinja in Pagenkleidung auf euch zu. Sie blickt sich um, weist auf einen Haufen Kisten, Hocker und Schränkchen und spricht: "Schnappt Euch eine Last und folgt mir unauffällig."

Die möbelschleppenden Helden werden tatsächlich wenig beachtet. Irinja führt die Helden durch Korridore und halb ausgeräumte Zimmer in eine geräumige Schreibstube mit Kamin, Familienporträts und Ohrensessel, wo die Helden bereits erwartet werden. Die Tür wird geschlossen.

STOVER REGOLAN STOERREBRANDT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Willkommen, willkommen!" Hinter dem Schreibtisch richtet sich ein gewichtiger alter Mann in feinstem Tuch- und Pelzwams auf. Sein Backenbart ist weiß, die Stirn kahl und seine Augen leuchten hellbraun wie Bernstein in der Sonne: Stover Regolan Stoorrebrandt, der Handelsmagnat, reichster Mann Aventuriens. Er schüttelt euch die Hände und setzt keuchend an: "Vor euch liegt die wichtigste Aufgabe, die ich je zu vergeben hatte. Sie erfordert höchste Loyalität mir gegenüber, bornische Verschwiegenheit und ein Vertrauen, wie es sich auch die Zwölfe untereinander nie schenken würden. Ihr könntet euch einige der mächtigsten Menschen Aventuriens zum Feind machen, aber eure Belohnung wird fürstlich sein. Ich könnte auch sagen: Nichts für Milchalriks und Grangorer Geweihtentöchter! Seid ihr nicht willens, mehr zu hören, verlässt diesen Raum. Andernfalls: Setzt euch!"

Eine Beschreibung des Handelsherrn finden Sie ab Seite 43.

DER AUFTRAG

- Die Helden wurden aufgrund ihres Rufes ("Ich habe mich erkundigt.") und der Einschätzung Irinjas ausgewählt. Die Belohnung ist "der zehntausendste Teil all meiner Besitztümer und Vermögen" (sprich: 300 Batzen), ein Drittel davon jetzt, der Rest nach Erfüllung des Auftrags. Dazu gibt es noch weitere Prämienmöglichkeiten. Zur Sicherheit müssen die Helden eine Haarlocke abgeben: "... nur falls ihr die Vertragskonditionen willentlich verletzt. Haben mir meine Magier aus Riva geraten. Ich weiß nicht warum, aber in eurem Gewerbe scheint das enorm überzeugende Wirkung zu haben. Na, ist das ein Angebot?" Stover winkert den Helden zu.
- Pathetisch erzählt Stover von der Tradition des Handelshauses, seinem fortgeschrittenen Alter und der nötigen Suche nach dem richtigen Erben (siehe zur Familiengeschichte S. 46, ansonsten zu lesen bei Handlung auf Seite 5). Er stellt der Gruppe, scheinbar halb in Gedanken, seine Kinder anhand der ausgestellten, mannshohen Familienporträts vor (siehe Kasten). Jetzt, wo der große Umzug nach Gareth stattfindet, soll der Erbe erwählt werden.

DIE ERBEN

"Wem soll ich die Führung des Handelshauses überlassen? Diese drei Millionen Dukaten, die Wohl und Wehe bringen können. Meine Kinder werden mich auf dem Wagenzug begleiten."

Peranka: "Hier ist meine älteste Tochter Peranka, eine treue Seele. Nie hat sie einen Fehler gemacht und ihre Buchhaltung ist so einzigartig wie ihre Leitung des Botendienstes der *Silbernen Falten*. Aber ich denke, sie dient lieber, als zu herrschen. Berät lieber, als zu entscheiden. Sie geht nur wenige Risiken ein. Ihr Mann Kalman hingegen zu viele."

Emmeran: "Mein Junge, Emmeran. Er erinnert mich an mich selbst — allerdings, als ich halb so alt war, wie er es jetzt ist. Ein großartiger Handelsmann im großen Gareth, aber gelegentlich gibt er zu viel Geld aus. Für Kunst und Feste. Er ist immer noch nicht verheiratet und hat mir keine Enkel geschenkt, der Bursche."

Vanjescha: "Das ist ... ach, nicht der Rede wert." Stovers Gesicht verdüstert sich kurz, dann geht er zum letzten Bild.

Alin: "Da haben wir die kleine Alinka, mein viertes Kind. Naja, sie zählt auch schon 37 Jahre. Ist Schlossherrin in Salderkeim und mit dem dortigen Prinzen vermählt. Mit Geld kann sie einigermaßen umgehen, aber sie ist eine Träumerin und hat Ritter und Schlachten im Kopf."

- Offiziell werden die Helden als Teil von Stoorrebrandts Leibwache für den großen Wagenzug nach Gareth angeheuert. Dass Stover neben etablierten Beschützern gerne auf unabhängigen Spezialisten vertraut (bezeichnet als *Hasarden*), ist bekannt. Die Reise beginnt am 20. Rondra und wird - zumindest für den Wagenzug - voraussichtlich 50 Tage dauern.
- "Nun aber seid gespannt: Dieses ist euer *offizieller* Auftrag, den ihr jedem unter die Nase reiben dürft. Eure eigentliche Bestimmung ist jedoch, dass ihr mich tötet. (Kunstpause) Nicht tatsächlich, so hoffe ich. Aber alle anderen sollen von meinem Tod überzeugt sein. Während der Wagenzug den Goblinspfad passiert, soll in der Baronie Schroffenfels mein Tod in einer Ruine mittels eines fingierten Goblinüberfalls vorgetäuscht werden. Es wird eure Aufgabe sein, zusammen mit den Goblins vom Stamm der Raffzahns, die mir noch einen Gefallen schuldig sind, diese Angelegenheit glaubhaft durchzuführen. Während ich schwer getroffen falle, nehme ich heimlich eine Flasche *Rethonikum* zu mir. Ihr müsst wissen, dass dies ein sehr seltenes Elixier ist, das den Anwender für einen Tag in den Scheintod fallen und anschließend gesundet wieder erwachen lässt. In dieser Zeit muss ich betrauert, begraben und heimlich wieder ausgegraben werden - dafür sorgt hoffentlich auch mein Testament."
- Die sogleich erfolgende Nachlasseröffnung stellt den vier Erben Stoorrebrandts die Aufgabe, in Gareth durch einen phexischen Wettstreit zu entscheiden, wer künftig das Handelsimperium führt. Hinter seinen Erben reist Stoorrebrandt unerkannt mit den Helden ebenfalls nach Gareth und beobachtet heimlich die Bemühungen seiner Kinder, um so den wahren Erben ausfindig machen zu können. "So kann ich unbefangene von Schmeicheleien meine Sprösslinge betrachten und in Ruhe entscheiden."
- Doch das war noch nicht alles: Laut Testament werden die Helden neben Peranka (mit Kalman), Emmeran, Vanjescha und Alin selbst als fünfte Gruppe an dem Wettstreit um das Erbe teilnehmen können. Was die Kinder Stovers als bösen Scherz auffassen werden, ist gut durchdacht: Eine weitere Gruppe erhöht den Konkurrenzdruck, stärkt aber vielleicht auch den Zusammenhalt der vier Geschwister. Zudem zeigen Reaktionen auf die Heldengruppe Stover, wie seine Kinder auf äußere Bedrohungen reagieren. "Nun ja, und falls ihr tatsächlich diesen phexischen Wettstreit für euch entscheiden solltet, dann habe ich meine Bande nicht gut erzogen. Dann werde ich mir erst mal gut überlegen, ob ich nicht doch weiter selbst das Haus leite, wenn sich meine Kinder von solchen Lausejungen wie euch übers Ohr hauen lassen, hoho. Auf jeden Fall sollt ihr Prämien erhalten: 72 Punkte kann jede Partei maximal in diesem Wettstreit erzielen. Für jeden Punkt, den ihr macht, sollt ihr weitere fünf Batzen erhalten."
- Von all diesen geheimen Teilen wissen nur die Helden, Stover selbst, Leibpagin Irinja und die Garether Vogtvikarin des Phex-Tempels, *Lina-*

ra Fuxfell, die auch als Ausrichterin und Schiedsrichterin des Erbenwettstreits fungiert. Beide Frauen sind auch Kontaktpersonen, wenn Stover selbst nicht zu erreichen ist.

VERTRAG UND EID

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stover breitet zwei Papiere aus, entzündet eine Wachskerze und legt sein schmuckvolles Siegel bereit. "Hier nun zwei Verträge, die wir schließen werden: Zum einen ein ganz offizieller Söldner-Kontrakt, mit Passagen aus dem Khunchomer Kodex. Zum anderen aber unsere geheime Vereinbarung über Tod, List und den Erbenwettstreit. Ein Vertrag vor Phex."

- Der offizielle Vertrag in doppelter Ausführung schreibt die Helden tatsächlich nach üblichen Konventionen als Leibwächter Stoerrebrandts vom 20. Rondra bis zur Ankunft in Gareth fest. Ihre Aufgabe ist "der persönliche Schutz von Leib und Leben Stover Stoerrebrandts sowie die vorbeugende und nachhaltige Sicherung des Wagenzugs und seiner beteiligten Personen, Güter und Vermögen, in Kooperation mit weiteren Beschützern". Hier ist auch das Haarpfand der Helden festgeschrieben. Stover reicht jedem Helden Schere und kleines Tablett.
- Der geheime Vertrag auf Seidenpapier und in nur einfacher Ausführung (die bei Stover verbleibt) ruft den Gott der Händler an und beschreibt obige Übereinkunft zwischen Stover und der Gruppe zur

REISEVORBEREITUNGEN

Die Helden haben noch fünf Tage Zeit, um sich über die Reisewege zu informieren, sich auszurüsten, den Großen Wagenzug kennen zu lernen und von Festum Abschied zu nehmen. Wenn Ihre Helden in dieser Hinsicht keine Eigenmotivation zeigen, stellen Sie geeignete Fragen: "Was weißt du eigentlich über die Reiseroute und welche Gefahren wird sie bieten? Hast du schon die passende Ausrüstung? Wie groß ist der Wagenzug?"

VON WEG UND STEG

- Durch Stover oder Irinja können die Helden erfahren, dass der Wagenzug die Strecke Festum - Hamkeln - Salderkeim - Drachenzwinge — Salthel — Baliho — Wehrheim — Gareth nehmen wird, also die Passage zwischen Roter und Schwarzer Sichel, die *Goblinpfad* genannt wird. Wegen befürchteter Überfälle ist diese Route jedoch noch geheim und nur engen Familienmitgliedern bekannt. Als Ablenkung hat Stover auf der längeren, jedoch als sicherer geltenden Strecke über Norburg, die Grüne Ebene, den Roten Pass und Uhdenberg Kundschafter reiten und in Herbergen nach Kapazitäten fragen lassen. Hierdurch sollen mögliche Räuber getäuscht werden.
- Im Hesinde-Tempel oder einem größeren Handelskontor können die Helden die Wegstrecke näher begutachten: Der *Große aventurische Atlas* (1004 BF, passable Karten) gibt über den Goblinpfad nur wenige, *Von Weg und Steg* (956 BF) veraltete und *Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden* (1001 BF) eher anekdotenhafte Informationen. Die Route zwischen den Sichel gilt als götterverlassen und nur für Wagemutige bezwingbar. Wagen können den schmalen Weg kaum nehmen. Goblins, Drachen, Bergstürze und Raubritter machen Händlern das Leben schwer. Vor zwölf Jahren ist hier eine erschreckende magische Wüstenei mit Geistererscheinungen entstanden.
- Es geht durch das Bornland und das Neue Reich (Weiden, Darpatien, Garetien). Die Gesamtstrecke ist gut 900 Meilen lang, der Goblinpfad nimmt hiervon etwa 330 Meilen ein. Vorher reist man über die gut ausgebaute Bornstraße und eine mäßige märkische Straße. Hinter Salthel bürgen die Tobrische Straße und ab Baliho die Reichsstraße II meist für ausreichende Qualität.
- Da seit Jahren die Schwarzen Lande die früher wichtigen Strecken über Ysilia und Eslamsbrück ins Bornland versperren, wurde der Gob-

Bestimmung des Erben. Die Helden werden neben der Gegenzeichnung mit einer geweihten Feder, die Stover grinsend von seinem Hut pflückt, auch mit einem mündlichen Eid zu größter Verschwiegenheit angemahnt: "Heiliger Herr Phex und Heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit eurem Geiste. Die Worte, die nun ausgesprochen werden, sollen heilig sein, wie auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und euch als Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerren, wer den anderen gegen seinen Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei eurer Strafe anempfohlen."

Anschließend spricht jeder Held: "Ich will bis zur Bestimmung eines Erben für Stover Stoerrebrandt unsere geheime Übereinkunft treu befolgen und verhindern, dass Uneingeweihte von dieser Übereinkunft oder ihrem Inhalt erfahren. Breche ich diesen Eid, so ..." Hier muss jeder Held eine Strafe für sich benennen, die eintritt, wenn er den Schwur bricht. Wird keine Strafe genannt, gilt er beim Bruch als *Eidbrecher* (**GKM 9**). Dank der phexgeweihten Feder hat die Gruppe hier tatsächlich einen wirksamen **EIDSEGEN** geleistet (**AG 93**).

- Die Helden erhalten den Vorschuss von 100 Batzen. Abschließend schüttelt Stover jedem die Hand, lässt eine Flasche Meskinnes herumreichen und trinkt "Auf einen guten Tod für mich!" Irinja reicht den Helden beim Rausgehen zur Ausrüstung einen Warenschein für das Zeughaus Stoerrebrandt — natürlich nicht zum kostenlosen Einkauf, sondern für einen Rabatt von 20 %.

linpfad ob seiner gestiegenen Wichtigkeit als meist gepflasterter *Sieben-Baronien-Weg* ausgebaut (**AB 82**, S. 22, **AB 99**, S. 28) und schließlich vor einem Jahr vollendet (**AB 100**, S. 10). Das ermöglicht Stoerrebrandt diese Reiseroute.

DAS ZEUGHAUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das stoerrenbrandtsche Zeughaus am Oberen Hafen ist einer der besten Ausrüster für eure Zwecke, den ihr kennt. Das Sortiment scheint in zahllosen Truhen und Regalen alles Denkbare zu enthalten. Man findet Ranzen und Felleisen, Hämmer und Nägel aus Uhdenberg, Angbarer Werkzeug, Kletterhaken und Steigeisen aus dem Amboss, Phexhaken und Faserer Besteck (Dietriche), Pechfackeln und Teerjacken aus Sewerien, Balihoer Wachsmäntel, nivesische Wolldecken, Zunderkästchen aus dem Festenland und aranische Öllampen, Pailische Hirtentaschen und Zelte aus Beilunker Segeltuch oder Norburger Leder. Und erst das Waffenarsenal ...

Sie können die Helden hier fast alle Arten von Werkzeug, Beleuchtung, Behältern, Seilen und Ketten, Reisebedarf, Besteck, Geschirr und Schreibwaren sowie gängige Waffen, Rüstungen, Kleidungsstücke und Feinmechanik aus der Preisliste (siehe **Beiheft des Meisterschirms**) finden lassen.

Hier trifft die Gruppe auf den Schwiegersohn *Kalman Vejthali-Stoerrebrandt* (siehe Beschreibung auf Seite 44), der sich selbst ein wenig nach passender Ausrüstung umsieht. Irgendwann steht er unerwartet vor den Helden und spricht sie horasisch arrogant-liebenswert an: "Wie ich unschwer Eurer lauten Unterhaltung entnehmen konnte, seid ihr ebenfalls Teil des großen Wagenzugs nach Gareth, und mit einiger Erfahrung auf Straßen und Wildnis zudem, will ich meinen. Gestatten, Kalman Vejthali-Stoerrebrandt. Sagt, könntet Ihr mir vielleicht raten, welche Ausrüstung für diese lange Reise opportun erscheint? Zu welcher Waffe würdet Ihr mir raten?" Kalman gibt angesichts mancher Waren ein paar gewagte Geschäftsideen zum Besten und befolgt ebenso viele gut gemeinte Kaufratschläge, wie er ignoriert.

DAS LAGER DER WAGEN

In den letzten Tagen vor dem Aufbruch sammelt sich der Wagenzug auf der Festumer Norbardenwiese, unweit der nördlichen Stadtmauer. Hier kann die Gruppe erste Tuchföhlung mit der Reisegesellschaft aufnehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der weitläufigen Norbardenwiese, wo die weiße Schafgarbe blüht, haben sich schon über dreißig Wagen eingefunden: abgesicherte Kastenwagen, neu angestrichene Planwagen und schwer beladene Stoorrebrandter. Werkzeug, Truhen und Fässer, Holzteile und Planen liegen allerorten. In einer Koppel stehen Ochsen, Pferde und Maultiere. Es ist ein ständiges Werkeln, Kommen und Gehen von Fuhrknechten, Lastenträgern, Handwerkern, Söldlingen und Schreibern. Ein Bierausschank und ein großes Feuer mit Rinderspießen versorgt die Menschen vor Ort.

Eine genauere Beschreibung des Wagenzuges finden Sie ab Seite 13. Nach kurzer Zeit erblicken die Helden *Peranka Stoorrebrandt* (siehe Seite 44), die mit geübtem Blick und knappen Befehlen die Ordnung aufrechterhält und das logistische Monstrum dieser Unternehmung bezwingt. Und die Helden werden auch von ihr, die alles kategorisieren muss, registriert. Unverwandt eilt sie auf die Gruppe zu und fragt: "Noch mehr Neuankömmlinge. Ihr seid wer, bitte?" Höflich aber knapp empfiehlt sie den Leibwächtern ihres Vaters, sich gut mit dem Wagenzug vertraut zu machen und andere Beschützer kennen zu lernen.

ABSCHIEDSFEST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Tage, bevor der Wagenzug Festum verlässt, veranstaltet Emmeran Stoorrebrandt eine große Feier in und vor einem Festzelt auf der Norbardenwiese. Festumer und Scheidende jeder Altersklasse lassen den Bornbär raus, wie man hier sagt. Bier und Met fließen reichlich, dampfende Kartoffeln, Kannemünder Klopse und Kalbfleischröllchen werden gereicht. Musiker spielen auf Laute und sewerischer Klamfa auf, in einer Ecke wird bereits ein beliebtes Lied gegröhlt: "Es säuft der Adel, was er kann. Bezahlen muss der Bauersmann."

Der beleibte und rotwangige *Emmeran* (siehe Seite 45) spaziert durch die Reihen und versucht, für jeden Festbesucher ein nettes Wort oder kleines Geschenk zu finden.

"Auf Gareth und auf eine glückliche Reise!", protestiert er immer wieder. Die Helden empfängt der Lebemann schulterklopfend mit: "Ah, Ihr müsst die Leibwachen sein, von denen ich schon gehört habe. Ihr müsst unbedingt mit mir trinken!" Bald rückt er näher an einen Helden heran und fragt halb ernst: "Nun, glaubt Ihr, mein guter Vater wird sich auf dieser Reise für einen Erben entscheiden?"

Unruhe entsteht, als eine dreiste Stutzerin in unüblich kostspieliger Gewandung mit drei Gefährten den Zapfhahn erobert, auf ein Fass steigt und den Feiernden trotzig etwas entgegenschleudert. "Auf Stover Stoorrebrandt! Möge er bald in Frieden ruhen, der Geizhals. Wird Zeit, dass ich mal drankomme!"

Vanjescha (Seite 46) ist eingetroffen. Besoffen pöbelt sie Ahnungslose an und droht, dass alle entlassen würden, wenn sie erst das Handelshaus führe. Wollen die Helden sie zur Ruhe oder zum Gehen auffordern, will sie mit "euch Spätzchen" per Messerwerfen darum spielen: Gewinnen die Helden, geht sie freiwillig. Andernfalls müssen die Helden das Fest verlassen. Geworfen wird mit Wurfmesser, -dolch oder Borndorn aus 6 Schritt Entfernung auf eine typische Holzscheibe. Jeder hat fünf Würfe. Der äußerte Kreis (Probe +4) bringt einen Punkt, der mittlere (+6) zwei und das Zentrum (+9) vier Punkte. Je nachdem, wie gut die Helden im Umgang mit Wurfmessern sind, ist *Vanjescha* mehr oder minder betrunken und hat einen Fernkampfwert von 12 bis 20.

EINBRUCH

Am 19. Ronda lässt Stover die Helden zu sich in das fast leere Hauptkontor in der Altstadt rufen. In die Schreibstube wurde in der vergangenen Nacht eingebrochen und wahllos einige Papiere aus aufgebrochenen Schränken entfernt. "Leider enthält eines der Dokumente Details über unsere tatsächliche Reiseroute", raunt Stover den Helden zu. "Wir werden uns also vielleicht auf etwas gefasst machen müssen."

Im Raum lassen sich noch Fußabdrücke grober Stiefel erkennen (*Sinneschärfe* +4), die nach Gerbsäure riechen.

Im Verlauf des Tages oder während sich die Helden dort aufhalten, wird im Gargelbach des Gerberviertels ein Ertrunkener angespült. Es ist der stadtbekannt Hehler *Arjol*. "Im Gaagelbachs kann man garr nicht ertrinken", ist die Meinung umstehender Goblins, die dieses Viertel dominieren. Die lausige Hütte des Hehlers im selben Stadtteil beinhaltet einige Papiere und geschmückte Tintengefäße aus Stoorrebrandts Kontor, die Reiseunterlagen finden sich jedoch nicht.

Hintergrund: Nachdem einer von *Arjols* Zulieferern die Papiere erbeutet hatte, bot der Hehler sie dem Räuber *Grinjew* an, der die Brisanz der Schriftstücke schnell erkannte und *Arjol* erstechen musste, da sie sich preislich nicht einig wurden. Mit gierigen Träumen eilt *Grinjew* zum Goblinpfad, wo er den befreundeten Raubritter *Haidan von Drölenhorst* zum Überfall auf Stoorrebrandts drei Millionen Dukaten gewinnen will.

FESTUMER LEBEWOHL

Am Morgen des 20. Ronda ist es schließlich so weit: Der große Treck macht sich auf den Weg. Stoorrebrandt verlässt Festum für immer und die Helden sind mit Sack und Pack dabei. Langsam reihen sich die Wagen von der Norbardenwiese zu einer Ehrenrunde durch Festum. Zurück bleibt Stovers noch recht junger Großneffe *Arvid Stoorrebrandt* (vielleicht bekannt aus dem Abenteuer *Jenseits des Lichts*), der die Fahne des Hauses in der Stadt weiterhin hochhält und künftig der örtlichen Niederlassung vorsteht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Großen Markt gibt Festum seinem reichsten Sohn eine traurige Abschiedsparade mit Kränzen aus Sommerblumen, langsamen Balladen und protestierenden Händlern und Handwerkern, die ohne Stoorrebrandt um ihre Existenz bangen. Der Platz hallt von den rollenden Rädern Dutzender Wagen und Kutschen wider. Am plätschernden Drachenbrunnen schüttelt Stoorrebrandt vielen Honoratioren die Hand - bis hin zur Adelsmarschallin *Thesia* von *Ilmenstein* und der verbannten Prinzessin *Yppolita* von *Gareth*. Die Adelsmarschallin, eine erhabene sewerische Bronnjarin, hält erst gelangweilt eine Rede über die Leistungen der Stoorrebrandts, die Lage Festums und die Aufgaben des Bornlands. Schließlich lässt sie sich aber dazu hinreißen, vor Stover den Hut zu ziehen. "Bei Ronda, ich hätte nicht gedacht, dass ich mal einen Pfeffersack wie Euch vermissen würde. Nun geht endlich, bevor ich es mir anders überlege und meine Ritter das Stadttor sperren lasse."

Die Politik der Feudalherrin *Thesia*, die alle Städte des Bornlandes gerne wieder unter Adels Herrschaft sähe, war für Stoorrebrandt auch ein Grund, Festum den Rücken zu kehren. Das Geschäftsklima wurde zu sehends schlechter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich lässt sich der alte Handelsherr in das Polster seiner Kutsche sinken und gibt Anweisung zum Aufbruch: "Lasst pfeifen!" Vielfach ertönen Signalhörner und hallen von den alten Häuserfassaden der Stadt wider. Der gewaltige Wagenzug, dessen Ende nicht mehr zu sehen ist, setzt sich knirschend in Bewegung. Knallende Peitschen, warnende Rufe, klappernde Hufe und rumpelnde Räder vereinen sich zu einer bewegten Geräuschkulisse. Winkend stehen Bürgerleute an den Straßen und Kinder laufen minutenlang ne-

ben den Wagen her. Schließlich passiert ihr das letzte Stadttor und lasst die grauen, grünen und roten Dächer Festums hinter euch. Vor euch liegt das helle Band der Bornstraße, die sich zwischen dem glitzernden Strom und den von Hafer- und Dinkelfeldern bedeckten Hügeln des Festenlandes zum Horizont schlängelt. Die Sonne bricht zwischen Wolkenballungen durch und wirbelt warme Luft mit Düften nach Reise und Aufbruch auf

ABENTEUERPUNKTE 3 I

Jeder Held bekommt für den Einstieg in das Abenteuer **80 bis 120 Abenteuerpunkte** sowie zwei Spezielle Erfahrungen auf passende Talente, die für jeden Held mit dem Spielleiter besprochen werden können. Es bieten sich z.B. *Gassenwissen* oder *Überreden* an.

KAPITEL II: DER GROBE WAGENZUG

AUF RÄDERN, HUFEN UND STIEFELN

Stoerrebrandts Konvoi zu Land ist einer der größten Wagenzüge, die Aventurien je gesehen hat. Er profitiert von der Erfahrung, die die bornländische Kultur mit Gefährten aller Art hat: Durch den Einfluss nordbardischer Wagenburgen und nivesischer Schlitten, ein traditionsreiches Straßennetz, die notwendige Querung von Sümpfen und wasserreichen Flüssen sowie den großen Witterungsunterschied zwischen Sommer und Winter hat sich wohl nirgends in Aventurien eine solche Wagenvielfalt entwickelt wie im Bornland.

Die Wagenkolonne transportiert Güter, Schätze, Archive, Handwerks- und halbe Manufakturbetriebe samt Gerät, Meistern und Gesellen sowie Familien mit Mann und Maus. Wenn Stoerrebrandt umzieht, zieht eine kleine Stadt mit.

KUTSCHEN

Die Bornstolz, Stovers Dreiaxsen-Ferrara

Der Handelsherr reist in der größten und auffälligsten Kutsche: ein dreiaxsiges Prachtgefährt mit Goldbeschlägen, Federaufhängung, Glasfenstern und Koscher Scharnieren - Sonderanfertigung der Gareth Edelremise Ferrara-Eisenherr. Acht Elenviner Schimmel ziehen in Paarreihen die Kutsche und erfordern vom Wagenlenker auf dem überdachten Kutschbock großes Können. Auf dem Kutschdach sind kleinere Kisten verzurt und ein Dreibein für eine Schwere Armbrust montiert. Dort ist Platz für zwei sitzende oder hockende Wächter. Der abschließbare Gepäckraum ganz hinten enthält Schatullen mit Dokumenten, Siegel und Handgeld. Der großzügige und bequeme Innenraum ist für bis zu acht Personen ausgelegt und wartet mit Kalbsleder, Samtvorhängen, ausklappbarem Schreibpult und kleinem Meskinnesvorrat auf.

Personen: Hier sitzen für gewöhnlich Stover, einer der Mohas, ein Held, Irinja, ein Schreiber und oft Peranka als erste Beraterin.

Wichtige Ausstattung: Vier Kerzenlaternen und zwei faustgroße Gwen-Petryl-Steine (Gaben der Efferd-Kirche) können im Dunkeln für Licht sorgen. Eine Klappe im Innern verbirgt zwei Heiltränke D (4W6 LeP) und ein Antidot E. Zauberer der Halle des Quecksilbers haben ein Fluchtartefakt geschaffen: Eine Kartusche aus Bergkristall erzeugt durch ein Schlüsselwort eine ausgedehnte NEBELWAND an drei Seiten der Kutsche (zwei Ladungen). Der Wagen erreicht mit galoppierenden Pferden bis zu GS 14 für 5 SR, danach GS 11 für 7 SR, nach denen die Pferde gänzlich erschöpft sind. Bei diesem Tempo ist jede SR eine *Fahrzeug Lenken-Probe* +6 nötig, um nicht zu verunglücken.

Vier Kutschen der Erben

- Eine hochrädige, dreispännige und etwas verspielte Sommerkarosse aus Vinsalt, die nur ein aufklappbares Verdeck aus Leder besitzt und etwas ungemütlich wird, sobald der Efferdregen auf dem Goblinpfad einsetzt. Hier reist mit Peranka und zwei Dienern *Kalman Vejthali-Stoerrebrandt*, dessen Stolz auf sein Gefährt unerschütterlich ist.
- Eine bauchige, vierspännige Reisekutsche der Stellmacherei Winzberg, die sehr viel Raum für Gepäck bietet. *Emmerans* glänzend rot, gold und braun lackierte Sonderanfertigung wurde mit dem Schiff nach Fes-

tum gebracht, noch nie gefahren und hat gelegentlich ein paar 'Kinderkrankheiten', die einen Mechaniker erfordern.

- *Vanjescha* fährt in einer typischen zweispännigen Postkutsche mit dem Wappen der Silbernen Falken. Das Gefährt hat sie einst einem Kontorleiter abgeluchst und teilt es mit ein paar Prahlriks und von ihr schikanierten Dienerinnen.
- Die vierspännige Reisekutsche der *Alin von Stoerrebrandt-Salderkeim* ist bornisch robust und doch einer Adligen würdig. Sie zeigt das Wappen des Handelshauses und Salderkeims (rot über blau geteilt, im roten Feld zwei schwarze Schwerter).

Fünf Reisekutschen

In zwei- bis vierspännigen Reisekutschen, meist aus dem Fundus der Silbernen Falken, sind weitere hochrangige Angehörige des Handelshauses unterwegs: Stovers persönlicher Hofstaat (3 Pagen und Zofen, 4 Sekretäre, Barbier, 3 Medici, Vorkoster, Ausrufer, Seher aus Riva), etwa 5 Kontoristen, Lagerleiter und Schlüsselmeister, gut 10 Verwandte und Bekannte der Familie sowie je ein Geweihter von Efferd, Boron, Hesinde und Aves.

WAGEN UND KARREN

Das Gros der Wagen zeigt deutlich weniger Bequemlichkeit als die Kutschen. Die meisten haben nur ein bis drei Sitzplätze, so dass fast immer einige Reisende nebenher marschieren oder die Zugtiere führen.

20 Stoerrebrandter und 7 Kastenwagen

Der Großteil des Zuges besteht aus den von Norburger Riesen oder Ochsen gezogenen Stoerrebrandtern, riesigen Lastgefährten mit hoch aufgehängtem Wagenkasten und stabiler Plane. Die kleineren Kastenwagen besitzen hochgezogene Holzwände mit kleinen Fensteröffnungen und dienen ganzen Familien als Reiseheimat.

Die Wagen sind meist bis zum letzten Winkel vollgepackt, überhängende Ladung wird mit Seilen gesichert. Hier finden sich Proviant in Fässern, Säcken und Körben (dazu lebende Hühner und Gänse), Werkzeuge, Möbelstücke, Kisten, Koffer und Truhen.

Auffällige Ladung ist:

- zerlegte mechanische Werkbänke, Zahnräder, zwergische Sägeblätter (Großteile der Stellmacherei - nun transportiert von den Fuhrwerken, die sie einst erbaut haben).
- ein marakanischer Druckstock mit Lettern aus Metall
- ein übermannshohes Holzbildnis einer Fuchsfamilie sowie ein Altar aus rotem Marmor des Ehernen Schwerts (Stovers Familialtalt des Phex)
- eine lebensgroße Steinstatue Kaiser Hals in würdiger Pose (ein Geschenk an die Kaiserfamilie derer von Gareth, ursprünglich von einem Festumer Händler namens Lamertoen stammend)
- eine etwa fünfzig Jahre alte Elbenkastanie in einem gewaltigen Erdkübel, die mit ihren goldgelben Blättern und acht Schritt Höhe schräg aufrecht transportiert wird und einen eigenen Gärtner besitzt. (Ein Baum,

den Stover in Festum pflanzte, als er das Handelshaus übernahm. Er repräsentiert für ihn das Erblühen seines Reichtums.)

• Wagen, die auch Handelsware des Bornlands transportieren: Walnüsse und Walnussöl, Schiefertafeln, Bjaldorner Waldschrat (ein seltener Schnaps), gegerbtes Karenleder und Pelze. Hier reizt Stover die Kapazitäten seiner Wagen aus, um in Gareth sogleich wieder Geschäfte machen zu können.

3 Küchen- und Bierwagen

Hier wird für warme und reichhaltige Verpflegung gesorgt. Der Innenraum bietet Vorratsnischen, eine kleine Kochstelle, die immer wieder droht, den Wagen in Flammen zu setzen, sowie Schneidplatten, Kessel, Pfannen und Töpfe. Mitgeführte Biersorten sind das süffige *Stoerrebrandt Privat* (für die gut situierten Mitreisenden) und ein Festumer Dinkelbräu (für alle anderen).

2 Schmiede- und Handwerkswagen

Die mit allerlei Werkzeugen behängten, seitlich offenen Wagen hinterlassen eine Spur aus Eisen- und Holzspänen. Hier wird auch während der Fahrt geschnitzt, gehämmert und gedrechselt. Alles, was irgendwie kaputt gehen kann, scheint früher oder später bei Meisterin *Lina* und Meister *Goswin* zu landen, die sich mit ihren Gehilfen ständig darum bemühen, den riesigen Wagenzug weiterrollen zu lassen.

2 Gauklerwagen

Die bunten Gefährte mit kurios geschmückten Pferdegespannen fallen schnell zwischen den wuchtigen Stoerrebrandtern auf. Während der Reise und vor allem im abendlichen Lager sorgt die Gauklertruppe um *Ariafis von Hemsborn* mit Barden, Geschichtenerzählern, Feuerschluckern und Artisten für Unterhaltung. Das liebevoll gestaltete Puppentheater erfreut Groß und Klein.

2 Turmwagen

Je ein sechsköpfiges Ochsespann zieht diesen klobigen, breiten Wagen von der Form eines Trapezoids: Holzdornen, starke Wände und Schießscharten zeigen, dass die ungewöhnlichen Gefährte vor allem zur Verteidigung dienen. Das Dach trägt eine mittelschwere Rotze, im Inneren finden sich montierte Armbrüste und Geschosse. Am Lagerplatz kann ein zusätzliches Stockwerk mit Zinnen aufgepflanzt werden, so dass der mit vier Söldnern besetzte Wagen als Wehrturm der Wagenburg dient und einen weiten Ausblick über die Umgebung bietet. (Zur Not kann der Turmwagen auch in aufgetürmter Form vorwärts bewegt werden, stößt aber aufgrund seiner Höhe von sechs Schritt schnell auf Baumhindernisse und ist sehr instabil: Jede Stunde Fahrt wird eine Probe auf BF 5 abgelegt.)

7 Schatzwagen

Das viel bäugte Herzstück des Wagenzugs sind die sieben geschlossenen, von je sechs Ochsen gezogenen Stoerrebrandter mit eisenbeschlagenen Türen. Hier finden sich in Angbarer Panzerschränken und feuerfesten Steineichentruhen mit drohendem Falkenwappen und erzwergischen Schlössern die Goldschätze Stoerrebrandts: Nicht drei Millionen Dukaten (die etwa der Wert seines gesamten Besitzes sind), sondern eine Barschaft in der Größenordnung von 200.000 Dukaten. Zwei der Wagen transportieren keine Goldkisten, sondern Juwelenschatullen, Gemälde, Kunstschatze sowie empfindliche Dokumente und Siegel. Jeder Wagen ist stets von vier Bewaffneten zweier unterschiedlicher Gruppen umgeben, die sich gegenseitig kontrollieren. Um einen Wagen zu öffnen, eine Kiste von ihren Ketten zu lösen und die Kiste aufzusperren, benötigt man drei verschiedene Schlüssel von drei Personen (ein Schatzmeister, ein Wagenmeister und Stover selbst).

Das Geheimnis: Die Truhen in den fünf Goldwagen beinhalten nur Eisenscheiben. Einem genauen Beobachter fällt auf, dass die Ochsen zur Rasse der im Bornland unüblichen Rashduler Drehhörner gehören, die einen mächtigen Kopfschmuck besitzen. Dieser scheint sogar so schwer zu sein, dass er den Tieren Probleme bereitet. Tatsächlich bestehen Metallteile des Ochseschirrs und die Nasenringe aus angemalttem Gold.

Die riesigen Hörner wurden ausgehöhlt, mit Goldstaub befüllt und den Tieren wieder angeklebt: Fünf Quader Gold stecken im Gespann statt im Wagen. Stoerrebrandt hofft, Diebe zu täuschen, die entweder nur die Kisten aus dem Wagen entwenden oder die langsamen Ochsen auf der Flucht mit schnelleren Norburger Riesen ersetzen wollen.

Die beiden anderen Schatzwagen mit Sachwerten weisen auch magische Sicherungen auf: Gewaltames Öffnen mancher Kisten löst per ARCANOVI einen SOMNIGRAVIS aus, der die Diebe 2W6+5 (minus MR) Stunden schlafen lässt und gleichzeitig mit einem FLIM FLAM (Leuchtturm) auf den Standort der Kisten aufmerksam macht. Manche hochbrisante Akten werden per CUSTODOSIGIL beim Öffnen vernichtet. Einige Objekte sind ungewohnt verzaubert: Ihre Diebe werden von den Flüchen HEXENSCHUSS oder BEUTE! heimgesucht, die befreundete Hexen des Bornlandes gesprochen haben.

HÄNDLER SÖLDNER, WAGENFÜHRER

Der Wagenzug besteht aus über 300 Reisenden. Die einzelnen Gruppen sind hier zur Übersicht aufgelistet:

Händler und HERRSCHAFTEN

- Stover selbst sowie 25 Verwandte und Bekannte mit ihrem Anhang, darunter die Erben Stoerrebrandts
- 7 Kontoristen, Profosse, Lagerleiter und Schlüsselmeister
- 2 Geweihte der Tsa, je ein Geweihter von Travia, Efferd, Boron, Firun, Hesinde und Aves
- die persönlichen Lakaien Stovers: 4 Pagen und Zofen, 6 Sekretäre, Barbier, 3 Medici, Vorkoster, Seher (Magier, Riva), 2 mohische Leibwächter, weitere Leibwachen (die Helden)
- weitere 12 Diener und Pagen für die höher gestellten Personen des Wagenzuges

HANDWERKER, FAMILIEN UND BEDIENSTETE

- 20 Schreiber, Sekretäre, Buchführer
- 60 Wagenlenker, Fuhrleute, Träger und Viehtreiber; 40 mitgeführte Ersatzpferde und -ochsen
- 50 Stellmacher, Handwerker, Holzfäller, Gärtner, Köche, Verkäufer und deren Angehörige
- 14 Gaukler, Barden, Zahnreißer, Bader und Kurtisanen
- 6 Späher und Wegführer, drei davon beritten
- 10 Boten und Agenten vom Botendienst der *Silbernen Falken*, ein Schlag Brieftauben

SÖLDNER UND WÄCHTER

30 Tulamidische Reiter

Die wilden Reiter der größten Söldnereinheit Aventuriens stammen aus Fasar und sprechen kaum ein Wort Garethi, sondern verständigen sich per Tulamidya untereinander. Sie reiten auf schönen Shadifpferden oder wendigen Warunkern und sind mit Tuchrüstung, mhanadischem Tellerhelm, Rundschild, Dschadra und Khunchomer bewaffnet. Statt eines Wappens haben die Tulamidischen Reiter (und hier speziell die reitende VI. Orta unter Agha Sharuk) eine verwirrende gelb-violett-rote Farbkombination als Erkennung.

30 Uhdemberger Legionäre

Im Lederhelm und Kettenhemd mit Schulterplatte, bewaffnet mit Axt, Kriegshammer oder Breitschwert und einer Armbrust auf dem Rücken, bieten die langsamen, aber schweren Söldner der Uhdemberger Legion einen beeindruckenden Anblick. Diszipliniert erledigen sie ihre Rundgänge, den Dienst auf den Turmwagen und die Überwachung des Wagenzugs, sind aber auch dafür berüchtigt, sich nach Dienstschluss dafür um so ausgiebiger zu vergnügen.

25 Festumer Schatzwächter

Die Wächter aus verschiedenen Kontoren und Lagern Stoerrebrandts arbeiten oft schon seit Jahrzehnten für "den Alten" und wissen, wem

ihre Loyalität gehört. Leicht (wattierter Waffenrock, Kurzsword) oder schwer (Kurbul, Hellebarde) bewaffnet, bewachen sie mit einigen Tuzakerhunden die Schatzwagen.

AUSGEWÄHLTE PERSONEN DES WAGENZUGS

Hier finden Sie einige ausgeschmückte Personen des vielköpfigen Wagenzugs. Wenn eine vorgestellte Person einen Helden erzählerisch in den Schatten stellen würde (z.B. *Talorion Tannensang* einen anderen Elf), können Sie auf diese Meisterperson auch verzichten.

Herbo Ranfel, Rollkutscher

Ein unersetzter, brummelnder Mittfünfziger, der Dreitagebart trägt und Tabak kaut. Herbo war Rollkutscher in Perrium und schloss sich Stoorrebrandt an, nachdem er pleite ging. Er kommentiert mehr oder weniger weltmännisch jedes Gerücht und jede Nachricht, die er hört (siehe auch **AB 37**, S. 4, **AB 41**, S. 5, und **AB 104**, S. 27), und ist bald als entsprechende Nervensäge bekannt. Beliebte Forderung: "Die Fuhrunternehmen müssen endlich aus der Talsohle kommen."

Kurzcharakteristik: kompetenter Fuhrmann, erfahrener Pamplethist

Gerborod der Weiße, Kriegerveteran

Dieser rüstige alte Krieger aus Festum trägt noch immer gerne Kettenhemd und Khunchomer, obwohl er auf die Achtzig zugeht. Der Freund Stovers hat bereits zwei Mal erfolglos am Rennen um den Donnersturm teilgenommen, das nur alle fünfundzwanzig Jahre stattfindet (Das Große Donnersturmrennen, S. 16), und hält sich mit Gulmond, Belmart, Schlambädern und einem guten Schuss Altersstarrsinn jung, um in vier Jahren endlich das Rennen zu gewinnen. Wenn er nicht schnarchend in seiner Kutsche sitzt, versucht er "den Jungchen" zu zeigen, wie man "richtig die Klinge schwingt" oder gar "anständig den Wagen rauschen lässt".

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger und Wagenfahrer, der seine Zeit lange hinter sich hat

Talorion Tannensang, halbfischer Waldläufer

Nachrichten über Weghindernisse bringt am schnellsten Talorion, ein versierter Pfadfinder und halbfischer Abenteurer, der schon den Tuzakaufstand und die Ogerschlacht miterlebt hat. Sein offenes Wesen verliert der hoch gewachsene, blonde Waldläufer mit dem Federhut nur, wenn er zu viel von seinem Mutterstamm im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt erzählt (siehe Geheimnisse der Elfen, S. 12, 26, 27). Schließlich nimmt seine

Heimwehkrankheit überhand, so dass er sich vom Wagenzug verabschiedet und einsam in Richtung Roter Sichel davonschreitet.

