

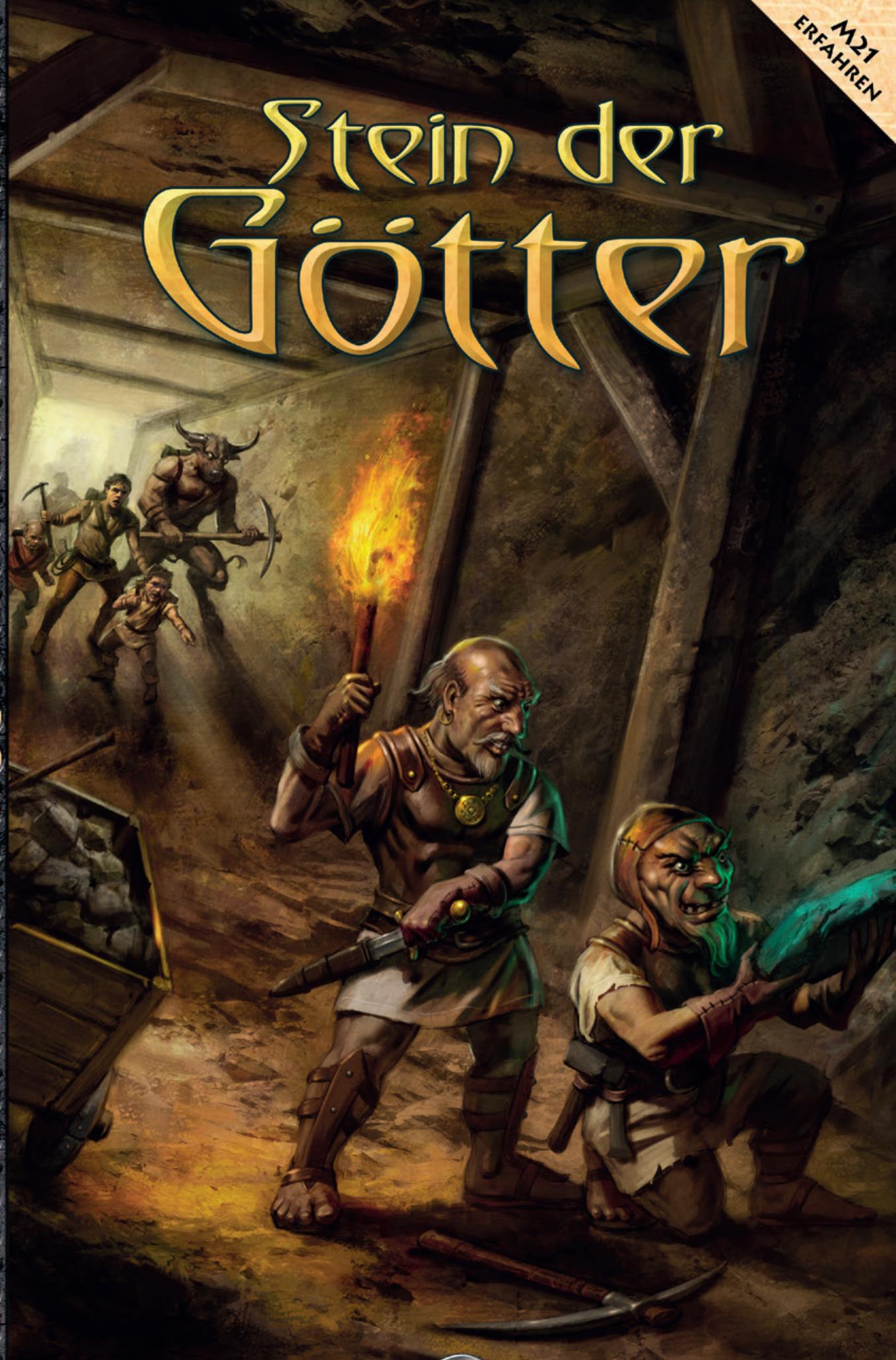


M21
ERFAHREN

Stein der Götter

MARC JENNEBEN

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN



Das Schwarze Auge

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

Stein der Götter



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:
Stein der Götter**

Umschlagillustration
Alan Lathwell

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Melanie Philippi, Peter Horstmann, Florian Stitz

Karten und Pläne
Stephanie McAlea, Diana Rahfoth

Lektorat
Lars Schiele

Korrektorat
Jörg Löhnnerz

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

Stein der Götter

Ein Gruppenabenteuer
für 3-6 erfahrene Helden

von Marc Jenneßen

Meinem Vater Hans Jenneßen gewidmet –
mögest du in Frieden ruhen!

„Wenn irgendetwas uns verflucht hat, dann ist es doch die Großstadt gewesen,
nirgends mehr geht die Einzelpersönlichkeit zugrunde als in diesen Stätten der Massensuggestion.“
—Gustav Stresemann (1878 - 1929)

„Aber gehen Sie einmal in unsere großen Städte, und es wird Ihnen anders zumute werden.
Halten Sie einmal einen Umgang an der Seite eines zweiten hinkenden Teufels oder eines Arztes
von ausgedehnter Praxis, und er wird Ihnen Geschichten zuflüstern, dass Sie über das Elend
erschrecken und über die Gebrechen erstaunen, von denen die menschliche Natur heimgesucht ist
und an denen die Gesellschaft leidet.“
—Johann Wolfgang von Goethe (1749 - 1832)

„Wer ein Herz aus Gold hat, hat selten Gold.“
—Unbekannter Poet

„Jeder, der eine Flasche Schnaps kauft, vögelt heute Nacht billiger!“
—die HBO-Serie *Deadwood*



UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Präludium	5
Einleitung	6
Die Bretter, die die Welt bedeuten	10
Brajanopolis.....	10
Besonderheiten von Brajanopolis	20
Szenen in Brajanopolis.....	22
Gesichter in der Menge.....	26
Das eigene Leben in Brajanopolis.....	28
Machtgruppen	33
Mysterien	51
Ein Jahr in Brajanopolis	54
Der Streit beginnt	54
Verräterjagd	60
Das Revier abstecken	64
Vier Einbrüche und ein Mord.....	68
Verrat sucht Verräter	75
Die Ränke der Mächtigen.....	79
Den Rauschkrautsumpf austrocknen	79
Erkundung der Mine	85
Blutige Morde.....	94
Tödliche Intrigen.....	100
Die Mine Tyakaars.....	105
Wein, Gesang und Tod.....	110
Kampf um die Stadt.....	118
Feindliche Übernahme.....	118
Bündnis in den Schatten	126
Brajans Wille	135
Was aus Brajanopolis wird.....	143
Anhang I: Weitere bedeutende Meisterfiguren	145
Anhang II: Gegner	147
Anhang III: Handouts	147



Präludium

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Die Schürferstadt Brajanopolis

Zeit: ab 4780 IZ

Stichworte zum Abenteuer: Ein besonderer Fund und die nachfolgenden Kämpfe um diesen.

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

Was bisher geschah

„Die Phraisopos sind fündig geworden. Sie haben ihre eigene Mine in den Hyshabash getrieben. Wollt ihr wissen, was sie gefunden haben? Ihr werdet es nicht glauben. Woher ich das weiß? Mein Vetter arbeitet dort. Gegen ein paar Münzen könnt ich euch den genauen Standort der Mine nennen.“

—Bergarbeiter zu einem Quoran-Spitzel, Brajanopolis, neuzeitlich

„Ich fasse es nicht – erst die Rhidaman, nun die Phraisopos. Dabei werfen die Minen am Hyshabash doch nun wirklich gerade einmal die Betriebskosten ab. Aber wir können dies nicht dulden. Wir müssen ein Exempel statuieren. Wie mich das von meinen Forschungen ablenken wird.“

—Oreistes nem Quoran zu Asmandius, Brajanopolis, neuzeitlich

„Hm, fünfzig zusätzliche Söldner, Kosten für freischaffende Spezialisten, Kosten für Arbeitsausfälle, Kosten für die Ernährung unproduktiver Arbeitskräfte ... alles in allem würde dieses Spiel einen Haufen Geld kosten. Aber wenn man richtig investiert, wird es mir gelingen, alle anderen Machtgruppen in der Stadt auszuschalten. Ich darf nicht zu viel einsetzen, so dass der Eindruck entsteht, dass ich die Mine unbedingt haben will. Aber ich darf auch nicht zu wenig einsetzen, will ich meine Konkurrenten bei der Stange halten. Sie müssen denken, dass ich die Mine haben will – und sich dann darum prügeln.“

—Aus dem Tagebuch Anthalys Serr Rhidamans, Brajanopolis, neuzeitlich

Unweit des kleinen Bergarbeiterstädtchens Brajanopolis wurde ein höchst profitables Optrilithvorkommen entdeckt. Allerdings sind die Besitzrechte an diesem Berg höchst umstritten. Umstritten deswegen, weil die örtlichen Vertretungen dreier der Hohen Häuser Besitzrechte auf den Berg erheben.

● **Quoran:** Brajanopolis ist eigentlich nur noch der Altersruhesitz des Tüftlers Oreistes nem Quoran. Eigentlich würde er sich gerne, auf die Erträge seiner Minen gestützt, aus der Politik heraushalten und seinen etwas spezielleren Forschungen nachgehen. Aber da seit Jahrzehnten in seiner Domäne gewildert wird, indem das Haus Rhidaman eigene Minen in

Was ist Optrilith?

Bei diesem recht seltenen Gestein handelt es sich um einen arkanen Fokus, mit dessen Hilfe man besondere Auswirkungen bei der Herstellung magischer Artefakte hervorrufen kann. Die wichtigste Anwendung findet der Optrilith bei der Herstellung von *Kraftspeichern* und *Sphärenstabilisatoren* (mehr zu beiden Gerätschaften finden Sie im bald erscheinenden Band **Myranisches Zauberwerk**). Dabei stellt Optrilith neben Biolithen, Solaren und Lebenden Steinen das potenteste Material dar.

Der Fund von Brajanopolis wird in kurzer Zeit große Mengen reines Optrilith verfügbar machen, so dass vom Thearchenhof die Weisung kommt, dass dieses Gestein nur innerhalb des Imperiums gehandelt werden darf. Dies geschieht vor allem auf Wunsch des Hauses Tharamnos.