Kurzcharakteristik: brillanter Kundschafter, kompetenter Jäger und Heiler

Sharuk al'Gashwa, Agha der Tulamidischen Reiter

Um Anführer einer Orta (Reitereinheit von etwa 50 Mann) bei den Fasarer Söldnern zu werden, muss man aggressiver, lauter und halsbrecherischer zu Pferde sein als jeder denkbare Unterebene. Diesen Eindruck erweckt zumindest der schnaubbärtige Haudeggen Sharuk. Der prächtig gewandete Sohn eines Sultans ist rastullahgläubig, hält Garethi für eine unwürdige Sprache, behandelt Frauen wie Luft und respektiert Ungläubige erst, wenn sie ihre Macht oder Kampfkraft bewiesen haben. Wen er als würdig erachtet, behandelt er jedoch so höflich, wie er es als Prinz gelernt hat.

Kurzcharakteristik: kompetenter Söldner, erfahrener Höfling
Kurzcharakteristik: kompetenter Söldner, erfahrener Höfling

Bingo und Bongo, mohische Leibwächter

Die beiden kahlköpfigen Mohazwillinge hat Stoorrebrandt einst von einem alanzanischen Sklavenschiff befreit, worauf sie ihm wortlos ihre Dienste anboten, aber nie ihre echten Namen nannten. Seit zehn Jahren dienen sie Stover als treue und doch unauffällige Leibwächter (Mohazwillinge in dieser Position sind am Festumer Seeufer eine beliebte Mode), die sich in ihrem feinen Livree erstaunlich schnell und tödlich bewegen können. Sie sind so geschwätzig wie Boron-Geweichte und haben so viel Humor wie Firun-Geweichte.
Kurzcharakteristik: brillante Nahkämpfer (Hruruzat), kompetente Beschützer

Bruder Joschin, Geweichter des Efferd

Der strubbelhaarige Efferd-Geweichte in der blauen Kutte hat schon viele Fahrten in die Blutige See mitgemacht, kämpft mit Inbrunst gegen die Kulte und Mächte Charyptoroths an der tobirischen Piratenküste und sammelt Spenden für das eingeschlossene Ilsur. In seiner Ohnmacht gegen die begrenzten Geldmittel der Kirche erscheint es ihm wie ein Gunstbeweis des Gottes, dass ausgerechnet er den Wagenzug des Handelsherren Stoorrebrandt begleiten soll. Nach langem Ringen beschließt er, mit ihm getreuen Fuhrleuten und Zimmerern einen der Schatzwagen zu stehlen, um das Geld dem Kampf wider die Niederhöhlen zufließen zu lassen. Zwischen gefühlsschäumenden Predigten und eingehenden Segnungen der Schatzwagen sieht man Bruder Joschin oft im Gespräch mit einigen scheinbar sehr beichtfreudigen Zugteilnehmern.

Kurzcharakteristik: kompetenter Schiffsbegleiter, erfahrener Prediger

DER LANGE WEG NACH GARETH

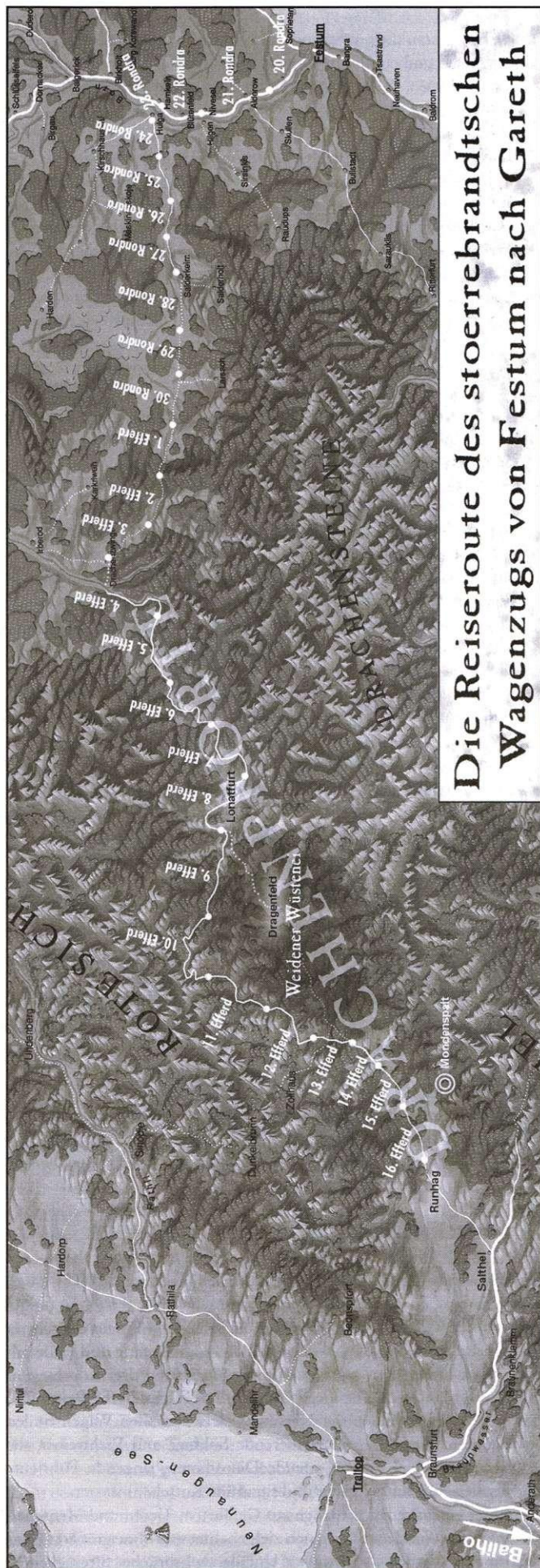
UNTERWEGS

Auf der Straße ist der aus über 50 Wagen bestehende Zug über eine Meile lang, da die Gefährte nirgends längere Zeit nebeneinander fahren können. Wo auf ungepflasterten Wegen im Frühling und Sommer Gras gesprossen ist, existiert nur noch eine schlammige oder staubige Erdschneise, nachdem 1.000 Hufe und 200 Räder die Stelle mit Knirschen, Stampfen und Rumpeln passiert haben. Die Staubfahne des Wagenzugs kann oft meilenweit gesehen werden.

Dem Zug eilen stets W6 reitende oder pirschende Kundschafter voraus. Direkt vor den Wagen wachen vier tulamidische Reiter und fünf Uhdemberger Söldner über den Weg, der vom ersten Stoorrebrandt mit schwerer, aber wenig teurer Ware ausgetestet wird. An zweiter Stelle

fährt ein Turmwagen, der andere befindet sich meist am Ende des Zugs. Die Schatzwagen und Reisekutschen bilden die Mitte des Zugs, umgeben von den Wagen der Handwerker und Köche, während die schwer beladenen Stoorrebrandter zwei große Blöcke am Anfang und Ende bilden. Noch hinter dem zweiten Turmwagen achten drei Knechte mit Handkarren auf verlorene Gegenstände, drei Tulamidische Reiter und drei Uhdemberger bilden die Nachhut. Zwischen allen Wagen finden sich berittene Bewacher, marschierende Söldner und Viehtreiber, die Zugtiere am Zügel führen, eilende Dienstboten, singende Fuhrleute und Barden, spielende Kinder und sitzmüde Kutscheninsassen.

Bei dieser gigantischen Schlange aus Gefährten, Tieren und Menschen scheint es ein Wunder, dass sie sich zielgerichtet und ohne größeres Chaos fortbewegt. Jeden Tag kann es Unfälle, Achsbrüche, Streitigkeiten,



Verwirrungen, Diebstahlsversuche und selbst Todesfälle geben. (Angesichts einer 50tägigen beschwerlichen Reise ist es verständlich, dass es unter den 300 Teilnehmern des Zuges insgesamt W6 + 3 Tote durch Unfall, Altersschwäche, Krankheit und Überanstrengung gibt - einfach so.) So mag es bei der großen Besiedlung und Landnahme Garetiens vor 1.900 Jahren gewesen sein, die laut der Sage Aves selbst angeführt hat. Pro Tag schafft der Zug 15 bis 25 Meilen; der Langsamste bestimmt das Tempo. Auftretende Probleme erzwingen ein halbes Dutzend Pausen und zwei Dutzend kürzerer Halte. In Bewegung haben die Wagen meist GS 1,5 (5 Meilen pro Stunde), so dass es etwa eine Viertelstunde dauert, bis der ganze Zug einen bestimmten Punkt passiert hat. Zur Verpflegung von Tier und Mensch belagert der Zug immer wieder Dorfbrunnen und Teiche und kauft ganze Korn- und Vorratskammern auf. Dem großen Tross folgen in zivilisierten Landen für einige Zeit stets 4W20 Schaulustige: Kinder, Bauern, Verkäufer von Feldfrüchten, Honig oder Fleisch, örtliche Ritter und Honoratioren, aber auch Wegelagerer, Bettler (manche mit Adelstitel: der Festenländer Flachadel) und Spione anderer Handelshäuser.

ÜBLICHER TAGESABLAUF

Anhand von Sonnenstand und Helligkeit können viele Teilnehmer des Zugs die Zeit auf etwa eine halbe Stunde genau einschätzen. Stover und seine Kontoristen haben einige Hand voll passabler Uhren, so genannte Vinsalter Eier: Zeit ist Geld.

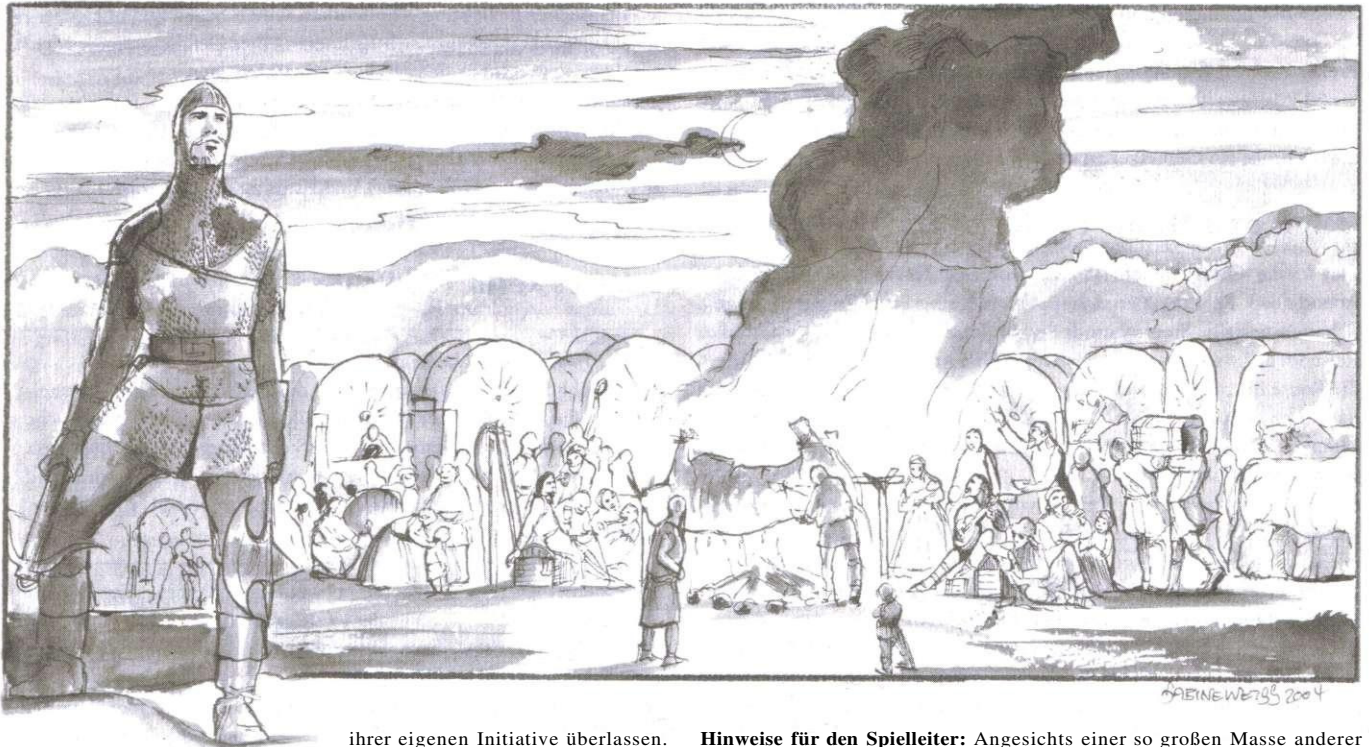
- 5:00** — Aufstehen in der kühlen Morgendämmerung, knappe Verköstigung, Tränkung der Zug- und Reittiere
- 5:30** - Sonnenaufgang, meist eine oder mehrere Messen eines Geweihten, Anschnüren der Zugtiere und Lagerauflösung
- 6:30** - Abfahrt in Reiseformation
- 11:00-13:00** - Mittagsrast an geeigneter Stelle, stellenweise hierfür Auflösung der Reiseformation
- 18:30** — Kurz nach Sonnenuntergang Bereitung des Lagerplatzes: Für gewöhnlich der Aufbau dreier Wagenburgen zu je 15 bis 20 Wagen mit einigen Rundzelten (je 10 bis 20 Mann) in der Mitte.
- 19:00** - Ausschirren und Verpflegung der Zugtiere, Wacheinteilung, Entzündung von Lagerfeuern und Wachlichtern
- 20:00** - Essenfassen, warmes Abendmahl, Bierausschank, bei Bedarf bescheidene Vergnügungen, Beginn *der Abendwache*
- 22:00** - Für gewöhnlich kehrt Nachtruhe ein, einige Teile des Zugs verordnen zeitigen Schlaf
- 23:00** — Beginn der *Geisterwache*
- 2:00** - Beginn der *Hundswache*

Witterung: Während die ersten Reisetage noch einen Spätsommer am Born bieten, wird es in der Mark und in der Drachenpfote bald herbstlich und regnerisch. Vor allem auf dem Goblinspfad sind Himmel und Luft klar, aber es ist kühl und windig. Einige von Berggipfeln zerrissene Wolkenwirbel sind harmlos, während von Osten her auftürmende Wolkenwände den Himmel schnell verdunkeln. Der häufige Regen fällt in dicken Tropfen, die allerorten Sturzbäche entstehen lassen. In den Nächten braucht es bereits eine Decke, morgens sitzt Nebel oft stundenlang in Tälern fest.

Stover lässt den Zug möglichst nur tagsüber reisen und lässt Fackeln entzünden, wenn doch mal nachts weitergefahren werden muss (um eine Verspätung aufzuholen oder einen passenden Lagerplatz zu finden).

AUFGABEN DER HELDEN

Als Leibwachen Stovers sollten sich ein oder zwei Helden die meiste Zeit in oder bei der *Bornstolz*, der Kutsche Stovers, aufhalten. Während die Helden großen Spielraum haben, weichen die beiden flinken Mohaleibwächter dem Handelsherrn nie von der Seite. Die Helden können präventiv Orte inspizieren, die Stover aufsuchen will, und Besucher überprüfen, die den alten Stoerrebrandt sprechen möchten. Inwieweit sie Schutzkonzepte aufbauen ("Keine Blankwaffen in der Kutsche") ist



Stover hält die Gruppe auch immer wieder an, als Wagenzugwachen einen Blick auf den ganzen Tross zu haben: "Seid meine Augen und Ohren für alles, was geschieht. Aber bleibt wahrhaftig, denn natürlich lasse ich euch durch andere ebenfalls beobachten ..."

Die Helden können sich im Wagenzug frei bewegen, die Umgebung auskundschaften und an der Lagerwache teilnehmen. Gelegentlich können sie sich an der täglichen Überprüfung der Schatzwagen beteiligen. In Absprache mit den Tulamidischen Reitern (am ehesten die bewegliche Masse der Bewacher) und den Uhdnberger Legionären (gut für stationäre Bewachung und Verteidigung, Armbrustschützen) kann die Gruppe einen kompletten Wachtturnus für den eine Meile langen Wagenzug entwickeln. Wenn die Helden zu wenige Pferde besitzen, können sie für die Dauer der Reise bis zu vier erprobte Warunker Botenpferde der *Silbernen Falken* erhalten.

ihrer eigenen Initiative überlassen.

Hinweise für den Spielleiter: Angesichts einer so großen Masse anderer Schutz- und Ordnungskräfte ist es wichtig, dass sich die Helden nicht nutzlos vorkommen: Die Gruppe sollte durchaus das Gefühl bekommen, dass Wohl und Wehe des Trosses in ihren Händen liegen. Ein Mittel hierzu ist, die Helden mit Gefahren und Hindernissen immer direkt anzuspielen: Auch bei optimaler Aufteilung sind (außer bei den Schatzwagen) zwischen zwei Wächterpatrouillen Lücken von 30 Schritt. Ein anderes Mittel ist die kurzzeitige oder ständige Diskreditierung anderer Ordnungskräfte: Söldnerführer erweisen sich als unfähig oder korrupt, Bewaffnete sind sturzbetrunken oder legen ihre Arbeit nieder, um mehr Sold zu fordern, Fuhrmänner sind krank oder abergläubisch, der Seher aus Riva leidet an Versagensängsten. Immer wieder müssen Helden Aufgaben erledigen, denen andere Teilnehmer des Wagenzugs nicht gewachsen sind.

DURCH DIE DRACHENPFORTE

Die Wegstrecke des Wagenzugs können Sie links auf der Karte verfolgen. Der Wagenzug bewegt sich zunächst auf der Bornstraße nordwärts, um dann bei Hamkeln den Strom zu überqueren. Die Reise wird in der Mark auf der alten märkischen Straße fortgesetzt und führt unweigerlich auf dem Goblinpfad in die Drachenpforte, das wilde Land zwischen Roter Sichel und Schwarzer Sichel bzw. Drachensteinen.

Findet man sich zu Beginn noch inmitten des zivilisierten Teils des Bornlandes, so werden die Pfade einsamer, die Berge höher und die Wälder dichter, je länger die Reise dauert. Der Weg durch die Drachenpforte ist eine Reise in fast gesetzloser Wildnis, in der sich der Wagenzug bewähren muss.

Mehr Beschreibungen zur Ausschmückung der Wegstrecken finden Sie in Das Land an Born und Walsach, (Bornstraße, Festenland, Mark, Rote Sichel) sowie in Das Herzogtum Weiden (Goblinpfad, Sichelwacht).

DIE BLOCKADE DER BETTLER

(I. Reisetag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mittagssonne und Bornauen machen die Luft schwül, als die Bornstraße über einen Flussdeich führt. Plötzlich kommt der Wagen-

zug zum Stehen und der Ruf "Halt!", wird von vorne nach hinten durchgereicht. Ein Bote eilt zu Storrebrandts Kutsche: "Da sind Frauen und Männer auf der Straße. Kinder und Alte."

Auf der sechs Schritt schmalen Deichkrone sitzen etwa 50 zerlumpte Gestalten jeden Alters. Einige haben Äste, Baumstümpfe und große Steine auf die Straße gelegt. Sobald die Helden, von Stover zum Nachsehen angehalten, an der Spitze des Zugs eintreffen, übergibt eine kleine, kurzhaarige Frau mit speckiger Lederkleidung die Losung: "Der Herr Storrebrandt hat an die Festumer Bettlerschaft Zoll zu zahlen. Gebt uns 2.000 Goldstücke von unserem Geld wieder zurück und ihr dürft weiterziehen."

Unter der Führung der Brückenherzogin *Tineke von Garbein* wollen die Bettler ein wenig vom großen Kuchen abbekommen. Sie hat die Bettler darin bestärkt, dass dieses Geld, das die Pfeffersäcke über Generationen eigentlich von ihnen mit 'Händlerlügen' ergaunert haben, rechtmäßig den Bettlern gehöre.

Die Söldner des Wagenzugs haben kein Problem damit, die Bettler notfalls blutig zu vertreiben, wenn die Verhandlungskünste der Helden scheitern. Storrebrandt will hier nicht mehr als 200 Dukaten 'spenden', die möglichst in einer listigen Gegenleistung verpackt sein sollten. ("Wer als Erster von euch die Blockade aufgibt, erhält 100 Dukaten, der

zweite nur noch die Hälfte, der Dritte nur noch ein Viertel und so weiter."

Prekär wird die Situation dadurch, dass eine bislang versteckte Gruppe von 15 verzweifelten Vagabunden versucht, einen Schatzwagen im Sturm zu nehmen. Schon fliegen die Armbrustbolzen der Uhdenberger und es droht ein Gemetzel an den kaum Bewaffneten.

ÜBER DEN BORN (4. Reisetag)

Der kleine Ort Hamkeln (80 Einwohner., Travia-Schrein) wird am Abend des 3. Reisetages erreicht und von der riesigen Wagenburg in den Schatten gestellt. Storerbrandt verkündet zur Überraschung fast aller Reisenden, dass es morgen nicht weiter Richtung Norburg geht, sondern die Route über den Goblinpfad genommen wird. Am nächsten Tag wird nach Hulga auf der anderen Seite des Born übergesetzt, was trotz der Hamkelner Seilfähre und zweier herbeigeordneter Festumer Fähren den ganzen Tag dauert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet mit der Bornstolz auf einer der gefährlich flachen Wagenfähren über den Fluss gezogen und behaltet die Halteseile im Auge. Hoffentlich bewahrt euch die Fährensegnung des Efferd-Geweihten Joschin vor Unbill. Hinter euch gleitet die Fähre mit Peranka und Kalman durch das Wasser. Laute Rufe ertönen und ihr könnt flussaufwärts Dutzende von Baumstämmen erkennen, die auf euch zu kommen.

Die Helden haben etwa 30 KR, um etwas zu unternehmen, bevor die Richtung Festum geflöhten Stämme die Höhe der Fähren passieren. Einige erfassen Holz oder Tau und erschüttern die Fähre (*Körperbeherrschungs-Probe*, um nicht ins Wasser zu fallen). Die Fähre hinter den Helden wird losgerissen, Kalman und zwei Fährmänner stürzen ins Wasser, die panische Peranka und die Kutsche treiben flussabwärts. Mit zwei *Schwimmen*-Proben +3 ist die Fähre zu erreichen, allerdings drohen Schwimmer von Baumstämmen erfasst zu werden (2W6 TP, bei einem Pasch wurde der Kopf getroffen: KO-Probe + SP, um nicht ohnmächtig zu werden). Mit Hilfe des Ruders kann das Boot so gesteuert werden (Probe auf *Boote Fahren*), dass das sichere Ufer sanft erreicht wird. Falls die Helden scheitern, wird Perankas Fähre von aufmerksamen Flößern gerettet. Wenn die Gruppe eine schlechte Figur gemacht hat, lassen Sie Stover die Stirn runzeln und murmeln: "Sollte ich einem meiner seltenen Irrtümer erlegen sein, als ich euch anwarb?"

EMMERANS GEHEIMNIS (AB 6. REISETAG)

Auf der märkischen Straße nach Salderkeim können die Helden beobachten, wie Emmeran spätabends allein aus dem Wald wiederkommt, wo er sich — auf Anfrage - auf einem Spaziergang in lauschiger Nachtluft befunden habe.

Wenn die Gruppe Stovers Sohn weiter im Auge behält: Er setzt sich am 8. Reisetag noch einmal in Salderkeim heimlich für eine Stunde ab und stiehlt sich zu nächtlicher Schlafenszeit am 10. Reisetag ebenso aus der Wagenburg. Jedes Mal trifft er sich mit einem verhüllten Reiter und übergibt ihm einen Brief

Wenn die Helden einen der beiden abfangen oder in das Treffen hineinplatzen, ist der Reiter als Bote der Silbernen Falken erkennbar (der den Brief notfalls mit seinem Leben verteidigen würde), während Emmeran abzuwiegeln versucht: "Das sind Privatgeschäfte, die nicht in euer Ressort fallen. Ich lasse euch Met ausgeben, wenn ihr ins Lager zurückkommt." Nach weiterem Bedrängen gibt er aber schließlich auf: Mehrmals die Woche schickt er einen langen Brief an seine heimliche Liebste, die Schusterin *Lerike* in Gareth. Emmeran bittet die Helden, niemanden vom seiner Liason und seinen zwei Kindern zu erzählen — insbesondere nicht seinem Vater: Er fürchtet, wegen dieser unstandesgemäßen Beziehung enterbt zu werden. In Gareth will er Stover in einem passenden Augenblick seine Geliebte vorstellen, damit dieser - nach zwanzig Jah-

ren heimlicher Beziehung - hoffentlich seinen Segen zur Ehe gebe. Bei Verschwiegenheit bekennt sich Emmeran eines Gefallens an die Helden schuldig oder entlohnt sie notfalls für ihr Schweigen.

Berichten die Helden Stover von Emmerans Geheimnis, entsteht ein veritabler Familienkrach, in der Stover und Peranka Emmeran vorwerfen, mit seiner Liebelei nicht das Wohl des Handelshauses im Auge zu haben. Bis zu Stovers 'Tod' ist das Verhältnis zu seinem Sohn frostig und Emmeran wird nicht gut auf die Helden zu sprechen sein.

SALDERKEIM (8. REISETAG)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Licht der untergehenden Sonne, die die Gipfel der Drachensteine rot färbt, erreicht ihr die Stadt Salderkeim, deren breite, flache Häuser hinter dem Graben und der Stadtmauer fast verschwinden. Vor dem efeubewachsenen Fürstenschloss mit rotem Marmor und hohen Wehrtürmen baut ihr eure Wagenburgen auf. Eine Lagerstatt direkt am großen Saldersee.

Salderkeim (900 Einwohner, Tempel von Efferd, Peraine, Travia, Schreine von Rondra und Praios) ist der letzte große Ort vor der Drachenpforte. Hier beginnt der Goblinpfad, der nur noch ein breiter Karrenweg ohne Pflasterung ist.

Stover und seine Lakaien übernachten im Schloss, wo *Joost*, der Prinz von Salderkeim, und seine Frau *Alin von Storerbrandt-Salderkeim* (siehe S. 46), Stovers jüngste Tochter, die Reisenden mit einem Bankett begrüßen. Zwischen almadanischem Wein, Bärenschinken und Ikra (Kaviar) lässt sich Alin gerne Heldengeschichten erzählen und fordert offensichtliche Krieger unter den Helden dazu auf, zum Pläsier der ganzen Gesellschaft einen Schaukampf mit einem ihrer Ritter (Morgenstern, Plattenrüstung) zu veranstalten. Ja, natürlich gleich jetzt.

Alin schließt sich dem Zug mit eigener Kutsche an. Wie ihre Geschwister versucht sie, Stover für sich einzunehmen, von dem darbenenden Tobrien zu erzählen und einen gut finanzierten Kriegszug gegen die Dämonenreiche als aussichtsreich erscheinen zu lassen.

WAGENRAUB (11. REISETAG)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Abend vor dem 1. Efferd rastet ihr zwischen Findlingen auf einer großen Lichtung, umgeben von Föhrenwäldern. Nach einer eher anstrengenden Predigt Bruder Joschins, der wiederum an die Gefahren der dämonischen Kulte der Tiefen Tochter mahnte, ziehen die Gaukler mit einer lang erwarteten Theateraufführung den Wagenzug in ihren Bann. Fünf Schlachtochsen brutzeln fröhlich über dem Feuer.

DER DIEBSTAHL

In dieser Nacht glaubt Joschin, den Segen seines Gottes zu haben, und stiehlt einen der Goldwagen, während das Lager größtenteils abgelenkt ist.

- Die Zwei Schatzwächter *Arvin* und *Oisida* sowie die zwei Fuhrleute *Terissja* und *Wengbrecht* hat er für seinen Wagenraub gewinnen können. Er ruft kurz vor der Tat für sich und seine Begleiter einen **GLÜCKSSEGEN** herab (AG 97), damit alles möglichst glatt läuft.
- Während *Oisida* andere Wächter mit einem Umtrunk ablenkt, werden zwei verbliebene Wächter überwältigt, ohnmächtig geschlagen und gefesselt. Der noch nicht ausgeschirrte Wagen rumpelt mit den zwei Fuhrleuten, Arvin und Bruder Joschin in den Wald davon. Der Geweihte hält während der Fahrt eine Andacht der **ANRUFUNG NUIANNAS** ab (AG 89), so dass sich, gerade als der Raub Alarm auslöst, ein dichtes Nebelfeld von 200 Schritt Durchmesser über das ganze Lager legt. Chaos greift um sich.

VERFOLGUNG

- Oisida wird berichten, einen Wagen auf der Straße zur Drachenzwinde (nach Westen) gesehen zu haben, und sich nach dieser Irreführung zu einem ausgemachten Treffpunkt davonmachen.
- Die Helden sollten als erste auf die echte Wagenspur im Waldboden stoßen und ihr folgen (*Fährtsuche-Probe*). Nach 500 Schritt finden sich Stoerrebrandter und Gespann (das ja in Wahrheit das Gold transportiert), der Wagenkasten ist aufgehebelt und es fehlt etwa ein Drittel der Schatzkisten. Joschin und Kumpene haben so viel wie möglich auf einen wartenden Planwagen mit sechs Norburger Riesen umgeladen. Mit *Fährtsuchen* +3 kann der Spur weiter gefolgt werden, die schließlich im großen Bogen auf den Goblinpfad nach Salderkeim zurückführt.
- Wenn die Helden beritten (oder anderweitig beschleunigt) sind, können sie bald den Wagen der Diebe entdecken. Diese haben das Gewicht ihrer Schätze unterschätzt und kommen trotz vorangepeitschter Kaltblüter nicht so schnell vorwärts wie geplant. Sobald Joschin die Verfolger bemerkt, betet er mittels der **ANRUFUNG DER WINDE (GKM 89)** um einen Sturm, der den Helden entgegenpeitscht. Bei misslungener *Reiten-Probe* +7 kommen die Pferde von ihrem Weg ab oder drehen um. Ist die Probe auch mit Aufschlag von +4 misslungen, wird der Reiter abgeworfen. Die Sturmzone endet nach gut 100 Schritt.

KAMPF UM DAS GOLD

- Hinten auf dem Wagen sitzt Arvin, der mit einer Armbrust auf Verfolger schießt und sich anschließend auf sein Kurzsword verlässt. Bruder Joschin wehrt Angreifer mit seinem Efferdbart ab, den er notfalls auch wirft.
- Auf dem Kutschbock attackiert Terissja Verfolger auf gleicher Höhe mit der Peitsche, während Wengbrecht gezielte Würfe mit zwei Borndornen unternimmt.
- Es sind eine *Reiten-Probe* und eine *Kletter-Probe* mit einem insgesamt abzubauenen Malus von 12 Punkten nötig, um sich vom Pferd auf den Wagen zu schwingen. Bei Kämpfen auf dem fahrenden Wagen zählt eine 19–20 bereits als Patzer.
- Wer sich mit einer *Reiten- und Körperbeherrschungs-Probe* mit Gesamtmalus von 15 auf die Deichsel zwischen die Zugpferde schwingt, kann dem Wagenlenker die Zügel entreißen (*KK-Probe* +5) und den Wagen innerhalb von 2W6 KR zum Stehen bringen (*Fahrzeug Lenken* +2) - vorausgesetzt, er wird nicht attackiert.

Arvin (Festumer Bewacher)

Leichte Armbrust: INI 10+W6 FK 18 TP 1W+6
Kurzsword: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+3 DK HN
 LE 30 AU 35 KO 13 MR 5 GS 6 RS 2 (Watt. Waffenrock)
Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Binden, Meisterparade, Wuchtschlag

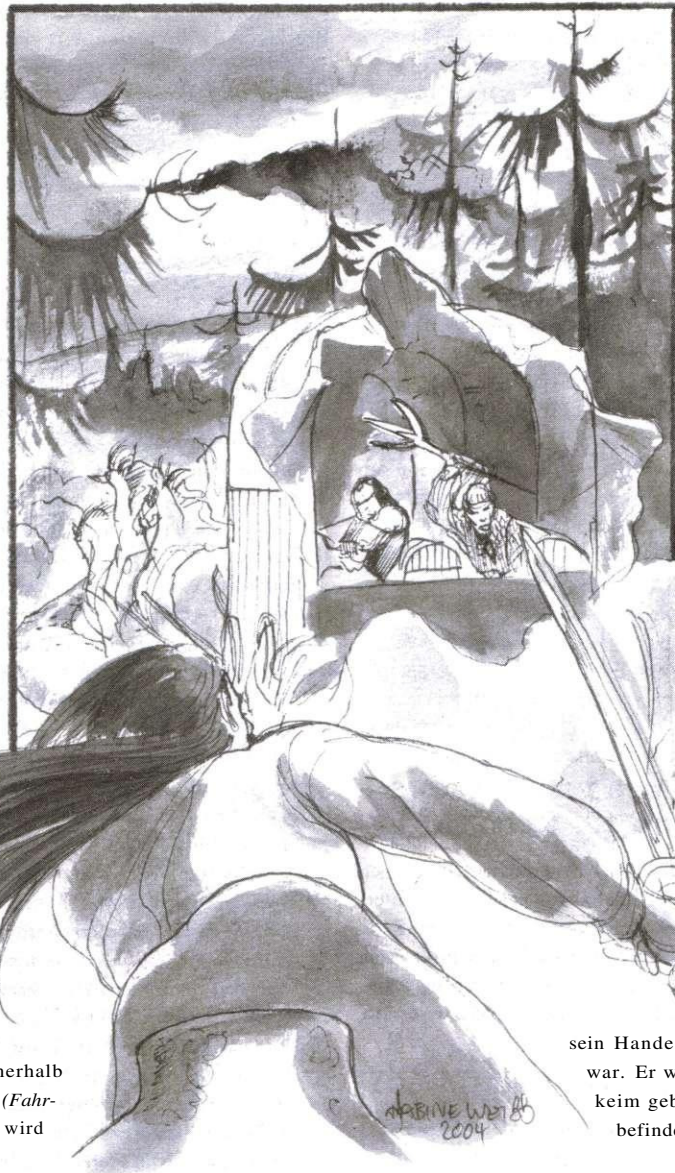
Bruder Joschin (Efferd-Geweihter)

Efferdbart (geworfen): INI 11+W6 FK 15 TP 1W+3
Efferdbart INI 11+W6 AT 12 PA 14 TP 1W+4 DK NS
 LE 28 AU 32 KE momentan 12 KO 11 MR 6 GS 7
 RS 1 (Robe)

Sonderfertigkeiten: Finte, Entwaffnen, Defensiver Kampfstil, Gezielter Stich
 Viele Aventurier haben Skrupel, einen Geweihten zu attackieren, und erleiden für W6 KR einen Malus von 2 Punkten auf ihre Angriffsaktionen. Für 5 KaP kann Joschin seine AT oder PA mittels eines Mirakels für eine Aktion um 5 + LkP* erhöhen und so eine spektakuläre Aktion erzielen (**GKM 20**).

Terissja und Wengbrecht (Fuhrleute)

Borndorn: INI 8+W6 FK 16 TP 1W+2
Peitsche: INI 8+W6 AT 20 PA - TP 1W DK S
Knüppel: INI 8+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+2 DK N
 LE 25 AU 30 KO 11 MR 3 GS 6 RS 2 (Schwere Kleidung)
Sonderfertigkeiten: Umreißen (Peitsche)



DAS ENDE DES RAUBES

- Stover zeigt sich erfreut, wenn die Helden die gestohlenen Schatzkisten zurückbringen konnten. Seltsamerweise fragt er häufiger nach dem Ochsengepann des Wagens ... Sollten die Diebe entkommen sein, zeigt sich Stover nicht so betrübt wie erwartet und murmelt: "Na, immerhin ist den lieben Ochsen nichts passiert."
- Wenn die Helden die Diebe überwältigen, zeigt Stover eiserne Härte. Die drei Verräter (vier, wenn Oisida auch gefangen wird) werden vor Ort zur Abschreckung aufgeküpfelt: "So ergeht es denjenigen, die das Vertrauen des Handelsherrn Stoerrebrandt missbrauchen."

Der Efferd-Geweihte Joschin beichtet freimütig und uneinsichtig seine Tat und bedauert, dass Sterbliche den Willen des Gottes verhindert hätten. Erst in den folgenden Tagen bekommt er durch Träume vom Ertrinken das Gefühl, dass sein Handeln vielleicht doch nicht efferdgefällig war. Er wird von zwei Wächtern nach Salderkeim gebracht, wo der Efferd-Tempel über ihn befinden möge.

DIEBLAUEKEUCHE (12. REISETAG)

Nachdem es in der vergangenen Woche schon Fälle von Dumpschädel gab, müssen die drei Medici des Zugs nun mit ernster Miene an Stover herantreten. Heute haben ein Stellmacher, seine Frau und ein Kind Hustenanfälle mit blauem Auswurf gehabt: die Blaue Keuche. Nach den Zorgan-Pocken ist dies die gefürchtetste Seuche in Aventurien; Ge-

rüchte sprechen davon, dass vor kurzem ganz Nostria durch die Blaue Keuche ausgelöscht wurde. Ein Fall für die Heiler unter den Helden. Es müssen Wagen für Erkrankte eingerichtet und Lasten umverladen werden. Erkrankte brauchen trotz Weiterreise Bettruhe, heiße Umschläge und nivesische Kräutersude zum Einatmen. Stover will die Keuche möglichst lange geheim halten und lässt offiziell von "schwerem Dumpfschädel" sprechen. Irgendwann verbreitet sich die Wahrheit dennoch und bald gibt es erste Forderungen, Erkrankte auszustoßen, bevor der ganze Wagenzug vor Väterchen Boron trete. Alle machen einen großen Bogen um die 'Siechenwagen', die nachts sogar das Ziel eines feigen Brandanschlags werden.

Da bald Kräuter ausgehen, werden pflanzenkundige Helden ausgeschiedt, um Vierblatt (Waldränder, Wald, Grasland), Gulmond (Steppe, Wald) und Belmart (Wald, Waldränder) zu suchen. Dabei geraten sie in eines der vielen Hochmoore der Gegend, wo unsicherer Grund und aufgeschreckte Sumpfranzen (ZBA 68) drohen.

Krankheit: Blaue Keuche (Stufe 9):

Symptome: Brustschmerzen, flache Atmung, immer wieder Hustenanfälle mit blauvioletterm Auswurf, bläuliche Gesichtsfarbe und Zunge, zunehmende Ermattung. Bei tödlichem Verlauf zunächst binnen weniger Stunden Scheingenesung mit Wohlgefühl, das dann mit plötzlichem Schweißausbruch, Herzrasen und Erbrechen zum Exitus führt.

Schaden: KK, KO, FF, GE, AT/PA ab dem ersten Tag auf den halben Wert, ab dem vierten Tag alle vier Tage weiterer Verlust von einem Punkt. Sinkt die KO auf 1, verliert der Patient einen Punkt permanent, sinkt die KO auf 0, tritt innerhalb von W6-1 Stunden der Tod ein. Pro Tag 1W+1 SP, alle 5 Tage Verlust eines permanenten LeP Ab dem 3. Tag tägliche Chance auf Genesung (1 auf W20, die SP sinken dann um 2/4/6 am 1./2./3. Folgetag). Der Genesende gewinnt pro Stunde 1 Punkt von GE, FF, AT/PA und pro Tag 1 Punkt seiner KK zurück.

Ansteckungsgefahr: 5 % bei Krankenpflege oder als Folgeerkrankung von Dumpfschädel oder Blutigem Rotz

Krankheitsdauer: bis zur Genesung oder zum Tod

Behandlung: Marsch- und Kampfruhe (1 SP pro Tag weniger, Genesung ab dem 3. Tag täglich bei 1-2 auf W20); absolute Bettruhe (2 SP pro Tag weniger, Genesung ab dem 3. Tag täglich bei 1-5 auf W20). Belmart und Gulmond senken nach Meisterentscheid das Fieber, wirken der Entkräftung entgegen und können permanente Schädigungen verringern.

DRACHENZWINGE UND DER VERWUNSCHENE WEGWEISER (14. UND 15. REISETAG)

Wo die Gebirge der Roten Sichel und der Drachensteine langsam immer näher rücken, liegt das einsame Dorf Drachenzwinge (120 Einwohner, Rondra-Schrein mit dem Schädel eines Höhlendrachens), das von Palisaden und einer halb zerstörten Burg behütet wird. Vielleicht kennen die Helden das Nest durch das Abenteuer Der Drache aus der Box Rauhes Land im Hohen Norden. Am nächsten Morgen geht es weiter zu den Grenzsteinen des Mittelreichs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa im Nordosten könnt ihr die Gebirgsmauern der Roten Sichel erkennen, mitsamt der markanten Adlerspitze, ihrem höchstem Berg. Der Wagenzug passiert morgens eine Weggabelung, wo es geradeaus auf dem Goblinpfad nach Weiden geht, rechterhand nach Irberod am Bornwald. Mitten auf dem Wegdreieck ragt eine grobe, mannshohe Statue aus drei kugelbäuchigen Goblinfiguren mit traurigen Gesichtern auf. Sie recken ausgestreckte Arme in jede Wegrichtung. Die Wagen *rumpeln weher am Mehrhaupt vorbei.*

Der dreiköpfige Wegweiser stammt aus Goblinzeiten und besitzt noch immer eine archaische Magie, die nur zu bestimmten Vollmondzeiten (wie heute) aktiv wird: Er fängt Reisende im Nirgendwo ein. Nach drei Meilen trifft der Wagenzug wiederum auf die Gabelung mit dem Wegweiser. Diesmal lächeln die Steingesichter. Nach weiteren drei Meilen findet sich der Zug wieder am Wegweiser, der diesmal dämonisch grinst. Beim vierten Mal strecken die Steingesichter die Zunge heraus, beim fünften Mal machen sie mit der Hand eine obszöne Geste. Auch wenn man in Richtung Irberod oder querfeldein reist, steht man nach einiger Zeit wieder vor der Weggabelung. Bleibt der Wagenzug irgendwo stehen und schickt Kundschafter voraus, kommen diese irgendwann wieder von hinten heran: Es ist, als ob die umliegende Welt eine Kugel mit drei Meilen Umfang wäre, obwohl man deutlich weiter entfernt Bäume, Berge und Himmel sehen kann.

Erst wenn der Wegweiser umgestoßen oder zerstört wird, endet der Zauber und die Reise kann fortgesetzt werden. Am nächsten Morgen steht das Mehrhaupt aber auch dann wieder auf der Gabelung, als wäre nichts geschehen ...

Bald überquert der Wagenzug den Westerbach auf einer neu errichteten Brücke, an der Emmeran stolz eine Widmung enthüllt: Er hat die Brücke gestiftet, um den Handel zwischen Bornland und Mittelreich wieder zu beleben. Die anderen Geschwister spenden frostig Applaus.

Schließlich sind die Grenzsteine des Mittelreichs erreicht, wo der Goblinpfad als besser ausgebauter *Sieben-Baronien-Weg* weiterführt. Eine Zollstation existiert nicht.

DIE DRACHENPFORTE

Der unwegsame, gut 300 Meilen lange Einschnitt zwischen den Gebirgszügen von Roter Sichel einerseits und der Schwarzen Sichel und Drachensteinen andererseits ist als *Drachenspforte* bekannt. Endlose Bergzüge, wasserreiche Täler und Schluchten, weite Strauchmoore und dichte Fichtenwälder prägen das wildromantische Land. Heraus sticht die Wüstenei bei Dragenfeld, die sich vor allem längs der Pforte ausgebreitet hat und nur aus totem Staubland besteht. Der Sumologe spricht von einem Grabenbruch zwischen den Gebirgen, der auch heiße Quellen und Schwefelvorkommen entstehen ließ.

Der alte *Goblinpfad* ist ein meist drei Schritt breiter Karrenweg, der früher gerne gemieden wurde und seit der Entstehung der Dunklen Lande häufiger genutzt wird. Vor kurzem wurde von Weidener Adligen der Ausbau zum *Sieben-Baronien-Weg* fertig gestellt, der meist die Qualität einer Reichslandstraße besitzt (4 Schritt breit und gepflastert). Dieser ist aber stellenweise noch unfertig, führt als Knüppelweg durch Moore oder ist durch Frühjahrsüberschwemmungen beschädigt. Er folgt teils dem Goblinpfad, teils führt er parallel zu ihm und umgeht auch die Weidener Wüstenei nordseitig.

Trotz der neuen Straße wirkt die Region kaum besiedelt; es finden sich nur wenige Herbergen und nur eine Hand voll palisadengeschützter Weiler. Die Baronien (von Ost nach West) *Rotenforst*, *Drachenstein*, *Uhlenwald*, *Herzogenthal*, *Ingerimms Steg*, *Schroffenfels* und *Gräflich Salthel* haben nur je 200 bis 1.700 Bewohner: Wald- und Einödbauern, Einsiedler, Wilderer und wenige Mönche. Ihre Wehrhaftigkeit hat auch die Tradition der Drachenspforter Armbrustschützen hervorgebracht, die vor ihrer Vernichtung im Borbaradkrieg die vielleicht beste Schützeneinheit der kaiserlichen Armee war. Herrscher der Lande sind viel eher die Goblins und die Drachen der Region.

Bis Dragenfeld gehörte das Land mal zum Bornland, mal zu Weiden, aber in Wahrheit gehörten sich die Drachenspforter immer nur selbst: Viele Adlige sind Raubritter, die Reisende überfallen, Wegzölle nach Lust und Laune erheben und keine Lehnstreue gegenüber der Herzogin in Trallop zeigen.

DIE VERSCHWUNDENE TINKTUR (16. REISETAG)

Stover teilt den Helden kurz vor dem morgendlichen Aufbruch flüsternd und entsetzt mit, dass das Rethonikum, das er für seinen Scheintod benötigt, verschwunden ist. Es mag beim Abbrechen der Wagenburg und Beladen der *Bornstolz* verloren gegangen sein. Die Helden sollen das kleine Kupferfläschchen ohne viel Aufsehens finden.

Nach einiger Zeit finden die Helden *Murjeff*, den achtjährigen Sohn einer Sekretärin, der mit zwei anderen Kinder mit der Flasche spielt und schließlich ihren Inhalt vor Augen der Abenteurer trinkt. Kurz drauf sackt er in sich zusammen und gibt keine Lebenszeichen mehr von sich. Etwa 20 Stunden wird der Kleine scheinot bleiben, ehe er wieder frisch erwacht. Die anderen Kinder laufen verängstigt fort und Murjeffs Mutter sucht ihn bereits ...

(Stover hat übrigens noch eine Ersatzportion des Elixiers, was er den Helden aber bis dato verschwiegen, um sie bei ihrer Suche stärker zu motivieren.)

RETHONIKUM

Zum Geheimwissen mancher Alchimisten, die sich mit Schlaf, Ohnmacht und Tod beschäftigen, gehört die Rezeptur des *Rethonikums*, benannt nach der Götterwaage Rethon, auf der die Seelen der Toten bemessen werden. Das grüne Elixier lässt den Anwender in Scheintod (weder Atem, Puls noch Körperwärme) fallen, aus dem er nach 7W6 Stunden wieder erwacht. Die Wirkung von Krankheiten und Giften wird gestoppt. Der Anwender regeneriert während des Scheintods 3W6 LeP. Sollte die LE bereits unter 0 gefallen sein, zählt jeder LeP unter 0 jedoch doppelt.

Die Wirkung des Rethonikums kann mit einem Antidot E oder einem REVERSALIS [BÄRENRUHE WINTERSCHLAF] aufgehoben werden.

DAS SCHWEFELTAL (18. REISETAG)

In der Baronie Drachenstein, wo ein Pfad zum Orナルdsjoch nach Tobrien abzweigt, führt der Weg durch eine Senke, die seltsames Pflanzenwerk und viele heiße Quellen aufweist. Auf Sand sind große Raubtier- und Schleifspuren zu erkennen, die von (*Tierkunde* + 5) Tatzelwürmern stammen müssen. In diesem Tal brodeln Ingerimms Feuer unter der Erde und sucht sich gelegentlich einen Weg nach oben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es riecht immer stärker nach Schwefel. Die Luft ist von braunem Nebel verpestet, so dass ihr nur ein Dutzend Schritt weit blicken könnt. Rechts und links des Wegs seht ihr gelbe Schwefelkristalle an Steinen kleben. Feuerzungen fauchen unvermittelt aus dem Boden und lassen euch um Atem ringen. Da zerreißt ein riesiges Getöse die Luft und ihr seht, wie vor euch zwei Planwagen von einer mächtigen Flamme erfasst werden.

Durch die Gase in der Luft muss eine KO-Probe gewürfelt werden: Pro zwei fehlenden Punkten zum Gelingen der Probe sind Eigenschaftsproben um eins erschwert, Talentproben um zwei.

Die zwei Planwagen vor den Helden mit je W3 Insassen fangen Feuer. Ein bekämpfter Brandherd hat zunächst eine Brandgröße (BG) von 2W20 Punkten und vergrößert sich jede KR um W6 Punkte (wird eine 6 gewürfelt, vergrößert er sich in der nächsten Runde um 2W6 Punkte). Eine Hand voll Sand verringert die BG um W3 Punkte, ein Eimer Sand um W6, ein Eimer Wasser um W6+2. Bei gelungener GE-Probe verdoppelt sich der Erfolg. Ab einer BG von 20 erhält man bei dieser Brandbekämpfung jede Runde 1 SP durch die Hitze, ab BG 40 2 SP usw. Aus sicherer Entfernung verringern Wasserzauber wie AQUAFAXIUS oder ZORN DES WASSERS die Brandgröße um die erzielten TP. Im Innern eines Wagens ist möglicherweise ein Mensch eingeschlos-

sen, der befreit werden muss (MU-Probe, um selbst hineinzuspringen; Brandschaden je nach BG).

Nachdem der Brand gelöscht werden konnte, zeigt ein Schwall frischer Luft, dass bald das Ende des Schwefeltals erreicht ist.

DIE TATZELWÜRMER (AB 18. REISETAG)

In den von Wäldern, Höhlen und Mooren durchzogenen Baronien Drachenstein und Uhdenwald wird der Wagenzug immer wieder Opfer der Angriffe dreier Tatzelwürmer, die gemeinsam jagen (siehe Abbildung Seite 22).

- Zunächst passieren die Helden eine Stelle, die seltsam faulig riecht. Der Geruch haftet auch an den Pflastersteinen und kann von Tierkundigen als Tatzelduft identifiziert werden.
- Nachts berichtet Irinja ter Sieveling bleich, ein "vieläugiges Monster", das "anstatt Beinen Tentakel" hat, gesehen zu haben. Es schlich um das Nachtlager herum und "will bestimmt meinen guten Frugu fressen".
- Am folgenden Tag bricht ein Tatzelwurm mitten in den Wagenzug, fällt Ochsen an und zerkratzt Wagen. Die Zugtiere geraten in Panik. Bei erster Gegenwehr verschwindet er wieder.
- Wenige Stunden später greifen zwei Tatzelwürmer den Küchenwagen an. Sie versuchen entweder, ein Fass mit Dörrfleisch zu ergattern oder einen Menschen zu verschleppen. Hier können die Helden erkennen, dass die Tatzelwürmer wohl vor allem das penetrant riechende Dörrfleisch bevorzugen.
- Am liebsten lassen sich die Tatzelwürmer in Hochmooren versinken, die stellenweise bis zur Straße reichen, um dann überraschend aus dem Schlamm über Wagen und Gespann herzufallen. Für gewöhnlich unterstützen sie sich recht intelligent im Kampf und fliehen, wenn sie zu unterliegen drohen.
- Wenn die Helden die Dörrfleischfässer des Zugs und/oder ein, zwei Ochsen zurücklassen, die den Würmern als Mahlzeit dienen sollen, endet die Tatzelwurmplage. Das gilt insbesondere, wenn die Helden das Fleisch zuvor vergiftet haben.

3 Tatzelwürmer

Biss: INI 8+W6	AT 11	PA 6	TP 2W	DK N		
Klauen: INI 8+W6	AT 9	PA 6	TP 1W+5	DK HN		
Schwanz: INI 8+W6	AT 7	PA 6	TP 1W+3	DK NS		
LE 55	AU 90	KO 11	GS 5	RS 4	MR 6/9	GW 11

Besondere Kampfregeln: Tatzelwürmer haben zwei Angriffs- und eine Verteidigungsaktion pro KR (INI, INI -5, bei Bedarf). Mit Klauen und Gebiss können sie einen *Doppelangriff* gegen einen Kontrahenten einsetzen; ihr Klauenhieb und ihr Schwanzschlag wirkt als Angriff zum *Niederwerfen* (2); sie können sich bei einem gezielten Angriff *verbeißen* und gelten als *große Gegner*. Sie sind durch ihre Verwandtschaft mit den Drachen resistent gegen Feuer und erleiden davon nur halben Schaden.

Pro KR in DK N muss jeder Held wegen des Gestanks eine KO-Probe +1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (1 SP und ein Abzug von je 1 Punkt auf AT/PA-Basiswerte); *geruchsempfindliche* Helden trifft es doppelt so hart. Der Gestank eines Tatzelwurms bleibt auch nach dem Kampf an Helden haften, die sich dem Viech im Nahkampf gestellt haben: Für W3+1 Wochen gilt der Nachteil *Übler Geruch*, der sich auch durch ein Bad nicht herunterwaschen lässt.

AMLONATPASS (19. REISETAG)

Den halben Tag quält sich der Wagenzug am Lonatpass mit der Überquerung des höchsten Hügelkamms in der Drachenspfote und muss beim Abstieg darauf achten, dass die Wagen dem Gespann nicht in die Hufe rollen. Im Weiler Lonatfurt (100 Einwohner, Palisade, Wohnturm, Peraine-Tempel), wo sich eine Brücke über einen Klambach spannt, versperren ein Dutzend gerüstete Reiter dem Zug den Weg.

Baronin *Sindaja von Silkenau*, in schwerem Harnisch, verlangt einen hohen Wegzoll von 1.000 Goldstücken für den ganzen Wagenzug. Dass Stover für den Tross eine Zollgeneralvereinbarung mit dem ganzen Mittelreich getroffen hat (gesiegelt von Reichserzkanzler Hartuwal Growin



vom Großen Fluss) interessiert die Baronin wenig. Dennoch handelt Stoerrebrandt die Hinterwäldlerin meisterhaft herunter. Sie bleibt mit 100 Dukaten, zwei Zimmermeistern (für einen neuen Rondra-Schrein in ihrer Burg) und einem Handelskontrakt zurück.

Die Rittsleute, die in ihrem Leben nie weiter als bis Baliho gekommen sind, besehen sich staunend den Wagenzug. Von ihnen können die Helden allerlei Gerüchte erfahren.

- "Die Schwarzpelze sind in Weiden eingefallen und haben sich das halbe Herzogtum bis Salthel Untertan gemacht. Die lassen euch niemals durch." (+/-)
- "Der Raubritter Haldan von Drolenhorst, der die Baronie Ingerimms Steg beherrscht, hat allerlei Bewaffnete gesammelt und geht bald auf großen Fang. Der seid wohl ihr. Er nimmt sich vom Goblinspfad, was er will." (+)
- "In der Wüstenei liegt schlafend der Riese Aarfir und zersägt mit seinem Schnarchen das Land zu Staub. Aber wer ihn weckt, dem schenkt er unfassbare Kraft!" (-)
- "Habt Acht vor *Plage*, *Verdruss* und *Ungemach*. Das sind drei Tatzelwürmer, die in der Pforte ihr Unwesen treiben." (+)

RAUBRITTERTUM (20. REISETAG)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt gerade in Stovers Kutsche und betrachtet die Berge, über deren Wolkenspitzen gelegentlich ferne Schatten fliegender Drachen zu sehen sind. Unvermittelt ertönt ein federnder Schlag gegen das Kutschenholz. Sogleich sind eure Sinne gespannt und eure Hände an den Waffen.

Außen steckt ein Pfeil, um den eine Botschaft gewickelt ist. Das Geschoss muss aus dem Wald gekommen sein, es ist aber kein Schütze zu entdecken. Auf dem Pergament steht in unsauberer Schrift:

Rondra zum Gruße, Händler Störebrandt!
Ihr reist unerlaubt durch unser Lehensland und haltet uns vor die Schätze von Gold, die unser sind. Wir mögen euch ferzeihen diese Untat, wenn ihr an der großen Bachulme an der Uhdenkuppe feines 5alär in 5chatzkisten hinterlasst: 12.000 Dukaten, aber werfet jeden dreizehnten Dukaten in den Bach, auf dass wir nicht dem Namenlosen anheim fallen. Wollt ihr nicht zahlen, müsst ihr bluten. Seit gewarnt, wir werden eure Wagen mit unseren Lanzen spießen!

Ritter Haldan von Drolenhorst & Ritter Gisilwulf
Pechstein von Langeklamm

"Da rupf mir doch einer den Sterz! Alle wollen mein Geld!", poltert Stoerrebrandt. Er denkt nicht einen Augenblick daran, der Forderung nachzukommen, und weist die Helden an, ein waches Auge auf einen Überfall zu haben. Zwei Stunden später wird die menschenleere Uhdenkuppe passiert, ohne dass der Zug anhält.

IN DEN KNOCHEN DER BERGE (21. REISETAG)

Zur Umgehung der unheimlichen Wüstenei windet sich der Siebenbaronien-Weg die mal sanften, mal schroffen Hänge der Roten Sichel hinauf, so dass sich immer öfter tiefe Abgründe neben dem Weg auftun.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den ganzen Morgen fällt Regen vom Himmel und durchnässt euch bei euren Rundgängen auf der Länge des Wagenzugs. Die Fuhrleute treiben die schnaubenden Zugtiere weiter voran, stellenweise müssen die Wagen von hinten angeschoben werden. Überall strömen reißende Bächlein talwärts und stürzen sich von Klippen. Der Weg selbst hat sich in eine rutschige Sand- und Geröllbahn verwandelt.

In das Regenprasseln mischt sich ein weiteres Geräusch: ein lauter werdender Donner. Und er kommt von oben. Der Berg rast in einer rauschenden, braunroten Wand auf euch zu: eine Schlammlawine!

Mit gelungener *Gefahreninstinkt*-Probe darf eine Aktion früher reagiert werden. Die Lawine erfasst vor allem die Position der (oder zweier) Helden samt dreier Wagen — darunter auch ein Schatzwagen mit Dokumenten. Mit einer gelungenen Ausweichen-Probe kann dem Schlimmsten entgangen werden: 3W6 SP, ansonsten 5W6 SP. Bei gelungener *Körperbeherrschungs*-Probe darf für je 3 TaP* ein Schadenswürfel erneut geworfen werden. Die Lawine reißt Mensch, Getier und Gerät gut 100 Schritt hangabwärts mit und fordert einige Todesopfer. Die Wagen sind zerstört und die Bergung der Ladung ist anstrengend und zeitaufwändig. Der Wagen mit allerlei Dokumenten ist aufgesprungen, einige Schatullen, Kistchen und Pergamentrollen werden von reißenden Wassern fortgetragen. (Empfindliche Schriftstücke mögen in späteren Zeiten wieder auftauchen und den Anlass für ein Abenteuer bieten.)

Auf der weiteren Strecke hat in einem bewaldeten Tal ein Unwetter die Holzbrücke zerstört, die über eine Klamm führen sollte. Der provisorische Brückenbau, beginnend um ein Uhr mittags, würde mit den 15 Fachkräften etwa W6+8 Stunden dauern. Bäume werden gefällt, Bretter und Pfähle geschnitten, Sockel gesetzt und Statiken berechnet. Wenn ein handwerklich begabter Held die Arbeiten anleiten will, muss er je eine Probe auf CH, *Mechanik* +4 und *Holzbearbeitung* +4 ablegen: Für je 3 insgesamt übrig behaltene Eigenschafts- oder Talentpunkte sinkt die Bauzeit um eine Stunde (bis auf minimal zwei Stunden), für jeden Patzer verdoppelt sich die Bauzeit. Eine Übernachtung des Wagenzugs an dieser Stelle wäre ungemütlich und wegen weiterer Lawinengefahr riskant.

LICHT UND SCHATTEN DER WÜSTENEI (23. REISETAG)

Den ganzen Tag über reist der Tross mal näher, mal entfernter an der Peripherie der Wüstenei entlang. Immer wieder eröffnet sich die Aussicht auf die linkerhand gelegene graue Einöde, von der abergläubische Gemüter den Blick abwenden.

Abends wird die Wagenburg in einer Graslandschaft aufgebaut, bis zu der auch der Staub der Wüstenei weht und das Heulen des Windes bisweilen an einzelne Tierrufe oder verzweifelte Schreie erinnert. Mitten in der Nacht sind in der Wüstenei Lichtpunkte zu sehen: Staublichter, Geisterwesen, die ähnlich Irrlichtern (**MGS 111**) Opfer zu sich locken. Sie haben jedoch auch die Macht, in Träumen zu erscheinen: Nach einer halben Stunde, in der immer mehr Lichter aufgeflackert sind, erheben sich nach und nach etliche Schlafende des Wagenzugs und wanken schlafwandelnd in Richtung der Lichter: über 100 Personen. Lassen Sie wachende Helden Gegenmaßnahmen ergreifen: Die Opfer können mit mäßig aggressivem Vorgehen geweckt werden, erschrecken sich jedoch fürchterlich. In der Dunkelheit gehen auf alle Fälle einige Schlafwandler verloren, darunter auch Stovers Pagin Irinja.

Auf der Suche nach den Vermissten erwartet die Helden nächtlicher Grusel mit manchen schaurigen Phänomenen der Wüstenei (siehe Kasten), Tierskeletten, Gesichtsformen im Staub, fernem Heulen und schließlich den Staublichtern selbst, die Menschen in Treibsandlöcher zu locken drohen. Die Helden finden Irinja bleich im Sand liegend,

über ihr ein Staublicht schwebend, das die Haare des Mädchens durch seine Fingergleiten lässt und Irinja langsam Lebenskraft raubt.

Staublicht

Berührung: INI 10+W6 AT 15* PA 0 TP W6+4 SP(A)
LE 20 AU unendlich GS 8 RS 3 MR 10 GW 8

Staublichter sind wie fast alle Geister immun gegen profane Angriffe.

*) Bei einer gelungenen *Glücklichen Attacke* verursacht ein Staublicht 2W20 SP(A). Gegen die Angriffe von Staublichtern ist nur Ausweichen möglich.

Nach W6+2 KR entfernt sich das Staublicht so schnell wie möglich und kehrt nicht mehr zurück. Irinja fühlt sich etwas entkräftet, ist aber ansonsten gesund.

DIE WÜSTENEI VON DRAGENFELD

Im Jahr 1015 entstand rund um das Dorf Dragenfeld durch ein unheiliges Ritual ein lebenszerstörender Zeitsturm, der eine magische Einöde zurückließ (siehe den Abenteuerband **Rückkehr der Finsternis**). Diese fortan als 'Wüstenei' bezeichnete, unheilige Zone erstreckt sich ellipsenförmig bei einer Länge von 80 Meilen und einer Breite von 40 Meilen über die Baronien *Ingerimmus Steg* und *Uhdnwald*. Der mitten hindurchführende Goblinspfad wird hier durch heilige Bannstelen markiert. An einem kleinen Kloster und einem Turm an den gegenüberliegenden Rändern der Wüstenei zeigen die Praioten Präsenz und wachen darüber, das qua kirchlichem Edikt eine Durchquerung der Wüstenei ohne einen Diener des Herrn Praios verboten ist.

An den Rändern des Gebiets fallen zunächst Stille, welche Gräser und hängende Bäume auf. Dringt man tiefer in die Wüstenei vor, verfallen Sträucher, Bäume und Farben immer mehr und weichen einem grauen Staub. Der Großteil des Gebiets ist eine unruhige, graue, trockene Staubwüste, aus der sich Felsen, seltsame Sandhügel und versteinerte Baumstümpfe erheben. Über allem liegt ein leichter Staubnebel und die Luft flimmert, während der Himmel aus altem Blei zu bestehen scheint. Die Gesetze Sumus und Los' sind verzerrt und geben unheimlichen Phänomenen Raum: Magiekundige überkommen bisweilen Krämpfe, Fußspuren verschwinden nach einer Viertelstunde wieder, Geister huschen über den Boden, purpurne Blitze und Staubstürme ziehen über die Einöde. Der *Glaumensee* ist wie alle Wasser der Wüstenei faulig und trüb. Das *Schratenholz* steht noch als Wald mit uralten, kraftlosen Bäumen und soll vergreiste Waldschrate beherbergen. Gelegentlich findet man Ruinen von Weilern und Burgen. Das Dorf *Dragenfeld* ist bis auf den Tsa-Tempel, der von einem Weißen Ritter bewacht wird, zerfallen.

GOLD ODER LEBEN! (24. REISETAG)

Gegen Mittag meldet ein Kundschafter, dass zwei Meilen vor dem Wagenzug in einem Hohlweg die Straße aufgerissen ist - für Wagen unpassierbar. Auf den Kundschafter wurden Pfeile geschossen und bei seinem Weg zurück hat er hinter sich eine gutes Dutzend bewaffneter Reiter gesehen.

Stover holt den Rat der Helden und seiner Kinder ein. Es scheint sich um einen geplanten Überfall zu handeln: "Hier haben wir vielleicht die Frucht des Einbruchs in das Festumer Geschäftshaus."

Man geht kein Risiko ein und in der ausgedehnten Gras- und Baumsteppe wird mit einigen Sträuchern und Felsblöcken eilig eine Wagenburg zur Verteidigung gebildet.

Die Helden (oder die Wegkundigen) können in dieser Zeit auskundschaften, dass etwa 30 Reiter und 70 Wegelagerer zu Fuß auf den Wagenzug zusteuern. Lassen Sie die Helden den Aufbau der Wagenburg und ihre Verteidigungsplanung auf Papier niederlegen.

Weidener Raubritter

Nachdem der Festumer Räuber Grinjew dem in der Baronie-Ingerimms Steg hausenden Raubritter Haldan von Drolenhorst vom gewaltigen Goldzug berichtet hatte, der bald durch sein Land reist, hat der Ritter Blut geleckt: Gemeinsam mit anderen Sichelwächter Rittern, die es als ihr göttergegebenes Recht sehen, einem Pfeffersack sein Geld zu nehmen, bereitete er einen Überfall auf Stoerrebrandts Tross vor. Vor allem der junge *Gisilwulf Pechstein von Langeklamm*, dem viele einstige Schergen des geköpften Räuberbarons *Terkol von Buchenbruch* (siehe **Rückkehr der Finsternis**) folgen, schloss sich mit Feuereifer dem Plan an.

In ehrenvoll-rabiater Weise ließen die Raubritter Stoerrebrandt vor drei Tagen die Möglichkeit, freiwillig 12.000 Dukaten abzutreten (in der Annahme, das sei etwa die Hälfte seines Vermögens). Mit Ablehnung dieses Angebots wollen sie sich das Gold mit Gewalt nehmen: im offenen Kampf (natürlich beginnend mit einem traditionsreichen Hinterhalt), mit Lanze und Schwert, Ritter gegen Söldlinge.

10 Ritter (Veteranen)

Haldan von Drolenhorst, Vetter des eigentlichen Barons von Ingerimms Steg, ist um die 40, ein breitschultriger und rotbärtiger Bär von einem Mann, der schnell in Jähzorn gerät. Für ihn ist das Gold praktisch jede Bluttat wert und er würde alle seine Männer dafür opfern. Diese sind glücklicherweise nicht so goldgierig, daß sie jegliche Ehre vergessen hätten.

Ritter *Gisilwulf Pechstein von Langeklamm* ist ein hübscher Blondschoopf Anfang 20, dem die Pracht von Rüstung und Reittier sehr am Herzen liegen. Er hat von der Wiege an das Leben als Raubritter kennen gelernt und begrüßt Stoerrebrandts Wagenzug als größten Fang seines Lebens.

Die übrigen Rittfrauen und Männer sind alle geprägt vom harten Leben der Sichelwacht und ihrem Standesbewusstsein. Sie attackieren für gewöhnlich keine Wehrlosen, fordern lauthals zu Zweikämpfen auf und verwenden keine Bögen (dafür haben sie ihre Handlanger). Andererseits finden sie nichts dabei, Feuer bei Feinden zu legen und Geiseln zu nehmen.

Kriegslanze: INI 7+W6 AT 20 TP 1W+6 bis 3W+10 (s. **MBK 58f.**)

Ochsenherde: INI 4+W6 AT 13 PA 9 TP 3W+3 DK N

oder Ogerschelle: INI 5+W6 AT 14 PA 10 TP 2W+3 DK N

oder Morgenstern: INI 6+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+6 DK N

Fackel: INI 5+W6 AT 12 PA 8 TP 1W+1 DK N

LE 35 AU 33 KO 15 MR 5 GS 10/2 RS 8 (Plattenrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

20 leichte Reiter (erfahren)

Zu Pferde finden sich diese leicht gerüsteten Knappen und Schwertschläger, die der beweglichste Teil der Angreifer sind.

Wurfspeer: INI 13+W6 FK 16 TP 1W+4

Breitschwert: INI 13+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N

LE 30 AU 30 KO 13 MR 4 GS 12/6 RS 3 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Wuchtschlag

20 Räuber (erfahren)

Die Hauptleute, Burgwachen und Büttel der Raubritter führen für gewöhnlich eine Rotte der zu Fuß kämpfenden Räuber an.

Breitschwert + Schild: INI 7+W6 AT 13 PA 13 TP 1W+4 DK N

oder Glefes: INI 6+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+4 DK S

LE 30 AU 30 KO 13 MR 4 GS 5 RS 4 (Kettenwerk)

Sonderfertigkeiten: Finte, Gegenhalten, Linkhand, Niederwerfen, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag

50 Wegelagerer und Schützen (unerfahren)

Das Gros der Raubritterschergen sind Waldbauern, Knechte und Jäger, die gelegentlich mit ihren Herren Wegelagererei betreiben.

Kurzbogen: INI 8+W6 FK 14 TP 1W+4

Keule: INI 8+W6 AT 11 PA 7 TP 1W+2 DK N

oder Kurzschild: INI 8+W6 AT 12 PA 8 TP 1W+2 DK HN

LE 23 AU 27 KO 11 MR 3 GS 6 RS 2 (Waffenrock)

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

KAMPFVERLAUF

- Bei der Verteidigung wird Stoerrebrandt darauf bestehen, dass die Schatzwächter bei den Schatzwagen bleiben und hier als Reserve dienen, falls die Räuber durchbrechen. Den Helden stehen also nur die Uhdemberger Äxte und Tulamidischen Reiter (deren Stärke eher im beweglichen Angriff liegt) zur Verfügung. Etwa 50 weitere Wagenzüge können sich leidlich gut mit Hämmern, Säbeln und Knüppeln wehren.

- Die Räuber gehen wenig raffiniert vor: Schützen und Wegelagerer verteilen sich rund um die Wagenburg und setzen einzelne Pfeile ab, die Reiter galoppieren immer wieder um die Wagen herum und suchen sich einzelne Angriffspunkte. Alles ist zunächst zaghaft.

- Schließlich kommt ein wenig Ordnung in den Angriff: Die Schützen lassen Brandpfeilsalven in die Wagenburg regnen. In der Verwirrung versuchen die Berittenen in zwei Gruppen (zu je fünf Rittern und zehn leichten Reitern) mit donnernden Hufen in die Wagenburg zu brechen. Die Ritter spießen dort Gegner mit Lanzen auf und werfen Brandfackeln. Nachdem der Schwung aus ihrem Reiterangriff genommen ist, versuchen die Berittenen wieder Land zu gewinnen.

- In dieser Phase wollen auch die Fußkämpfer die Wagenburg stürmen, getreu der Devise "Immer feste druff!" Anstatt sich taktisch klug zu verhalten, versuchen einzelne Rotten immer wieder, zu den Schatzwagen vorzudringen und ein oder zwei Gefährte zu erobern.

- Geben Sie den Helden in diesem Scharmützel mit über 200 Beteiligten passende Gegner und Erfolgssituationen: Der Kämpferheld trifft auf Haldan oder Gisilwulf zum schlag- und wortreichen Zweikampf (beide Raubritter dürfen getötet werden und werden im offiziellen Aventurien nicht mehr verwendet); ein Sturmangriff der Ritter scheitert, weil das vorderste Pferd dank eines Heldenzaubers ausschert; Pfeile des Schützenhelden strecken vorbeieilende Reiter nieder; eine Einzelaktion kann einen Wagenraub vereiteln.

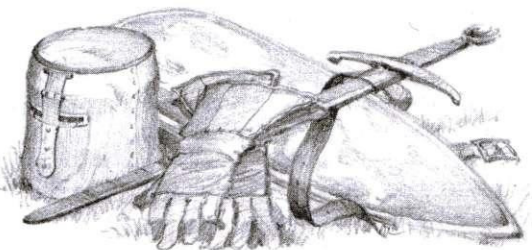
- Der blutige Kampf fordert viele Opfer, und auch die Helden finden sich immer wieder in einem Hexenkessel aus Pfeilen, Klängen und Pferdeshufen wieder. Der Ausgang des Überfalls bleibt im Detail Ihrer Spielgruppe überlassen und sollte vor allem von Einfallsreichtum und Erfolg von Heldenaktionen abhängen. Letztlich - vor allem nach dem Tod von Anführern - ziehen sich die Räuber geschlagen zurück und verstreuen sich im Gelände. Es mag ihnen im besten Fall (!) gelungen sein, ein oder zwei Schatzwagen zu erbeuten, doch Stover bleibt der größte Teil seines Geldes.

- Bevor der Zug die Weiterreise am nächsten Tag antritt, müssen Brände gelöscht, Verwundete versorgt, Tote geborgen und Gefangene verwahrt werden. Einige Wagen bleiben auf der Strecke, andere müssen notdürftig instand gesetzt werden.

Der Kampf um den Wagenzug kann auch gut mit den Regeln und Figuren von Armalion, dem Tabletopspiel für Das Schwarze Auge, ausgetragen werden.

ABENTEUERPUNKTE II

Jeder Held kann sich für die Reise des Wagenzugs **200 bis 250 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Je eine Spezielle Erfahrung gibt es für die Talente *Geographie*, *Wildnisleben* und *Fahrzeug Lenken* sowie drei weitere auf jeweils für den Helden passende Talente wie *Etikette*, *Tierkunde*, *Reiten*, *Wettervorhersage*, *Rechnen* oder ein Kampftalent.



KAPITEL III: STORREBRANDTSTOD

DIE RAFFZAHN-GOBLINS

Nach dem großen Überfall auf den Wagenzug ist der Ort nicht mehr fern, an dem Stover Storrebrandt für die Erben seinen vermeintlichen Tod inszenieren möchte: In einer Klosterruine soll ein Goblinüberfall seinem Leben scheinbar unerwartet ein Ende setzen. Durchgeführt wird die Attacke von den so genannten Raffzahn-Goblins, die Storrebrandt noch einen Gefallen schuldig sind. Zwei Tage vor dem Überfall schickt Stover die Helden in die nahen Jagdgründe des Stammes, um ihm seine Botschaft zu überbringen. Doch die Abenteurer erwartet eine böse Überraschung...

Botschaft für die Rotpelze

Am frühen Morgen des 25. Reisetages, kurz bevor der Tross nach dem verheerenden Überfall von gestern wieder aufbrechen soll, ruft Stover die Helden zu einem vertraulichen Gespräch in der *Bornstolz* zusammen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Verschwörerisch beugt sich der alte Herr nach vorne. "Jungs und Mädels! Es ist soweit. Wir schreiten zu den Vorbereitungen für meinen Tod. Übermorgen Abend wird der Tross gut 30 Meilen von hier bei der Ruine des Boron-Klosters Ralbarul unweit des Weilers Runhag lagern. Ich werde mit wenigen Wächtern die Ruine besichtigen und — o grausames Schicksal — in einen Goblinüberfall geraten, der meinen Tod bedeutet. Euch obliegt der größte Teil der Inszenierung. Es muss alles wie bei einem dieser sanderwickschen Uhrwerke ineinander greifen. Ihr sollt sogleich aufbrechen, um südlich in das Stammesgebiet der Raffzahn-Goblins zu reisen und sie zu diesem fingierten Überfall einzuladen. Ich habe sie vor Jahren mal mit ein paar Kräutern vor einer Gänsepusteln-Epidemie gerettet. Bei uns nur eine Kinderkrankheit, aber für die Rotpelze richtig arg. Seitdem stehen sie in meiner Schuld, und die werdet ihr für mich einfordern. Bis übermorgen Abend, dem verhüllenden Fest des Nebels, müssen drei bis vier Dutzend Goblins bereit zum Angriff und in Position sein."

Weitere Einzelheiten klären sich im Gespräch mit Stover:

- Die Abwesenheit der Helden vom Wagenzug will Stover mit einem "besonderen Erkundungsauftrag" erklären: Die Helden sollen südlich in der Schwarzen Sichel und den Vorbergen zwei Tage lang nach Gefahren suchen, die aus den dämonischen Schwarzen Landen drohen könnten.
- Die Helden erhalten eine grobe (fünfzehn Jahre alte) Wegkarte der Umgebung. Darin sind auch einige markante Landschaftspunkte im Gebirge eingezeichnet, anhand derer man zum Dorf der Raffzahn-Goblins (so der menschliche Name für den Stamm) gelangen kann: von hier aus ein fünf Stunden langer Marsch durch unwegsames Gelände.
- Stover empfiehlt, dass als Ansprechpartner für die Goblins am besten eine "langhaarige und, nun ja, auch sonst recht wuselig behaarte Frau" unter den Abenteurern diene. Am zweitbesten wäre ein langhaariger, behaarter Kerl, wie etwa ein Thorwaler ... Die Gruppe bekommt eine kunstvolle Kette aus Holzscheiben, roten Kieselsteinen und Wolfszähnen mit auf den Weg: Diese Ehrenkette hat der Stamm einst Stover verliehen. Sie soll als Legitimationszeichen für die Helden dienen.
- "Vermutlich wird der Stamm noch von der dicken Schamanin *Zewulwa* angeführt. Hütet euch aber vor der Ältesten *Kindranai*, wenn sie noch lebt. Das Biest war bis zur Gänsepusteln-Epidemie die Stammeschamanin, wurde aber abgewählt, da sie der Krankheit nicht Herr wurde. Ich glaube, die hat noch immer einen Brass auf mich."
- Wie genau und warum die Rotpelze vorgeblich die Klosterruine an-

greifen, weiß Stover auch noch nicht. "Da wird euch doch bestimmt etwas einfallen, nicht wahr? Die Reisenden des Wagenzugs erwarten ohnehin jeden Tag, hier in der Drachenpforte von Goblinhorden überannt zu werden." Auch die genaue Planung des Überfalls bleibt der Aufsicht der Helden überlassen; Stover verbittet sich jedoch Todesfälle (außer seinem) unter den Teilnehmern des Wagenzugs.

- Spätestens bis zum Nachmittag des 16. Efferd sollte zumindest ein Teil der Heldengruppe zurück bei Stover sein, um Rapport zu geben und den inszenierten Überfall vorzubereiten. "Außerdem werde ich dann schon rechtschaffen aufgeregt sein", brummt Stover lächelnd und tupft sich den Hals mit einem Tuch ab.

- Wurden einige Helden bei der Attacke der Raubritter am Vortag schwer in Mitleidenschaft gezogen, erhalten diese heilkundige Zuwendung oder je einen Heiltrank C (10 LeP), ehe sie aufbrechen.

INS GOBLINLAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Lagerplatz des Wagenzugs führen euch Wildnispfade und Bachläufe nach Süden in die Bergwälder der Schwarzen Sichel. Rotfichte und knorrige Sichelanne bewachsen Hänge mit Adelfarn und Schlehdorn. Das dunkel gefärbte Schiefergestein lässt Berge aus der Ferne als sanfte Erhebungen mit gerundeten Formationen erscheinen, die sich aus der Nähe jedoch als bizarre Auftürmungen, steile Felswände und übereinander gewuchtete Schieferplatten herausstellen. Bis in 2.500 Schritt Höhe reichen die breiten Gipfel, die in das tiefe Grün der Wälder gebettet sind. Die tief hängenden, regenschwangeren Efferdwolken hüllen Gräser, Blätter, Borken und Moossteine in immertropfende Taunässe.

Mit Stovers Umgebungsskizze wandern die Helden durch Tannenwälder bis zu drei großen Findlingen und folgen anschließend einem Bach bis zu einem Wasserfall. Verlangen Sie eine einfache *Orientierungs-Probe*, bei deren Misslingen die Gruppe W6 Stunden Zeit verliert.

In den Bergregionen können Sie die Helden mit einheimischer Fauna konfrontieren, die von Frettchen, Gebirgsbock, Pfeifhase und Rotluchs (häufig) über Wildschwein, Grimwolf und Bergadler (gelegentlich) bis hin zu Höhlenbär, Harpyie und Hippogriff (selten) reicht. Mehr zu diesen Tieren finden Sie in der **ZBA**.

VERLASSENE HÖHLEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwitzend und doch fröstelnd marschiert ihr weiter eine von Wolken umhüllte Hangkuppe hinauf. Nebelbänke ziehen wie Vorhänge beiseite und lassen euch auf zwei riesenhafte Schatten blicken: Ogerwesen mit vier Armen!

Auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass es sich um übermannshohe Puppen aus Stroh und geschnitztem Holz handelt, an denen kleine Knochen baumeln. Die Puppen haben Augen aus gelben Steinen, breite, ungeschlachte Menschenfressergesichter und einen enormen Wanst.

Es handelt sich um Menschenscheuchen, die Goblins manchmal in der Nähe ihrer Stammeswohnung aufstellen, um das Volk fernzuhalten, da sie oftmals schon früher aus einer Heimat in den Tälern getrieben hat. Nach einer weiteren halben Stunde erreicht die Gruppe die Heimstatt der Goblins.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An einem windgeschützten Hang stoßt ihr auf allerlei Höhleneingänge, die teils künstlich erweitert wurden, teils einen fast scheibförmigen Verschlussstein besitzen, der zum Schutz vor den Eingang gerollt werden kann. Immer wieder findet ihr Werkzeuge aus Holz und Feuerstein, grobe Keramik, Knochen und Abfälle. Am Fuß des Hanges seht ihr brachliegende Gemüsegelder, leere Schweinekoben und einen offenbar länger nicht genutzten, großen Feuerplatz mit einem zerbrochenen Tonkessel. Obwohl hier vielleicht über hundert Goblins hausen könnten, seht ihr keinen einzigen Rotpelz. Diese Stammessiedlung ist verlassen.

Auch auf lautes Rufen erscheinen keine Stammesmitglieder. Mit Betreten des Goblindorfes verlassen eilig einige Dachse das Areal, die hier über Monate gehaust haben. Bei näheren Untersuchungen können die Helden Folgendes entdecken:

- Männer, Frauen und Kinder sind gleichermaßen fort. Anhand einiger zurückgelassener Jagdbeute und ehemals mit Beerensaft gefüllten Gefäße sowie den zuletzt benutzten Feuerstätten kann ein Held schätzen (*Wildnisleben* +5), dass die Stammeswohnung seit einigen Monaten verlassen ist.
- Zurückgelassene Gegenstände sind meist zerschlissene Felle, wenig bedeutende oder defekte Werkzeuge sowie einige ziemlich große Tonkrüge, Hebeläste für Felsbrocken und gehauene Steinsitze, die sich nicht gut transportieren lassen. Diese Siedlung wurde immerhin so verlassen, dass allerlei Hab und Gut mitgenommen werden konnte. Allerdings finden sich ein paar zerbrochene Speere und am Stein absichtlich zerstoßene Metalldolche (wohl aus Handel mit Menschen) am Hang.
- Hundert Schritt entfernt findet sich ein weiterer, von dichtem Farn bewachsener Abhang, von dem Leichengeruch dringt: der Goblindfriedhof. Goblins werfen ihre Toten ohne besonderes Zeremoniell hier hin. Eine Untersuchung der Leichen (*Totenangst* berücksichtigen; Probe *auf Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* +5) zeigt, dass die neuesten Toten einige Monate alt sind. Das Verhältnis von vielen toten alten Goblins, einigen verunglückten Jägern und einem guten Schwung zu schwacher Goblinder unter den Leichen lässt nicht auf Ereignisse mit ungewöhnlichen Todesfällen in der letzten Zeit schließen.
- In der Asche des großen Lagerfeuers liegen die Knochen von drei stämmigen Goblinderkrieger, die Bissspuren von einem mächtigen, menschenähnlichem Gebiss (Oger) aufweisen - als ob Fleisch von den Knochen genagt wurde. Beim Feuerplatz liegt ein vergessener Ohrschmuck aus gehämmertem Kupfer, der eine Mondsichel darstellt und gezackte Symbole aufweist. Für einen Völkerkundler (*Geographie* +7) ist dieses Stück eindeutig orkisch.
- Im Zentrum des Dorfes zeugen neben dem Lagerplatz Löcher im Boden vom einstigen Standplatz zweier Holzstatuen, die entfernt wurden. Als Ikonen liegen drum herum noch allerlei geschnitzte Statuetten von Finger- bis Handgröße. Sie zeigen Goblins mit übergroßen Wildschweinköpfen; die meisten weiblich, manche männlich.
- Neben vielerlei farbenprächtiger Höhlenmalerei von Tieren und Pflanzen des Waldes scheint eine lange Höhle regelrecht die Geschichte des Stammes zu erzählen: Hier sind bedeutende Schamaninnen, Katastrophen, Begegnungen mit Eindringlingen und Feierlichkeiten festgehalten. Nach einiger Suche finden die Helden eine Zeichnung vom krank oder tot darniederliegenden Dorf, dem ein runder Mensch mit Hut (Stoerrebrandt) helfende Kräuter schenkt. Die neueste, nicht ganz vollendete Zeichnung zeigt entsetzte Goblins, die auf eine Gruppe von zwei dicken und riesigen Zweibeinern mit weit geöffneten Mündern (Oger) und vier haarige Klingenträger (Orks) starren. Je ein Oger hält ein großes Holzstandbild mit Wildscheingöttern in seinen Klauen, während die Orks gemeinsam die Schamanin gepackt haben.
- Nachdem die Helden einige Zeit im verlassenen Dorf gestöbert haben, können Sie jeden eine *Sinnenschärfe*-Probe würfeln lassen. Wer am meisten TaP* besitzt, erkennt im Westen eine dicke, ferne Rauchfahne:

Dort raucht in vier Meilen Entfernung die Esse des Mondenspalt, wo die Raffzahn-Goblins unter Zwang arbeiten.