Ein weiterer Nutzen der extrem harten Kristalle ist, dass man sie mittels eines komplexen Vorgangs formbar machen kann (auch wenn sie sich schnell wieder verfestigen). So lassen sich die Optrilithkristalle in eine gewünschte Form bringen, und dadurch kann man gewaltige Kristallbauwerke damit errichten. Es ist durchaus möglich, dass diese Bauwerke auch noch astrale Nebeneffekte ermöglichen. Im Gegensatz zu vielen anderen Vorkommen ist der Optrilith aus Brajanopolis nicht amorphem Ursprungs, sondern kristallin. Das macht das Vorkommen in Brajanopolis zu etwas Besonderem.

der Nähe jener des Hauses Quoran unterhält, werden diese Erträge erheblich geschmälert. Der Verdacht liegt nahe, dass die Rhidaman gezielt dort graben, wo die Quoran Erfolge erzielt haben – und von diesen schmarotzen.

● **Rhidaman:** Gemeinsam mit den Quoran haben die Rhidaman die Berge um den Hyshabash erschlossen. Der mächtige Berg blieb ein Zankapfel zwischen den beiden Häusern. Als vor etwa 60 Jahren der Trodinar der Provinz vom Haus Quoran gestellt wurde, enteignete er die Rhidaman, die in der Folge aber ihre Rechte vom Horas zurückerlangten. Mittlerweile liegen die Rechte an den Domänen wieder bei den einzelnen Hohen Häusern. Allerdings nutzen die Rhidaman heutzutage eher ihr Fernhandelsmonopol, um am Reichtum der Stadt teilzuhaben. Doch der Optrilithfund ist zu verführerisch für die intrigante Anthalys dyll Rhidaman.

● **Phraisopos:** Kurz nachdem der junge Spieler Calrissio te Phraisopos in einem Spiel eine Mine gewonnen hatte, kam es dort zu einem Einsturz – welcher eine unterirdische Höhle mit einem gewaltigen Optrilithvorkommen freilegte. Die beiden übrigen Häuser versuchen nun, ihren Anteil an diesem Fund zu erhalten.

Darüber hinaus gibt es noch weitere Parteien, die ein Interesse daran haben, die Streitigkeiten zu beeinflussen. Zum einen handelt es sich um den **Cirkel der Weißen Wölfe**, der das Verbrechen in Brajanopolis kontrolliert. Und zum anderen um das rhogolanisch dominierte **Bergarbeiter-Collegium** vor Ort, dessen Mitglieder gerne an der Förderung des Optriliths beteiligt wären.

Abkürzungsverzeichnis

Folgende Abkürzungen für weitere Publikationen werden in diesem Abenteuer benutzt:

WnM	Wege nach Myranor
WdS	Wege des Schwerts
MyMa	Myranische Magie
UdS	Unter dem Sternenpfeiler

Einleitung

Brajanopolis – ein Sandkasten für Goldsucher

Der erste Teil des Abenteuers ist eine der bisher umfangreichsten Stadtbeschreibungen einer myranischen Großstadt – mit all ihren Ereignissen, Personen und einer ausführlichen Liste an Dienstleistungen. Nachfolgend wollen wir kurz auf den Aufbau der Stadtbeschreibung und der Beschreibung von Mächtigkeitsgruppen und Persönlichkeiten eingehen.

Die Stadtbeschreibung

Nach einem Städtekasten folgt ein kurzer Abriss, der auf herausragende Ereignisse in der bisherigen Geschichte der Stadt eingeht. Dann folgt eine allgemeine Beschreibung der Stadt, bevor es in einer Viertelbeschreibung ins Detail geht. Für das Abenteuer besonders wichtige Gebäude werden hier in einem grauen Kasten detailliert beschrieben. Abgeschlossen wird die Beschreibung der einzelnen Viertel mit den Schenken, Herbergen und Bordellen der Stadt. Neben dem Namen und der Funktion des jeweiligen Etablissements finden Sie mehrere abgekürzte Werte: Q = Qualität, P = Preis (bei beiden gilt der Wert 5 als Listenpreis/Standardqualität und jeder Punkt darüber oder darunter verändert diese um 10%) und S = Anzahl der Schlafplätze. Mit den Angaben im Abschnitt **Essen und Trinken in Brajanopolis**, auf S. 20), können Sie das Angebot der einzelnen Etablissements genau festlegen. Weiterhin wird das unmittelbare Umland der Stadt beschrieben, wie die örtliche Wirtschaft funktioniert, und einiges mehr.

Der Abschnitt **Gesichter in der Menge** beschreibt kurz einige archetypische Bewohner der Stadt, die Sie nach eigenem Gutdünken im Abenteuer verwenden können. Der Abschnitt **Szenen in Brajanopolis** bietet Ihnen ca. 70 Miniereignisse, die in ein bis zwei Sätzen ein Ereignis beschreiben, das durch die Charaktere zu einem kleinen Szenario werden und womöglich vom Hauptstrang ablenken kann. Danach folgen noch einige detaillierter beschriebene **Mysterien der Stadt und ihrer Bewohner**, die Sie ebenfalls für eigene kleine Abenteuer nutzen können. Wo diese in Szenarien in diesem Band aufgegriffen werden, ist dies mit einem entsprechenden Verweis versehen.

Personen und Mächtigkeitsgruppen

Es gibt in der Stadt Brajanopolis einige Mächtigkeitsgruppen, die im Maßstab der Provinz oder des Horasiats unbedeutend erscheinen mögen – in Brajanopolis entscheiden sie buchstäblich über Leben und Tod der Einwohner und ihrer Klienten. Wir haben die Personen bei ihren jeweiligen Fraktionen oder Gruppierungen beschrieben. Diese Zusammenstellung wird mit einem Organisationskasten eingeleitet. Dieser Kasten besteht aus einer **Kurzbeschreibung**, einer namentlichen Nennung ihrer bedeutendsten **Personen und Anführer** sowie der Anzahl und Qualität ihrer **Gefolgsleute** (und wie schnell diese verfügbar sind), ihrer **Güter** und ihrer **finanziellen Mittel**. Darüber hinaus finden Sie dort auch Informationen zur **Gesamtstrategie** und **Motivation** der Fraktion und zur allgemein befolgten **Moral**. Danach folgt ein allgemeiner Abschnitt zu den jeweiligen

Fraktionen, bevor **wichtige Personen** detailliert mit Werten beschrieben werden. Abschließend folgen noch Kurzbeschreibungen der jeweiligen wichtigsten **Unterführer und besonderer Gefolgsleute**.

Was geschehen könnte

Wollen Sie nicht nur die oben beschriebene Sandbox spielen, so bietet dieser Band weiterhin eine Reihe von Szenarien, die ausgespielt werden können, um die weitere Entwicklung der Stadt Brajanopolis voranzutreiben. Dabei ist es weitgehend von Ihnen und den Vorlieben Ihrer Gruppe abhängig, für welche der einzelnen Fraktionen die Charaktere tätig werden, ob sie diese verraten, versuchen, sich selbst an deren Spitze zu setzen, oder als unabhängige Recken tätig werden.

Da alle Parteien miteinander vernetzt sind, hat jede Entscheidung der einen Partei auch Folgen für die übrigen. So wird wenigstens eine Partei im Verlauf des Konfliktes versuchen, ortsfremde Spezialisten (die Charaktere) anzuwerben, die leicht zu verleugnen sind, aber die Wünsche der jeweiligen Fraktion erfüllen. Darüber hinaus ist es recht wahrscheinlich, dass folgende Dinge geschehen:

- Das Szenario **Der Streit beginnt** (siehe Seite 54) setzt kurz nach der Entdeckung einer großen Optrilithader ein. Alle örtlichen Fraktionen versuchen, neue Hilfskräfte anzuwerben, um sich einen möglichst großen Anteil am zu erwartenden Reichtum zu erkämpfen.
- Schon kurz darauf geht es auf **Verräterjagd** (siehe Seite 60), bei der die Charaktere einen Spion ausfindig machen und seine Pläne vereiteln müssen.
- **Das Revier abstecken** (siehe Seite 64) müssen die Charaktere in der Folge, denn bald schon versuchen nicht nur die herrschenden und mächtigen Gruppierungen in Brajanopolis, die neuen Rekruten der anderen Parteien auszuwechseln, nein, verschiedene Söldner und Meuchler mischen ebenfalls als direkte Konkurrenten im Spiel um die Gunst der Mächtigen von Brajanopolis mit.
- Eine besondere Prüfung wird es, im Szenario **Vier Einbrüche und ein Mord** (siehe Seite 68) in das Hauptquartier einer konkurrierenden Partei einzudringen und eine Kabale um den Besitz der Optrilithmine zu beenden.
- Falls die Charaktere zwar die zuvor gestellte Aufgabe erfüllen konnten, aber doch mit ihrem Auftraggeber unzufrieden sind und die Seiten wechseln möchten, werden alle Konsequenzen daraus im Szenario **Verrat sucht Verräter** (siehe Seite 75) dargestellt.
- **Den Rauschkrautsumpf austrocknen** (siehe Seite 79) wollen alle Parteien – außer derjenigen, die daraus den größten Vorteil zieht. Und dabei handelt es sich nicht um die Gruppierung, die manch einer als Erstes verdächtigt.
- Irgendwann wird eine **Erkundung der Mine** (siehe Seite 85) notwendig. Entweder weil die Phraisopos das Höhlensystem, welches sich an die große Förderhöhle anschließt, sichern möchten. Oder weil die anderen beteiligten Parteien finstere Pläne ausführen wollen.