DAS SCHICKSAL DES STAMMES

Der etwa 120 Köpfe umfassende Stamm der Raffzahn-Goblins (die sich selbst als *suulak ruksul* bezeichnen) lebte seit Generationen in den Wohnhöhlen am Nordwestrand der Schwarzen Sichel und hatte sein Auskommen mit Jagd, Sammeln, Schweinezucht, Überfällen auf Reisende am Goblinpfad und Handel mit Töpferwaren. Bedeutender Mittelpunkt der Gemeinschaft waren, wie bei vielen Goblins üblich, die Schamanin *Zewulwa* und die zwei Schritt hohen Götterbildnisse von Mailam Rekdai und Orvai Kurim.

Vor sechs Monaten erschien in der Gegend vier orkische Marodeure des letzten Orkenzugs mit zwei Ogeren und entdeckten unweit den Mondenspalt, eine Klamm, an der ein unterirdischer Fluss an die Oberfläche kommt und Silberkörner im Sand zurücklässt. *Trechtok*, der Anführer der Orks, beschloss, die Silberschätze für sich zu gewinnen und das Edelmetall mit Hilfe vieler Hände aus dem Fluss waschen zu lassen. Die Marodeure entführten die Schamanin der Goblins, schleiften die Götterbildnisse fort und erschlugen die drei stärksten Krieger des Stammes. Mit dem Tod ihrer Schamanin bedroht (die selbst ihren Schützlingen dazu riet, alles zu tun, damit der Stamm überlebe, wie auch immer), willigten die Goblins zähneknirschend ein, in den Mondenspalt zu ziehen und dort für die Orks zu schuften. Hier sind seit Monaten *Zewulwa* und die Götterstatuen in eine bewachte Höhle gesperrt, während die Goblins Silber schürfen, eine gezimmerte Erzquetsche bedienen und Nahrung für sich und ihre gefräßigen Ausbeuter beschaffen.

DER MONDENSPALT

Wenn die Helden in Richtung der Rauchfahne marschieren, erreichen sie nach Durchquerung eines weiteren Tals und Höhenzugs etwa zu Sonnenuntergang den Mondenspalt. Aus einiger Entfernung sind für scharfe Ohren (höchster TaW *Sinnenschärfe*) bisweilen Hämmern, kehliche Rufe und Steinepoltern zu hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unmittelbar vor euch öffnet sich das Dickicht aus Farnen und Tannen zu einem Abgrund. Ihr blickt in einen vielleicht zehn Schritt tiefen und gut hundert Schritt durchmessenden Talkessel, der links und rechts in eine enge Klamm übergeht. Schieferplatten ragen bedrohlich über die bis zu lotrechten Felswände. Von links nach rechts fließt gemächlich ein Fluss in mehreren Armen durch den Kessel, um rechterhand in Stromschnellen aus dem Blick zu verschwinden. Wo das Wasser nicht schon braun aufgewühlt ist, glitzert es magisch-silbrig wie das Mondlicht. Der ebene Talgrund ist bisweilen von Gräsern und Sträuchern bewachsen, besteht aber größtenteils aus bloßem Kies und Schwemmsand. Hier bücken sich Aberdutzende ausgemergelter Goblins im knietiefen Wasser und sieben den Sand. An den Hängen schürfen sie im Schiefergestein in großen Gruben. Ihr erkennt ein paar Rundhütten mit Steinwänden und Dächern aus Tannenzweigen, wo Goblinderfrauen und Kinder zu sehen sind. Der weithin sichtbare Rauch quillt hingegen aus einem verrotteten großen Lehmgebäude mit Kaminloch in der Mitte des Talkessels. Unweit finden sich besser gezimmerte Holzhütten und einige Höhleneingänge, vor denen ihr zwei Orks erkennt, die Peitschen gegen Goblinderarbeiter schwingen. Aus einer Höhle tritt gerade ein über zweieinhalb Schritt hoher, schmerbäuchiger Oger, der sich vor Lachen den Wanst hält.

ÖRTLICHKEITEN

Eine Kopiervorlage der Karte ohne die Nummern finden Sie auf Seite 52.

1: Der Fluss

Die Wasser aus den Höhen der Schwarzen Sichel sammeln sich zu einem größtenteils unterirdischen Fluss, der an dieser Stelle für einige hundert Schritt in einer tief eingeschnittenen Klamm an die Oberfläche tritt. Vorher durchfließt er eine der berühmten Silberadern des Gebirges und setzt feinen (und im Frühjahrshochwasser gröberen) Erzkieles hier im Mondenspalt ab. Das Wasser des von Derographen unbezeichneten Flusses ist trotz des Spätsommers lausig kalt.

2: Schürfstellen und Gruben

Hier schürfen die Goblins tagsüber vielversprechende Steine aus dem Boden oder sieben sie aus dem Fluss. Daneben haben sich Abraumbügel gebildet. Pickel, Schaufeln, Lastkörbe und Schalen liegen auch nachts herum.

3: Stromschnellen

Bald nach dem Talkessel, in dem der Fluss gemächlich fließt, stürzt er über wilder werdende Stromschnellen wieder in die Tiefen des Gebirges. In einem gurgelnden Schlund verschwindet das Gewässer in der unterirdischen Welt, um viele Meilen westlich dem Braunwasser zuzufließen. Goblins, die vor Erschöpfung sterben, werden oft in die Stromschnellen geworfen, wenn die Oger gerade nicht hungrig sind. Wer hier in das Wildwasser gerät, muss, je nach Stelle, eine *Schwimm-Probe* +2 (Kesselausgang) / +4 / +6 oder +8 (Schlund) schaffen, um gegen den Strom anzukämpfen. Bei Misslingen ist die nächstschwierigere Probe zu bestehen, bei Gelingen die nächste einfachere. Wer in die Erde gerissen wird, verliert 3W20 AuP und W20 LeP, ehe er mit mehr Glück als Verstand inmitten einer Höhlenkammer wieder zu Luft und Halt kommt. Enge und verschlungene Spalten führen mit viel Mühe wieder an die Oberfläche.

4: Unterkünfte der Schürfgoblins

Vor allem die männlichen Raffzahn-Goblins gewinnen für die Orks das Silber aus dem Fluss oder jagen in der Umgebung. Nachts ruhen sie in einfachen Steinhütten mit Nadeldächern und Strohlagern.

5: Unterkünfte der Goblinfrauen

Die vier Dutzend Frauen des Goblinstammes hausen mitsamt Kindern in größeren Lehmbehausungen in der Nähe des Hüttenwerks und kümmern sich um Beeren- und Kräutersuche, Schweinezucht, Essenszubereitung, Reparatur von Werkzeug sowie Bewirtung der Orks. Hier ist es zu keiner Zeit wirklich still und selbst nachts ist immer wieder das Greinen von Säuglingen zu hören.

6: Schweinekoben

In einer ausgedehnten, von Steinwällen begrenzten Suhle grunzen und quieken zwei Dutzend haarige Mastschweine, die mit Gemüse und Abfällen gefüttert werden. Sie ähneln mit ihren mächtigen Hauern eher Wildschweinen als dem mittelländischen Hausschwein. Angesichts zweier gefräßiger Oger, die auch mal ein Heißhunger nach Rohfleisch überkommt, können die Goblins kaum eine sinnvolle Schweinemast aufbauen. Die Rotpelze selbst bekommen meist nur Haferbrei, Wurzeln und Gemüse in die Schüssel.

7: Hüttenwerk

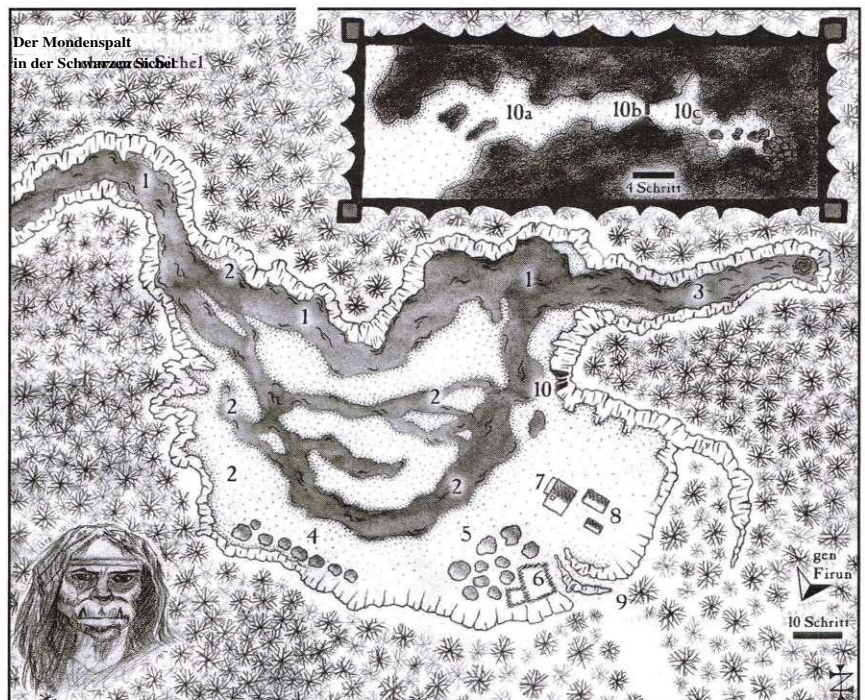
Das größte Gebäude des Tals ist ein geräumiger Bau aus Lehmziegeln. Aus einem Schlot steigt oft dicker Rauch. Da das Silber nur selten in reiner Form im Fluss oder Boden gefunden wird, muss es verhüttet wer-

den. Alle Säcke mit Silbergestein werden hier angeliefert, damit durch orkische Verhüttungskunst in der Erzquetsche (ein Walzenwerk aus hartem Holz) und einem Bad aus Ogerharn und anderen Ingredienzen das Edelmetall vom tauben Gestein getrennt wird. Reicht dies nicht, so kommt das Erz lange in den ständig mit Holz befeuerten Hochofen, so dass das flüssige Silber austritt. Zehn Goblins pumpen hier an einem Blasebalg aus Schweinsleder und schleppen Holz oder Steine. Dabei werden sie stets von mindestens einem Ork überwacht.

8: Orkhäuser

In schnell zusammengezimmerten Hütten hausen die vier Orks, messen ihre Kräfte, betrinken sich mit Balihoer Bärenod und lassen sich von Goblinfrauen verwöhnen. Die Hütten besitzen Stelltüren und weisen im Innern einfache Hocker, Fässer, mit Stroh gepolsterte Wildfelle und allerlei Waffen und Trophäen auf.

Unter dem prächtigen Bärenschlaffell Trechtoks schließt eine Holzplat-



te ein Loch im Boden mit einer Schatzkiste ab. Hier wird das gewonnene Silber der Orks — derzeit im Wert von 186 Dukaten und einem Gewicht von etwa 15 Stein - verwahrt. Einmal im Monat trifft ein Händler aus Baliho ein, der den Orks für Silber allerlei Waffen, Werkzeuge und Schnaps verkauft.

9: Rampe

Eine aufgeschüttete, steile Rampe ermöglicht es, mit Lasteseln oder kleinen Karren den Talkessel zu erreichen und zu verlassen.

10: Höhlen

Wo der Fluss auf höherem Lageniveau einstmals durch den Berg geströmt ist, ist nun nur noch eine lang gestreckte Höhle mit feinem Sandboden zurückgeblieben, die nach 35 Schritt eingebrochen ist. Häufig findet sich an der feuchten Decke Phosphorpilze, die einige Bereiche schummrig-grün erhellen.

10a: Höhleneingang

Wo sich gähnend in drei breiten Spalten die Höhle öffnet, ist fast immer ein Oger zu finden: Sie wachen über die hierhin verschleppten Götterstatuen und die Schamanin und schlafen und essen auf einem Lager aus frischem Farn. Es riecht süßlich und ranzig nach Ogerfett. Überall liegen Fellreste, Gerippe, Schädel und einzelne Knochen von Schweinen, Rehen und Goblins. Für eine Feuerstelle liegt ein Haufen trockener Äste und Zweige bereit.

Um sich an einem schlafenden Oger vorbeizustehlen, sind zwei *Schlei-*

chen-Proben erforderlich. Bei zwei schlafenden Ogern ist jede Probe zusätzlich um 3 Punkte erschwert. Sind die Oger wach, aber arglos, erschwert das die Proben um 6 Punkte; stehen sie auf Wache, sind die Proben um 10 Punkte erschwert. Die Menschenfresser sind vor allem für ihren Geruchssinn bekannt, der ihnen den Weg zu ihrem Leibgericht Menschenfleisch weist. Werden sie z.B. durch Talaschin-Salbe, die den Eigengeruch tilgt (ZBA 268), getäuscht, sind alle Probenerschwernisse halbiert.

10b: Blockierter Gang

Nach etwa zwanzig Schritt verengt sich der hier nur noch zwei Schritt hohe Gang zu einem Spalt, der von einer fast ogergroßen Schieferplatte derart verschlossen ist, dass es kaum ein Durchkommen gibt. Schleifspuren und Fußstapfen von Ogern und Orks zeigen, dass die Platte regelmäßig bewegt wird.

- **Hindurchzwängen:** Entsprechend kleine Helden können sich durch ein verbliebenes Loch quetschen. Wer seine Größe (in Doppelfingern, also cm/4) und sein Gewicht (in Stein) addiert, erreicht bei einer Summe von 70 Punkten mit einer GE-Probe die andere Höhlenseite. Für je 4 Summenpunkte mehr oder weniger wird die Probe um 1 Punkt erschwert bzw. erleichtert. (Der Vorteil *Schlangenmensch* halbiert die Summe.) Bei Misslingen der Probe drohen Steckenbleiben, Verrenkungen und böse Abschürfungen.

- **Umstoßen:** Effektiv können nur drei Helden gleichzeitig die Steinplatte anpacken. Jeder muss zum Umstoßen oder Wegrollen eine KK-Probe ablegen, bei der ein Gesamtmalus von 20 Punkten abgebaut werden muss.

- **Zerschlagen:** Nach einer gelungenen *Gesteinskunde-Probe* ist klar, dass die Schieferplatte nicht sonderlich stabil ist. Mit Hammer und Meißel kann sie ein halbwegs kräftiger Mensch innerhalb einer halben Stunde zerbrechen. Bei mehr Arbeitern, weniger Zeit, möglichst leisem Hämmern, anderen Werkzeugen oder gar Magie ist die Einschätzung des Spielleiters gefragt.

10c: Gefangenenhöhle

Der hinterste Höhlenabschnitt ist von etlichen kleinen und großen Felsbrocken übersät, bis schließlich der gesamte Gang eingebrochen ist. Linkerhand liegen in einem Spalt die zwei mannshohen Holzstandbilder Mailam Rekdais (einer goblinähnlichen Wildsau mit zahllosen Eutern und übergroßem Kopf) und Orvai Kurims (einem aufrechten Eber mit riesigen Hauern und bekrallten Händen). Am Ende der Höhle kauert in zerlumpter Fellkleidung die ausgemergelte, aber dennoch massige Schamanin Zewulwa. Ihre Beine sind mit Lederriemen verschnürt, während eine ebenso einfache wie grausame Methode ihren nun verkrüppelten rechten Arm festhält: Er ist unter einem darauffliegenden Felsen eingeklemmt (KK-Probe +12 zum Hochheben). Bevor jemand die Schamanin erreicht, gerät er in die Fänge eines gut verborgenen, lebenden Fangeisens: Ein angepflockter Riesenhirschkäfer attackiert alles, was in Reichweite seiner Kette gerät, und versperrt so den Weg zu Zewulwa.

Riesenhirschkäfer

Zangen: INI 5+W6 AT 12 PA 4 TP 1W+4, RS -1

Biss: INI 5+W6 AT 16 PA 4 TP 1W+2, RS -1

LE 35 AU 30 KO 16 GS 4 RS 5 MR 15/12 GW 9

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16),

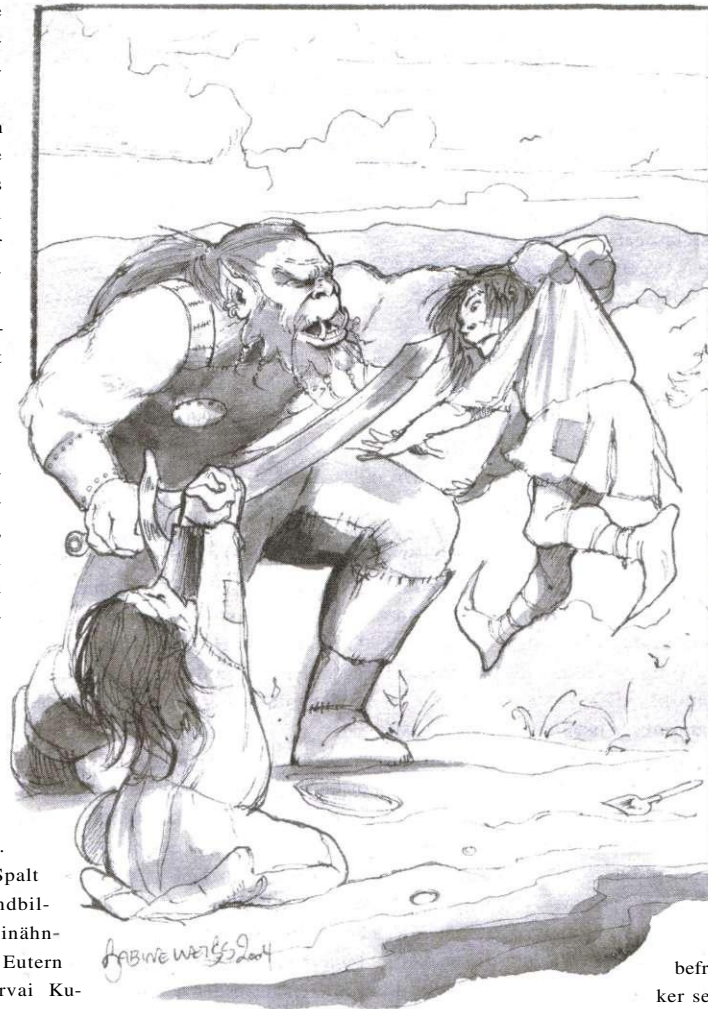
Verbeißen

Der Käfer führt zunächst mit seinen Zangen Doppelangriffe gegen dasselbe Ziel aus, das er bei erfolgreicher Angriffssequenz mit seinen Zangen festhält (dabei entstehen durch den Zangengriff 1W-2 TP pro KR). Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt. Aus diesem Griff kann man sich nur befreien, wenn unter Aufwendung einer Aktion je eine KK- und eine GE-Probe gelingt, was jeweils W6 SP zufügt, unabhängig vom Erfolg dieser Doppelprobe. So lange der Große Schröter einen Gegner im Griff hat, beißt er nur diesen.

ROTPELZE, SCHWARZPELZE UND FETTPELZE

Die Stammesgoblins

Die gebeutelten Rotpelze schufteten seit Monaten für ihre neuen Herren im Mondenspalt und haben sich größtenteils in erschöpfter Lethargie



mit der Situation abgefunden: ein kümmerliches Leben, aber zumindest ein Leben. Sie beugen sich unter die Knute der Orks und scheinen keinen Funken Stolz im Leib zu haben. Die Orks mussten jedoch erkennen, dass die Rotpelze aufrührerisch werden, wenn zu viele junge Goblins durch Mühsal oder Bestrafung zu Tode kommen: Das Überleben der Gemeinschaft ist instinktiv das höchste Gut des Stammes; danach kommt gleich die Furcht um die als Geisel genommene Zewulwa. Ohne ihre Götzenbilder und ihre kluge Schamanin sind sie führerlos und halten ihre ungeliebten orkischen Herren für unbezwingbar. Die Rotpelze sprechen durchgehend nur Goblinsch und ein wenig Oloarkh. Die Helden riechen für sie zunächst wie Verbündete der Orks oder sonstiger Ärger. Kann sich die Gruppe verständlich machen, zeigen sich die Goblins zwar hoffnungsvoll, dass bessere Zeiten anbrechen, trauen sich aber nicht, gegen ihre Peiniger aufzubegehren, so lange die Schamanin und die Stammestotems nicht aus "der Höhle der Fressmonster" befreit wurden. "Zeigt uns, dass ihr stärker seid als Trechtok und seine Fressmonster, und wir werden euch dann helfen ... vielleicht."

Namen: Gvulu, Gruum, Kwork, Odward, Suulol, Skromor, Tschischi, Zooqa

Kindranai, Goblinälteste

Die kleine, vernarbte Goblinin mit schlohweißem Fell war einst Schamanin der Raffzahn-Goblins, ehe sie wegen Unfähigkeit abgesetzt wurde. Obwohl wenig angesehen, versucht die Alte, die gebrochene Garethi spricht, ständig, dem Stamm Mut zuzusprechen. Sie erhofft sich mit Greisensturheit neben der Befreiung aber auch, dass Zewulwa das Zeitliche segnet, so dass sie selbst wieder die Zauberkeule schwingen kann.

Zewulwa, Schamanin

Die eigentlich sehr dicke Schamanin erinnert derzeit eher an ein haariges Knäuel Hautlappen. Nach Monaten der Gefangenschaft in der Höhle ist ihr Leib schwach und ihr rechter Arm verkrüppelt. Sie beherrscht einigermaßen gut Garethi und behandelt Menschen respektvoll, insbesondere, wenn sie Freunde des "großen Glatthautheiligers Stufe - prant" sind. Nach ihrer Befreiung sorgt sie sich um ihren Stamm, gutes Essen und ihre Schamanenkeule — in dieser Reihenfolge.

Trechtok, Anführer der Orks

Ein grau befellter Rorwhed-Ork mit brustlangem Backenhaar, der sich sowohl auf das Kämpfen wie auch auf das Metall- und Holzhandwerk versteht. Nach einem verlorenen Zweikampf gegen Marduk Orkhan zog er mit treuen Mitstreitern und zwei verbündeten Ogern als - wie die Menschen sagen — Orkwebel plündernd durch Weiden, das im letzten Jahr wieder unter einem Ansturm der Schwarzpelze litt. Mit der Ausbeutung des Mondenspalts sieht er sich am Ziel seiner Wünsche nach Macht und Reichtum und glaubt, hier für den Aikar Brazoragh eine Kolonie gründen zu können. Der Schamanin hat er die Keule aus Elchknochen geraubt und deren magische Wirkung entdeckt. Mit der Wut eines Mannes, der dreiste Einbrecher in seinem Haus vorfindet, aber auch der Erfahrung eines Veterans, begegnet er den Helden.

Trechtok

Knochenkeule: INI 12+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+6* DK N

LE 35 AU 40 KO 15 MR 4 GS 6 RS 4 (Lederrüstung)

Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Zäher Hund, Dämmerungssicht, Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

* Zweimal kann die magische Knochenkeule (AG 152) einen getroffenen Gegner buchstäblich in den Boden rammen: Der Boden unter den Füßen verwandelt sich in Flieβsand, in den das Opfer bis zur Hüfte einsackt. Das Opfer kämpft fortan mit AT-Proben +2 und PA-Proben +4, bis es sich in einer Aktion *Position* mit einer KK-Probe+4+BE wieder aus dem Sandloch stemmen kann.

Orkmarodeure

Die drei Plünderer und Wegelagerer Basrakh, Ungratz und Grallek sind in den letzten Monden beim Goblinschinden und Saubraten schmausen etwas faul und unbeweglich geworden. Teils passen sogar die Lederrüstungen nicht mehr anständig.

Orkmarodeure

Säbel: INI 11+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+3 DK N

Speer: INI 9+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+5 DK S

LE 20 AU 33 KO 13 MR 0 GS 6 RS 2 (unpassende Lindwurmhäute)

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Zäher Hund, Dämmerungssicht, Finte, Wuchtschlag

Oger

Über zweieinhalb Schritt aufragend, käsige weiße und schmalzige Haut, unförmige Fettwulste, rote Augen und ein stinkendes Haifischmaul. Plump und tumb, aber bärenstark und gierig nach Fleisch, sind sie der Schrecken der Goblins und wenig berechenbare Verbündete der Orks. Die zwei Menschenfresser sind zufrieden, solange sie satt sind. Seit einiger Zeit betrinken sie sich auch gerne flaschenweise mit Balihöer Bärentod und anderem Gebranntem.

Oger

Faust: INI 12+W6 AT 9 PA 5 TP 2W+1 DK NS

Keule: INI 12+W6 AT 10 PA 6 TP 3W+3 DK S

LE 45 AU 40 KO 15 MR 0 GS 10 RS 2 (dicke Haut)

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag. Eine erfolgreiche AT mit der Keule gilt automatisch als *Niederwerfen*.

Im betrunkenen Zustand gelten folgende Werteveränderungen: INI -3, AT/PA -2, TP -1, GS -4

FREIHEIT FÜR DEN STAMM!

Nach ein wenig Beobachtung können die Helden feststellen, dass wohl der ganze Stamm der Raffzahn-Goblins neuerdings hier sein Dasein unter der Knute von Orks fristet. Die Helden sollten zu dem Schluss gelangen, dass eine Befreiung der Goblins aus ihrer Zwangsarbeit nicht nur notwendig für ihren Auftrag, sondern auch ehrenvoll wäre. Die Zeit drängt: In weniger als zwei Tagen soll der falsche Überfall auf Stover ausgeführt werden.

ERKUNDUNGEN

- Wenn die Heldengruppe bereits geschwächt ist, kann sie die genaue Anzahl der Orks und Oger herausfinden. Andernfalls bleiben ihre Schätzungen hinter der Zahl der später tatsächlich auftretenden Feinde zurück.

- Es dunkelt langsam, wodurch eine Erkundung, aber ebenso ein Kampfsowohl Vorteile als auch Risiken bieten könnte: Zwar legen sich die meisten Goblins und Ausbeuter bald zur Ruhe, aber dafür verfügen alle Orks über *Dämmerungssicht*. Die Oger besitzen einen ausgeprägten Geruchssinn. Es ist nachts stockfinster; das Madamal erscheint vier Tage vor Neumond erst in der späten Nacht als Sichel. Die Helden können auch beschließen, bis zum Morgen zu warten: Bei Sonnenaufgang beginnen wieder die Arbeiten im Talkessel.

- In der Nacht stehen stets zwei Orks oder ein Ork und ein Oger mehr oder weniger nachlässig auf Wache und halten ein Feuer in Gang. Die Oger befüllen sich immer wieder mit Schnaps und werden im Laufe der Zeit immer unaufmerksamer. In den Hütten der Orks geht es zunächst mit Gebranntem, rabiatem Revierverhalten und Goblifrauen hoch her, ehe lautes Schnarchen ertönt.

VORBEREITUNGEN UND VERBÜNDETE

- In dieser Wildnis weitere Hilfe zu finden scheint aussichtslos: Hier wohnen keine Menschen und die nächste Ritterburg liegt weit entfernt. In den Sichern muss sich jeder selbst helfen.

- Wenn die Helden versuchen, ungesehen das Lager auszukundschaften, werden sie zumindest von einer Person bemerkt: Die alte *Kindranai* wird sich aus dem Talkessel herausstellen und ihrerseits zunächst die Helden heimlich beobachten. Wer sind diese Glatthäute und was wollen sie hier? Geben Sie den Helden mit *Gefahreninstinkt* oder hoher Intuition erste Hinweise: "Du fühlst dich beobachtet. Irgendjemand ist hier." Den Helden sollte einige Zeit nicht klar sein, ob möglicherweise eine orkische Wache oder ein noch perfiderer Gegner ihre Spur aufgenommen hat: jemand, der seltsamerweise keinen Alarm schlägt. Nach einiger Zeit hören sie Äste in der Nähe knacken, finden jedoch an der vermuteten Stelle niemanden. Schließlich kommt es nach der Entdeckung von Fußspuren und weißen Haaren zur unvermeidlichen Szene, wo die Helden *Kindranai* in einem Busch stellen oder daraus hervorzerren. Haben sich die Helden einmal als die Stärkeren erwiesen, kriecht *Kindranai* vor ihnen im Staub, versucht endgültig das Ziel der Gruppe zu ergründen und bietet sich als Helferin an — mit eigenen Interessen.

"Visla chrualaak. Neein, nicht hauen nette *Kindranai*!"

"*Kindranai* machen alles für *tingla valuk* ... Glatthäute."

"Ich euch sagen, wo Schamanin, und helfen zu besiegen *graluk* ... Orks! Aber ihr mir geben Keule der Schamanin und ichs wieder Schamanin!"

"Ihr können vielleicht Schamanin Zewulwa umdrehen Hals, wenn niemand guckt, ja?"

"Ihr sagen allen *suulak ruksuul*, dass ichs sies alle befreit, ja?"

(*eingeschnappt*) "Was ihr schon wissen von den Farrben der Welt!"

- Wenn die Helden zu den Goblins im Tal vordringen wollen: Das Gros der Raffzahn-Goblins will erst kämpfen, wenn die Schamanin wieder frei ist.

DIE BEFREIUNG

Irgendwann ist der *Moment der Wahrheit gekommen*: Es kommt hart auf hart, die Zeit wird nicht mehr in Spielrunden, sondern Kampfunden gemessen.

- Wollen die Helden das Tal im Sturmangriff nehmen, um alles über 8 Spann Größe niederzuhauen, was aus Hütten gekrochen kommt, sollten sie einiges an Kampfkraft und Geschwindigkeit mitbringen. Die Orks und Oger rechnen durchaus mit Feinden, die ihnen die Silbergrube streitig machen wollen, und haben die bessere Ortskenntnis. Hier können die Helden schnell vor überraschenden Hindernissen und plötzlich auftauchenden Gegnern stehen.
- Eine Falle oder ein Ablenkungsmanöver (z.B. ein Brand in der Hütte), das die Gegner von selbst antraben lassen soll, wird wahrscheinlich immer nur für einen Teil der Feinde funktionieren. Gerade Trechtok ist schlaue genug, einer Falle zu entgehen, und könnte den Spieß umdrehen.
- Am vielversprechendsten ist es wohl, zunächst die Schamanin und die Stammostotems aus der Höhle zu befreien und dabei so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben. Hierbei droht vor allem der Kampf gegen die gefährlichen Oger, die dank ihrer geringen Intelligenz aber auch das klassische Opfer für eine List darstellen. Ist beides aus der Höhle in Sicherheit, kann ein Sturmangriff - womöglich mit Hilfe der Goblins - deutlich einfacher werden.
- Wird Alarm geschlagen, während die Helden in der Höhle sind, kann es zu folgender Situation kommen: Trechtok versammelt seine Mannen vor dem Höhleneingang, klaubt alles Brennholz der Oger zusammen und entzündet es. Die Helden werden im Höhlengang ausgeräuchert und müssen früher oder später die Flucht nach vorn antreten.
- Wenn die Helden sich zu sehr auf die alte Kindranai einlassen und nicht auf sie Acht geben, wird sie versuchen, ungesehen die geschwächte Zewulwa mit einem Messer zu erdolchen, um später zu behaupten, es sei einer der Schwarzpelze (oder gar der Helden) gewesen.
- Ist ihre Schamanin noch nicht befreit, werden die duckmäuserischen Goblins erst für die Helden kämpfen, wenn sich diese bereits klar als die Stärkeren erwiesen haben. Wenn Zewulwa wieder unter ihren Stammesmitgliedern weilt, wird sie den Kampfgeist der Goblins wecken. Zeigen Sie Szenen, in denen die Rotpelze unvermutet die monatelange Knechtschaft abschütteln, sich mit neuem Mut und aufgestautem Hass auf ihre Peiniger werfen und sie durch ihre Anzahl und schieren Zorn schließlich massakrieren.

TOD EINES HANDELSREISENDEN

EINWEISUNG FÜR GOBLINS

Nach der Befreiung des Stammes stehen die Helden vor der nicht minder leichten Aufgabe, die Krieger der Rotpelze auf den fingierten Überfall vorzubereiten.

Viele Goblinmänner sind von der langen Plackerei und wenigen Nahrung geschwächt, aber es lassen sich dennoch drei Dutzend Goblins finden, die an der gefährlichen Aktion teilnehmen: Die Goblins riskieren immerhin, dass einige von ihnen bei diesem Angriff getötet werden.

• Einweisung: Lassen Sie die Helden vor versammelter Mannschaft ausführlich erklären, was sie genau von den Goblins verlangen. Zähneblecken, In-die-Luft-Gucken und Nasebohren zeigen an, wann die Goblins den Faden oder das Interesse verlieren. Vieles muss für die geradlinigen bis einfältigen Goblins mit einfachen Mitteln erläutert werden, wie etwa Zeichnungen im Erdboden und Pantomimen (die sich auch hervorragend am Spieltisch machen). Bei manchen Erklärungen muss die übersetzende Zewulwa hinweisen: "Dafür haben wir kein Wort in unserer Sprache."

Einige Goblinskommentare:

"Wir dürfen also nur eine von mehreren Glatthäuten töten?"

"Soll ich meinen Speer mit Leder umwickeln?"

"Tun die anderen auch nur so, als ob sie uns angreifen?"

"Welche Beute dürfen wir nehmen?"

"Soll ich meine Pfeile mit Leder umwickeln?"

"Warum macht ihr Glatthäute nicht diesen doofen Angriff?"

"Wann dürfen wir wieder fliehen?"

- Trechtok verdient, vielleicht mit einem Ork und einem Oger an der Seite, einen würdigen Endkampf, bei dem er sich auf die magische Kraft seiner geraubten Knochenkeule verlässt - ohne zu wissen, dass diese Kraft nur noch für zwei Anwendungen reicht. Droht ein Held, im Zweikampf zu unterliegen, gelingt Zewulwa unter großer Anstrengung ein Zauber, der die Keule kurzzeitig wie durch einen RADAU (LC 138) gegen Trechtok wüten lässt.

DER SIEGER HAT RECHT!

Sind die Orks und Oger erst geflohen oder tot, interessieren sich die Goblins nicht weiter für ihre Leiber (von Plünderungen abgesehen) und lassen sie an Ort und Stelle liegen. Für die Goblinskulturen hat ein toter Körper keinerlei Verbindung mehr mit dem lebenden Wesen. Falls Kindranai nicht im Kampf umgekommen ist, wird sie sich Zewulwa unterwerfen und längere Zeit niedrige Arbeiten verrichten. Man möchte sie weder totschießen noch verbannen, um nicht auf ihre Weisheit verzichten zu müssen.

Die Goblins werden sich erst langsam bewusst, dass sie wieder frei sind und in ihre Wohnhöhlen zurückkehren können. Lachend und singend packen Mütter und Kinder ihre wenigen Habseligkeiten zusammen. Lassen Sie die Helden den Silberschatz der Orks finden und darüber beratschlagen, ehe die Goblins darauf aufmerksam werden: Sollen die Goblins ihr selbst geschürftes Silber behalten oder sehen es die Helden als ihre eigene Belohnung an?

Der Stamm ist der Gruppe auch ohne den Verweis auf Stover dankbar. Immer wieder überwinden Rotpelze auf dem Marsch zurück zur Stammeswohnung ihre Schüchternheit vor Menschen und drücken den Helden ein Bündel ihrer Haare in die Hände — nach und nach von 120 Goblins. Das gilt als höchste Wertschätzung: "Du hast mir das Fell gerettet."

Verweist die Gruppe schließlich darauf, dass sie Boten Storerbrandts sind, der einen Gefallen einfordert, berät sich Zewulwa mit Frauen und Männern des Stammes. Schließlich kehrt sie fuchsich grinsend zurück und erklärt, der Gefallen sei so groß, dass damit beiderlei Schuld — gegenüber dem "dicken Heiler" wie den "eisenfingrigen Orktörtern" - beglichen sein wird.

"Soll ich mein Messer mit Leder umwickeln?"

"Warum will diese Stufeprant-Glatthaut sterben?"

• Verständigung: Bei der Einweisung kann Zewulwa als Übersetzerin fungieren, wenn kein Held Goblinsch beherrscht. Für den Überfall sind jedoch einzelne Signale (farbige Tuche, Handzeichen, Hornstoß) nötig, die den Rotpelzen anzeigen, wann sie vorrücken, stehen bleiben, angreifen oder sich zurückziehen sollen.

• Bewaffnung: Die Goblins holen teils versteckte Waffen hervor, basteln sich teils Speere mit Steinspitzen, Kurzbögen und Steinschleudern. Zum Schutz tragen sie Fellkleidung, Umhänge, bisweilen mehrlagiges Leder und oft einen Lederschild.

• Strategie: Lassen Sie die Helden selbst eine genau Strategie für den Überfall austüfteln. Sie kennen sowohl Wagenzug als auch die Goblins und können während der Aktion auf beiden Seiten Einfluss auf die Ereignisse nehmen. Werfen Sie, eventuell durch Goblins, Fragen in den Raum: Sollen einige Goblins auf Reitschweinen angreifen? Wie viele sollen Fernwaffen einsetzen? Welchen vorgeschobenen Grund können die Rotpelze für den Überfall auf eine Menschengruppe haben? Soll zur Ablenkung auch der Wagenzug selbst angegriffen werden? Was soll geschehen, wenn ein Gobiin gefangen genommen wird?

Es sollte deutlich werden, dass zumindest ein Held bis zum Überfall bei den Goblins bleiben muss, um auf dieser Seite für einen reibungslosen Ablauf zu sorgen. Das schließt die Frage an, wie er an dem Überfall teilnimmt und wie er sich eventuell verkleidet. (Wenn Sie es magisch mögen: Zewulwa hüllt den Helden mittels eines Rituals in ein Goblinsfell ein und verwandelt seinen Körper so für zwei Tage in einen ausnehmend hässlichen Rotpelz.)

RÜCKKEHR ZUM WAGENZUG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wallender Bergdunst treibt durch Baum und Kraut und nimmt euch die Sicht. Heute ist das Nebelfest des listenreichen Gottes. Nach langer Wanderung durch Nadelwälder und über Schieferhänge habt ihr wieder den Goblinpfad erreicht. Einige Zeit später seht ihr erste Reiter und Wagen und habt die Gewissheit, den weiterziehenden Tross nicht verpasst zu haben.

Lassen Sie die Helden auf Vanjescha Storerbrandt oder Kalman treffen, die recht misstrauisch nachbohren, wo die Helden denn so lange geblieben seien und was sie herausgefunden haben. Keine Antwort scheint den Fragenden gänzlich zufrieden zu stellen.

Stover will einen ausführlichen Bericht hören und lobt die Abenteurer für ihren mutigen Einsatz. In wenigen Stunden wird der Wagenzug Rast bei der Klosterruine Ralbarul machen. Doch zuvor gilt es, noch zwei andere Leibwächter zu verhindern: Die beiden Mohas Bingo und Bongo würden Stover nie von der Seite weichen und eine tödliche Attacke praktisch unmöglich machen. Der Handelsherr überreicht den Helden deswegen ein starkes, aber harmloses Abführmittel, das sie den Mohas unter das Essen mischen sollen. Bingo und Bongo sind anschließend für die nächsten Stunden außer Gefecht gesetzt.

Obwohl die beiden Waldmenschen bisweilen exotisch speisen (rohe Hahnenkämme und -füße, in Ochsendung marinierten Käse), ist es gar nicht so einfach, sie zum Essen einzuladen. Hier sollten die Helden Einfallsreichtum beweisen. Fruchtet nichts, kann einer der Köche berichten: "Diese Barbaren! Sie verschmähen meinen Bärenschinken, aber dafür verschlingen sie meinen Vorrat an Kapern, als wäre es Brot."

ÜBERFALL BEI SONNENUNTERGANG

Am Abend des 27. Reisetags lagert der Zug direkt neben der Straße und errichtet seine Wagenburg. Storerbrandt wirkt ein wenig nervös, spielt aber seine Rolle und verkündet, mit einigen Begleitern und Schaufeln eine nahe Klosterruine besichtigen zu wollen. Alin, Kalman und Emmeran schließen sich gerne an, so dass etwa ein Dutzend Wagenzügler aufbricht. Kreieren Sie noch eine Szene, in der Anführer der Tulamidischen Reiter davon abgehalten werden muss, das Kloster für den Besuch mit einigen Reitern zu decken.

300 Schritt vom Lager entfernt liegt die Ruine von Ralbarul in einem Waldstück, wo mittlerweile die Goblins ihre Positionen bezogen haben sollten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bald berührt die rot glühende Sonne den Horizont. Der Boden ist noch immer von Nässe aufgeweicht. Vor euch ragt die kleine Klosterruine von Ralbarul dunkel in die Höhe. Ein paar Mauern und Säle aus dunklem Schiefer sind geblieben, der Wassergraben enthält nur noch einige riedbestandene Tümpel. Kröten quaken im knatternden Chor. Ihr tretet durch einen Torbogen, der einen Fries mit dem Seelenraben Golgari zeigt, und findet euch auf einem geröllübersäten Hof wieder.

Alin zieht fröstelnd ihren Umhang enger und weist auf Reliefbilder und Säulenreste: "Soweit ich weiß, wurde dieses Boron-Kloster vor etwa 100 Jahren verlassen, in den Kaiserlosen Zeiten."

Der alte Stover linst wie ein Fuchs in der Ruine umher. "Man sagte mir, hier solle noch ein respektabler Schatz liegen. Seht euch doch mal um!"

Lassen Sie alle Helden vom Betreten des Klosters an genau beschreiben, was sie tun, worauf sie achten und wohin sie gehen.

Das Kloster besitzt noch allerlei halb verschüttete Durchlässe, labyrinthische Gänge und einen größtenteils intakten Keller, der einige lichtscheue Gruftasseln (siehe auch Seite 41 und ZBA 71) und einen bis Kniehöhe überschwemmten Abschnitt vorweisen kann.

Die Rotpelze fallen vermutlich über die Menschen her, wenn sie sich über das ganze Gebäude verstreut haben. Selbst wenn er ihnen verboten wurde, verfallen einige von ihnen in den traditionellen Kampfruf "Azasul kurim!"

Gegner werden, je nach vermittelter Strategie, nur mit Finten bedrängt oder verletzt, aber möglichst nicht getötet. Sobald Storerbrandt die ersten ernsthaften (und schmerzhaften) Verletzungen erlitten hat, will er das Rethonikum trinken, um in den Scheintod zu fallen. Nicht alles läuft wie geplant:

- Stover fürchtet plötzlich, von schmutzstarrenden Goblinwaffen verletzt zu werden. Er bittet während des Angriffs den nächsten Helden, ihm eine blutige, aber nicht zu schmerzvolle und tödliche Wunde zu verpassen: "Schnell, bevor ich es mir anders überlege!"

- Storerbrandt lässt die Elixierflasche vor der Anwendung fallen, so dass sie weit fort kullert.

- Direkt vor den Augen eines Helden tötet Kalman mit einem glücklichen Hieb einen unglücklichen Goblinangreifer, den der Held in den letzten Tagen möglichst kennen gelernt oder sogar lieb gewonnen hat. Er stirbt mit einem letzten anklagenden Blick.

- Ein Zeuge (keiner der Erben!) bekommt in einem falschen Moment etwas vom täuschenden Charakter des Angriffs zu sehen oder zu hören. Die Inszenierung droht aufzuliegen. Hier hilft jedoch bereits (hohes) Bestechungsgeld, das später in ruhiger Runde ausgehandelt wird.