- Ein Serienmörder macht im Szenario **Blutige Morde** (siehe Seite 94) die Stadt unsicher, während die Aufklärung der Verbrechen von mehreren Parteien aktiv behindert wird.
- **Tödliche Intrige:** Ein weiteres Mal (siehe Seite 100) geraten die Charaktere in die Intrigen der verschiedenen Optimaten, die bis vor das Trodinars-Gericht getragen werden. Die Charaktere müssen in Brajanopolis nach Beweisen für die Unschuld eines der Optimaten suchen oder im Rahmen der Intrige Beweise fälschen und verlogene Zeugen schützen und verbergen.
- Der Wunsch nach Rache führt mit dämonischer Hilfe dazu, dass etliche Arbeiter sterben und ein Optimat gemeinsam mit den Charakteren in **Die Mine Tyakaars** (siehe Seite 105) hinabsteigen muss, um dort eine feurige Paktiererin der Gerechtigkeit Brajans zuzuführen.
- Zahlreiche Repräsentanten verschiedener Hoher Häuser verlieren im Rahmen einer Hochzeit bei **Wein, Gesang und Tod** ihr Leben – und die Stimmung in der Stadt droht zu kippen. Die Charaktere müssen den Schuldigen finden und der Gerechtigkeit zuführen (siehe S. 110).
- Eine größere Einheit Söldner, die im Namen einer jungen Optimatin die Stadt besetzt, bedroht durch eine **Feindliche Übernahme** (siehe S. 118) die bisherigen Mächtigen der Stadt (und womöglich die Charaktere). Diese müssen sich im Untergrund formieren, um für ihren Besitz und ihre Klienten einzustehen.
- Ein **Bündnis in den Schatten** (siehe Seite 126) der übrigen Machtgruppen wider die Okkupatorin wird angestrebt, das aus dem Untergrund und den Schatten der Stadt aktiv an deren Sturz arbeitet.
- Als **Brajans Willen** (siehe Seite 135) verlangt der Horas die Wiederherstellung der Ordnung und Einigung der Konfliktparteien durch ein Götterurteil. Doch alle miteinander verfeindeten Parteien der Stadt haben verborgene Pläne, dank denen das Götterurteil den Konflikt für sie entscheiden soll.

Wie eine Serie

Dieses Abenteuer ist wie eine Serie gestaltet, mit vielen kleinen und großen Ereignissen und Ideen, mit denen Sie Ihre ganz persönliche Brajanopolis-Kampagne gestalten können. Vieles ist eher ein Gerüst, das Sie selbst mit mehr Story füllen müssen. Es gibt zahlreiche Hilfen (Regelunterstützungen, Tipps, wie man die Handlung vereinfachen oder erschweren kann, allgemeine Vorlesetexte) – aber die einzelnen Serienfolgen sind vom Regisseur (dem Spielleiter) und seinen Hauptdarstellern (den Spielercharakteren) und ihren Entscheidungen und Darstellungen abhängig.

Sehen Sie die einzelnen Szenarien als Serienfolgen (Spielabende) oder als Handlungsbögen, die sich über mehrere Folgen hinziehen. Gerade wenn es scheint, dass etwas Licht ins Dunkel kommt, mag eines der Zufallsereignisse die Charaktere in einen vollkommen anderen Fall verwickeln.

Wie Sie sehen, gibt es mehrere Handlungsstränge, die Ihre Charaktere auf verschiedenen Seiten der Konfliktparteien erleben können. Wir haben uns bemüht, möglichst viele Optionen und Freiheiten in die Szenarien einzubauen, können aber nicht alle möglichen Ideen der Spieler vorhersehen. Stellen Sie sich darauf ein, ein komplettes Szenario wegen Spielerideen ad acta zu legen und improvisieren zu müssen. Dies ist eine weitere Eigenschaft von Brajanopolis, die die verschiedenen Parteien allesamt bemerken: An allen Ecken und Enden muss improvisiert werden.

Die Charaktere

Da nicht festgelegt ist, für welche der streitenden Parteien von Brajanopolis sich die Recken entscheiden und welche Mittel sie einsetzen wollen, gibt es nur wenige unspielbare Charaktere:

Auswahl der Charaktere

Grundsätzlich ist dieses Abenteuer für alle möglichen Figuren geeignet. Allerdings ist es denkbar, dass besonders moralische Charaktere zu Aktionen gedrängt werden, die sie nicht gutheißen können. Für den Fall, dass die Charaktere den Befehlen ihres Auftraggebers nicht länger Folge leisten wollen, gibt es das Szenario **Verrat sucht Verräter**, in dem die Charaktere entweder die Seiten wechseln oder die Stadt während der Machtkämpfe verlassen können. Letzteres führt aber dazu, dass die Charaktere mit dem Hohen Haus, welches sie verraten haben, in der Folge Probleme bekommen könnten (da sie womöglich die Geheimnisse und Pläne der betreffenden Partei aufdecken und zunichtemachen). Am besten ist das Abenteuer für Professionen aus der Halb- und Unterwelt und Söldnerseelen geeignet.

Mitglieder der Optimatenhäuser sind allesamt möglich, Schwierigkeiten könnten allerdings auf Vertreter der Aphirdanos warten – wenn diese aus einer anderen Cammer stammen als Flaphyria, stehen beide im Finale mög-

licherweise auf unterschiedlichen Seiten. Und Schwierigkeiten haben könnten auch Angehörige des Hohen Hauses, das den Horas stellt – je nachdem, in welchem Horasiat Sie das Abenteuer ansiedeln.

Ungeeignete Charaktere

Da nicht festgelegt ist, für welche der streitenden Parteien von Brajanopolis sich die Charaktere entscheiden und welche Mittel sie einsetzen wollen, gibt es nur wenige schwer spielbare Charaktere:

● **Ehrenhafte Charaktere:** Ein aufrechter Vertreter des Brajan wird mit dem Lügen- und Bestechungsgeflecht in der Stadt seine liebe Not haben. Eine Priesterin der Gyldara oder Zatura wird an den Zuständen in der Stadt verzweifeln, in der sich zahllose Menschen für eine Schüssel Pulpa bereitwillig im Staub wälzen. Ein Kirchenpolitiker und Machtmensch hingegen dürfte sich begierig die Hände reiben. Denn in Brajanopolis kann jeder sein Glück machen, der nur skrupellos genug ist.

● **Hochrangige Würdenträger:** Egal ob hoch dekorierte Veteranen der imperialen Armee oder herausragende Optimaten – haben die Charaktere einen gewissen Rang und Namen, wird dies Spuren im Abenteuer hinterlassen (weil die Charaktere dann kein Auftragsempfänger sind, sondern gleichberechtigte Mitspieler im Machtspiel). Eventuell ermöglicht dies dem Charakter einen Vorteil, weil er aus einer hier gewonnenen Mine ein regelmäßiges Einkommen erhält (vergleichbar mit dem Vorteil Apanage, siehe **WnM** 103).

● **Lebensferne Charaktere:** Wer das Leben in einer großen imperialen Stadt oder den Umgang mit deren zahlreichen Bewohnern nicht gewohnt ist, wird es im Abenteuer an der einen oder anderen Stelle schwer haben.

● **Maritime Charaktere:** Zwar gibt es zahlreiche kleine Flüsse und Bäche um Brajanopolis herum, aber diese sind durch die allgegenwärtige Belastung mit Alchemika der Gesundheit eines solchen Charakters nicht förderlich.



Achtung, dieses Abenteuer ist eine Sandbox. Dieses Abenteuer bietet Ihnen als Spielleiter vor allen Dingen eines: viel Spielfreiheit. Denn letztlich ist weder festgelegt, wo genau sich die Stadt Brajanopolis befindet, noch, wie es dort nach dem Abenteuer aussieht. Wir werden keine Einschränkungen hinsichtlich der Personen in diesem Abenteuer mitgeben – und wenn die Stadt Brajanopolis in Ihrem persönlichen Myranor während der Streitigkeiten in diesem Abenteuer vernichtet wird, dann ist dies nun einmal so. Die Charaktere können zu den bestimmenden Faktoren der Stadt werden oder in der Gosse sterben. Sie sehen, hier ist vieles möglich – nur kein festgeschriebener Plot, dessen Ausgang vorherbestimmt ist. Es gibt zahlreiche Szenario-, Orts- und Personenvorschläge, aus denen Sie, werter Meister, sich ihre ganz persönliche Brajanopolis-Kampagne basteln können. Viel Spaß in der Sandbox!

Charaktere statt Helden

Wir bezeichnen die Spielercharaktere in diesem Abenteuer nicht als Helden. Dies hat einen einfachen Grund: Die Moral aller involvierten Parteien ist mehr oder minder grau. Manche etwas dunkler, andere etwas heller, aber keine Seite ist gänzlich ohne Makel. Und je nachdem, welcher Seite sich die Spielercharaktere anschließen, können sie in wenig heldenhafte Aktionen verwickelt werden. Wenn die Charaktere Verrat verüben und die Seite wechseln, gilt das ebenfalls nicht als heldenhaft. Wir sprechen stattdessen von Abenteurern, Charakteren oder Recken.

Scheitern und Tod der Charaktere

Grundsätzlich müssen die Recken in diesem Abenteuer keinen Erfolg in einem Szenario erringen, um weiterzukommen. Das bedeutet natürlich auch, dass die Spielercharaktere versagen können. Und mit diesem Versagen mag in der grausamen Stadt Brajanopolis auch der Tod eines Charakters verbunden sein (zumindest, wenn Sie es halbwegs realistisch halten wollen). Sie sollten deshalb die Spieler anregen, einen Zweit- und Drittcharakter irgendwo in Brajanopolis zu platzieren. Eventuell können Sie diesen kurz als NSC in einem Szenario auftauchen lassen und so Vorsorge treffen, damit kein Spieler ohne Charakter dasteht.

Vorlesetexte und Struktur

Aufgrund des Bandumfangs und der offenen Struktur des Abenteuers haben wir uns entschieden, die Vorlesetexte möglichst allgemein zu halten. Sie beschreiben lediglich Orte, Stimmungen und die Grundsituationen von bestimmten möglichen Szenen. Somit können Sie die meisten Texte variabel verwenden. Aus diesem Grund finden Sie die Vorlesetexte auch gebündelt an einer Stelle bei den jeweiligen Szenarien sowie in der allgemeinen Stadtbeschreibung. Ähnlich sind auch die einzelnen Szenarien aufgebaut:

- **Titel:** Titel des Szenarios sowie ein bis zwei Ingame-Zitate.
- **Grundsituation:** Was ist das Problem, welche Varianten des Problems gibt es und wie sind die Abenteurer darin verwickelt?
- **Beteiligte Parteien:** Welche Machtgruppen oder Personen, die innerhalb des Abenteuers beschrieben oder vorgestellt werden, sind in das Szenario involviert? Was sind ihre Gründe dafür, und wie ist ihre Strategie?
- **Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung:** Was ist passiert, bevor die Charaktere den Ort des Geschehens erreichen? Was geschieht, nachdem sie ihn wieder verlassen haben? Was passiert hinter ihrem Rücken oder anderswo, während die Abenteurer gerade an einem Ort Ermittlungen, Intrigen oder Kämpfe durchführen? Kurz: Geschehnisse während der Handlung, welche die Charaktere nicht beeinflussen können.
- **Mögliche Aktionen der Charaktere:** Was können die Charaktere tun, um die Handlung in ihrem Sinne zu beeinflussen? Wie können sie auf feindliche Intrigen oder Angriffe am besten reagieren und diesen am besten begegnen? Natürlich können wir hier nur einen Teil der möglichen Varianten detaillierter betrachten. Wir versuchen aber, die wahrscheinlichsten Optionen und Strategien zu behandeln. Vorschläge für Proben und Regelmechanismen finden Sie in diesem Abschnitt.
- **Vorlesetexte:** Diese Texte sollen Ihnen helfen, die Stimmung einer Szene zu vermitteln.
- **Probleme:** Was kann schiefgehen, und was erschwert einfach nur den Verlauf? Haben die übrigen Protagonisten Stärken oder Schwächen, die den Recken das Leben schwermachen können? Falls ein Meuchler auf die Abenteurer angesetzt wird, nachdem sie einen Gegenspieler brüskiert haben – dann finden Sie seine Werte, Beschreibung und Taktiken an dieser Stelle.
- **Der schnurrende Amaunir:** Wie kann ich das Szenario einfacher lösbar machen, wenn die Charaktere an den gestellten Herausforderungen zu scheitern drohen? Hier finden Sie einige Punkte, an denen Sie das jeweilige Szenario erleichtern können, ohne es langweilig zu machen und ohne an den Regelkomplexen Umbauarbeiten oder Ähnliches durchführen zu müssen.
- **Der tobende Minotaurus:** Sollten Ihre Spieler eine größere Herausforderung suchen, so ist dies ebenfalls möglich. Unter diesem Punkt finden Sie Möglichkeiten, die einzelnen Szenarien zum Teil deutlich zu erschweren.
- **Reaktionen der anderen Parteien:** Wie reagieren die übrigen involvierten Parteien auf die Geschehnisse und wie verändert sich deren Verhalten den Abenteurern gegenüber?
- **Was am Ende bleibt:** Wie hat sich die Grundsituation in der Stadt, aber auch das Verhältnis zwischen den involvierten Parteien verändert? Weiterhin findet sich hier ein Kasten, in dem die Erfahrungspunkte, welche die Abenteurer erhalten, aufgeschlüsselt werden.

Die Bretter, die die Welt bedeuten

Brajanopolis

Einwohner: 17.000 (15% Sklaven, 60% Untertanen, 23% Bürger, 2% Oberschicht) Menschen 55%, 13 % Zwerge, 9 % Minotauren, 6 % Neristu, 5 % Amaunier, 12% andere Völker

Wappen: Gekreuzte Hammer und Spitzhacke in Silber und Blau

Herrschaft/Politik: Nominell Fremdherrschaft, de facto aber eine Rats Herrschaft einiger Optimaten

Garnisonen: 1 Zenturie imperiale Hopliten, 1 Zenturie Prätoriums-Gardisten (vom Bergarbeiter-Collegium gestellt), 50 Mann der Haustruppen der Rhidaman (davon 30 Rhidar), 40 Mann der Haustruppen der Quoran, 45 Mann der Haustruppen der Phraisopos, etwa ein Drittel der Bevölkerung ist im Kampf bewandert.

Tempel: Brajan, Siminia, Gyldara, Phex, Raia

Besonderheiten: Lange Bergarbeitertradition, ehemalige Provinzhauptstadt, stellenweise besonders chaotisch und gewalttätig

Stimmung in der Stadt: Geschäftig, schnell, endgültig, schmutzig, jeder ist seines Glückes Schmied

Was die Einwohner über Brajanopolis denken: „Elen-des Drecksnest!“ „Man kann hier schürfen, sollte aber aufpassen, dass man nicht hier stirbt. Sonst wird man schneller zu Pulpa, als man „Lang lebe das Imperium!“ sagen kann.“ „Hier kann jeder sein Glück machen!“

Machtverhältnisse: Unklar, irgendwo zwischen Trodinars-Herrschaft, Bürgerherrschaft, Beamtenherrschaft und Anarchie.