- Einige Goblins scheinen den Auftrag nicht ganz verstanden zu haben und entführen die entsetzte Alin - zumindest hundert Schritt weit.

Der exakte Verlauf des Überfalls hängt von der Planung der Helden und der Raffzahn-Goblins ab — und von Zufällen, die jede Planung zunichte machen.

Schließlich aber taumelt Storerbrandt blutüberströmt durch die Ruine, wirft sich jedem Begleiter an die Brust und ruft ständig: "Ich sterbe!"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schreie, erschütterte Rufe und hilflose Blicke umgeben einen massigen Mittsiebziger in feinstem Händlerzwirn, der von rotem Blut durchtränkt wird. **Stover sackt seufzend in die Knie, fällt in die Arme** von Bediensteten und atmet stoßweise. Mit Blick auf die ersten einsamen Sterne am dämmrigen Abendhimmel raunt er "Drei Millionen Dukaten! Bei Phex, was für ein Leben."
Seine Augen werden trüb. Der reichste Mann Aventuriens ist tot!

"So tut doch was!", stößt Emmeran hervor. Ein magiekundiger Held kann bei eiliger Untersuchung behaupten, dass ein Heilzauber nun nichts mehr nütze, die Seele sei schon auf dem Weg ins Totenreich. (Tatsächlich schließt etwa ein BALSAM SALABUNDE zwar die Wunde, hebt jedoch nicht die Wirkung des Rethonikums auf.) Weitere herbeigeeilte Hilfe vom Wagenzug kann nur noch feststellen, dass Stover Regolan Storerbrandt auf dem Weg über das Nirgendmeer ist.

DAS TESTAMENT

Die Nachricht vom Tod des Handelsherrn verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Wagenzug. Stovers Kinder weinen ehrlich berührt an seinem Leichnam, der über Nacht im Lager aufgebahrt wird. Dennoch dauert es im größten Handelshaus des Kontinents keine Stunde, bis die Rufe nach dem Testament laut werden. Hüter des Schriftstücks ist *Gerborod der Weiße*, der bezeugen kann, dass Stover das Testament drei Tage vor der Abreise aus Festum verfasst und ihm überreicht hat. Er bricht drei Siegel und liest das Vermächtnis vor dem versammelten Wagenzug vor.

Gegeben zu Festum am 17. Rondra im Jahr 1027
nach dem Faß der Hunderttürmigen,
Im Namen der Herren Phex, Hesinde, Praios und Boron.

Letzter Wille und Testament des Stover Regolan Storerbrandt,
Händler

So ich nach der unergründbaren Götter Ratschluss auf der eben erst vor mir liegenden Reise das Leben verlieren und das kaiserliche Gareth nicht mehr erreichen soll, möge nach diesem Papier mein letzter Wille verkündet werden, auf dass die Früchte einer langen Dynastie und eines langen Lebens geerntet würden und nicht verloren gingen. Istens: Die Geschäfte dürfen keinen Tag ruhen und die Trauer um mich sollt uns nicht lähmen. Der Wagenzug hat unverzüglich weiterzureisen. Ich wünsche, an jenem schicksalsbeladenen Ort in der Erde begraben zu werden, an dem mein Leben endete. Die Bestattung sollt nur von kurzer Dauer und ohne große Ehrungen sein. Die Totenwache mögen meine letzten Leibwächter [HELDEN] übernehmen. Meine Kinder sollen sich jedoch dem Leben zuwenden und den beschrittenen Weg fortführen.

2tens: Meine persönlichen Leibwächter Bingo und Bongo sind aus meinen Diensten zu entlassen und mögen frei sein, zu gehen, wohin sie wollen.

3tens: Die Verhandlungen um die Uhdengerger Minen mögen wie begonnen bis zum besprochenen Limit weitergeführt werden, der Expedition des Rakorium in den Echensümpfen sind weitere Mittel zu streichen. Schuldenerlasse und -eintreibungen sollen bevorzugt behandelt werden, wie in Papier XXVII-16 vorgesehen. Bis zum Jahrestag meines Todes, soll eine großzügige Spende den nächstgelegenen Tempel des Boron erreicht haben. Für weitere Spenden und Briefe siehe Papier CXXIV-57. Vorläufig mögen meine Sekretäre wie gewohnt alle Briefe abwickeln, wichtige Entscheidungen jedoch vertagen.

4tens: Mein Erbe soll werden der künftige Herr des Handelshauses der Drei Millionen Dukaten. Ihr meine Kinder, Peranka, Emmeran, Vanjescha und Alin, seid mir alle lieb und teuer und doch wird nur einer von euch das Handelshaus leiten. Ein Wettstreit vor den Silberaugen des Phex möge entscheiden, wer der beste unter euch und somit mein Erbe ist. Reist, ohne zu säumen, mit kleinem Gefolge nach Gareth und sucht dort die Vogtvikarin Linara Fuxfell auf, welche den mehrtägigen Wettkampf in meinem Namen ausrichten wird. Sie sei euer Schiedsrichter, ihr Wort sei Gesetz.

Leicht sollt ihr es nicht haben! Eine weitere Partei sollt im Streit um das Vermächtnis meiner Kinder Ehrgeiz und Zusammenhalt sichern. Meine letzten Leibwächter [HELDEN] nehmen (nach ihrer Totenwache) ebenfalls teil, zumal ich erst jüngst erkannt habe, dass [HELD] ein Urenkel meines Onkels Storko Storerbrandt ist. Ihm gebührt der Preis, sollte er erfolgreicher sein als mein eigen Fleisch und Blut. Mögen die Zwölfe ihr wohlwollendes Auge auf diesem Wettstreit und der Zukunft des Handelshauses ruhen lassen.

Erstauntes Raunen ist immer wieder beim Vorlesen zu hören. Die Verrippung eines geeigneten Helden durch Stover kommt auch für diese überraschend.

Die Helden müssen sich sogleich ein paar abschätzige, kämpferische und trotzig Sprüche von Peranka, Emmeran, Alin und vor allem der aufgebrachten Vanjescha anhören, die sogar (vergeblich) die Echtheit des Testaments anzweifelt: Alle Kontorleiter und Sekretäre können die Echtheit von Siegel und Stovers Handschrift bezeugen.

Dann wird alles für die morgige Abreise vorbereitet: Unter diesen Umständen verlassen alle potenziellen Erben den langsameren Wagenzug mit Kutschen und Pferden und wollen in zwölf Tagen Gareth erreichen. Die stille Konkurrenz der Erben weicht nun einem offenen Kampf unter Geschwistern, die unterschiedlich stilvoll herausfordern. Peranka (seufzend): "Die Buchstaben lassen keinen Zweifel. Möge die Weisheit mit uns sein."

Kalman (geheimnisvoll auf alle Herausforderungen brütend): "Wir werden ja sehen ..."

Emmeran: "Nun, es ist jawohl klar, dass mir in Gareth keiner das Wasser reichen kann."

Vanjescha: "Ihr Hundsfüße, macht Platz. Das Geld gehört mir!"

Alin: "Ich werde euch zeigen, wozu eine Rittersfrau fähig ist! Ha!"

BESTATTUNG UND TOTENWACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die nächtliche Stille wird übertönt vom Sägen, Schleifen und Hämmern der Handwerker, die für ihren verstorbenen Herren Boronräder zimmern. In der Klostersruine wird nach stummer Weisung des Boron-Geweihten ein Grab ausgehoben. In der Kälte der Morgendämmerung wohnen über einhundert Mitglieder des Wagenzugs der Bestattung bei, in der Stovers Sarg mit Weihrauch und Karneolsstaub in die Tiefe der Erde hinabgelassen wird. Trotz der Eile wirkt das Begräbnis ehrwürdig und von tiefer Kraft erfüllt.

Storerbrandts vermeintliche Leiche wird über Nacht in einem Zelt einbalsamiert und in neue Gewänder gekleidet. Ob und wie die Helden den Geweihten bei der Bereitung des Grabes beeinflussen können ("Nicht so tiefgraben, bitte!") ist Ihrer Spielrunde überlassen. Laut überlegt der Boron-Geweihte, dass der Wunsch nach Erdbestattung eigentlich einer vor sieben Jahren verkündeten Bulle des Raben von Punin, des höchsten Boron-Geweihten, widerspricht: Dort heißt es, dass aufgrund der Bedrohung dämonischer Untotenmächte alle Toten südlich von Born und Rathil, östlich von Pandlaril und Dergel und nördlich des Darpat verbrannt werden sollten ... (siehe auch AB 68, S. 21). Zum Glück wird dieser Erlass häufig nicht befolgt und der Wille des Toten oft vorgezogen. Am offenen Grab geben Stovers Kinder, enge Bedienstete und Freunde dem Toten etwas Persönliches mit: Mit 12 Silberlingen soll er Uthar, den Wächter des Totenreichs bestechen, mit 144 Goldstücken soll seine Seele auf Rethon schwerer wiegen. Die Helden werden gefragt, ob sie auch dem Toten die letzte Ehrung erweisen wollen. Peranka und Alin wollen das Kloster zu Ehren ihres Vater demnächst wieder aufbauen lassen.

Nach Schweigen, **GRABSEGEN** und letztem Erdgruß wird es schließlich einsam um das Grab. Die Erben brechen eilig Richtung Gareth auf, der Wagenzug setzt sich wieder in Bewegung. Die Helden bleiben, wie mit Stover abgesprochen und im Testament begründet, als Totenwache zurück.

AUFERSTANDENAUSRUIENEN

Zur freiwilligen Totenwache bleiben neben den Helden und Irinja leider auch unvermeidliche vier Frauen und Männer zurück, die Stover verehrt haben oder denen die Kinder Stovers aufgetragen haben, so lange das Grab zu hüten, bis Golgariten hergeschickt werden und der Bau eines prächtigen Nasuleums beginnt.

- *Herbo Ranfel* (siehe S. 15) hat mit einem anderen Kutscher (der ihn loswerden wollte) um 10 Dukaten gewettet, dass er sieben Tage Totenwache durchhält. Nach einiger Zeit merkt Herbo jedoch, dass er sich da voreilig auf was eingelassen hat.
- Die Zofe *Ermissa* ist tief borongläubig und stimmt regelmäßige Klagelieder an. Sie fürchtet sich jedoch abergläubisch vor den Goblinwäldern und den Rotpelzen.
- Der ältere Schatzwächter *Ugo* hält im Auftrag von Stovers Kindern Totenwache, bleibt stets stocksteif am Fußende des Grabes stehen, schläft aber auch oft im Stehen ein.
- Die Imkerin *Jadvige* verdankt Storerbrandt viel und beginnt sogleich, um sein Grab Blumenbeete anzulegen.

Die Helden wissen, dass Stover etwa 20–30 Stunden nach seinem Tod wieder erwacht - und eventuell dann im Sarg erstickt. Bis dahin muss das Grab wieder geöffnet und die anderen Totenwächter zeitweise vertrieben oder abgelenkt sein. Ängstliche Fragen Irinjas, ob es nicht vielleicht ein Boronfrevler sei, seinen Tod vorzutauschen und ein einge-

segnetes Grab wieder zu öffnen, machen die Angelegenheit nicht leichter. Wer *Totenangst* hat, mag ihr zustimmen.

Stellen Sie die Totenwächter mit ihren Charakterzügen, Motivationen und Schwächen dar, so dass die Helden Ansatzpunkte finden, um sie zu überlisten. Eine Einweihung dieser Personen in Stovers geheimen Plan wird Irinja ablehnen (und würde dem Eid der Helden zuwiderlaufen). Mit Bestechung lässt sich nur die Hälfte fortlocken.

Im Zweifelsfall sind die neugierigen Raffzahn-Goblins in der Nähe und würden zum Abschied noch einen zweiten fingierten Überfall spendieren.

Die Helden müssen schließlich einige Raumschritt Erde bewegen, um den sechs Spann tief eingegrabenen Edelholsarg (den Stoerrebrandt seit einigen Jahren immer mit sich führt — man plant ja voraus) wieder

ans Licht zu bringen. Ganz gleich, wie früh oder spät (zumindest innerhalb von 30 Stunden) die Helden ihn befreien: Stoerrebrandt empfängt die Helden in einem blau-weißen Bet- und Sündergewand und jappst: "Phexenshilf, da seid ihr ja endlich. Fast wäre ich hier drin erstickt."

ABENTEUERPUNKTE III

150 bis 200 Abenteuerpunkte bringt die Episode für jeden Helden. Dazu wurden spezielle Erfahrungen auf drei passende Talente gemacht, wie etwa *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Klettern*, *Fährtsuchen*, *Heilkunde*, *Wunden* oder *Goblinisch*.

KAPITEL IV:

WER DEN KREUZER NICHT EHRT ♦♦♦

VON DER DRACHENPFORTE NACH GARETH

Nachdem Stover die Graberde aus der Kleidung geklopft wurde, steht die schnelle Reise nach Gareth an, wo bald der Wettstreit unter den Erben beginnen soll, den Stover heimlich beobachten wird.

Jetzt zeigt sich, wie gut die Helden vorbereitet sind. Stover braucht zumindest einen Satz reisegeeigneter Kleidung und ein Pferd mit Sattel. Alles, was die Gruppe vielleicht vergessen hat, wurde geschickt durch Irinja vorbereitet, so auch ein 'Notgroschen' aus Juwelen, der etwa 800 Dukaten umfasst.

Die Reise nach Gareth kann kurz abgehandelt werden, jedoch mit einem über siebzigjährigen, Bequemlichkeit gewohnten Großhändler ein eigenes Abenteuer sein: Stoerrebrandt setzt Kapuzen auf und reist inkognito. Er nennt sich fortan *Alrik Hagen Bienenstock*. Langes Reiten macht sein Rücken nicht mit, für anstrengende Märsche fehlt ihm die Kraft. Bald muss er eingestehen, dass er ein "verweichlichter Kreuzergreis" und "alter Wasserbauch" geworden ist. Abwechselnd versucht er, es den Helden mit ihm leicht zu machen, und droht dann wieder entnervt, ihnen die Fasarer Schattenkrieger auf den Hals zu hetzen, wenn er erst einmal wieder er selbst sei.

Die Route führt über den Rest des Sieben-Baronien-Wegs nach Salthel. Anschließend geleitet die Herzogsstraße am wilden Braunwasser die Helden bis nach Baliho, wo endlich die Reichsstraße II nach Süden über Menzheim, Wehrheim und Puleth das Reisen angenehm gestaltet und die Lande immer zivilisierter werden. Diese Wegstrecke wird von den Helden in etwa 12 Tagen bewältigt, so dass sie am 29. Efferd Gareth erreichen.

- Einen oder zwei Tage nach Aufbruch wird mit Salthel (600 Einwohner, Travia- und Ingerimm-Tempel) die Wildnis des Goblinpfads verlassen. Hier überholen die Helden wieder den großen Wagenzug, wo Stover von aufmerksamen Beobachtern wiedererkannt werden könnte.

- Vor Baliho zwingen sich Braunwasser und Straße durch die meilenlange Braunenklamm. Stover stürzt unglücklich vom Pferd ins Wasser und bricht sich ein Bein. Wenn der Bruch nicht mit wirkungsvoller Heilmagie behoben wird, gestaltet sich der Transport des schweren, alten Mannes nun um so schwieriger.

- Spätestens in Baliho sucht Stover einen Heiler auf, der ihn für die weitere Reise "mal so richtig aufpäppeln" möge. Anschließend kauft er die bequemste Kutsche, die er finden kann, um endlich den Pferderücken zu entkommen.

- Aller Heimlichkeit zum Trotz quartiert sich Stover in Gareth als Herr Bienenstock mit Irinja im besten Hotel am Platz ein: Das luxuriöse Haus *Seelander* (*Die Kaiserstadt Gareth*, S. 17), das ihm auch bei früheren Besuchen der Metropole meist als Quartier diente. Er bespricht

mit den Helden, dass sie sich andernorts Zimmer nehmen. Er hält mittels Irinja Kontakt zu ihnen und soll nur im Notfall hier im Hotel aufgesucht werden, damit niemand, der womöglich die Helden beobachtet, auf seine Spur kommt.

GARETH

Einwohner: um 200.000

Wappen: roter Fuchs auf goldenem Grund

Garnisonen: 250 Stadtgardisten und etliche königliche und kaiserliche Einheiten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter, darunter besonders Praios, Hesinde, Phex, Rondra und Ingerimm, viele Götterhäuser auch mehrfach, dazu Ucuri, Aves, Simia und diverse Betstätten anderer Kulte

Die legendäre Kaiserstadt und Kapitale des Mittelreichs ist die weitaus größte Stadt Aventuriens und hat mehr Einwohner als das gesamte Bornland. Wohl alles, was es irgendwo in Aventurien gibt - sei es Walfett aus Frisov oder ein Schrumpfkopf aus dem Regenwald — kann man hier, im pulsierenden Zentrum des Kontinents, erhalten. Stolze Schlösser und dunkle Gassen liegen in der Metropole dicht beieinander.

Der Stadtkern, **Alt-Gareth**, ist als einziger Stadtteil mit einer mächtigen Mauer umfriedet und von großzügigen Alleen, weiten Plätzen, prunkvollen Tempelsakralen, alten Stadthäusern und riesigen Kanzleigebäuden geprägt. Hier finden sich *die Alte Residenz*, die praioskirchliche *Friesterkaiser-Noralec-Sakrale*, der mächtige Rondra-Tempel *Sta. Aldare*, die Zaubererschulen *Schwert und Stab* und *Akademie der Magischen Rüstung*, der *Pentagontempel der Hesinde*, die *Kaiserthermen*, das *Amphitheater* und das *Alte Hippodrom*, das als Flüchtlingslager dient. Westlich liegt **Neu-Gareth**, wo die wohlhabendsten Adligen und reichsten Kaufleute in prächtigen Villen, deren Gärten man getrost als Parks bezeichnen kann, leben. Hier liegen zudem die neue *Kaiserresidenz* und in der strahlenden *Stadt des Lichts* der gigantische *Sonnentempel*, der Haupttempel des Praios - Zentren der weltlichen und geistlichen Macht. Ganz anders sieht es im **Südquartier** aus. Hier freut man sich über die kleinen Dinge des Lebens, etwa wenn man einem Straßenkötter eine fette Ratte abluchsen konnte (und wenn man die Töle selbst noch fangen kann, umso besser). Enge Gassen und

himmelhohe Mietskasernen, Brandruinen, Bruchbuden, Dirnen und Lustknaben, Bettler und ab und zu eine Leiche in der Gosse sind typisch für diesen Stadtteil, der auch die Werkstätten von *Thorn Eisinger*, dem Schmied der Hundert Helden, und den boronischen *Tempel des Schwarzen Lichts* beherbergt. Nicht ganz so schlimm, aber noch schlimm genug geht es im benachbarten, östlich von Alt-Gareth gelegenen Meilersgrund zu. Aber auch hier wachsen die riesigen Mietshäuser aus dem Boden, obwohl der Baugrund recht knapp ist. Doch glücklicherweise brennt bisweilen ein Straßenzug ab - zufällig genau da, wo ein betuchter Bauherr zu investieren gedachte.

Rosskuppel im Norden der Stadt ist eigentlich ein Dorf, das aber immer mehr mit der Metropole zusammenwächst. Hier finden

sich der Viehmarkt, die *Rennbahn* und zahlreiche Bauernhöfe. Ein Großteil der Flüchtlinge aus den verlorenen östlichen Provinzen hat sich hier 'angesiedelt'; die Leute verdingen sich als Tagelöhner und leben ansonsten von der Hand in den Mund. Dunkle Narbe in der fruchtbaren Goldenen Au um die Stadt ist die im Südwesten gelegene Dämonenbrache, das aus der Ersten Dämonenschlacht verfluchte Land, das noch immer unter dem Einfluss finsterner Mächte steht.

Gasthöfe [Schenken] (kleine Auswahl): Hotel *Seelander* (das wohl beste Haus Aventuriens, Q10+/P10+/S32), Hotel *Ulmenstab* (Publikum überwiegend Magier, Q6/P8/S22), Herberge *Schwert und Panzer* (Abenteurer- und Söldnerkneipe, Q5/P4/S38), Herberge *Heldenrast* (für den schmalen Geldbeutel, Q2/P2/S36)

DER ERBENWETTSTREIT

UNTER DEN AUGEN DES FUCHSES

Die Helden können in Erfahrung bringen, dass Stovers Kinder Gareth bereits vor kurzem erreicht haben und im *Tempel von Handel und Wandel*, dem Händlertempel des Phex in Alt-Gareth (siehe auch Die Kaiserstadt Gareth, S. 15), gesehen wurden.

Stover weist die Helden an, den Tempel ebenfalls aufzusuchen, um sich der Vogtvikarin Linara Fuxfell vorzustellen, die den Erbenwettstreit ausgerichtet und ebenfalls in Stovers List eingeweiht ist. Der von außen an eine prächtige Handelshalle erinnernde Tempel ist ein zweistöckiges, unübersichtliches Gebäude voller Nebengänge und -räume. Die Phex Geweihte empfängt die Helden verschleiert. Sie scheint bereits zu wissen, wen sie vor sich hat, und fragt, ob Stover der Tod denn gut bekommen sei. "Morgen früh zur ersten Stunde des Phex sollt ihr euch mit den anderen Erben wieder hier im Tempel einfinden und der Wettstreit möge beginnen", flüstert sie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu morgendlicher Stunde werdet ihr durch die verwirrenden Gänge des Tempels in das Nebelzimmer geführt, wo überall Schleier die Sicht beschränken und Kerzen eher Schatten erzeugen, anstatt sie zu vertreiben. Hier sitzen bereits Peranka, Kalman, Emmeran, Vanjescha und Alin ungeduldig an einem halbrunden Tisch. Irgendwo erklingen fein Triangeln, als die mystische Vogtvikarin, in Grau, Nachtblau und Silber gehüllt, den Raum betritt. Sie spricht einen Segen des Fuchsgottes und kommt schließlich zum Grundeurer Anwesenheit.

"Der Tod ist unter euch einhergeschritten und hat euch euren Vater und väterlichen Freund genommen. Aber trauert nicht. Stover Storerbrandt ist ein Juwel in Phexens Schatzkammer der Sterne und beobachtet euch mit diamantenen Augen. Er ist euch näher, als ihr glaubt. Ihr aber sollt hier und heute, am Prüfungsfest der Hesindegläubigen, geprüft werden, was ihr für Händler, Diebe, Bettler und Menschen seid und wie sehr ihr die Tugenden des Fuchsgottes beherrscht. Wer diesen Wettstreit über sechs Aufgaben und sechs Tage gewinnt, soll das Erbe antreten."

An jedem der sechs Tage treffen sich die Wettkämpfer erneut zur selben Stunde hier, um ihre Aufgabe für den jeweiligen Tag zu erhalten. Jede der sechs Aufgaben muss persönlich erfüllt werden, allerdings darf sich jeder zweier Mitsstreiter und Gehilfen bedienen (die Helden hingegen sind ja schon so zahlreich).

Fuxfell bewertet das Erfüllen der Aufgabe je nach Erfolg und Phexgefälligkeit mit 0 bis 12 Punkten. Wer nach der sechsten Aufgabe die meisten Punkte besitzt, soll der Erbe des Handelsimperiums sein. Fuxfell lässt alle Wettbewerbsteilnehmer heimlich durch Mondschaten (Phex-Geweihte) überwachen.

GEHEIME BEOBACHTER

Stover beobachtet seine Erben gelegentlich selbst und nimmt Kontakt mit den Helden auf (in einer dunklen Kutsche sitzend; verkleidet als Pilger oder Krämer) und fragt sie nach ihren Erfahrungen. Nachts trifft er sich mit Fuxfell, um von den Bemühungen seiner Schützlinge zu hören. Die Punktwertungen trifft er selbst.

Punktvergabe: Wer bei welcher Aufgabe genau wie viele Punkte erhält, bleibt Ihnen als Spielleiter überlassen. Lassen Sie jedoch die Abstände zwischen den meisten Parteien so klein, dass die letzte Aufgabe entscheiden muss, wer der Sieger wird, und fast jeder noch Chance auf den Sieg hat. Am wenigsten Punkte sollte tendenziell *Alin* haben, die meisten dagegen *Peranka* und *Emmeran*. Zum Verhalten der Erben Storerbrandts siehe auch Storerbrandts Blut auf Seite 37. Es muss keineswegs immer heißen: "Heldengruppe: 12 Punkte!" Vielmehr ist es der Spannung am zuträglichsten, wenn die Helden vor der letzten Aufgabe auf dem zweiten oder dritten Platz stehen. Nach der finalen Aufgabe werden *Peranka* und *Kalman* genau einen Punkt vor *Emmeran* liegen.

ERSTE AUFGABE: DAS GESPÜR DES KAUFMANNS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Eurer harrt sogleich die erste Prüfung", flüstert die Vogtvikarin vielversprechend. In ihren Händen kommt etwas Weißes zum Vorschein: fünf Eier. "Diese Hühnereier, am Morgen frisch gelegt, sollen der Grundstein eures Erfolgs sein. Erhandelt mit diesem Ei bis zum Abend ein möglichst großes Vermögen. Gegenstand eures Handels darf jedoch nur das Ei sein - oder alles, was ihr mit ihm erwerbt."

Mit nur einem rohen Ei bewaffnet (Wert: etwa 2 Kreuzer), dürfen sich die Helden in die Welt von Angebot und Nachfrage stürzen. Es lässt sich kaum vorhersehen, was sie für das Ei eintauschen und welche Waren sie daraufhin erwirtschaften. Werfen Sie einen Blick auf die Preistabelle im *Meisterschirm*, um aus der Vielfalt an Möglichkeiten auf Ideen gebracht zu werden und die Preisklasse von Waren einzuschätzen.

Um bei jedem Geschäft einen möglichst guten Schnitt zu machen, ist das Talent *Überreden* (möglichst mit der Spezialisierung *Feilschen*) unabdingbar. Bei einer unmodifizierten Probe erhält der handelnde Held für jeden TaP* etwa 5 % Rabatt. Erschwert er sich vor dem Würfeln freiwillig die Probe, erbringt jeder Punkt Probenerschwernis 10 % Rabatt. Feilscht der Handelspartner ebenfalls, kann auch eine vergleichende Probe angestellt werden. Ein typischer Bürger feilscht mit 11/10/11 auf TaW 4, eine Verkäuferin auf dem Wochenmarkt mit 11/11/13 auf TaW 7. Scheitert die Probe eines Helden, hat sich das Verkaufsgespräch in eine ungünstige Richtung entwickelt.

IDEALE DES FUCHSGOTTES

Wer im Wettstreit die meisten Punkte erhält, richtet sich zum einen nach dem messbaren **Erfolg**, mit dem eine Aufgabe erfüllt wird. Ebenso wichtig ist aber auch der **Stil**, der zum Erreichen des Ziels verwendet wurde. Das phexische Motto »Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!« sollte nicht verschleiern, dass auch die Anhänger des Listigen einen Ehrenkodex besitzen. Wer diese phexischen Ideale exzellent in seiner Aufgabe verlobt, mag sogar mehr Punkte erhalten als der eigentlich Erfolgreichere.

List, Gewitztheit und ein gutes Verhältnis von wenig Aufwand zu größtmöglichem Effekt sind gerne gesehen. Feindbilder des Glaubens sind Dummheit, Einfallslosigkeit, Feigheit vor der Herausforderung, unnütze, brutale und stilllose Gewalt (Mord, Vergewaltigung, Folter) sowie zügellose Habgier. Wer sich über grundlegende Menschlichkeit hinwegsetzt und für seine Ziele Hilflose bestiehlt oder übervorteilt und sie ihrer Existenzgrundlage beraubt, wird gar am Frevel gratwandern. Natürlich darf man bei der Lösung der Aufgabe auf gute Verbindungen und große Geldmittel zurückgreifen, dies wird jedoch als wenig phexgefällig angesehen und erbringt entsprechend wenige Punkte.

Wenn die Helden gezielt Orte und Personen aufsuchen, wo die Nachfrage für ihre Ware hoch ist (etwa ein Bäcker für ein rohes Ei), können sie nach Meisterentscheid einen besseren Preis erzielen bzw. einen Bonus auf ihre *Überreden*-Probe erhalten. Das Interesse an einer Ware können sie für einen Handelspartner auch mit dem 3W6 erwürfeln, wobei die 3 für sehr geringes, die 18 für sehr hohes Interesse steht.

Wenn die Helden abends schließlich zum Beispiel mit Fußwärmern aus Hermelinpelz, zwei Säcken Vanille oder einer Vase aus der IV Dynastie des Diamantenen Sultanats wieder den Phex-Tempel betreten, werden die Ergebnisse zwischen den Wettstreitern verglichen.

ZWEITE AUFGABE: AUF GARETHS PFLASTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am zweiten Tag breitet die Vogtvikarin einen Berg von Lumpen vor euch aus. "Schlüpft aus den Masken eures Händlerdaseins und setzt die Maske des Bettlertums auf! Ihr werdet heute in den Gassen Gareths um milde Gaben betteln und flehen. Wer am Abend die wertvollsten Almosen sammeln konnte, soll am meisten Punkte erhalten."

Wer weiß im Zwielight der Gassen am besten zu überleben? Zwar gibt es keine offizielle Bettlergilde, doch die Metropole ist von 'Bettlerkönigen' abgesteckt, deren Reviere um so dichter beieinander liegen, je vielversprechender der Ort ist. Wichtig ist für die als Bettler verkleideten Helden, welchen Platz sie wählen (*Gassenwissen*), auf welche Weise sie um eine mildtätige Gabe flehen (*CH-Probe*, *Überreden (Betteln)*) und wie Mitleid erregend sie sich geben (z.B. vorgetäuschte Versehrtheit, *Sich Verkleiden*).

Zeigen Sie vor allem Helden mit hohem Sozialstatus, wie die Umgebung verändert auf sie reagiert. Wenn die Helden belebte und offenbar nicht von Bettlern besetzte Plätze in Alt-Gareth aufsuchen, werden sie schnell von der Garde vertrieben. In anderen Regionen taucht früher oder später ein konkurrierender Bettler auf, der die Helden von seiner Ecke verschrecken will. Scheitert er damit, tauchen nach einiger Zeit drei Schläger des Bettlerkönigs auf, die die 'Neuen' fortprügeln wollen. Und was machen die Helden mit einer zwielichtigen, bleichen Frau, die magische Symbole um den Hals trägt und der Gruppe 3 Dukaten anbietet, wenn sich der am kräftigsten wirkende Held ihr für einige Stunden "zu einem Zwecke hesindianischer Forschung" zur Verfügung stellt?

Schläger des Bettlerkönigs

Faust: INI 10+W6 AT 12 PA 9 TP 1W(A) DK H

Dolch: INI 10+W6 AT 12 PA 8 TP 1W DK H

LE 25 AU 32 KO 12 MR 3 RS 0 GS 8

Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich; Waffenlos: Biss, Griff, Kopfstoß, Schwitzkasten, Tritt

Blankwaffen setzen die Schläger nur ein, wenn sie stark bedrängt sind oder die Helden ihrerseits Waffen ziehen.

DRITTE AUFGABE: DIE PRAIOSTAGSHÄNDLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am dritten Tag führt euch die Vogtvikarin Linara zu fünf Eselskarren, auf denen allerlei Waren liegen: Tuche, Beinflöten und gar einige Bierfässer.

"Geschäftstüchtigkeit", sinniert sie, "zeigt sich dann, wenn Käufer bockig und die Waren unbeliebt sind. Zeigt mir eure Tüchtigkeit, Praiostagshändler! Ihr dürft euch eure Wagen aussuchen und erhaltet einen Platz zugewiesen, der euch alleinig als Verkaufsstand dienen soll. Wer am Abend seinen Wagen am besten leeren konnte, soll die meisten Punkte erhalten."

Lapidar ausgedrückt: Die Helden müssen Kühlschränke an Eskimos verkaufen. Lassen Sie ihnen als erste die Wahl eines Wagens, anschließend erfahren sie von Linara, wo sie verkaufen müssen.

A) Eine Ladung Waffen: von Dolchen, Schwertern, Streitkolben, Hel-lebraden, Streitäxten über Degen und Kompositbögen bis hin zu einer Orknase (Verkauf im Tsa-Tempel Gareths).

B) Drei Fässer gutes Ferdoker Bier, mit Zapfhahn und Krügen zum Ausschank. (Verkauf inmitten der Meilersgrunder Elfensiedlung)

C) Feine Droher Spitzentücher und Tischdecken aus dem Lieblichen Feld (Verkauf in der Kaiser-Reto-Kaserne, wo schneidige Soldatenregimenter ihren Dienst verrichten).

D) Holz- und Beinflöten von feiner Qualität, gefertigt von Aueifen (Verkauf in einem von zwergischen Handwerkern dominierten Viertel im Südquartier).

E) Lustige Masken, Pfeifen und Tröten, Flitter (Verkauf auf dem Boronsfeld außerhalb der Tore Gareths).

Hier sind Qualitäten als Marktschreier und Krämer gefragt: Die Anpreisungen und Diskussionen mit irritierten Kunden sollten ausgespielt werden, können aber natürlich mit Hinweis auf Anwendungen des Talents *Überreden* abgekürzt oder in ihrem Ergebnis modifiziert werden. Die Verkäufer haben es nicht leicht und müssen sich mit Ablehnung, Beschimpfungen oder sogar Prügeleien und Verfluchungen auseinandersetzen. Im Falle des Verkaufs von Waffen und Bier können die Helden zudem in Konflikt mit den örtlichen Zünften der Brauer und Brenner bzw. der Waffenschmiede geraten, die sehr auf ihre Privilegien achten.

A) Der Tsa-Tempel in Alt-Gareth ist ein ovaler Bau inmitten eines Sees im Wirselsbach. Bunte Mosaik und Sandbilder erzeugen eine Oase fröhlicher Farben, in der Geweihte und Gläubige diskutieren, basteln und den steten Neubeginn zelebrieren. Hier einen Verkaufswagen aufzustellen, klappt spätestens mit dem Hinweis, dass dies doch mal etwas Neues sei. Das Anpreisen von Waffen stößt bei den Gläubigen natürlich auf Unverständnis, während den Geweihten des friedliebenden Kultes bald die Zornesröte ins Gesicht steigt. Über die Frage, ob dieser Verkauf jedoch eher geschmacklos oder gar ein Frevel ist, können sie sich nicht einigen ...

B) In einer Aueifensiedlung in Meilersgrund haben die recht verstärkten *fey* alte Häuser mit lebendem Holz geschmückt, Efeuhecken wachsen lassen, Laubhütten und Vogelbecken errichtet sowie bunte Baumhäuser in Ulmen und Eichen gesetzt. Vom Lärm der Menschen-

Straßen ist man gut abgeschirmt. Elfen lehnen Bier ab und empfinden oft schon den Geruch von Vergorenem als Belästigung, lassen sich aber teils zu einem neugierigen Probieren bewegen. Sanft, aber bestimmt wird den Helden mit strengen Blicken, mahnenden Worten und letztlich Anwendungen von SILENTIUM oder NEBELWAND deutlich gemacht, dass sie nicht erwünscht sind. Zur Not kommt es zu einem SOMNIGRAVIS ...

C) Die Kaiser-Reto-Kaserne im Nordosten von Alt-Gareth ist ein militärisches Herz der Stadt, das metallisch scheppernd in den Einheiten des Eiltregiments *Raul von Gareth*, des Bürgergarderegiments *Gareth* und der *Maulwurfsgarde* schlägt. Gleichförmige, mächtige Kasernenbauten im monumentalen Pervalstil umgeben Exerzierplätze. Bestochene Torwachen erleichtern das Betreten des Geländes. Unter all den rauen und schneidigen Rekruten, Soldaten und Fahnenträgern ernten die Helden vor allem Gelächter für die Spitzentüchlein. Manch einer sieht es gar als Affront, hier "liebfeldisches Flickwerk der Horrasgecken" feilzubieten, und ist schnell mit Beleidigungen und Duellforderungen zur Hand.

D) Um einen Platz im Südquartier reiht sich eine von traditionsreichen Amboss- oder Erzzwergen geführte Werkstatt an die andere: Spengler, Schmiede, Plättner, Feinmechaniker, Gießer, Steinmetze und Brauer. Zwar finden die Helden unter menschlichen Passanten manche Interessenten für Flöten, doch das laute Ausprobieren derselben ruft die Angroschim auf den Plan: Bald müssen sich die Helden Beschwerden über das "Eifengeleier" anhören. Die Ware wird als minderwertig herabgewürdigt. Und die Zwerge sind nicht lange um geworfene Bierkrüge und eine zünftige Schlägerei verlegen.

E) Das Boronsfeld südöstlich der Stadt ist der größte Boronanger Aventuriens. Zwischen weiß gepflasterten Wegen finden sich in der eingefriedeten Anlage zahllose Gräber mit Boronsrädern aus Flechtwerk, Holz und Stein. Uthar, Marbo und Gulgari blicken als Statuen herab, Hausgrüfte, Totendenkmäler und ganze Nasuleen werfen ihre Schatten über das Areal (siehe auch **Land der stolzen Schlösser**, S. 72). Hier finden immer zwei oder drei Beerdigungen statt, weshalb der Verkauf von Festartikeln auf wenig Verständnis stößt. Vier Golgariten und zehn Stadtwachen sorgen dafür, dass die Ruhe der Toten nicht gestört wird, doch zum Glück bietet das eine Rechtheile große Gelände etliche Versteckmöglichkeiten.

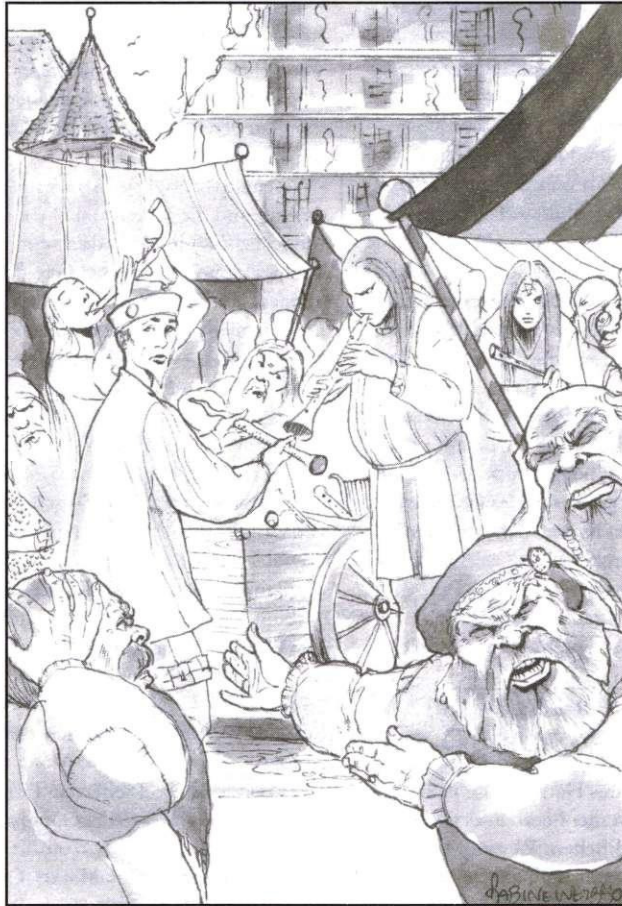
OPTIONAL: WETTBEWERB UNTER DEN SPIELERN

Die dritte Aufgabe (und im geringeren Maße auch die anderen Aufgabe) bietet Ihrer Spielrunde die Möglichkeit, nicht nur die Erledigung der Aufgabe für die Heldengruppe auszuspähen. Die Spieler können auch in die Rolle je einer Partei des Wettbewerbs schlüpfen und so gegeneinander um die Punkte der Vogtvikarin kämpfen. Diese Variante setzt natürlich voraus, dass sich auch die Spieler ins Zeug legen, die Peranka, Emmeran, Vanjescha und Alin während des Wettstreits verkörpern. Weiterhin bedeutet sie zusätzlichen Aufwand für den Spielleiter.

VIERTE AUFGABE: WÜRFELGLÜCK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am vierten Tag findet ihr die Vogtvikarin nicht vor. Stattdessen liegt auf dem Tisch ein großer, seltsam geformter Würfel mit 20 Seiten, der leicht glüht. Als ihr und die Erben ein wenig mit ihm würfeln, bricht ein Lichtstrahl aus dem Ikosaeder und wirft eine Schrift an die Wand: "Eure vierte Aufgabe erwartet euch am heutigen Abend im Spielhaus Bardogold. Nehmt ein Startkapital von 100 Dukaten. Wer an diesem Abend am meisten Geld gewinnt, soll die meisten Punkte erhalten."



Wer auf die (dreiste?) Idee kommt, den phexgeweihten Würfel mit ins Spielhaus zu nehmen, erhält für diesen Tag den Vorteil *Glück im Spiel*.

Das Startkapital müssen die Helden tatsächlich aus eigener Tasche bestreiten (oder den gar nicht erfreuten Stover anpumpen). *Bardogold* ist ein gehobenes Spielkabinett in einem sehr prächtigen Stadthaus Alt-Gareths, nahe des Brig-Lo-Platzes. Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufgaben sehen die Helden direkt, wie erfolgreich ihre Konkurrenten sind, die nur einen Tisch weiter spielen.

Um unterschiedliche Glücksspiele zu simulieren, können Sie auch irdisch bekannte Karten- oder Gesellschaftsspiele verwenden. Gelungene *Falschspiel*-Proben erlauben hier große Vorteile, führen bei Entdeckung jedoch zum sofortigen Hinauswurf.

Am späten Abend gibt Alin, die kein Glück am Spieltisch hatte, und auch bei der Gesamtwertung der Punkte weit ins Hintertreffen geraten ist, schluchzend auf. Die Welt der Händler liegt ihr nicht mehr.

FÜNFTE AUFGABE: IM LICHT DES (SEE-)MONDES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am fünften Tag fegen kalte Sturmböen durch Gareths Gassen, während euch die Vogtvikarin tief in die Augen blickt. "Dieb und Händler — sind das nicht nur zwei unterschiedliche Seiten des Erwerbs? Ihr werdet die dunkle Seite eures Daseins kennen lernen. Bringt mir bis morgen Abend eines der fünf bekanntesten Aquarellgemälde des Malers Golodion Seemond, die ihr in Gareth finden könnt!"

Ausnahmsweise haben die Helden für diese Aufgabe mehr als einen Tag Zeit.

Um den Kunstraub richtig angehen zu können, müssen sich die Helden informieren, welche Gemälde gemeint sind. Golodion Seemond, ein über 200 Jahre alter Elf, gilt als der größte Maler Aventuriens und soll auch viele Zauberbilder geschaffen haben. Fachkundige Hilfe zur Kunst der Malerei können die Helden zum Beispiel im Pentagontempel der Hesinde (**Gareth**, S. 21), im Archiv des *Aventurischen Boten* (S. 12) oder eines Garether Stadtblatts sowie in einer Künstler- oder Gelehrtentaverne erhalten. Bei ungenauer Fragestellung mag es zu manchem Missverständnis kommen: "Ach, ihr meintet *die Aquarellgemälde*, nicht die Öl- oder *Temperawerke* des Meisters?"

Die fünf Gemälde zählen nicht zu den großen Malereiartefakten Seemonds, sind jedoch teils magisch und bergen manch Geheimnis, das in einem anderen Abenteuer entdeckt werden mag.

- *Sternenlicht* (882 BF) zeigt einen Sternhimmel mit eigenartiger Konstellation über einem Gebirge. Es findet sich in der Privatsammlung der Händlerin *Alrassa El-Nabab*. Die Kunstliebhaberin wäre bereit, das Bild gegen ein einzigartiges Objekt aus alter Zeit oder von fernen Orten zu tauschen: gegen eine klassische Heldenbeute aus manchen DSA-Abenteuern also. Dieser Handel sollte einen Helden durchaus schmerzen. Ein Diebstahl ist nicht sehr leicht: Das Bild ist mit Maßen von 2 x 1,5 Schritt das größte der in Frage kommenden Gemälde.
- *Die Lächelnde Nahema* (1002 BF), ein recht kleines Porträt, stellt die legendäre Magierin mit ihrem berühmten, mysteriösen Lächeln dar. Es hängt in der Kaisergalerie der Neuen Residenz. Die Galerie ist derzeit für anständig gekleidete Besucher zugänglich, das zauberhafte Bild jedoch natürlich nicht verkäuflich. Die Kaisergalerie ist nachts ein weniger gut bewachter Teil des Palastes, aber dennoch nur für Meisterdiebe zu überwinden. In der Nacht findet man gelegentlich *Melwyn*, den Zweiten Hofmagus und entfernten Verwandten der Stoerrebrandts, sinnierend vor diesem Bild. Er wäre bereit, das Gemälde einem stilvollen, phexischen Wettstreit "auszuleihen", bittet sich jedoch als Gegenleistung aus, vom künftigen Erben des Handelshauses Stoerrebrandt verbilligt Alchimika einkaufen zu können.
- *Der Eichenkönig* (902 BF) lässt erst auf den zweiten Blick einen mächtigen Waldschrat in einem alten Baum erkennen. Das Bild hängt im besten Haus Gareths, dem Hotel *Seelander*, wo auch Stover untergekommen ist. Der Verkauf ist ausgeschlossen. In der Eingangshalle des Hotels ist es auch nachts nie menschenleer. Hat man die zwei Wächter und den Hotelpagen aber überwunden, kann das Bild schnell abtransportiert werden.
- *Der Dunkle Brunnen* (817 BF) ist auf diesem Bild ein elfenbeinerer Springbrunnen in einer Waldlandschaft. Es findet sich seit einiger Zeit im Besitz des arroganten Weißmagiers Coldrahan Honorald, der das gute Stück zur Finanzierung seines Lebensstils aber auch verkaufen würde: 1.600 Dukaten. Das Haus ist mit einigen magischen Fallen gesichert.
- *Rohal der Weise* (941 BF), das bekannte Porträt des einstigen Kaisers, gehört eigentlich zur Kaisergalerie, ist aber derzeit an den Pentagontempel der Hesinde ausgeliehen. Vor dem Bild liegen Schwarze Rosen und Räucherwerk, mit dem manche Magier um den vermuteten Tod des Weisen vor sieben Jahren trauern. Ein Verkauf ist indiskutabel. Der Tempel ist auch nachts zugänglich, doch wer wagt es schon, an einem heiligen Ort zu stehlen?

Den Helden stehen schwierige Verhandlungen, ein listiger Kunstbetrug oder ein organisierter nächtlicher Raubzug bevor, was Sie jeweils Ihrer Gruppe anpassen sollten. Je nachdem, wie lange diese Episode dauern soll, können die Helden schon beim ersten Bild Erfolg haben oder müssen feststellen, dass ein Einbruch nicht gelingt oder die Konkurrenz schon vorher tätig war.

Da Alin verzichtet hat, sind noch vier Parteien im Rennen, die nach fünf Bildern jagen. Wer zwei oder gar noch mehr Bilder ergattern kann, erntet natürlich mehr Punkte und sorgt zugleich womöglich dafür, dass andere keine oder nur wenige Punkte bekommen ... (Bei dieser Aufgabe können sie so die Punktekonten der einzelnen Gruppen auch ausgleichen, wenn sie in starkes Ungleichgewicht geraten sind.)

Wenn alle Bilder bei Fuxfell abgegeben sind, sorgt sie dafür, dass sie wieder an ihren alten Platz geraten, falls sie durch Diebstahl erworben wurden.

EINER SPIELT FALSCH

Kalman Vejthali-Stoerrebrandt, schon immer eine ehrgeizig vorwärts treibende Kraft an der Seite Perankas, wurde schließlich von seiner Gier nach den drei Millionen Dukaten überwältigt. Er hält sich für den einzig verdienten Erben des Handelshauses und will mittlerweile seine Konkurrenten aus dem Weg drängen — wenn es sein muss, sogar durch Mord. Blut ist dicker als Wasser, aber Gold wiegt schwerer als Blut.

STOERREBRANDTS BLUT

Die vier Kinder Stovers wenden unterschiedliche Methoden an, um die gestellten Aufgaben zu erfüllen:

- Peranka trauert noch mehr um ihren Vater, als an ihr Erbe zu denken, wird aber von Kalman immer wieder weiter getrieben. Er hält sich gut und kann mit Peranka die meisten Aufgaben elegant lösen. Er bedient sich dabei heimlich einiger angeworbener Spitzel und eines professionellen Diebes, die teils sogar die beobachtenden Mondschaten des Phex-Tempels austricksen können.
- Emmeran gibt sich etwas protzig und gutmütig-arrogant, da er aufgrund seines Heimvorteils glaubt, schon gewonnen zu haben. Nichtsdestotrotz löst er die Aufgaben sehr gut, bedient sich aber gelegentlich reicher Freunde. Das Seemond-Bild erhält er praktisch nur aufgrund einer persönlichen Bekanntschaft.
- Vanjescha hält den Wettbewerb für eine Frechheit ihres Vaters, mit dem er sich insbesondere an ihr posthum rächen wolle - und das posaunt sie auch stets heraus. Sie zweifelt bei jeder Gelegenheit die Wettbewerbsbestimmungen an und versucht, für sich selbst die besten Wertungen herauszuschinden. Sie wird jedes Mal rasend, wenn ein anderer mehr Punkte erhält als sie, und droht mit Mord und Totschlag.
- Alin muss einsehen, dass ihre Händlernase durch die Jahre auf Burg Salderholt nachgelassen hat. Sie ist mäßig erfolgreich und bildet bald das Schlusslicht der Punktwertung. Nach der vierten Prüfung gibt sie schließlich schluchzend auf. Sie versucht noch am selben Tag, heimlich die Helden anzuwerben, für sie doch noch das Handelsimperium zu gewinnen: Sie würde einen Kriegszug gegen die Piratenküste Xeraanien starten und die Helden zu Feldherren machen ...

Während der Prüfungen kommt es zu Zwischenfällen, die Sie zu passenden Zeitpunkten einsetzen können. Die Helden sollten möglichst bis zum Finale der sechsten Aufgabe nicht wissen, ob Kalman, Vanjescha oder Emmeran hinter den Anschlägen steckt. Kommen die Helden dennoch auf Kaimans Spur, können Sie den großen Kampf gegen ihn und seine Schergen entweder vorverlegen (Kalman stürmt dann in den Phex-Tempel, um in seiner Gier die versammelten Erben zu töten) oder Kalman untertauchen und zum Finale beim Schrein des Rakull wieder auftreten lassen.

DAS ANGEBOT

Abends werden die Helden in ihrer Herberge von einer älteren Dame aufgesucht, die einen steifen Mantel über ihrer Schreiberrobe trägt und Pergamente und Schreibtafeln auf den Tisch legt. Sie stellt sich als *Sarella von Weyringhaus*, Notarin und Justiziarin, vor. "Ich wurde durch meinen Mandanten, der nicht genannt werden will, beauftragt, euch ein Angebot zu unterbreiten. So ihr annehmt, kann es sogleich konfirmiert werden. Ich werde euch dreimal fragen, ob ihr das Angebot annehmt oder ablehnt." Den Helden wird angeboten, für eine Summe von 500 Dukaten dem Wettbewerb, dessen Sieg für derartige Abenteurer ohnehin unwahrscheinlich sei, fortan zu entsagen. Lehnen die Helden nach dem ersten Mal ab, wird das Angebot auf 1.000 Dukaten erhöht. Lehnen die Helden das zweite Mal ab, rückt die Notarin einen Zwicker zurecht, öffnet einen versiegelten Zettel und liest emotionslos vor: "Ich bitte euch ein letztes Mal, eure Entscheidung klug zu überdenken. Niemand will ein Blutvergießen, doch nun liegt es in eurer Hand und eurem eigenen Interesse, es abzuwenden."

Lehnen die Helden ein letztes Mal ab, nickt die Notarin ungerührt, packt ihre Sachen und verabschiedet sich.

Die Notarin ist nicht bereit, den Namen ihre Mandanten (natürlich Kalman) zu nennen, und kann allenfalls durch Gewalt dazu gezwungen werden — Gewalt an einer angesehenen Bürgerin, die unerbittlich die Stadtgarde auf den Plan rufen würde. Gegen Hellsichtzauberei wie dem BLICK IN DIE GEDANKEN trägt Sarella eine magische Arne-

thystbrosche: Wirkt ihr Gegenüber auf sie einen Hellsichtzauber, wird sowohl der Zauber gestört (HELLSICHT TRÜBEN, 10 ZfP*), als auch ein PARALYSIS (mit 12 ZfP*) gegen den Anwender gewirkt. Anschließend lässt die Notarin die Garde rufen, um die Helden wegen "unerlaubter Clarobservantia" anzuklagen.

DIE MEILERSGRUND-EULEN

Kalman heuert zur Sabotierung der Konkurrenz die *Meilersgrund-Eulen* an, eine gefährliche Gruppe von drei Garether Halsabschneidern, die zwei abgerichtete Eulen verwenden. Diese geschickten Diebe und Totschläger, die zur alteingesessenen Unterweltgruppe der *Alten Gilde* gehören, kennen sich vorzüglich in Gareth aus und versuchen, die Helden und die Stoorrebrandts ab der zweiten Aufgabe auf verschiedene Weise zu schädigen.

- Verkleidet geben sie den Helden bei der zweiten oder dritten Aufgabe Falschgeld: Die Falschmünzen bestehen aus Eisen oder Blei und haben nur einen Gold- oder Silberüberzug. Je nachdem, wie gut ein Held mit Münzen vertraut ist, kann er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 bis +10 den Betrug bemerken. Linara Fuxfell bemerkt die falschen Münzen sofort und gibt aufgrund einer solchen Übertölpelung Punktabzug.
- Mit flinken Fingern und nachts auch mithilfe der Eulen versuchen die Diebe, den Helden ihren Ertrag zu stehlen. Meist sorgen ein oder zwei für Ablenkung, während der dritte die Beute entwendet und forteilt. Das Gesindel schreckt bei passender Gelegenheit nicht mal davor zurück, bei der dritten und fünften Aufgabe den Wagen bzw. das Bild der Helden zu rauben.
- Nach einem großen Erfolg der Helden, nach der vierten Aufgabe oder nach Ablehnung des **Angebots** kämpfen die Meilersgrund-Eulen auch mit harten Bandagen: Sie lauern den Helden in einer dunklen Gasse auf, um sie derart einzuschüchtern oder zu verletzen, dass sie für den Rest des Wettbewerbs nicht zur Verfügung stehen. Im Hinterhalt ist es so eng, dass lange Waffen nur schwer eingesetzt werden können: Für je 20 cm über 80 cm Länge sinken AT/PA um -2/-1 (gilt nicht für Speere, Fechtwaffen und Kettenstäbe; gilt im doppelten Maße für Hieb- und Kettenwaffen, Stäbe sowie Zweihandflügel-, -hieb- und -schwerer/-säbel.)
- Fassen die Helden einen der Halsabschneider, können diese die Identität ihres Auftraggebers nicht preisgeben, da sie ihn immer nur verhüllt gesehen haben: Lediglich der braune Bart war zu sehen und eine tiefe Männerstimme zu hören (eine Finte des verkleideten Kalman, um Emmeran verdächtig zu machen). Falls die Meilersgrund-Eulen nicht von den Helden der Garde übergeben oder getötet werden, wirbt sie Kalman auch noch für die letzte Aufgabe an, so dass sie unter seinen Schergen am Schrein des Rakull zu finden sind.

Der Schnelle Haldomar

Der geschmeidige, langbezipfte Söldling Haldomar war einst in Diensten der Adlergarde auf Maraskan und ist nun ein brillanter Kämpfer mit dem Kettenstab. Der Anführer und harte Kern der Totschläger ist mit seinen blitzschnellen Bewegungen ein Albtraum für jeden Gegner.

Kettenstab: INI 17+W6 AT 19 PA 16 TP 1W+2 DK HN

Dolch: INI 15+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+1 DK H

LE 33 AU 38 KO 15 MR 6 GS 8 RS 2 (Wattierter Waffen rock)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II (Wert: 14), Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampreflexe, Klingenturm, Klingentwurf, Niederwerfen, Meisterparade, Stumpfer Schlag, Wuchtschlag

Der Dolch sitzt in einem Springarm (AVar, S. 70), der Haldomar bei gelungener FF-Probe ermöglicht, die Waffe sofort in der Hand zu halten, statt die Aktion *Waffe ziehen* verwenden zu müssen.

Arlis und Olruk, Halsabschneider

Die zwei erfahrenen Halsabschneider - eine dürre, kurzhaarige Frau und ein gedrungener, einäugiger Kerl - wissen gut mit ihren Waffen umzugehen.

Langdolch: INI 11+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+2 DK H

Würgeschlinge: speziell (FF 15, KK 12)

LE 28 AU 30 KO 13 MR 5 GS 7 RS 1 (schweres Leder)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Bei Verwendung der Langdolche versuchen sie stets, die Gegner in die Enge der Distanzklasse H zu drängen.

Die Würgeschlinge aus steifem Draht wird verwendet, um sie einem Opfer mit einer FF-Probe+2 (im Kampf: +5) um den Hals zu legen, wogegen ein wehrhaftes Opfer ausweichen oder parieren kann. Im folgenden Würgekampf müssen Würger und Gewürger pro KR eine Aktion aufwenden, um die Schlinge enger bzw. weiter zu ziehen. Jede KR finden dazu vergleichende KK-Proben statt (mit einem Anfangsmalus von 2 Punkten für das Opfer). Gewinnt das Opfer den Vergleich, kann es sich von der Schlinge befreien. Gewinnt der Würger, erleidet das Opfer 2W SP(A) und in der jeweils folgenden KR steigt der KK-Malus um zwei weitere Punkte an. Sinkt die AU des Opfers auf 0, wird das Opfer bewusstlos und weiterer Würgeschaden direkt von der LE abgezogen.

Zwei Dämmereulen

Die nächtlich fliegenden Eulen *Kralle* und *Klaue* sind auf allerlei Diebeswerk, aber auch überraschende Krallen- und Schnabelattacken auf ungeschützte Stellen von Menschen abgerichtet. Tagsüber sind alle Werte (außer LE, RS) zu halbieren.

Schnabel: INI 9+W6 AT 12/1* PA 5/2* TP 1W DK H

LE 9 AU 35 KO 8 GS 12/1* RS 1 MR 3/2 GW 2

* Werte in der Luft/ am Boden

Besondere Kampffegel: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT+2, PA+4)

Giftattentat

Nach der dritten Aufgabe wird Peranka vergiftet, so dass sie im Bett mit Krämpfen kämpft. Kalman beschimpft die Konkurrenten aufgebracht als feige Mörder: "Wer hat nur die Ruchlosigkeit, so etwas zu tun?", "Euch ist wohl gar nichts heilig, um das Erbe zu erhalten!"

In Wahrheit hat Kalman selbst seine Frau vergiftet, um ihren Platz einnehmen zu können (und sie später wohl endgültig zu Boron zu schicken). Zudem soll es ihn von Verdachtsmomenten freisprechen, wenn er selbst Opfer von Anschlägen wird.

Peranka wurden auf der Straße von einer "netten Frau" (Arlis) ein paar Birnen geschenkt, die sie gerne aß. Nach einer guten Stunden begannen heftige Magenkrämpfe mit Erbrechen. Gesicht und Hände färbten sich blau. Bei einer gelungenen Probe *auf Heilkunde Gift* + 5 kann der Eitriche Krötenschemel, ein verbreiteter Giftpilz, als Verursacher identifiziert werden. Die Birnen wurden mit der in Alkohol ausgekochten Pilzhaut behandelt, so dass ein Einnahmegift entstanden ist.

Mit einer weiteren Probe kann die Genesung Perankas eingeleitet werden, die ihren Mann zur letzten Aufgabe wieder begleitet. Sie ahnt, dass er hinter all diesen Machenschaften steckt, hat aber nicht den Mut, sich ihm entgegenzustellen.

OPTIONAL: ENFÜHRUNG

Wenn Sie während des Wettstreits der Erben stärker an der Spannungsschraube drehen und die Daumenschrauben für die Helden enger ziehen möchten, können Sie zum Zeitpunkt der dritten oder vierten Aufgabe eine Nebenhandlung aufbauen und ausschmücken, in der Stover Stoorrebrandt entführt wird.

Stovers Wahl des *Seelander* als Domizil erweist sich als fatal: Er wird vom Hotelburschen *Pelbrecht* erkannt, der auch Verbindungen zur Garether Unterwelt hat. Da er schon davon gehört hat, dass Stoorrebrandt tot sei und seine Erben in Gareth angekommen sind, flüstert der Bursche diese Nachricht seinem Meister, der gerade in der

Stadt dunkle Geschäfte abwickelt: dem alanfanischen Zwerg Pokallos, der seit Jahrzehnten den illegalen Sklavenhandel in Mittelaventurien kontrolliert und vielerorts gesucht wird (siehe auch **Meridiana 183**).

Pokallos, ohnehin ein Feind Stovers, lässt kurzerhand den alten Storrebrandt entführen. Eine in Tränen aufgelöste Irinja erreicht die Helden und berichtet davon, dass das Hotelzimmer Stovers leer und verwüstet ist. Eine zurückgelassene Nachricht mit einer Haarlocke Stovers verkündet, dass die Entführer nicht weniger als 20.000 Dukaten Lösegeld für Stovers Leib und Leben fordern. Selbst wenn die Helden ihren Eid brechen und etwa der Stadtgarde von der Entführung berichten: Hier hat sich schon herumgesprochen, dass Stover Storrebrandt in Weiden begraben wurde, so dass die Helden bestenfalls belächelt werden.

Wie in einem klassischen Entführungsszenario üblich, kommen die Helden durch die Übergabe auf die Spur der Täter. Die erste Geldübergabe soll im Simiapark geschehen, wo die Helden das Geld in Form prächtiger Edelsteine unter einen Strauch deponieren sollen. Zwei Stunden später erhalten sie Nachricht im *Seelander*. Klappt die erste Übergabe nicht (da die Helden und Irinja auch gar nicht genug Geld aufreiben können), kommen die Bedingungen zu einer zweiten Übergabe mitsamt einem abgeschnittenen Ohrfläppchen Stovers und der Drohung, ihn bald "wie ein Selemferkel" aufzuspießen. Bei

der zweiten Übergabe wird den Helden eine bestimmte Kutsche eines Kutschenverleihs gewiesen, die sie ausleihen sollen. Der Kutscher fährt eine ihm vorher befohlene Strecke ab. Im Wagen finden die Helden ein Papier, in dem gefordert wird, den Juwelenbeutel aus dem Wagen zu werfen, wenn die Kutsche gerade über eine Brücke des Wirselsbachs fährt.

Durch Aufmerksamkeit und Schnelligkeit sollten die Helden spätestens beim zweiten Mal die Entführer erfolgreich verfolgen können: drei südländische Sklavenfänger, die eher mit Kaufleuten als Gegnern gerechnet haben. Aus ihnen kann letztlich der Aufenthaltsort von Stover gepresst werden. Unweit der Dämonenbrache dient eine Baracke, die offiziell einen Sargtischler beherbergt, als Zentrale für Pokallos' Menschenschmuggel. Hier liegt Stover — ironischerweise — gefesselt in einem Sarg. Pokallos ist ein hinterhältiger Giftzwerg mit kurzem, dunklem Bart, einem Goldzahn und einer alanfanischen Seidenrobe. Er kann überraschend gut mit einem Schwert umgehen, verschwindet aber mittels eines TRANSVERSALIS-Amuletts, wenn sich seine Niederlage abzeichnet. Vielleicht wird die Gruppe ihm irgendwann wieder begegnen.

Stover steigt erleichtert aus dem Sarg und murmelt: "Boron muss mich verflucht haben, weil ich ihn mit meinem Scheintod verhöhnte." Er lässt sich leicht davon überzeugen, in einem anderen Hotel abzustiegen.

DIE LETZTE AUFGABE

Vor der finalen sechsten Aufgabe ist noch nicht klar, wer der Erbe des Hauses wird. *Peranka* mit *Kalman*, *Emmeran*, *Vanjescha* und vielleicht auch die Helden haben zumindest noch theoretisch die Möglichkeit, nach dieser Prüfung die meisten Punkte zu erlangen. Kalman will jedoch nichts dem Zufall überlassen und wird seinen Sieg notfalls erzwingen.

HEILIGENFÄHRTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der sechste Tag ist mit Morgendunst und von Westen heranziehenden Wolkenbänken angebrochen. Heute werdet ihr vor die letzte Prüfung gestellt werden. Wer wird Stovers Wohlgefallen finden? Im Nebelzimmer des Tempels erläutert euch Vogtvikarin Fuxfell die sechste Aufgabe, der die verbliebenen Erben gespannt lauschen: "Wer immer das Handelshaus führen möchte, muss findig sein wie ein Fuchs und neue Wege erkunden. Es gibt in Gareth einen Schrein des heiligen Rakull, des Drachenüberlisters. Doch seine Lage ist geheim, denn er ist Betstätte für Diebe und Nachtwandler. Reiht Hinweise an Hinweis und findet diesen Schrein so bald als möglich. Dort soll der Sieger des Wettstreits gekürt werden: der Erbe des Handelsimperiums der drei Millionen Dukaten!" Die Vogtvikarin reicht jeder Partei zufällig eines von vier Blättern Papier, auf dem seltsame Zeilen stehen.

Jede Partei erhält einen anderen Pfad zum Schrein. Während die Helden noch rätseln, sollten die Kinder Stovers nacheinander allesamt von einer Idee beflügelt aufspringen und ihre jeweilige Suche beginnen. Auf dem Papier der Helden steht der Text in einer Geheimschrift, die nach KL-Probe +4 als *Amulashtra* identifiziert werden kann. Sie finden den Zettel als Handout sowie eine Entschlüsselung der Zeichen im **Anhang** auf Seite 51. Falls keiner der Helden *Amulashtra* beherrscht, finden sie im Hesinde-Tempel ein Buch, das die Zeichen übersetzen kann. Aufgelöst lautet der Text:

Zwölf in einem Rund

tu ich der Zeiten Ordnung kund.

Ohne das glühend' Himmelsgold

War ich kaum gewollt.

Gemeint ist eine Sonnenuhr, wie sie häufig auf Gareths Wänden und Plätzen zu finden sind. Die prächtigste Uhr prangt aber an der Südseite der gewaltigen *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* in Alt-Gareth. In Schwindel erregenden zwölf Schritt Höhe sitzt die zwei Schritt messende Uhr direkt über dem großen Portal des Praios-Tempels auf der Brust eines vergoldeten Reliefgreifen. Mit einer *Sinnenschärfe-Probe* +7 lässt sich vom Boden aus erkennen, dass unter einer Uhrenziffer ein Stück Wachspapier klemmt.

Der Tempel und der davor liegende Greifenplatz sind tagsüber stets gut besucht und die Sonnenuhr naturgemäß immer wieder Blickfang. Direkt vor dem Portal erhält jeder Besucher eine brennende Kerze, da die Sakrale nur mit einer Lichtquelle betreten werden darf. Die Helden könnten sich ausrechnen, unter Rufen der Umstehenden schnell genug am reich geschmückten Marmorportal hinaufzuklettern (drei *Kletter-Proben* +5), das Papier zu schnappen (FF-Probe, sonst segelt es hinunter), wieder hinabzuklettern (zwei *Kletter-Proben* +3) und zu verschwinden, ehe die Tempelgarde herbeigeht. Wer aus zwölf Schritt Höhe abstürzt, erleidet 12W6-12 SP, kann aber nach gelungener *Körperbeherrschungs-Probe* +10 TaP* Schadenswürfel ignorieren.

Der Zettel ist wiederum von fremden Schriftzeichen bedeckt, diesmal dem Nanduria. Ein Handout und eine Aufschlüsselung finden Sie ebenfalls im Anhang auf Seite 51.

Im Haus des Schwarzen Raben

sprechen Federn und Narben.

Falls die Helden nach einem Praios-Tempel gleich an einen Boron-Tempel denken, sind sie auf der falschen Spur. Im boronisch kalten und abweisenden *Tempel des Schwarzen Lichts* (Gareth, S. 27) im Südquartier sind die Helden nicht gerne gesehen, wenn sie die dritte Aufgabe auf dem Boronsfeld verrichtet haben. Hier weiß niemand etwas von einem Schrein des Rakull.

Gemeint ist die schmierige Taverne *Schwarzer Rabe*, die sich im selben Viertel an die Südseite der Stadtmauer Alt-Gareths drückt. Zwischen rauen Gesellen, Soldatinnen und Lustbuben werden Trinklieder angestimmt und Pfeifenkraut geraucht. Das mit Abstand vernarbtste Gesicht besitzt eine schmutzigblonde Streunerin mit einem von buschigen Federn geschmückten Hut. Wenn die Helden sie ansprechen, meint sie: "Ach, ihr seid die aus dem Phex-Tempel, was?", und stellt sich als *Deoria* vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Frau mit dem vernarbtten Gesicht kokettiert ein wenig mit euch und hat sichtlich Vergnügen daran, euch etwas zappeln zu lassen. "Natürlich weiß ich, wo ihr den Schrein des Rakull findet, aber warum soll ich euch das sagen, hm?"

Plötzlich wendet sich ihre Aufmerksamkeit zwei schludrig gekleideten Stadtgardisten zu, die quer durch die Taverne auf euch und Deoria zustapfen. "Na, Deoria", schnarrt der Bärtige. "Neue Freunde oder neue Freier?" - "Geht dich einen feuchten Kehricht an, Rero." Die Gardisten beugen sich über den Tisch. "Dem Kerzenziehermeister Werewang ist vor einer Stunde der Beutel geklaut worden. Die Beschreibung des Diebes könnte auf dich zutreffen, Deoria. Du weißt nicht zufällig etwas darüber, hm?" Die Streunerin legt ihr Arme auf eure Schultern. "Nein, Herr Gardist, ich war die ganze Zeit über mit meinen neuen Freunden hier." Sie blickt auch aufmunternd an. "Stimmt's?"

Wenn die Helden Deoria ein Alibi verschaffen, verabschieden sich die Gardisten mit einem "Dich kriegen wir noch." (zu Deoria) und "Euch behalten wir auch im Auge." (zu den Helden). Die Streunerin ist nun bereit, den Helden weiterzuhelfen.

RAKULL AUS NEBACHOT

Der sagenhafte Dieb aus der Stadt Nebachot soll vor ewigen Zeiten dem Riesenlindwurm Korchtuxingir ein Schwert aus Zwergengold gestohlen haben. Den zaubernden Drachen lockte er listig in eine Schlucht, in der sich der Drache selbst durch einen Steinschlag begrub und die Quelle zu einem See staute: Dies soll der Quellsee des Rakula-Flusses sein.

Rakull wird in Garetien als Heiliger des Phex verehrt, der einem bei übermenschlichen Herausforderungen zur Seite steht.

DIE SCHWÄRZE UNTER DEN GASSEN

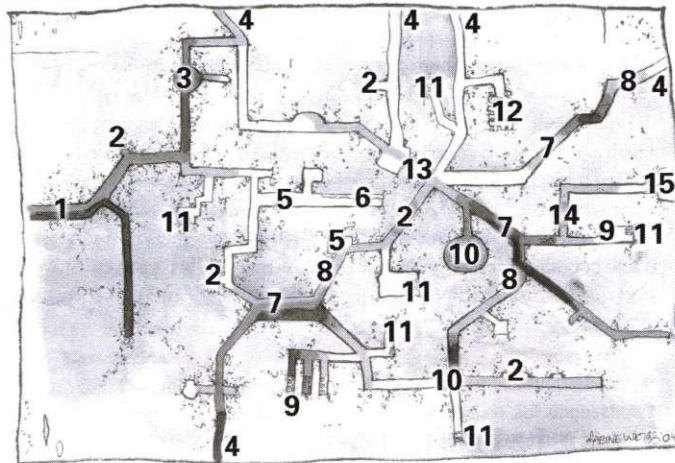
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wolken haben den Himmel verdunkelt. Einen Gassenhauer pfeifend, führt euch Deoria zu einem stinkenden, von Büschen bestandenen Abwassergraben. Die schwarze Brühe gluckert träge aus einem mannshohen Tunnelkanal, dessen Pforte als aufgerissenes Schreckensmaul der Gargylenarchitektur gestaltet wurde. Miasmatische Gerüche schlagen euch aus dem hallenden Dunkel entgegen. Ekelschwämmlinge, Pockenpilze und Mischkarasch wuchern auf dem Stein. Deoria spricht durch ein Tuch vor ihrem Mund. "Der Schrein des Rakull wurzelt tief unter den Gassen von Alt-Gareth. Hier müsst ihr hinein, in die Abwasserkanäle. Versucht einfach, einigermäßen geradeaus zu laufen, dann stoßt ihr bald auf euer Ziel. Ich begleite euch lieber nicht. Es sieht mir nämlich nach Regen aus ..."

Gareths Kanalisation ist ein Gewirr aus Tunneln, Kanälen, Stollen und Gängen verschiedenster Epochen. Nur in manchen Kanälen fließt die dunkle Abwasserbrühe mit Wasserpest, Blutalgen und Modderschnecken. Viele Gänge sind halb blockiert oder einsturzgefährdet. Man spricht von Bettlern, Schmugglern, Dieben, düsteren Zirkeln und ganzen Stämmen von Orks und Tiefzwerge, die hier unten hausen sollen.

DAS WASSER STEIGT

Wenn die Helden die Kanäle betreten, setzt tatsächlich Regen ein. An vielen Stellen sickert bald Wasser durch die Decke, tropft und plätschert auf das Pflaster. Der Regen strömt aus Wasserspeiern und lässt Kanäle bedrohlich anschwellen.



Ein Handout des unterirdischen Gangsystems finden Sie im Anhang auf Seite 52. Der Gegner der Helden ist die Zeit: In allen auf dem Plan grau unterlegten Gangabschnitten steigt bei diesem starken Regen das Wasser, bis viele Stellen komplett überflutet sind. Notieren Sie sich für jeden Zentimeter, den die Helden auf dem Plan zurücklegen, einen Strich als Zeiteinheit. Braucht die Gruppe für einen Weg besonders kurz oder lang, können Sie die Zählweise entsprechend modifizieren. Ab 10 Strichen stehen die dunkelgrauen Regionen kniehoch unter Wasser, ab 20 Strichen brusthoch und ab 30 Strichen bis zum Tunnelscheitel. Die mittelgrauen Regionen sind ab 20/30/60 Strichen auf gleiche Weise überflutet, die hellgrauen Regionen ab 30/60/— Strichen. (Sollten Ihre Helden dadurch zu sehr in Bedrängnis geraten, können Sie auch den Regen schwächer werden und die Pegel sinken lassen.)

Je nach Wasserhöhe sind diverse Wertveränderungen zu berücksichtigen. Beachten Sie, dass die Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* AT/PA-Einbußen halbiert.

Kniehohes Wasser: Die Helden kommen nur mit halbiertes GS voran. Die PA sinkt um 2. Helden mit *Raumangst* müssen manchmal Proben ablegen.

Brusthohes Wasser: Die GS sinkt auf ein Viertel. AT—3, PA—5. Es ist schwer, Fackeln oder andere Gegenstände trocken zu halten. Gelegentlich *Raumangst-Proben* —4.

Überfluteter Gang: Zum Überwinden eines solchen dunklen Tunnels ist für die ersten vier Schritte eine *Schwimmen*-Probe +4 nötig, für weitere vier Schritte eine *Schwimmen*-Probe +6, dann eine *Schwimmen*-Probe +8 usw. Unterwasserlichtquellen wie der FLIM FLAM senken die Mali auf die Hälfte. Jede gelungene Probe kostet W6 AuP. Jede misslungene Probe lässt den Taucher in die Irre gehen oder den Rückweg antreten und kostet 3W6 AuP und 2 LeP. Unter Wasser gelten Abzüge von AT/PA—6/—6 (die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* hilft). Wer *Raumangst* oder *Dunkelangst* hat, muss eine Probe —6 bestehen, um überhaupt einen überfluteten Tunnel zu durchqueren.

Falls Ihre Gruppe keine Lichtquelle besitzt, die auch nach Durchnäsung noch funktioniert (Magierstab, FLIM FLAM ...) können Sie die Gruppe an geeigneter Stelle auf leuchtende Phosphorpilze oder ein Leuchtartefakt in einem kleinen Schatzversteck stoßen lassen.

BESONDERE GÄNGE UND RÄUME

1 Eingang: Nach einem Dutzend Schritt wird der Gang trockener und die Luft etwas besser, da hier der größte Kloakenzufluss abzweigt. Spätestens nach einer Gangwendung ist es so dunkel, dass Fackeln (Sichtweite etwa 10 Schritt) benötigt werden.

2 Abwasserschacht: Die Gangdecke öffnet sich zu einem Schacht, der zu einem Abwassergitter oder Schmutzwasserbrunnen auf einer Straße oder einem Hof führt. Gelegentlich liegt ein Schöpfeimer an einem Seil im Wasser. Manche Schächte besitzen Gitter, durch die nicht mal ein Goblin passt.

3 Krötenpfuhl: Von Algen überwuchert liegt hier ein Bracktümpel, an dem die Helden schillernde Bremsenschwärme und quakende Kröten aufschrecken. Ein Schacht führt zu einem Straßengully und lässt neue Wassermassen hineinströmen.

4W6 Bremsen attackieren die Helden (GS 6, AT 10, keine Parade möglich), verursachen durch den Stich 1/2 SP und ab der folgenden KR für W3 KR je 1 SP durch Saugen. Das Erschlagen von Bremsen mit der flachen Hand ist eine Aktion, die eine erfolgreiche GE-Probe erfordert. Bei einer 1 wurden zwei Bremsen zugleich erschlagen.

4 Irrweg: Die Helden geraten in entferntere Regionen der Kanalisation, die nicht zum Schrein führen. Sie verlieren so viel Zeit, dass Sie (2W6-halbe TaP* einer Orientierungs-Probe) Striche setzen können.

5 Gruftasseln: Vor dem Licht fliehen einige unterarm- bis menschengroße Gruftasseln in dunklere Spalten und andere Gänge. Im Bodensand lassen sie einige weiße, augapfelgroße Gallerteier zurück. In der irrigen Annahme, es würde sich um Beute handeln, können einige größere Asseln aus Spalten heraus Heldenbeine attackieren.

Gruftassel

Zangen: INI 4+W6 AT 11 PA 6 TP 1W+3 DK H
LE 30 AU 30 KO 15 GS 4 RS 4 MR 13/12 GW 7
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände

6 Unergründlicher Spalt: Der Boden ist tief eingerissen und hat einen bis zu sechs Spann breiten Spalt gebildet, aus dem seltsam kühle und frische Luft dringt.

7 Feuermoos: Orangerotes Moos hat sich an den Tunnelwänden ausgebreitet. Verletzt man die Pflanze, wird ätzendes Sekret frei, das alle organischen Stoffe schnell durchwirkt und auf der Haut ungemein schmerzt (alle 10 KR 1 SP). Je nach Sekretmenge werden auf diese Weise 2W6 bis 5W20 SP hingenommen, es sei denn, es werden Gegenmaßnahmen ergriffen: Wasser verdoppelt den Schaden (sowohl pro 5 KR als auch insgesamt). Nur das Sekret vom Efferdsmoos hebt die Wirkung auf. Bei einer Pflanzenkunde-Probe +9 sind die beiden Moose bekannt.

8 Efferdsmoos: Blaugrünes Moos hat sich an den Tunnelwänden ausgebreitet. Die Wirkung entspricht dem des Feuermooses, das zur Neutralisierung von Efferdsmoos-Sekret genutzt werden kann.

9 Hehlergut: In einem trockenen Gang wird in Kisten Diebesgut gelagert, bevor es Mittelsmänner weitertransportieren: Tuchballen, Weinkrüge, Pelzüberwürfe, Zierdolche, Silberschmuck und Stiefel. Die Kisten tragen das Zeichen der 'Alten Gilde' und beinhalten Waren im Wert von 3W20 Dukaten.

10 Ratten: Den Helden kommen einige Dutzend Nager entgegen, die vor dem steigenden Wasser fliehen oder auf schwimmendem Holz und Unrat vorbeitreiben. Wenn sie bedrängt werden, attackieren sie die Helden.

Ratte

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W-3 DK H
LE 4 AU 20 KO 9 MR 0 GS 4 RS 1 GW 1
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Wenn eine Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht bei einer 1 auf W20 die Gefahr einer Infektion mit einer Krankheit (W20): Lutanias (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20).

11 Weg nach oben: Eine Sprossenleiter, ein Kamin mit Grifflochern oder eine enge Wendeltreppe führen nach oben, manchmal versperrt durch eine kleine, verschlossene Tür oder verborgen von einem in Wandfarbe bemalten, schweren Vorhang. Der Weg führt zu (W6) dem Vorratskeller einer Gaststätte (1), der Remise eines Herrenhauses (2), einem Untergrundtreff ruppiger Gesetzloser (3), einer Zelle der Stadtgarde (4), dem Innern einer hohlen Levthansstatue, die in einem Park steht (5) oder in die endlosen Bibliotheksgänge des Pentagontempels der He-sinde (6).

12 Katakomben der Tiefzwerge: In diesen Kammern hat ein Volk lichtscheuer Tiefzwerge, das unter Gareth haust, einen Bestattungsplatz eingerichtet. Die Toten hängen wie Schinken am Fleischhaken kopfüber von der Decke; ihre Grabbeigaben liegen unter ihnen. Bei vielen Leichen hat die Verwesung Fleisch und Sehnen schon aufgelöst, so dass der Körper auf den Boden gefallen ist.

13 Einsturzgefährdeter Gang: Die Helden bemerken alte, angefaulte Holzstämme, die die Tunneldecke abstützen. Die Decke ächzt bedenklich und jedes Geräusch scheint den Tunnel instabiler zu machen. Jeder Held muss eine Schleichen-Probe absolvieren. Misslingt eine Probe, fallen Steine herab, die W6 TP verursachen. Misslingt eine Probe um mehr als fünf Punkte, werden der betreffende Held und die beiden Personen, die ihm am nächsten sind, in einen Tunnelsturz begraben: 3W6 TP

14 Krakenmolch: In einem überfluteten Tunnelareal (je nach Gesundheitszustand der Helden kniehoch oder brusthoch) schnellen aus den trüben Wasser plötzlich Fangarme, die einen Helden zu packen versuchen. Ein fünf Schritt großer, achttarmer Sumpfkrakenmolch attackiert die Gruppe und zieht sich erst wieder zurück, wenn seine Gesamt-LE auf 25 gefallen ist.



Krakenmolch

Tentakel: INI 12+W6 AT 10 (bis zu 8 AT/KR)* PA 0 TP Umschlingen*
LE 60 (5 LeP je Tentakel / 20 LeP am Rumpf)**
AU 40 KO 11 GS4/4 RS 0 MR 7 GW 9

* Ein Ziel kann maximal von drei Tentakeln gleichzeitig angegriffen werden. Ein Umschlungen erleidet pro Tentakel AT, PA, NI je -2,1/2 SP pro KR. Zur Befreiung muss eine Aktion aufgewendet werden und eine KK-Probe und GE-Probe -3 gelingen. Wer von mindestens zwei Tentakeln umschlungen ist (oder von einem Tentakel zwei KR lang), wird vom Krakenmolch gebissen (1W+4 TP, maximal ein Biss pro KR).

** Sinkt die LE eines Fangarms auf 0, ist er abgeschlagen. Überzählige TP werden vom Rumpf abgezogen.

15 Gang zum Schrein des Rakull: Die Tunnel steigen deutlich an und der Unratgeruch nimmt ab. Auf dem Boden liegen einige Steine, die auf den zweiten Blick ein Zeichen des Füchsichen bilden. Wer das Füchsische mit mindestens 2 TaP beherrscht, kann erkennen, dass der Weg zu einer "sicheren Stätte" führt. Bei 5 TaP ist deutlich, dass es sich um einen Heiligenaltar handelt.

DER SCHREIN DES RAKULL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach langem Herumirren in der Kanalisation seid ihr am Ziel. Der Tunnel weitet sich zu einer hohen Domkuppel moosbewachsenen Mauerwerks. Zahlreiche Kerzen in Mauernischen erhellen das Gewölbe. Der Boden ist mit Diebesgut bedeckt: kleine Schätze aus Kupfer, Silber und Geschmeide. Ein großer Marmoraltar mit einem türkisbesetzten Schrein zeigt das Reliefbild eines gewaltigen Drachen und eines Diebes mit einem Schwert. Auf dem Altar hockt eine komplett grau verhüllte Gestalt, die ihre Beine baumeln lässt. Linara hingegen schreitet euch offen und zum ersten Mal ohne Schleier entgegen. Sie lächelt zufrieden.

Je nachdem, wie schnell die Helden waren, sind Kalman (wie aus dem Ei gepellt) und Peranka (mit dreckigem Kleid), Emmeran (ein zerrissener Ärmel) und Vanjescha (durchnässt) bereits anwesend.

Linara Fuxfell heißt alle Ankömmlinge willkommen, lobt oder tadelt das Vorgehen einzelner Gruppen und listet die Punktestände auf. Sie nennt schließlich die letzten Punktezahlen: Peranka und Kalman liegen einen Punkt vor Emmeran. Die Helden — je nachdem wie gut sie sich geschlagen haben — auf dem dritten oder letzten Platz.

(Wenn sich die Helden als echte Phex-Jünger erwiesen haben, die selbst Stoerrebrandts Erben wie Krämerburschen aussehen lassen, können Sie diesen Wettstreit nach Punkten auch gewonnen haben, da sie letztlich ohnehin nicht als Erben in Frage kommen. Ändern Sie in diesem Fall Beschreibungen entsprechend ab.)

DER MILLIONENERBE

EINE NEUE ÄRA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Phex sei Dank! Ihr konntet die Schergen Kaimans in die Schranken weisen. Der missratene Schwiegersonn liegt in seinem eigenen Blut, die noch geöffneten Augen starr auf das Gold des Altars gerichtet. Schwer keuchend erhebt sich Stover. Peranka wirft sich vor ihm unter Tränen auf die Knie. "Verzeih, Vater. Ich habe versagt und Schande über das Haus gebracht. Ich kann und will das Erbe nicht antreten." Der alte Stoerrebrandt tätschelt ihr den Kopf. "Nein, Peranka, du musst dir keine Vorwürfe machen. Du sollst auch weiterhin das Handelshaus leiten - als rechte Hand meines

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kalman jubelt lauthals, doch Peranka wird bleich und stammelt: "Ich ... ich kann das Vermächtnis nicht antreten. Die ... die Methoden Kaimans waren unlauter — und ich habe es gewusst und wegesehen." Kalman giftet sie fassungslos an: "Verräterin."

Da kommt Bewegung in die Gestalt auf dem Altar: Unter der Kapuze kommt ein bärtiger, alter Mann mit Bernsteinaugen zum Vorschein. Stover Stoerrebrandt! Die Erben geben erschrockene Rufe von sich. "Kinder, wenn ihr jetzt eure Gesichter sehen könntet", spricht Stover, doch seine Miene bleibt ernst. "Das alles wusste ich, Peranka, doch ich wollte sehen, ob du zugeben würdest, welches infame Spiel Kalman treibt. Ich wollte sehen, ob du aus seinem Schatten heraustreten kannst. Ihr habt nur mit hinterhältiger Tücke gewonnen. So machen wir Stoerrebrandts keine Geschäfte."

Da baut sich Kalman hasserfüllt auf, wirft seine Locken zurück, zieht eine Klinge aus seinem Spazierstock und pfeift laut durch die Finger. "Die drei Millionen Dukaten gehören mir. Ich Sorge dafür, dass du tot bleibst, Stover! Ich bin nicht allein gekommen!"

Kalman stürzt sich mit einigen Unterweltschergen, die ihm auf sein Geheiß hierhin gefolgt sind, auf die Anwesenden. Wenn Sie möchten, sind auch die *Meilersgrund-Eulen* (Seite 38) wieder dabei. Wenn niemand der Anwesenden überlebt und Kalman Stovers Siegelring erbeutet, sieht er sich selbst als zwangsläufigen Erben.

Den Helden sollte es gelingen, die Angreifer mühsam zurückzuschlagen. Stover und Emmeran verkriechen sich bevorzugt hinter dem Altar und werfen mit Diebesgut. Vanjescha erweist sich als echte Löwin und wehrt einmal eine tödliche Attacke gegen Stover (oder den Helden, mit dem sie sich am meisten gestritten hat) ab. Je nach Lage kann die Vogtvikarin gegen die brutalen Angreifer mit einem Phex-Wunder eingreifen (**HEILIGER BEFEHL, STERNENSTAUB, PHEXENS STERNENWURF** oder Erhöhung des MU-Werts durch ein Mirakel um 10 Punkte).

Kalman sollte auf jeden Fall von den Helden getötet werden oder richtet sich selbst: Durch einen *Patzer* bohrt er sich seinen Stockdegen versehentlich durch Auge und Schädel, die restlichen Räuber fliehen.

Kalman

Meisterl. Stockdegen: INI 13+W6 AT 17 PA 13 TP 1W+4 DK N
LE 32 AU 30 KO 14 MR 8 GS 6 RS 3 (Eisenmantel)

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Todesstoß, Zäher Hund

3-7 Unterweltschergen

Wurfdolch: INI 9+W6 FK 13 TP 1W+1

Rapier: INI 10+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+3 DK N

oder *Keule:* INI 8+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+2 DK N

LE 23 AU 30 KO 11 MR 3 GS 7 RS 1 (Kleidung mit Umhang)

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag

wahren Erben. Wenn du möchtest." Stover blickt zu Emmeran, der fast verlegen zu Boden schaut. "Mein Junge, ich habe deine Frau Lerike und meine zwei Enkelkinder kennen gelernt. Sie sind nett. Eine Schande, dass du sie so lange vor mir verheimlicht hast. Wie kannst du dieser guten Seele nur so lange den Traviabund verwehren?" Stover lächelt. Emmeran ringt um Worte, während Stover ihm seinen Hut aufsetzt. "Hier, wo diejenigen beten, die meine Handelszüge bestehlen, möchte ich meinen Erben küren. Ich will, dass du, Emmeran, fortan das Haus leitest. Ich bin müde." Plötzlich wirkt Stover wie ein alter, gebeugter Mann, dessen Zeit lange zurück liegt. Vor euch steht, in aller Pracht, Emmeran Stoerrebrandt, der Handelsmagnat und reichste Mann Aventuriens.

Wenn die wiedervereinten Stoorrebrandts und die Helden den Ort verlassen, merken sie, dass Linara Fuxfell heimlich in den Schatten verschwunden ist. Und doch wird bald allseits bekannt sein, was sich hier zugetragen hat.

Wenig später erreicht der große Wagenzug Gareth. Er wird mit einer feierlichen Parade begrüßt. Mit der Befriedigung, endlich am Ziel zu sein, steigen die Stellmacher, Sekretäre und Familien von ihren Wagen und bewundern ihre neue Heimat im Herzen des Kontinents. Das Erstaunen um Stovers Wiederauferstehung ist groß. Emmeran lädt zum großen Fest zur 'Wiedergeburt' seines Vaters, dem gelungenen Umzug und Anbruch einer neuen Zeit. Fortan spielt das Handelshaus eine bedeutende Rolle in Gareth.

Stover lässt sich in einer Villa in Alt-Gareth unweit des neuen Hauptkontors nieder, während Emmeran sich bald an die Geschäfte macht. Er heiratet die Schusterin Lerike, die mitsamt ihrer Kinder von Stover herzlich in die Familie aufgenommen werden. Gelegentlich, wenn Stover aus seinem langen Mittagsschlaf im Sessel erwacht, will er seinem Jungen mal auf die Finger schauen. Die Helden können nach Wunsch noch einige Zeit Gast des alten Stoorrebrandt bleiben.

Peranka bleibt bei der Rolle, die ihr die liebste ist, führt die Silbernen Falken für ihren Bruder, besucht oft den Hesinde-Tempel und widmet sich mehr als früher den schönen Künsten.

Vanjescha geht bald wieder auf Wanderschaft, hat aber vorher ihren Frieden mit Stover gemacht — falls er demnächst wirklich auf Golgaris Rücken steigt.

Alin reist bald nach Salderkeim zurück und bemerkt, dass sie wieder von ihrem Mann schwanger ist. Stover trägt ihr auf, die Fahne des Hauses im Bornland hochzuhalten. Einen Artikel zu Stoorrebrandts Eintreffen in Gareth finden Sie im **AB 108**.

BELOHNUNG

In diesem Abenteuer konnten die Helden vor allem Geldschätze gewinnen. Sie erhalten, wie abgesprochen, die verbliebenen 200 Batzen Belohnung, dazu 5 Goldstücke für jeden Punkt, den sie beim Erbenwettbewerb erzielt haben. Wichtiger ist jedoch die gute Verbindung oder gar Freundschaft zu Stover, Emmeran und den anderen Stoorrebrandts.

ABENTEUERPUNKTEIV

Die finale Episode des Abenteuers bringt für jeden Helden **250 bis 350 Abenteuerpunkte**. Dazu fallen sechs Spezielle Erfahrungen an, die aus den Talenten *Schleichen*, *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Schätzen*, *Falschspiel* und *Handel* ausgewählt werden können. Strapazierte Schlechte Eigenschaften wie *Dunkelangst*, *Goldgier* oder *Raumangst* können verbilligt um einen Punkt gesenkt werden.

ANHANG I: PERSONEN

Dieses Kapitel beschreibt die wichtigsten agierenden Personen des Abenteuers. In der ausführlichsten Fassung enthält die Charakterdarstellung folgende Elemente: *Erscheinung* (das äußerliche Erscheinungsbild samt Kleidung), *Geschichte* (der Hintergrund der Figur und ihr bisheriger Lebensweg), *Charakter* (wichtigste Eigenarten), *Darstellung* (Tipps für den Spielleiter, die Präsentation der Figur durch Redeweise, Mimik und Gestik zu unterstützen), *Funktion* (dramaturgischer Sinn im Abenteuer), *Zitate* (typische Aussprüche) und natürlich *Spielwerte*. Die Kurzcharakteristik gibt die Erfahrung der Person in bestimmten Bereichen nach der Reihung unerfahren - erfahren - durchschnittlich - kompetent - meisterlich - brillant - vollendet an (siehe auch **AH 130**).

STOVER REGOLAN STOORREBRANDT

Wer kennt diesen Namen nicht? Der alte Stoorrebrandt gilt als der sprichwörtlich reichste Mann Aventuriens. "Ich bin doch kein Stoorrebrandt", sagt man, wenn man zwischen Notmark und Brabak angeschnorrt wird. Natürlich ist der Besitz des Kaisers noch gewaltiger, und auch einige Könige und Herzöge sind noch wohlhabender. Aber keiner davon hat sein Vermögen anders als durch Erbschaft erhalten - Stoorrebrandt aber hat seines gemacht.

Heute sind seine Kontore in allen wichtigen Städten Aventuriens zu finden, und um manche sind eigene Siedlungen entstanden. Stoorrebrandt ist für den intelligenten Umgang mit Geld berühmt geworden und stets damit beschäftigt, Handelsbeziehungen auszubauen, neu zu entdecken und Konkurrenten daran zu hindern, dasselbe zu tun. Manche Aventurier vergleichen die Situation mit einem Drachen auf einem Goldschatz, der von zwei Dutzend Dieben umkreist wird.

Erscheinung: ein pausbäckiger Mittsiebziger, dessen maßgeschneiderte rot-braune Wämser sein Alter und sein Übergewicht nicht kaschieren können. Aus bernsteinfarbenen Augen blitzt jedoch ein wacher Geist hervor. Sein Kopf ist kahl geworden und sein Backenbart grau-weiß. Gicht und Gliederreißen setzen ihm zu. Er gibt ein Vermögen für regelmäßige Heiltränke, Knoblauchessenzen, Moorbäder und andere Mittel gegen Altersbeschwerden aus. Meist ist er mit Händlerhut und Zobel-muff angetan. Aber wenn der alte Herr mit seiner angenehmen, fast

einschläfernden, etwas kurzatmigen Stimme spricht, kann er Fürsten erheben und Hochgeweihte stürzen. Er hat einst hart trainiert, um aus seinem schweren festenländischen Dialekt geschliffenes Hochgarethi zu formen.

Geschichte: Als Kind konnte der Festumer angeblich schon rechnen, bevor er zu sprechen gelernt hatte. Er verdiente sich im Alter von vier Jahren seinen ersten Taler mit dem Verkauf von Feuerholz und war bald in die Geschäfte seines Vaters Vikko eingebunden, in dessen Auftrag er Verbindungen in ganze Aventurien knüpfte. Stover suchte Edelsteine und Zwergenschätze, schwatzte Zyklopen ihr Schmiedewerk ab und spannte überall Menschen für sich ein, so dass er bald über ein beispielloses Netz von Geschäftspartnern, Informanten und Dienern verfügte. Das bornische Handelshaus Stoorrebrandt wurde unter seiner schlaun Führung zum aventurischen Imperium, an dem auch Fürsten und Könige nicht vorbeikamen. Früh erkannte er in Orten, Geschäften und Personen lohnende Investitionen: Eine stoorrebrandtsche Kogge brachte im Jahr 974 den abgeschobenen Prinzen Reto von Maraskan ans Festland, wo er wenige Monate später Kaiser des Mittelreichs war. Stets versuchte Stover, Moral und Geschäftssinn unter einen Hut zu bringen, und wollte den Xeraans, Zornbrechts und Zeforikas zeigen, dass man kein Schurke sein muss, um reich zu werden.

Charakter: Der auf den ersten Blick so gemütliche und behäbige Handelsherr scheint noch immer wie ein Luchs nach Investitionsmöglichkeiten zu spähen - das Geschäft mit Menschen, die Sklaverei, lehnt er jedoch ab. Stoorrebrandt pflegt nach Festumer Art nicht direkt zu feilschen - aber was Nebenverträge, Kleingeschriebenes, Lieferbedingungen, Ausnahmen und Rückversicherungen angeht, lässt er keine Finte aus, die Phex erfunden hat. Er hasst weite Reisen, wichtige Verhandlungen führt er aber dennoch persönlich.

Seine Diener, Sekretäre und Untergebenen behandelt er gut, schwört sie auf die Ideale des Hauses ein und reizt sie mit Apanagen, Leibrenten und Witwenversorgung zu Bestleistungen. Für seine Angestellten ist es die größte Schmach, ihren Herren zu enttäuschen, was Stover oft nur mit einem traurigen Blick auszudrücken braucht.

Stoorrebrandt liebt die bornischen Delikatessen wie Lachs, Kaviar, Austern und Met. Seine Biersorte *Stoorrebrandt Privat* wird nur an wenige

Händler abgegeben. Muss er auf seine Altersbequemlichkeit verzichten, wird er schnell quengelig.

Als gläubiger Anhänger der Zwölfgötter stiftet er immer wieder Tempel und Tempelschätze, namentlich in Port Stoorrebrandt und Kannemünde (Efferd, Phex) und in der Grünen Ebene (Travia), sowie die Leuchttürme auf der Zyklopeninsel Mylmas und an der Spitze des Yalaiads bei Khunchom. Der Verein zur Unterstützung reisiger Kaufleute und die Festumer Admiral-von-Seweritz-Schule entspringen seiner Mischung aus Geschäftssinn und Großzügigkeit. Bei den Hungersnöten durch die Oger in Tobrien und die Rote Keuche im Lieblichen Feld spendete er ganze Schiffsladungen Getreide.

Darstellung: Sie sind alt, aber ungebrochen: Thronen Sie mit königlicher Gelassenheit auf ihrem Stuhl, sprechen Sie leise, aber stimmhaft und bedeutungsschwanger. Verbinden Sie langsame Gestik mit lebendiger Mimik und neugierigen, abschätzenden und einladenden Blicken.

Funktion: Stover ist als Auftraggeber, Mitverschwörer und Schützling der Helden Mittelpunkt der Geschichte um die Drei Millionen Dukaten. Seine Macht und Erfahrung nötigen den Helden Respekt ab, aber seine Anforderungen können sie auch zur Verzweiflung treiben.

Zitate: »Man muss alles bezahlen, aber nicht zu jedem Preis.«

»Dann wäre alles geregelt. Da wären nur noch einige kleine Vertragsklauseln ...«

»Wie die Tulamiden sagen: Sparsamkeit ist die Tochter der Weisheit, die Schwester der Mäßigkeit und die Mutter der Freiheit.«

»Die Minen im Ehernen Schwert machen nur noch Verlust, im Lieblichen Feld zahle ich ständig drauf, der Güldenlandhandel ruiniert mich noch.« — »Vielleicht solltet Ihr diese Geschäftszweige schließen?« — »Schließen? Wovon soll ich dann leben?«

»Geld ist das Brecheisen der Mächtigen.«

(zu einem seiner Kinder) »Das ziehe ich dir vom Erbe ab!«

»68 Kontore, 25 Schiffe und 150 Wagen. Einzelne Königreiche mögen von Orks, Borbaradianern oder Thorwalern niedergemacht werden, doch mein Imperium erstreckt sich über ganz Aventurien.«

Geboren: 16. Phex 951 BF

Größe: 86 Finger

Haarfarbe: grauweiß

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Handelsherr, brillanter Politiker, kompetentes Familienoberhaupt

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, CH 15, Goldgier 6

Herausragende Talente: Überzeugen 12 (Einzelgespräch), Überreden (Feilschen) 17, Etikette 12, Rechtskunde 13, Schätzen 16, Rechnen (Buchführung) 14, Handel (Großhandel) 20, spricht Garethi, Tulamidya, Goblisch, Thorwalsch und Isdira

STOERREBRANDT ALS GEGNER

Sollten es sich die Helden mit ihrem Auftraggeber arg verscherzen, haben sie einen großen Fehler gemacht - aber keinen, der nicht wieder gutzumachen wäre. Feindschaft ist für den Handelsherrn nicht persönlich, sondern Geschäft. Er erregt sich nicht, er ist nicht rachsüchtig, aber er vergisst auch nicht. Er gibt keine Mordaufträge, aber er sorgt dafür, dass Verbrecher ihre Strafe erhalten und Konkurrenten abschreckende Verluste erleiden. Seine gefährlichste Waffen:

- **Boycott:** Mit einem Feind keine Geschäfte zu machen und alle Geschäftsfreunde zum Gleichen zu bewegen, zwingt Fürsten, Magnaten und Tempel in die Knie.
- **Schuldverschreibungen:** Falls der Feind Schulden macht, egal bei wem, wird der Schuldschein nach einigen Monaten Stoorrebrandt gehören. Manchmal sammelt er jahrelang und lässt sie in Vergessenheit geraten. Im empfindlichsten Moment stellt er dann fällig, erhöht die Zinsen, verlangt Pfand oder 'Gesten des guten Willens', bietet weitere Kredite an und pfändet Güter, Äcker, Renten oder anderes, was seine Einkünfte steigert und die des Gegners senkt — womit die nächste Pfändung bereits wieder droht...

PERANKA STOERREBRANDT

Erscheinung: eine Mittfünfzigerin mit angegrautem braunem Haar, das sie gerne hochgesteckt trägt. Stille Augen in einem etwas bleichen Gesicht verbergen sich hinter einer Brille. Sie trägt einfache, unauffällige Kleider in braun, grau und blau, deren steifes Korsett sie stets kerzengerade stehen und gehen lässt.

Geschichte und Charakter: Peranka, die älteste Tochter Stovers, ist eine wahre Buchhalterseele, die mit äußerst flinken Fingern schreiben, sortieren und zählen kann. Mit Fleiß und Ordnungsliebe ist sie im Geschäft ihres Vaters schnell von einer Schreiberin zur Kontorsleiterin aufgestiegen und dient nun schon seit Jahrzehnten als Stovers Geheimsekretärin, die den hauseigenen Botendienst *Silberne Falken* koordiniert und wöchentlich 250 Seiten Berichte, Register und Verträge liest, kontrolliert und aufbereitet. Stets zurückhaltend und in sich gekehrt, empfindet sie es im Gegensatz zu ihrem forschenden Ehemann eher als unangenehme Vorstellung, selbst das Handelshaus übernehmen zu müssen: Viel lieber widmet sie sich der Verehrung der Göttin Hesinde und den schönen Künsten, vornehmlich der Kalligraphie und den Kabalyoth. Ihre Tochter *Najescha* leitet als Magierin das Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva.

Darstellung: Setzen Sie sich aufrecht hin und blicken Sie starr in den Raum hinein - nur selten in die Augen ihrer Mitspieler. Sprechen Sie höflich, aber knapp und sachlich. Halten Sie Stift und Papier stets vor sich oder an die Brust gedrückt.

Funktion: Peranka ist die brave älteste Tochter, die ein wenig abseits des Rampenlichts über Jahrzehnte hinweg am meisten für das Handelshaus getan hat. Sie würde das Imperium weiterführen, weil sie glaubt, dass es in ihren Händen am sichersten ist. Letztlich kann sie die Machenschaften Kaimans jedoch nicht mit ihrem Gewissen vereinbaren.

Zitate: »Das sollten wir zunächst gründlich planen und kalkulieren.«

»Eure Berichte, mein Herr Vater. Beachtet bitte GL III Strich 7 und Strich 12.«

»612 Portionen Dörrfisch à 3 Deut bei 276 Personen, 17 im Sinn,...«

Geburtsdatum: 973 BF

Größe: 84 Finger

Haarfarbe: graubraun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Schreiberin, kompetente Händlerin und Botenleiterin

Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 15, FF 16, Aberglaube 8

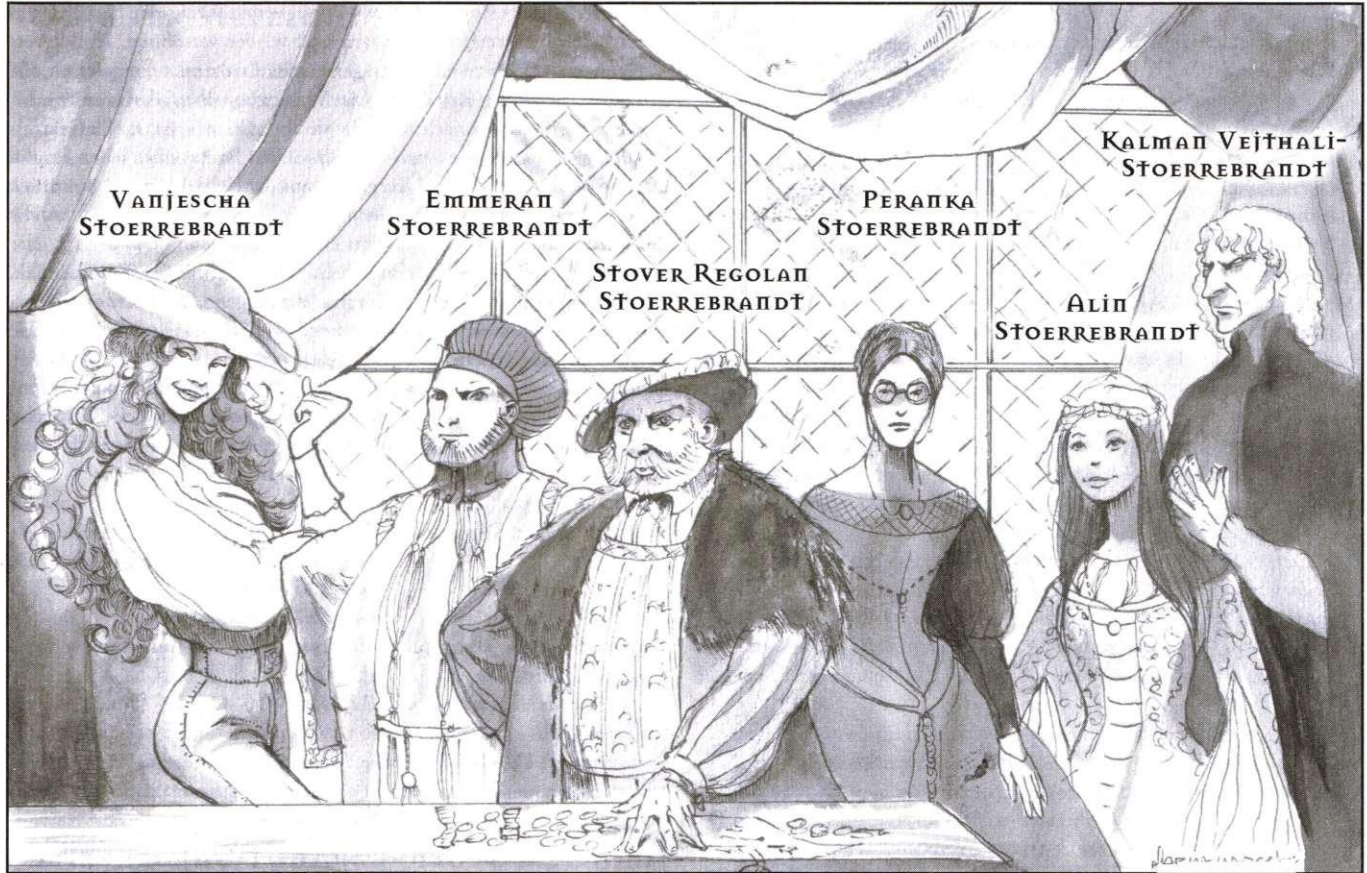
Herausragende Talente: Überzeugen 10, Überreden (Feilschen) 11, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 9, Rechnen (Buchführung) 18, Rechtskunde 14, Handel 13, spricht fließend sieben Sprachen

KALMAN VEJTHALI-STOERREBRANDT

Erscheinung: ein hoch gewachsener Mann in den Fünfzigern, der einen eleganten schwarz-blau-goldenen Händlermantel und einen verzierten Spazierstock (ein meisterhafter Stockdegen aus der Schmiede des Saladan von Arivor) trägt. Helle Locken kringeln sich in ein spitzes Gesicht mit vorspringender Falkennase und Schlitzaugen.

Geschichte: Der dritte Sohn eines Grangorer Keramikhändlers ist ein Mann von krankhaftem Ehrgeiz, der ihn im stoorrebrandtschen Imperium immer höher trieb, bis er das Kontor zu Vinsalt leiten und die älteste Tochter des Handelsmagnaten ehelichen konnte. Für ihn sind dies jedoch auch nur Meilensteine auf dem Weg zur Spitze des Handelshauses. Mit dunklen Geschäften hat der passionierte Fechter viel Geld und Einfluss in verschiedenen Reichen und Städten gewonnen.

Charakter: Kalman ist stolz auf alles, was er erreicht hat und besitzt, hält aber vor allem seine Ideen für Geniestreiche. Immer wieder spricht er von lukrativen künftigen Geschäftsfeldern und Handelsrouten, die allesamt dubios und abenteuerlich sind: die Erschließung der Ambossminen, die Abdrängung der Paligans im Seidenhandel und die Erkundung der Raschtulswaller Rauschkrautpfade. Aalglatt und wortgewandt manipuliert der Liebfelder seine Umgebung nach Belieben, zeigt seine Erregung angesichts der baldigen Erfüllung seines Ziels jedoch immer stärker. Im Wettstreit um das Millionenerbe schreckt er vor kaum einer



Schandtat zurück und will schließlich alle Konkurrenten über das Nirendmeer senden.

Darstellung: Strecken Sie die Brust heraus und streichen Sie sich oft über das Kinn. Sprechen Sie mit leicht schnarrender Stimme, etwas überheblich und ohne den Anflug von Selbstzweifeln. Will Kalman jemanden überzeugen, nähert er sich meist von hinten auf Flüsterreichweite, abwechselnd in das linke und das rechte Ohr sprechend.

Funktion: der heuchlerische, böse Schweigersohn, der nur möglichst schnell an das Erbe gelangen will.

Zitate: »Liebster Schweigervater, ich habe einen ganz wunderbaren Vorschlag...«

»Wer einmal Diamanten durch seine Finger gleiten ließ, kann nicht mehr zu den Hellern zurück.«

»Zweifelt ihr etwa an mir? An mir?«

Geburtsdatum: 969 BF

Größe: 93 Finger

Haarfarbe: mittelblond

Augenfarbe: blaugrau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Händler und Intrigant, kompetenter Hehler und Fechter

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15, KO 16, Arroganz 10, Goldgier 9

Herausragende Talente: Athletik 10, Zechen 11, Sich Verstecken 12, Gaswissen 11, Überzeugen 13, Überreden (Feilschen, Lügen) 14, Etikette 11, Schätzen 12, Handel (Großhandel) 14

EMMERAN STOERREBRANDT

Erscheinung: Mit Bauch, breitem Grinsen und braunem Rahmenbart ist dieser Mann seinem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten. Der Endvierziger trägt gerne prächtige Samtgewänder mit Kordeln und einen feinen Ratsherrenhut. Mit lauter und tiefer Stimme ist er immer weithin zu hören.

Geschichte und Charakter: Das zweite Kind Stovers leitet mit viel Gespür das wichtige Garethor Kontor. Emmeran macht sich gerne mit Jovialität und Geselligkeit und der Freude an Speis' und Trank beliebt. Im Gegensatz zu Stover spendet er jedoch weniger für Tempel und Bedürf-

tige, sondern lieber für Festivitäten, Wissenschaft und eindrucksvolle Kunst. Solches Mäzenatentum betrachtet sein Vater eher kritisch und fürchtet, einen Verschwender zum Sohn zu haben. Wie zum Ausgleich geizt und knausert Emmeran gerne in vielen anderen Belangen - ein echter Stoerrebrandt. Seine kaufmännischen Fähigkeiten sind unbestritten, und viele halten den Garethliebhaber für den künftigen Erben, doch in Wahrheit sind die Millionen für Emmeran keineswegs sicher. Er ist noch immer unverheiratet und sucht offiziell eine standesgemäße Braut - bis zu Reichsregentin Emer gingen seine Offerten. In Wahrheit ist er jedoch seit zwanzig Jahren in Liebe mit der Schusterin Lirike verbunden, die er gemeinsam mit seinen zwei Kindern vor der Familie verheimlicht. Im Kampf um das Erbe ist er zunächst um die Gunst seines Vaters bemüht und sucht nach dessen Anerkennung. Nach Stovers 'Tod' verfolgt er geradlinig, stur, aber offenbar auch ehrenvoll seinen Weg und lässt sich nicht von seinen Geschwistern beeinflussen.

Darstellung: Halten Sie sich häufig den Bauch oder stemmen Sie die Hände in die Hüften. Grinsen und lachen Sie viel und gehen Sie schnell auf Körperkontakt (Händeschütteln, Schulterklopfen, Knuffen).

Funktion: Als zweiter Sohn ist Emmeran ein Salonlöwe, der gerne im Mittelpunkt steht und um die Anerkennung seines Vaters wirbt. Letztlich wird er der verdiente Erbe.

Zitate: »Ein Mann ohne Gold ist wie ein Wolf ohne Zähne.«

»Ich denke, mit dieser Vereinbarung haben wir alle gewonnen, bei Phex.«

»Guter Mann, Ihr solltet unbedingt meine Galerie in Alt-Gareth besuchen.«

Geburtsdatum: 979 BF

Größe: 90 Finger

Haarfarbe: nussbraun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Herrscherr, kompetenter Mäzen und Politiker

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 16, KK 14

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 11, Tanzen 10, Zechen 12, Überreden (Feilschen) 16, Geographie 12, Götter/Kulte 10, Rechnen 12, Schätzen 13, Handel (Großhandel) 16, spricht Garethi, Tulamida und Rogolan

Familiengeschichte der Stoorrebrandts

Kaum jemand weiß, dass Stovers Urgroßvater *Elko* ein entlaufener leibeigener Störbrenner, also Fischröster, aus Sewerien war. In den Gerichtsarchiven Festums liegt heute noch eine Klage der Herren von Brinbaum von 873 BF, derzufolge der entlaufene Leibeigene Elko sich nicht — wie vorgeschrieben — Jahr und Tag in Festum aufhielt, ehe er als Freier anerkannt wurde, sondern für sieben Tage nach Brinbaum ans Totenbett seiner Mutter zurückkehrte.

Zwei Generationen später hatte *Gero Stoorrebrandt* es bereits zu einer erfolgreichen Krämerei gebracht. Er war derart tüchtig, dass er die einzige Tochter des Reeders Elson heiratete und darauf in die Festumer Gilde aufgenommen wurde. War die Mitgift schon ein Vermögen, setzte Elson auch noch seinen Schwiegersohn zum Erben ein — nicht seinen unfähigen Bruder. (Dieses Testament wurde mehrfach vom Bruder wie seinen Nachfahren angefochten, und bis heute hält sich die üble Verleumdung, Gero habe seinem sterbenden Schwiegervater die Hand geführt oder das Testament gar selbst geschrieben.)

Seinen Söhnen hinterließ Gero fünf kleine Koggen und Kutter. *Ardo* wurde mit der Alleinerbin eines Stellmachers und Schiffsausstatters verheiratet, *Vikko* mit der eines Reeders. Ardo übernahm den Ausbau der Befestigungen der Amazonenburg Drachenstein und ergatterte dafür das Monopol auf den Kurkumer Safranhandel.

Vikko vergrößerte indessen ebenso risikofreudig seinen Frachtraum: "Das Schiff ist nicht überladen, es schwimmt doch noch." 951 BF wurde sein Sohn Stover geboren. Die Gewürzkrämerei ließ Vikko seine Flotte verdreifachen. Das seit Jahrhunderten dahindämmernde Kannemünde blühte auf. Vikko kaufte sich vom Marschallsamt das Wappenrecht. So konnte er 966 BF das Falkenbanner auf Iltoken hissen. Ardo wurde berühmt, weil er den eingeborenen Miniwatu für einigen Ramsch die halbe Insel abkaufte. Port Stoorrebrandt wurde gegründet. Ardo eröffnete Handelsrouten nach Maraskan und bis ins Liebliche Feld (Reisebericht *Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khöm in den Jahren 982 bis 988*). Er starb ohne rechtmäßigen Erben und vermachte seine Rollkutscherei seinem Neffen Stover.

Gero Stoorrebrandts jüngster Sohn *Storko* wurde beim Griff in die Handelskasse erwischt, ging nach Mendena ins Exil und starb bald am Raschen Wahn. Einige seiner zahlreichen Nachkommen wurden später von Stover aber wieder als Schreiber und Kontorleiter in das nun ganz Aventurien umspannende Handelsimperium eingegliedert.

Bis in diese Tage galt Festum als Nabel des stoorrebrandtschen Imperiums, obwohl Stover schon länger mit einem Hauptsitz in den zentraleren Metropolen Gareth oder Punin geliebäugelt hatte. Erst der Tod seiner Frau Marissja, die nie aus Festum fort wollte, ließ ihn seinen großen Umzug planen.

VANJESCHA STOORREBRANDT

Erscheinung: eine kräftige Streunerin unbestimmbaren Alters mit verführerischer rotbrauner Lockenpracht und sündhaft grünen Augen. Eine rauchige Stimme flüstert einnehmende oder bissige Worte. Sie trägt Schlapphut, Bauschmantel, tief dekolletierte Bluse und lederne Hose. Oft sieht man sie mit einem Rapier und einem Schultergurt mit drei Borndornen.

Geschichte und Charakter: Vanjescha, das dritte Kind Stovers, war stets rebellisch und hat die Festumer Villa schon früh verlassen. Sie hat gelernt, dass Geld ein Instrument der Macht ist, dass einem jeder Besitz jedoch schnell wieder genommen werden kann. Sie spielt gerne: mit ihrem Haar, mit ihrem Rapier, mit Geld, mit Männern. Wo sie auftaucht, beginnen Feste und rollen Dukaten. Seit zwanzig Jahren lebt die missratene Tochter in den Tag hinein, zieht durch Aventurien von Notmark bis Brabak und beircet immer wieder erfolgreich Kontoristen ihres Vaters, der ihr jegliche

Apanagen längst gestrichen hat. Mit Stover verbindet sie eine Hassliebe, in der sich beide abwechselnd streiten und wieder versöhnen. In der Vergangenheit hat sie sich aus Trotz gar mit Räuberbanden eingelassen, die dank ihres Wissens stoorrebrandtsche Wagenzüge überfallen konnten. Im Wettstreit um das Vermächtnis sieht sie ihre Chance, an mehr Geld als jemals zuvor zu kommen und kämpft wie ein Panther um jeden Punkt. Dabei scheint sie auch vor Übergriffen auf die Konkurrenz nicht zurück zu scheuen und verachtet vor allem die emporgekommenen Helden, die mit Familienangelegenheiten nichts zu schaffen haben.

Darstellung: Werfen Sie regelmäßig Ihr Haar bzw. Ihren Kopf zurück, blicken Sie Angesprochenen immer in die Augen und sprechen Sie anzüglich. Reagieren Sie bei Ablehnungen schnell zickig und zwischen Sie Beleidigungen oder Drohungen.

Funktion: Die missratene Tochter ist die scheinbare Schurkin des Abenteuers, die sich mit ihren Anfeindungen schnell unbeliebt macht. Schließlich beweist sie jedoch einen weichen Kern unter harter Schale.

Zitate: »Wenn ich erstmal die drei Millionen Dukaten habe ...«

»He, hiergeblieben, Hübscher!«

»Willst du meine Klinge schmecken, Morfuhrn?«

Geburtsdatum: 983 BF

Größe: 86 Finger

Haarfarbe: rotbraun

Augenfarbe: smaragdgrün

Kurzcharakteristik: kompetente Streunerin und Lebefrau, durchschnittliche Händlerin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 16, GE 14, Gutaussehend, Goldgier 9

Herausragende Talente: Reiten 10, Schleichen 11, Betören 12, Gassenwissen 14, Menschenkenntnis 11, Überreden 13, Musizieren (Flöte) 10

ALIN VONSTOORREBRANDT-SALDERKEIM

Erscheinung: eine etwas zierliche Frau Mitte Dreißig mit glattem, dunklem Haar, einem runden Gesicht und kleiner Nase. Sie trägt bevorzugt verschiedene Brokatkleider eines bornischen Edelfräuleins in blau, weiß und rot, oft mit Spitzenhäubchen und Tüll. Ihr Wappen zeigt einen silbernen Falken und zwei schwarze Schwerter.

Geschichte und Charakter: Alin (von ihren Verwandten stets verwendete Koseform: Alinka) ist das späte letzte Kind Stoorrebrandts. Sie wurde jung mit Joost von Salderkeim vermählt, dem Erben eines bedeutenden bornländischen Fürstentums und ist Mutter von drei Kindern. Sie führt den Haushalt auf Schloss Salderkeim und hat schon mehrfach den in Gelddingen wenig erfahrenen Fürsten zu Salderkeim vor dem Ruin bewahrt. Sie vermisst das väterliche Handelshaus jedoch kaum und geht ganz in ihrer Liebe zum romantischen bornischen Rittertum auf. Von ihren Zofen lässt sie sich Gedichte vorlesen und das alte Kurzschrift *Salderschneid* polieren. Galante Helden schließt sie schnell ins Herz. Sie träumt von einer Kandidatur als Adelsmarschallin und einem gloriosen Kriegszug gegen die "Schwarzen Ritter von Dunkelobrien" - wofür sie glatt das ganze Handelsimperium verschleudern würde. Beim Erbenwettstreit zunächst kämpferisch, ist ihr bald wenig Erfolg beschieden, weswegen sie schließlich nach der vierten Aufgabe in Gareth resigniert.

Darstellung: Geben Sie sich vornehm, ohne geckenhaft zu sein. Alin begrüßt Leute von Stand mit einem Knicks und andere mit einem gönnerhaften Lächeln. Sprechen Sie altertümelnd und zitieren Sie an passenden und unpassenden Stellen aventurische Minnesänge.

Funktion: die verträumte Erbin, die große Ziele hat, aber im Konkurrenzkampf scheitert.

Zitate: »Für Bornland, Rondra und die Ehre!«

»Genau wie einst der große Ritter Festo von Aldyra.«

Geburtsdatum: 990 BF

Größe: 84 Finger

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Händlerin und Schlossherrin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, FF 14, Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit, Höflichkeit)

Herausragende Talente: Reiten 10, Etikette 13, Schätzen 12, Geschichtswissen 11, Schneidern 10

IRINJA TER SIEVELING

Erscheinung: ein etwa sechzehnjähriges Mädchen mit blondem Haar, Sommersprossen und verschmitztem Blick. Sie trägt zweckmäßige, aber ansehnliche Pagenkleidung.

Geschichte und Charakter: Die 16 jährige stammt aus einem traditionellen Festumer Handelshaus und dient Stover als Pagen. Er schätzt ihre Klugheit und Verschwiegenheit, weswegen sie die einzige seiner Bediensteten ist, die er in den Plan seines vorgetäuschten Todes mit einbezieht. Irinja hält sich oft im Hintergrund, ist aber stets zur Stelle, wenn sie gebraucht wird, und erledigt ihre Aufgaben schnell und gewitzt. Sie kann gut mit Tieren wie ihrem Esel Frugu umgehen, hat jedoch starke Dunkelangst.

Funktion: Im Abenteuer dient Irinja als Helferin der Helden und mögliche Verbindungsfrau zu Stover. Wenn Sie das Szenario mit einer romantischen Verwicklung würzen möchten, verliebt sich das noch etwas grüne Mädchen unsterblich in den 'bösen Jungen' unter den Helden.

Zitate: »Wird gemacht!«

»Nein Frugu, nicht den Hut essen!«

Kurzcharakteristik: talentierte Leibpagin

LINARA FUXFELL, VOGTVIKARIN DES PHEX ZU GARETH

Erscheinung: eine verschleierte Frau, die einen grauen Umhang, tiefblaue Seidentücher und lange Silberketten an Armen, Hals und im Haar trägt. Ihre Stimme ist melodios und einschläfernd.

Geschichte und Charakter: Das Alter der Vogtvikarin ist kaum zu schätzen. Als Vorsteherin des Garether Händlertempels des Phex ist sie bei den Kaufleuten populär und hat sich vor allem der Förderung des freien Handels und der Bekämpfung unnötiger Markthindernisse verschrieben. Als alte Bekannte Stovers erfüllt sie ihm gerne seinen phexgefälligen Wunsch nach einem Wettstreit zur Kürung seines Nachfolgers und ahnt, dass auch der Fuchsgott selbst mit Interesse auf diesen Wettstreit in den Gefilden der Sterblichen blickt. Stets ist sie jedoch im Widerstreit mit sich selbst, ob sie wirklich unparteiisch agieren soll oder besser versucht, den für sich und ihre Gemeinde vielversprechendsten Erben zu bevorzugen (Emmeran oder Vanjescha) und die anderen zu behindern.

Funktion: mysteriöse Aus- und Schiedsrichterin des Erbenwettstreits

Kurzcharakteristik: meisterliche Phex-Hochgeweihte, kompetente Mystikerin und Händlerin

ANHANG II: ZEITLEISTE

Hier finden Sie einen Überblick über die Ereignisse des Abenteuers, die hier synchron mit den Angaben der Karte zur Reiseroute (Seite 16) und dem Abenteuertext sind. Sie müssen sich nicht stets an die einzelnen

Daten halten, sondern können auch im Abenteuerverlauf abweichen. Einen gewissen Bezug zur Handlung haben nur einzelne Festtage sowie die Mondphasen, sonst können Sie über die Zeit frei verfügen.

Markttag, 14. Rondra: Festum. Prüfung der Helden durch Irinja.

Praiostag, 15. Rondra: *Schwertfest.* Stoerrebrandt wirbt die Helden an.

Wassertag, 18. Rondra: Abschiedsfest im Wagenlager

Windstag, 19. Rondra: Ein Einbruch im Hauptkontor wird bekannt.

Erdstag, 20. Rondra: Aufbruch des Wagenzuges in Festum, Blockade der Bettler (Neumond)

Rohalstag, 23. Rondra: Überquerung des Born zwischen Hamkeln und Hulga

Erdstag, 27. Rondra: Abends Ankunft in Salderkeim, wo Alin Stoerrebrandt zum Zug stößt. (Halbmond)

Rohalstag, 30. Rondra: Abends stiehlt Bruder Joschin einen Schatzwagen.

Feuertag, 1. Efferd: *Tag des Wassers.* Blaue Keuche im Wagenzug

Windstag, 3. Efferd: Abends wird Drachenzwinge erreicht.

Erdstag, 4. Efferd: Der verwunschene Wegweiser. Überquerung des Westerbachs. (Vollmond)

Markttag, 5. Efferd: Stovers Rethonikum verschwindet.

Rohalstag, 7. Efferd: Im Schwefeltal. Erstes Auftreten von Tatzelwürmern.

Feuertag, 8. Efferd: Über den Lonatpass

Wassertag, 9. Efferd: Forderung der Raubritter

Windstag, 10. Efferd: Erdbeben in der Roten Sichel

Erdstag, 11. Efferd: (Halbmond)

Markttag, 12. Efferd: Einflüsterungen der Wüstenei

Praiostag, 13. Efferd: Überfall der Raubritter

Rohalstag, 14. Efferd: Suche nach den Raffzahn-Goblins

Feuertag, 15. Efferd: Befreiung und Einweisung der Goblins

Wassertag, 16. Efferd: *Nebelfest.* Stoerrebrandts Tod.

Windstag, 17. Efferd: Totenfeier und Bestattung Stoerrebrandts. Der Wagenzug reist weiter.

Erdstag, 18. Efferd: Weiterreise nach Stoerrebrandts Wiederauferstehung (Neumond)

Markttag, 19. Efferd: Die Helden und Stoerrebrandt überholen den Wagenzug.

Feuertag, 29. Efferd: Die Helden erreichen Gareth.

Wassertag, 30. Efferd: *Prüfungsfest.* Die Vogtvikarin erteilt die erste Aufgabe: Das Gespür des Händlers

Windstag, 1. Travia: *Tag der Heimkehr.* Zweite Aufgabe: Auf Gareths Pflaster

Erdstag, 3. Travia: Dritte Aufgabe: Die Praiostagshändler (Vollmond)

Markttag, 4. Travia: Vierte Aufgabe: Würfelglück

Praiostag, 5. Travia: Fünfte Aufgabe: Im Lichte des Mondes

Feuertag, 7. Travia: Letzte Prüfung am Schrein des Heiligen Rakull. Stover bestimmt Emmeran zu seinem Erben.

Windstag, 9. Travia: Der Große Wagenzug trifft in Gareth ein.

ANHANG III: MÜNZEN UND GELD IN AVENTURIEN

»Und da sich die Menschen abplagten mit Ochs und Gans, die sie zum Tausche umherführten, erbarmte sich Ingerimm ihrer, schlug mit der Faust glänzende Splitter aus seinen Bergen von Eisen, Kupfer, Silber und Gold und sprach zu den Menschen: "Nehmt und tauscht mit diesen Münzen aus glänzendem Metall. Sie sind des Wertes eurer Mühsal und eures Besitzes würdiger als Ochs und Gans."«

—aus der *Legendensammlung* Vom Anbeginn der Zeiten, *Version* aus der *Rohalzeit*, erschienen zu *Donnerbach*, reduzierte Fassung der *Annalen* des Götteralters der *Hesinde-Kirche*

EIN BEITRAG VON RALF D. RENZ UND ANTON WESTE

Überall, wo Handel getrieben wird, kommt Zahlungsmitteln eine große Bedeutung zu. Mit dem Münzgeld existieren vielerorts neben dem direkten Tauschhandel handliche, nicht verderbliche Tauschobjekte, die einen allgemeinen Wertvergleich bieten können. Allgemeines zu aventurischen Währungen finden Sie in *Geographia Aventurica*, S. 140, oder im *Lexikon*, S. 268.

GESCHICHTE

Die Ursprünge des Münzwesens sind ungeklärt und lassen sich auf mindestens drei Quellen zurückführen:

- Als die Zwerge um 5000 v. BF das Ambossgebirge besiedelten und der Handel mit der alten Heimat Xorlosch begann, wurden in Barren gegossene Metalle als Zahlungsmittel verwendet, die jedoch in Gewicht und Form stark variierten. Um 4500 v.BF legte Garax der Händler einheitliche Maße, Münzen (zu Beginn war eine typische Münze noch einen guten Stein schwer) und Gewichte fest. Alle Angroschim trauerten um ihn, als er von einer goldenen Statue erschlagen wurde, die aus seinem eigenen Münzenhort erwuchs. Noch heute betrachten die Angroschim andere Völker nur dann als zivilisiert, wenn sie Münzen verwenden (was auch ein Grund ist, weswegen sie Elfen verachten).
- In dem echsischen Gottkaiserreich von Zze Tha entwickelte sich die Münze aus einem schuppenförmigen Schmuckstück, das einzeln als Amulett oder zu vielen als Schuppenkleid getragen wurde. Diese handlichen Schuppen wurden als Tauschmittel verwendet. Die alten Tulamiden übernahmen das Konzept der Münzen von den Echsen und verwendeten runde, ellipsoide oder auch fünfeckige Geldstücke, die oft ein Loch in der Mitte besaßen, damit sie an einer Schnur aufgereiht werden konnten.
- Die güldenländischen Siedler, die sich um 1500 v. BF im Gebiet des heutigen Horasreiches ansiedelten (angeblich wurde der Göttersohn Horas 1492 v. BF der erste Kaiser), brachten das Geld aus dem Imperium jenseits des Meeres der Sieben Winde mit. Gleich das erste große Gebirge, auf das die Einwanderer stießen, barg reiche Gold- und Silbervorkommen. Heute sind die Goldfelsen nahezu erschöpft, all ihre Edelmetalle liegen in zahllosen Geldbeuteln und Schatzkisten. Der Silbertaler hat seinen Namen schlicht vom Silbertal beim heutigen Silas bekommen. Der Siegeszug des Alten Reiches, das zu seinem Höhepunkt unter Murak-Horas den gesamten Kontinent südlich der Linie Havena-Trallop-Rulat umfasste, sorgte dafür, dass die heutzutage übliche Münzform fast überall in Aventurien bekannt ist.

MÜNZEN IM ALLTAG

Eine typische Münze hat die Form einer meist runden, seltener auch vieleckigen Scheibe. Auf die Vorderseite (Avers) und die Rückseite (Revers) werden Münzbild, In- und Umschrift aufgeprägt. Der Rand der selten perfekt runden Münze ist meist glatt, nur die Zwerge haben eine Methode gefunden, Münzen mit geriffeltem oder beschriftetem Rand zu erzeugen. Münzer schlagen die Münzen mit speziellen Prägehämmern und -stöcken aus Gold, Silber, Kupfer, Eisen oder Legierungen wie Bronze oder Messing. Münzmetall ist meist nicht ganz rein (zum Beispiel besitzen viele Goldmünzen Zusätze, die sie härter machen) und oft werden sie vom Münzherr absichtlich mit anderen Metallen wie Blei gestreckt. Einige qualitativ schlechte Münzen sind dafür berüchtigt, schnell zu korrodieren, während vor allem bei Silbermünzen eine gewisse Patina normal ist.

Gold ist schwer. Ein Dukaten wiegt bereits 25 Skrupel (Gramm)*, so dass der Abenteurer, der gerade 100 Dukaten Belohnung erhalten hat, zweieinhalb Stein tragen muss. Die 100.000 Dukaten, die das Horasreich dem Mittelreich dank des Friedensvertrages von Weidleth jährlich zahlt, haben ein Gewicht von 2,5 Quadern.

Im Alltag werden Goldstücke fast nur von der Oberschicht und bei größeren Geschäften verwendet. Noch seltener sind die gut handteller-großen Bailhoer Räder (10 D) und Kusliker Räder, für die sich kaum jemand findet, der genügend Wechselgeld besäße. Münzen sind hauptsächlich in Städten, Häfen und an großen Straßen verbreitet. Auf dem Land wird meist in Naturalien gezahlt. Die Bauern entrichten Steuern und Abgaben in Form von Vieh, Getreide und anderen landwirtschaftlichen Produkten.

Da Hosentaschen in Aventurien kaum bekannt sind, wird das Geld in

*Zum Vergleich: eine Zwei-Euro-Münze wiegt 8,5 Gramm. Ein Dukaten ist ungefähr so groß wie eine Zwei-Euro-Münze, aber dreimal so schwer.

einem Beutel am Gürtel oder unter dem Wams getragen. Aber was kann ein Beutelschneider in solch einer Geldkatze finden?

Der havenische Apotheker Ansgar Suhwen möchte sich einen freien Tag angenehm gestalten. Dafür will er zuerst im Badehaus ein Bad nehmen, sich rasieren und frisieren lassen. Anschließend ist ein Spaziergang fällig, um den Appetit anzuregen. Im *Widderkopf* steht dann Hammel auf dem Speiseplan. Gesättigt soll es dann ins Theater gehen, wo ein neues Stück aufgeführt wird. Der Abend mag dann auf dem Vergnügungsschiff *Thetis* ausklingen. Ansgar rechnet mit Unkosten von etwa 10 Silbertalern, nimmt aber etwas mehr mit. So füllt er seinen Geldbeutel mit 9 Silbertalern, 20 Hellern und 10 Kreuzern. Das sind insgesamt 39 Münzen mit einem Gewicht von zusammen 195 Skrupeln - was in etwa dem Gewicht von zwei Tafeln Schokolade entspricht. Der Beutel ist wohlgerundet und zieht die Blicke der Diebe auf sich. Da die gängigen Münzwerte nur in Zehnerschritten existieren, ist es vielerorts üblich, Geldstücke zu halbieren oder zu vierteln, um so die Gesamtzahl mitzuführenden Geldes zu verringern. Dank dieses so genannten *Hacksilbers* gibt es auch Viertelheller und Halbsilberlinge.

INHALTE VON GELDBEUTELN

Wenn Ihre Helden wissen wollen, was sich im Geldbeutel einer bestimmten Person findet, können Sie auf folgende Faustregeln zurückgreifen: Der Gesamtwert des Geldes beträgt etwa $SO \times SO \times SO$ Heller. Je nachdem, ob der Besitzer gerade verhältnismäßig abgebraunt ist oder etwa vorhat, einen großen Einkauf zu tätigen, kann der Betrag deutlich differieren. Die größte vertretene Münze dürfte ein Heller (SO 1–2), ein Silbertaler (SO 3–6) oder ein Dukaten (ab SO 7) sein. Insgesamt befinden sich $2W20 + \text{dreifacher SO}$ Münzen im Beutel, davon bis zur Hälfte als Hacksilber. Der Geldbeutel dient auch oft zur Aufbewahrung anderer wichtiger Gegenstände wie Notizpapiere, Siegelstempel, Billets, persönlicher Talismane und Erinnerungsstücke.

WÄHRUNGEN UND GELD

DAS RECHT ZUR MÜNZPRÄGUNG

"Aventurien reicht so weit, wie die Menschen zu Praios beten, Gareth sprechen und mit Dukaten bezahlen." Dieser bekannte Satz war selbst zu Zeiten Rohals eine Übertreibung der Dominanz der mittelreichischen Kultur, gilt heutzutage aber noch am ehesten in Bezug auf das Währungssystem: Das bis auf Details gemeinsame Geld des Mittel- und Horasreichs ist die mit Abstand verbreitetste Währung. Ebenfalls als zuverlässig gelten die Münzen der Zwerge, der bornländische Batzen und die alanfanische Dublone.

Dennoch hat es sich kaum ein Volk, Reich oder einzelner Herrscher nehmen lassen, eigene Münzsysteme zu prägen oder sich auf Münzen zu verweigern: Wappen, Köpfe, Symbole, Allegorien und Inschriften auf Münzseiten sprechen von Stolz, Demut, Hoffnung, Hochmut und Angst.

Nur der *Münzherr* eines Landes hat das Recht, Münzen zu prägen, und bestimmt auch oft den Gegenwert für alte oder fremde Münzen. Kaiserliche Dukaten werden nur in den Münzen von Gareth, Vinsalt, Wehrheim, Punin und Havena geschlagen und tragen das Antlitz Kaiser Hals respektive Kaiserin Amenes. Für Silbertaler, Heller und Kreuzer haben auch Landesherren und andere Adlige das Münzrecht (auch Münzregal genannt). Sie sind nur in Gewicht und ungefährer Form vorgeschrieben: Wappen und selbst Metallgehalt unterscheiden sich stark. Als Schmuckstück gilt hier etwa der aranische Rosenkreuzer.

Ähnlich sieht es im Bornland aus, wo nur der Batzen von der Kronmünze des Adelsmarschalls geprägt wird. Im Kalifat und in AlÁnfa behält sich der Staat jedoch die komplette Münzprägung vor und die Toleranz gegenüber fremdem Geld ist oft gering: In Unau und AlÁnfa kann man froh sein, wenn man seine mittelreichischen Münzen zumindest zur Hälfte des üblichen Werts eintauschen kann.

Als Ideal gelten noch immer *Kurantmünzen*, bei denen der Nennwert

dem Metallwert entspricht. Zwerge halten es gar für einen wahren Frevel an Angrosch, bei Münzen von diesem Ideal abzuweichen; bei Fernhändlern und Kauffahrern sind sie beliebt, da sie stabile Werte bilden. *Scheidemünzen*, bei denen der Nennwert den Metallwert übersteigt, werden von Münzherren oft geprägt, um kurzfristig ihre Finanzen aufzubessern: Der Schlagschatz, den sie aus dieser Neu- oder Umprägung gewinnen, dient für Aussteuern, Tempelbauten und Kriege. Berüchtigt war der Piaster des unglücklichen Kalifen Abu Dhelrumun, dessen Nennwert gut 13fach über dem Materialwert lag, sowie die 100-Dukaten-Münze *Gotteslob* der Priesterkaiserin Amelthona.

In den Nordmarken finden sich zahlreiche Münzereien; jeder Baron scheint seine eigenen Heller und Taler zu prägen. Ein altes Gesetz besagt gar, dass niemand mehr als zwei Tagesreisen von einer Münze entfernt wohnen darf. Hier hat sich eine alte Form der Abgabe erhalten, die fast überall anders vom Zehnt verdrängt wurde: Alle paar Jahre werden die umlaufenden Münzen für ungültig erklärt, eingezogen, umgeprägt und wieder ausgegeben. Dabei verlieren sie durch Verunreinigung des Metalls einen Gutteil ihres Wertes. Irgendwann führt die ständige Abwertung zum Zusammenbruch der Regionalwährung. Auf die Spitze und über den Rand des Erlaubten trieb diese Vorgehensweise Graf Baldur Greifax Grotho von Gratenfels mit seiner sprichwörtlichen *Gratenfelser Gießmünzenpolitik*. Zur Zeit Eslams I. des Münzreichen herrschte im ganzen Neuen Reich ein Chaos verschiedener Münzen.

Andere Währungsreformen versuchen den entstandenen Wildwuchs zurückzuschneiden. 539 BF führte Rohal ein neues Maß- und Münzensystem ein, und 1010 BF ersetzte Malkillah III. nach seiner Salbung zum Kalifen Piaster, Denar und Shekel durch Marawedi, Zechine und Muwlat.

Gelegentlich treiben Handelsinteressen oder Lokalstolz seltsame Blüten: In Silas ist es verboten, Silberstücke einzuführen; alles Silber muss in Dukaten oder Heller gewechselt werden.

In Mengbilla werden mittelreichische Dukaten wegen des praiotischen Greifensymbols abgelehnt. Wer Angbar betreten will, muss mindestens 12 Heller in der Tasche haben, damit das Gesindel aus der Stadt bleibt.

FREMDE UND EXOTISCHE MÜNZEN

Bei den meisten primitiven Völkern gibt es keine Münzen, bei manchen aber zumindest Zahlungsmittel. Die magiebegabten Darna auf der Insel Altimot benutzen Jadestückchen - allerdings nur untereinander. Die dunkelhäutigen *Utulus* verwenden bestimmte kleine Meeresschnecken, Perlmuscheln und Korallenstücke, die sie *Minisepen* nennen. Sonst sind unter den Waldmenschen Ketten mit aufgereihten Steinen, Kräutern und Wurzeln oder in Tabakblätter eingerolltes Pfeifenkraut verbreitet. Sehr erstaunt sind viele Mohas, wenn sie sehen, wie andere Menschen diese Tabakrollen anzünden und rauchen.

In der Selemir Gegend werden die Umschreibungen 'Mäuse' oder 'Kröten' benutzt, wenn man von Geld spricht. Sie werden abgeleitet vom Naturalien-Tauschhandel der Echsenmenschen, die angeblich getrocknete Tiere oder Tierenteile als Zahlungsmittel verwenden. Andere führen den Namen darauf zurück, dass die bekanntlich armen Selemir in ihren Lagerhäusern häufig Mäuse statt Korn vorfinden. Belegt ist, dass einige Achazstämme Perlen, Muscheln, Eisenstücke (am Loch Hardodröl) und Murmeln aus verschiedenen Materialien als Münzen verwenden.

Die Tulamiden benutzen für größere Geldbeträge keine Münzen, sondern Edelsteine. Reiche Leutetragen ihren Notvorrat direkt auf der Kleidung in Form von aufgestickten Edelsteinen.

In Thorwal, wo man dank alter Piratentradition nach dem Materialwert von Münzen geht, werden auch silberne Armreife und Ringe verwendet, die an vordefinierten Sollbruchstellen in vier oder acht Teile zerbrochen werden können.

Manche Versuche einer eigenen Währung sind allerdings gescheitert, so in Nostris und Andergast: Der *Andrataler* und die *Nostrische Krone* werden wegen ihres geringen Goldgehalts selbst im eigenen Königreich nur mit 5 Silberrmünzen aufgewogen, im Ausland (und insbesondere im feindlichen Nachbarland) meist überhaupt nicht anerkannt. In heutiger Zeit verzichtet man daher darauf, neue Münzen zu prägen, und verwendet

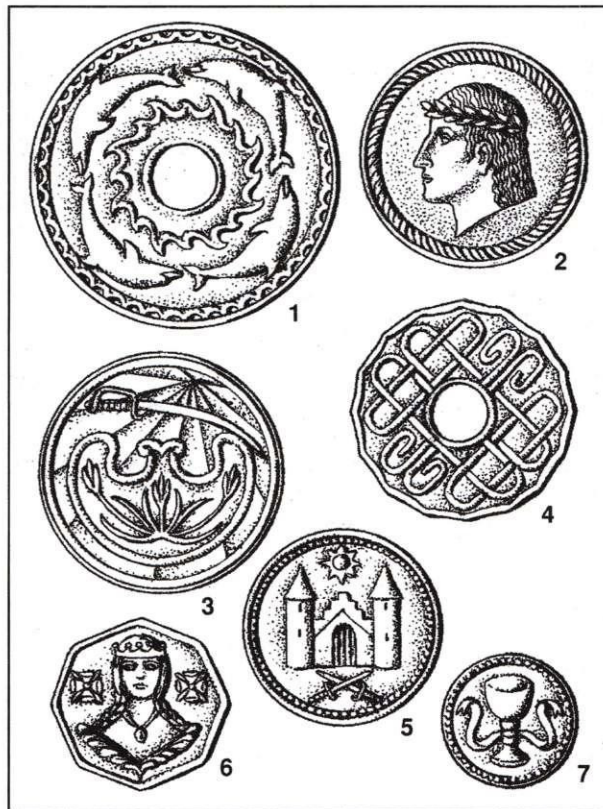
thorwalsches Hack Silber und die weit verbreitete Währung des Mittelreichs. Bekannt ist auch das *Andergaster Notgeld*, das in schweren Zeiten aus Livreeknöpfen und Silberlöffeln gehämmert wird.

Die Zwerge kennen neben dem berühmten Zwergentaler auch noch weitere, traditionsreiche Kurantmünzen zum Handel. Daneben verwenden insbesondere Brillant- und Hügelzwerge das beliebte *Gringwaschox*, ein uraltes System irgendwo zwischen Währung und Gesellschaftsspiel. Diese 343 verschiedenen Münzen von unterschiedlicher Häufigkeit besitzen teils einen festen Wert, erhöhen teils in Kombination mit anderen Münzen ihren Wert und gewinnen teils unter bestimmten Bedingungen an Wert: "Der Xalgaruk ist zusammen mit einem Orgosch das Doppelte wert. Wenn ich jetzt noch einen Vandrams hätte ..." - "Erhöht in einem geraden Monat den Geldwert um zwei Fünftel." oder "Verdoppelt den Geldwert, wenn auch ein Ambroscheller dabei ist." Die Münzen des Gringwaschox werden von vielen Zwergen begeistert gesammelt: Man findet sie im Nachlass eines Ahnen, alten Schatzkammern, handelt mit ihnen, verschenkt sie oder be-

kommt sie vom Bergkönig verliehen. Am begehrtesten soll die nur dreimal existierende Münze *Angroschgold* sein.

In den Schwarzen Landen werden allgemein auch bornländische, tulamidische und insbesondere mittelreichische Münzen verwendet. Bisweilen gibt es jedoch Neuprägungen: Im Dämonenkaiserreich von Yol-Ghurmak werden mittelreichische Kurantmünzen geprägt, die auch oft in andere Lande gelangen. Dass der Dukat anstatt des Greifen einen Irrhaiken zeigt und der Silbertaler das Antlitz Herzog Arngrimms, fällt oft gar nicht auf. Bisweilen werden Goldstücke aus den Schwarzen Landen aufgrund des häufigen Wappens einfach als *Dämonenkronen* bezeichnet.

Im eisigen Norden hat Glorana die Münze Paavis übernommen und prägt nun eine eigene Münze: den *Gulden* im Wert von 5 Silbertalern mit ihrem Antlitz / einem Eiskristall. In Xeraanien zählt nur Gold. So werden in Mendena goldene *Borbaradstaler* im Wert von sieben Silbertalern, hellere *Zholvari* aus einer Gold-Silberlegierung im Wert von einem Silbertaler und rötliche Splitter aus Kupfer-Gold im Wert einer Siebtl Krone. Alle tragen auf einer Seite Borbarads Antlitz und auf der anderen Seite die Dämonenkrone. Oron kennt die Dornrosenmünzen Kreuzer, Heller, Silbertaler und Dukaten mit dem Motiv der Schwarzen Dornrose und einem dornigen Rand, der dem Unvorsichtigen in die Finger sticht und angeblich das austretende Blut aufsaugt. Dummerwei-



1 Horasdor oder Kusliker Rad; 2 Hai-Dukaten; 3 Amazonen-Krone aus Keshal; 4 Zwergentaler aus dem Finsterkamm; 5 Silbertaler Winhalls; 6 Havenischer Heller mit Bild Prinzessin Emers, 998 BF; 7 Kreuzer aus Belhanka

se reißt der Rand auch Löcher in Geldbeutel, was dazu führte, dass viele Menschen kurzerhand zur Feile griffen und die Ränder glatt feilten.

Legendumwoben sind die sogenannten Magiermünzen, die 500 Dukaten wert sind: 10 Unzen schwer, magisch geprägt und aus schierem Arkanium. Diese vor allem an der Dracheneiakademie zu Khunchom gefertigten und als *Alastren* bezeichneten Stücke dienen in erster Linie zu Abwicklung teurer Handelsgeschäfte (wie mit Alchimika, Büchern und Artefakten üblich), jedoch verstummen die Gerüchte nicht, dass diese Münzen auch eine rituell-magische Bedeutung haben.

Eine junge Erscheinung ist der Wechselschein, der von der Nordlandbank herausgegeben wird und in allen Filialen gegen 'richtiges' Geld gewechselt werden kann. Dieses Papiergeld, das auf eine bestimmte Person oder Gruppe ausgestellt sein kann, findet vor allem bei Banken und Handelshäusern Verbreitung, deren Filialen über ganz Aventurien verstreut sind. Es erspart teure, aufwändige Geldtransporte, die nur allzu leicht Ziel von Räuberbanden werden. Der gewöhnliche Aventurier kann sich mit der Vorstellung, dass sein schwer wiegendes Geld gegen Papier getauscht wird, nicht anfreunden.

GELDWECHSLER, FÄLSCHER UND MÜNZER

»Wer aber ernannt wird, wie er Münzen macht ohne Recht oder wie er Dukaten und Silbertaler von zu leichtem Gewichte macht oder wer Dukaten oder Silbertaler knippt und kürzt, der muss auf zwei Jahr in den Turm.«

—Codex von den Münz- und Wägrechten, Absatz 21

An vielen Orten, wie etwa an Landesgrenzen oder in Hafenstädten, machen Geldwechsler ein gutes Geschäft mit dem Tausch von Währungen: 5 % bis 30 % des Wertes stecken sie in die eigene Tasche. Manche nutzen gar die Unkenntnis Ortsfremder und drehen ihnen minderwertige oder ungültige Münzen an. Wechselkurse können sich je nach Freundschaft, Handelskonflikt, Feindschaft oder Krieg zwischen zwei Staaten ändern. Scheidemünzen werden, wenn als solche erkannt, im Ausland nur nach ihrem Materialwert geschätzt. In seltenen Fällen kann beim Geldwechsel Gewinn gemacht werden: So wird z.B. auf der Insel Jilaskan der Wert eines Dukaten mit dem Antlitz der Priesterkaiser zum elffachen Wert gehandelt, ungeachtet des Goldgewichts.

Fälscher vergolden Bleimünzen, prägen Münzstücke um oder stellen aus Edelmetallen und anderen Metallen Münzlegierungen her, die im Idealfall genau so viel wiegen wie eine echte Münze und ebenso aussehen. Anfertigen oder Imitation von Prägehämmern und -stöcken ist jedoch eine meisterliche Kunst. Weit verbreitet ist das Abspannen: Vom Münzrand wird ein wenig Gold oder Silber abgenommen und einbehalten. Angroschim hüten das Geheimnis der Herstellung von am Rand geriffelten oder beschrifteten Münzen selbst, wenn sie in menschlichen Diensten sind: Seit Truzum Sohn des Nugrod die kaiserlichen Münzen leitet, ist der Dukaten gerändelt, jedoch hat Truzum nie jemanden in seine Technik einer mechanischen Stanze so weit eingeweiht, dass Menschen eine solche Apparatur nachbauen könnten.

AUSWAHL GÄNGIGER WÄHRUNGEN

Land	Währung	Wert in ST	Gewicht in Skrupel	Material	Scheidemünzen
Al'Anfa	Dublone	20	50	Gold	sehr selten
Al'Anfa	Oreal	1	5	Silber oder Gold/Kupfer	selten
Al'Anfa	Kleiner Oreal	0,5	2,5	Silber oder Gold/Kupfer	selten
Al'Anfa	Dirham	0,01	3	Kupfer	gelegentlich
Amazonen	Amazonenkrone	12	30	Gold	sehr selten
Bornland	Batzen	10	25	Gold	sehr selten
Bornland	Groschen	1	5	Silber	häufig
Bornland	Deut	0,1	5	Messing	häufig
Horasreich	Horasdor	200	500	Gold	sehr selten
Meridiana	Krone	10	20	Elektrum	sehr häufig
Mittelreich *	Dukat	10	25	Gold	sehr selten
Mittelreich *	Silbertaler	1	5	Silber	gelegentlich
Mittelreich *	Heller	0,1	5	Bronze	gelegentlich
Mittelreich *	Kreuzer	0,01	5	Eisen	gelegentlich
Kalifat	Marawedi	20	50	Gold	nie**
Kalifat	Zechine	2	10	Silber	nie**
Kalifat	Muwlat	0,05	2,5	Kupfer	nie**
Valiusa	Witten	10	25	Gold	gelegentlich
Vallusa	Stüber	1	5	Silber	selten
Vallusa	Flindrich	0,1	5	Kupfer	selten
Xeraanien	Borbaradstaler	7	17	Gold	selten
Xeraanien	Zholvari	1	5	Elektrum	selten
Xeraanien	Splitter	0,14	3	Rotgold	selten
Zwerge	Zwergentaler	12	25	Gold	nie

* Grundsätzlich sind diese Währungen - oder gewichts- und materialmäßige Äquivalente - im Mittelreich, Horasreich, Nostria, Andergast, Aranien, den Städten Nordaventuriens, einigen Südlichen Stadtstaaten und auch in den Schwarzen Landen gültig.

** Unter älteren Münzen des Kalifats sind Scheidemünzen häufig

MÜNZEN UND ABERGLAUBE

Wirfst du in manche Brunnen ein Geldstück, geht ein Wunsch in Erfüllung. Vergrabe einen Dukaten an einer Wegkreuzung und binnen Jahresfrist entspringt dort ein Goldbäumchen, dessen Früchte Golddukaten sind. Wer auf Goldmünzen beißt, um ihre Echtheit festzustellen, behält länger seine Zähne. Wer das Antlitz des Landesherrn auf einer Münze küsst, muss ihm einen Jahr und einen Tag dienen. Gib nie dein ganzes Geld aus der Börse, sondern behalte stets einen Glückskreuzer, sonst bist du bald bettelarm. Wenn du dein Geld nicht jeden Tag zählst, wird es immer weniger. Wenn du einen Hecktaler oder Brutheller besitzt, wächst dein Vermögen auf wundersame Weise immer weiter. Eine solche Zaubermünze erschaffst du, indem du sie in einem Geldbeutel aus der Haut eines Toten trägst und sie bis zum Vollmond auf einer Wegkreuzung vergräbst.

ALTE UND SELTENE MÜNZEN

Alte Münzen werden meist nur noch nach dem Materialwert bewertet. Deshalb werden sie nach und nach eingezogen, eingeschmolzen und zu neuen Münzen verarbeitet. Viele Münzen sind inzwischen so selten, dass Sammler ein Vielfaches des ursprünglichen Wertes dafür zu zahlen bereit sind. Einige bekannte alte und seltsame Münzen:

- Balihoer Rad (10D-Münze, die 250 Skrupel schwer ist), Gotteslob, Sonnenscheibe, Unze, Nickel (alle mittelreichisch), Aureal, Argentale, Iristaler, Krone, Zehnt und Schilling (alle bosparanisch), der Eslamo (altalmanidisch), Piaster, Denar, Shekel (alle Kalifat), Schilling (Al'Anfa, Selem), Talent (tulamidisch, ein Barren Gold von 26,17 Stein Gewicht, was etwas 1.000 Dukaten entspricht), kleine Goldbohnen mit Siegel (urtulamidisch)
- Münzen von Herrschern, die nur kurz regiert haben, wie z.B. Barduron von Gareth, der zusammen mit seinem Sohn die kaiserlose Zeit von 902-933 BF beendete, dabei aber starb. Die Dukaten Hals und Retos sind uneingeschränkt gültig, ältere Goldstücke sind im Mittelreich nur

noch 8 Silbertaler wert (obwohl einige einen höheren Materialwert haben).

- Fehlprägungen, wie z.B. die ersten Rohalsdukaten, auf denen der Weise "Rohan" genannt wurde.
- Münzen, deren Materialwert den Nennwert überschreitet und die deshalb schnell aus dem Verkehr gezogen wurden.
- Münzen nicht mehr existenter Reiche, wie dem Diamantenen Sultanat oder dem Reich der Alhani.
- Brakteaten aus der Zeit der Klugen Kaiser: Diese Münzscheiben sind nur auf einer Seite geprägt.
- Münzen aus besonderen Materialien wie der hölzerne Asker Batzen

(der allerdings keinen Deut wert ist), die Jadestücke der Darna, Horn- und Elfenbein-Scheiben, die von Nivesen als Schmuck hergestellt werden, oder grünlich schimmernde Glasmünzen aus der Zeit der Magiermogule.

- Rätsel werfen einige Münzen aus Malachit auf, die in Gräbern und Schatzsammlungen von Bosparanern, Goblins, Diamantenen Sultanen, Trollen und Drachen auf dem ganzen Kontinent gefunden wurden. Sie zeigen nur schematische Linien und ein Emblem mit drei Augen. Dreht man sie schnell um sich selbst, erscheinen Bilder von Landschaften, skurrilen Städten oder weitere Symbole. Altersbestimmungen von Geoden endeten bei mindestens fünfstelligen Jahreszahlen.

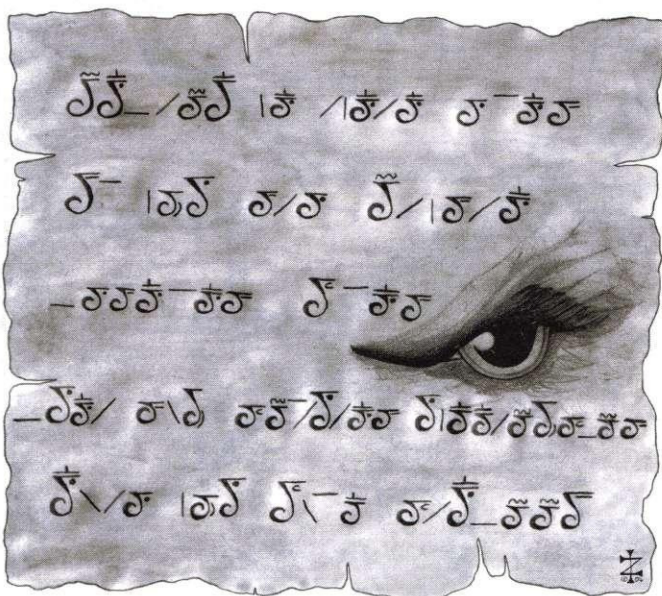
MAGISCHE UND MYSTISCHE MÜNZEN

Münzen gehen durch viele Hände, bedeuten Glück oder Unglück. So wundert es nicht, dass Götter und Dämonen, Magier und das **Schicksal** selbst danach greifen, um Menschen Glück oder Verderben zu bringen. Sagen und Legenden berichten von ganz besonderen Münzen:

- Feen- oder Koboldsgold; diese Goldmünzen sehen nur nachts oder im Wald wie Geld aus. Unter Praios' gleißendem Blick oder in einer Menschensiedlung verwandeln sie sich in Staub, Erde und Blätter. Andere Zaubermünzen sollen sich, nachdem mit ihnen bezahlt wurde, am nächsten Tag wieder im Geldbeutel ihres alten Besitzers finden. Bei einer weiteren Variante wird die Münze immer schwerer, je länger sie von ihrem Eigentümer getrennt ist. Bald ist sie kaum mehr aufzuheben oder lässt sogar einen Tisch zusammenbrechen.
- Tasfarels Blutbeflecktes Gold ist dämonisches Geld, das demjenigen, der es sich gierig nimmt, alle Kräfte raubt (Mit Geistermacht & Sphärenkraft, S. 62).
- Varschois Batzen ist ein bornländischer Batzen, der von dem norbardischen Magier Varschoi verzaubert wurde. Die Münze kann man nur im Spiel gewinnen bzw. im Spiel wieder verlieren. Ansonsten kommt sie immer wieder zu ihrem Besitzer zurück und bringt ihm Pech: Unglück im Spiel, Anziehungspunkt für Diebe, Katastrophen in Haus und Heim — sie ruiniert ihren Besitzer.
- Der Erste Nickel. Diese mittelreichische Münze aus der Zeit der Klugen Kaiser bringt angeblich Glück und ist bekannt aus der Sage vom Khunchomer Spieler Jassia, der mit dieser Münze ein gewaltiges Vermögen gemacht hat. Der Nickel (etwa einen halben Heller wert) verschwand wieder und soll auch anderen Menschen Glück gebracht haben. Fast jeder Händler, Spieler, aber auch Dieb kennt die Sage vom Ersten Nickel.

HANDOUTS

ZETTEL I MIT GEHEIMSCHRIFT

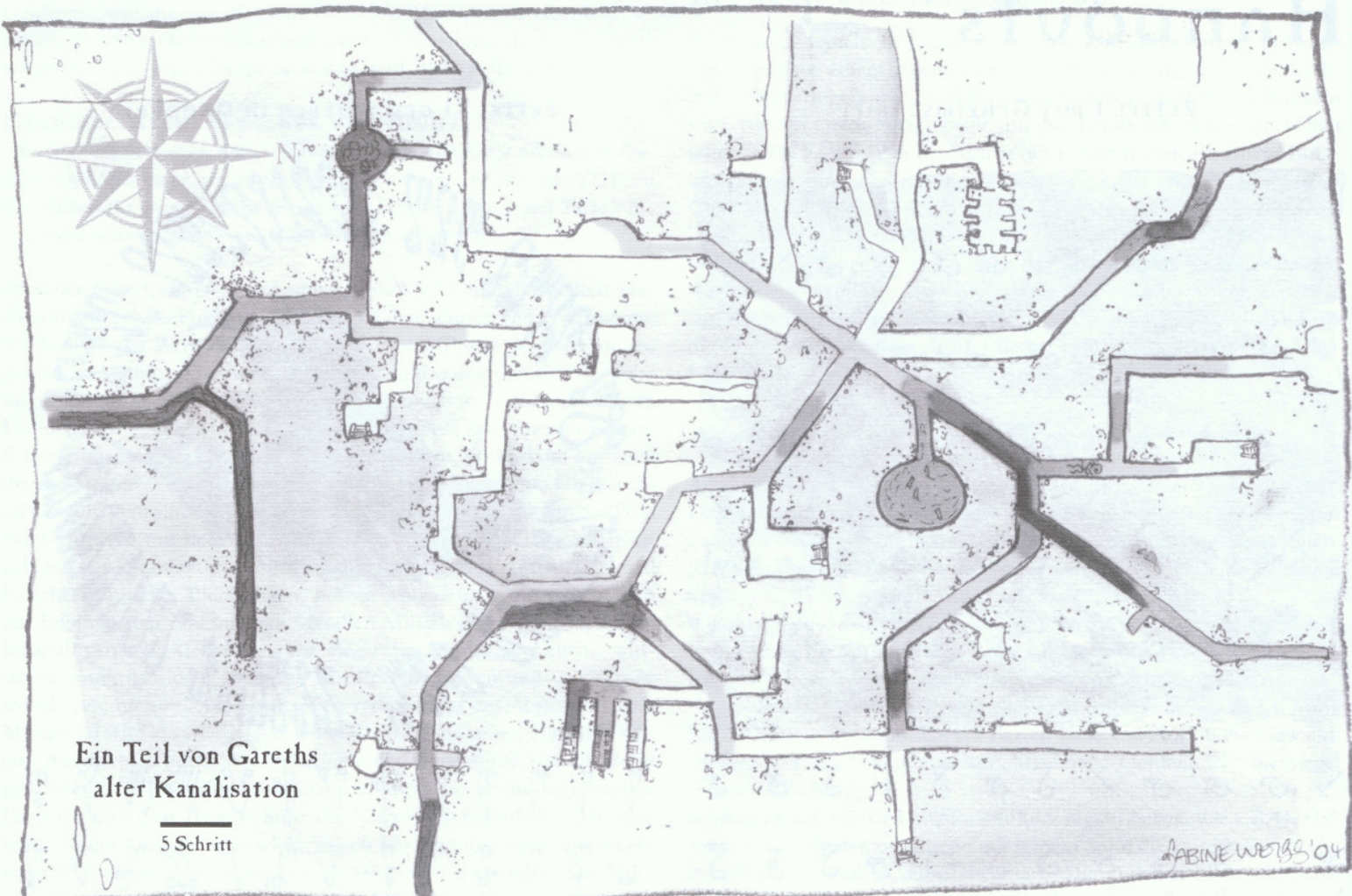
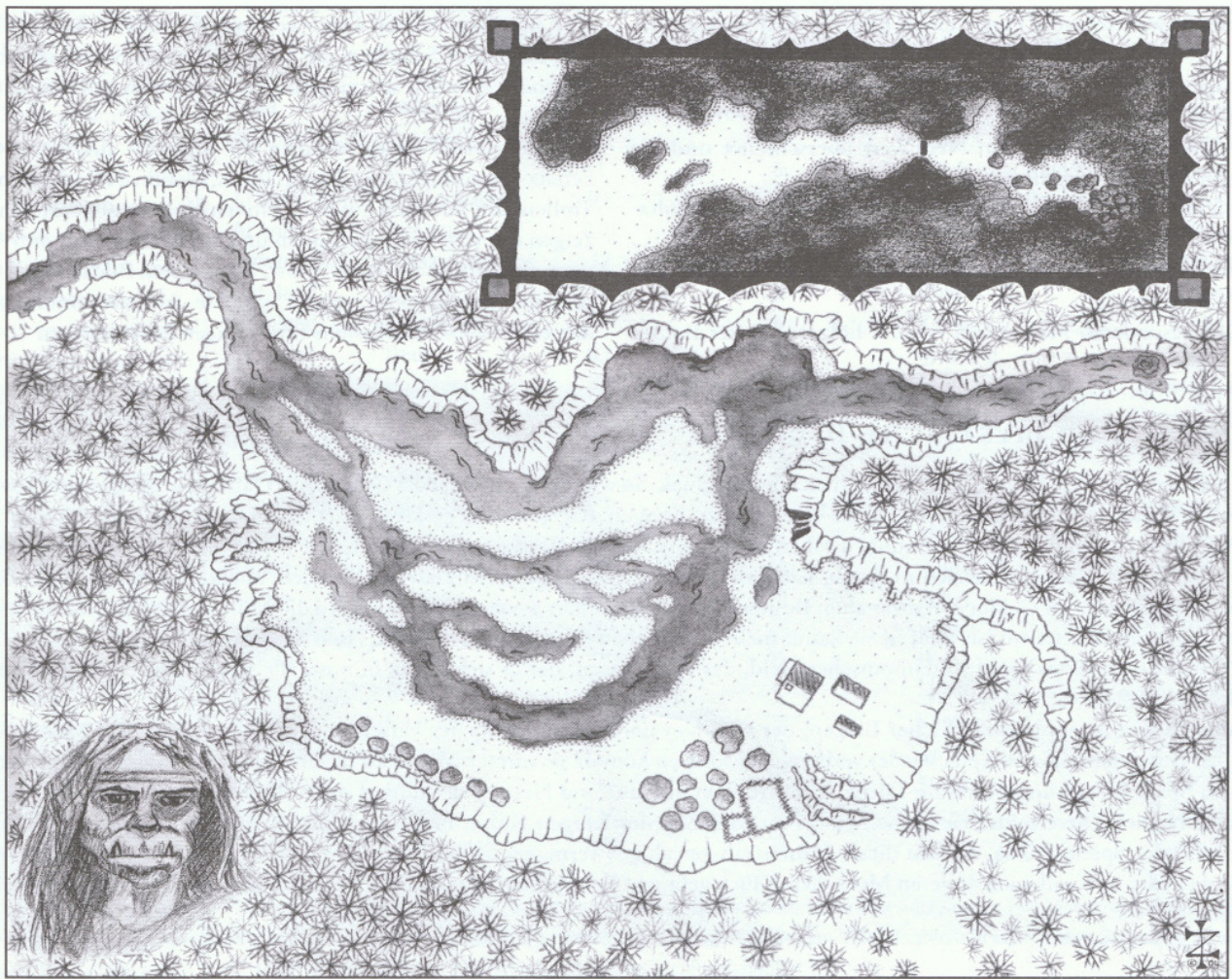


⊠	⊡	⊢	⊣	⊤	⊥	⊦	⊧	⊨	⊩	⊪	⊫	⊬	⊭
A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M		
⊮	⊯	⊰	⊱	⊲	⊳	⊴	⊵	⊶	⊷	⊸	⊹	⊺	⊻
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Z		

ZETTEL II GESCHRIEBEN IN NANDURIA



⌒	⌓	⌔	⌕	⌖	⌗	⌘	⌙	⌚	⌛	⌜	⌝	⌞	⌟	⌠
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M		
⌡	⌢	⌣	⌤	⌥	⌦	⌧	⌨	〈	〉	⌫	⌬	⌭	⌮	
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		



AVENTURIEN

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

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

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

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

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

DREI MILLIIONEN DUKATEN

AUTOR: ANTON WESTE

Stover Storrebrandt, der reichste Mann Aventuriens, plant einen gewaltigen Wagenzug, mit dem sein Handelsimperium aus dem von Feinden umschlossenen Festum nach Gareth, ins Herz des Kontinents, ziehen sollen. Auf der beschwerlichen Reise drohen Achsbrüche, hungrige Untiere, wilde Goblinbanden und nicht zuletzt gierige Raubritter.

Auch auf seine Familie kann sich der alte Stover nicht verlassen:

Zu sehr schielen sie nach ihrem Erbe und versuchen, die Gunst des Familienoberhaupts zu gewinnen. Mit Hilfe der Helden will Storrebrandt das Handelshaus in eine neue Zeit führen – aber können sie dem Glanz von *Drei Millionen Dukaten* widerstehen?

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes ist für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* nötig; die Kenntnis der Box *Zauberei & Hexenwerk*, *Götter & Dämonen* und der Spielhilfen *Geographia Aventurica*, *Rauhes Land im Hohen Norden* und *Stolze Schlösser*, *Dunkle Gassen* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 127

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
BORPLAND, WEIDEN
& GARETH, 1027 BF



13008

ISBN 3-89064-390-6