Wehrhaftigkeit: kämpferisch (aber eher nach innen gerichtet)

Wirtschaftslage: Blüte (hält schon lange an, repräsentative Gebäude werden jedoch erst gestiftet werden, wenn geklärt ist, wie die genauen Machtverhältnisse einmal aussehen werden)

Redlichkeit: absolut käuflich

Vorherrschende Stimmung: misstrauisch

Vorlesetexte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Die Stadt von Weitem:** Inmitten der unbändigen Natur, in der Wildnis, führt eine einzige Straße auf euer Ziel zu: die Bergwerksstadt Brajanopolis. Eine dichte Rauchwolke hängt über Teilen der Stadt, nämlich dort wo die Hütten stehen, in denen das Metall zu Barren verarbeitet wird. Der Regen hat sein Übriges getan und die roten Schindel- und weißen Marmordächer rußig grau und schmutzig gemacht. Wie die umliegenden Berge, wo überall nur nackter, grauer Stein zu sehen ist, da die einst bestimmt üppigen Bergwälder schon lange dem Hunger der Minen und Eisenhütten zum Opfer gefallen sind. Auch das Umland wurde auf Meilen von sämtlichen Bäumen und Sträuchern befreit und durch Felder und Weiden ersetzt. Diese Stadt hat sich förmlich in das Land hinein gefressen. Heutzutage wird die Stadt mittels zahlloser Karren und Holztransporte von weiter weg mit dem begehrten Holz versorgt. Dies führt dazu, dass die Zufahrtsstraßen zu den Minen rings um die Stadt häufig mit Fuhrwerken verstopft sind.

● **In den Gassen:** Diese Stadt ist tatsächlich ein Drecksloch. Schon auf der Via Maxima fließt der Regen in Strömen herab und es bilden sich mehrere Schritt durchmessende Pfützen an den Stellen, wo jemand die Pflastersteine entfernt hat. Anderswo in dieser Stadt sieht es schlimmer aus. Dazu kommen unzählige Menschen, Rhogolanen, Amaunier, Minotauren und unzählige andere mit spitzen Ohren, Fell oder Schuppen. Um nicht noch dreckiger zu werden, benutzt man Bretter, die über die Pfützen und schlammigen Löcher gelegt wurden. Dazu kommen Fuhrwerke und Maultierkarawanen, Zelte, die teilweise auf der Straße errichtet wurden und alles noch enger machen. Und dazu der Lärm (jeder scheint hier zu schreien, um den sonstigen Lärm zu übertönen) und der Gestank (ein Rhogolane scheidet gerade am Straßenrand mit glückseligem Gesichtsausdruck einen dampfenden Haufen aus). Wie kann man nur hier leben wollen?

„Diese Stadt versucht sich imperial zu geben – ist aber doch nur ein dreckiges, zu groß geratenes Bergarbeiternest! Kein Prunk, nichts Schönes. Alles ist einfach nur dreckig!“

—Calrissio te Phraisopos



● **Die erste Unterkunft:** In eurer Herberge wirkt vieles, als wäre es erst vor wenigen Wochen erbaut worden. Zwischen den Gerüchen von Erbrochenem, Urin und hartem Alkohol kann man immer noch Spuren von frischem Holzgeruch erkennen. In jeder Herberge wird auch Schnaps ausgegeben, gespielt und gehurt. Die Zimmer selbst sind winzig und teuer, die Wände dünn – aus dem Nachbarzimmer hört ihr beständiges rhythmisches Klopfen, welches von einem heiseren Keuchen untermalt wird.

Die Geschichte der Stadt

Vorimperiale Zeit

Heutzutage weiß man aus dieser Zeit nur noch sehr wenig. Ein Fakt ist allerdings, dass immer wieder eingestürzte Minen entdeckt werden, die aus dieser Zeit stammen könnten (wenn man den zwergischen Experten glaubt). Allgemein gilt die Stadt deshalb als Erbe eines frühzeitlichen Bergarbeiterkönigreichs. Allerdings scheint die Stadt selbst in der Zeit der Glaubenskriege vollständig zerstört worden zu sein. Siehe **Mysterien: Die erste Zerstörung**, S. 51.

Erstes Imperium

Während der Einigungskriege kommt es zur erneuten Gründung der Stadt, in der Tausende Kriegsgefangene von den Archäern angesiedelt wurden, um die Kriegsmaschinerie der dreiäugigen Herrscher mit Rohstoffen zu versorgen. Erst später werden die Minen verpachtet (oder an getreue Gefolgsleute verschenkt) und die Stadt ausgebaut. 1322 IZ kommt es zur ersten Erwähnung – ein gewisser Andramir dyll Quoran sei Herr der Stadt. Siehe **Mysterien: Die gefälschte Legitimation**, S. 52.

Zweites Imperium

Tatsächlich herrschten die Quoran mehrere Jahrtausende unangefochten über die Stadt und die Provinz. Im Jahr 4107 IZ verfiel der Trodinar dem Wahnsinn. Zuerst entsagte er der Körperhygiene, da Feinde ihn beim Bad vergiften könnten, dann nahm er Geiseln der anderen Optimatenhäuser in der Provinz, enteignete diese und übernahm deren Güter. Schließlich rückten mehrere Hundertschaften Haustruppen und Einheiten des Horas auf Brajanopolis vor. Es ist überliefert, dass der Trodinar mit der Beschwörung äußerer Mächte begann, um die überlegenen Angreifer abzuwehren. Allerdings wurde er von seinem eigenen Leibwächter erschlagen. Da der Verrückte zuvor seine eigenen Erben getötet und sie einer Festgesellschaft als Mahl serviert hatte, entschied sich der Horas, eine neue Metropole für die Provinz zu errichten, „da die Stadt Brajanopolis Wahnsinn über ihre Herren bringt“. Fortan sollte Brajanopolis zur politi-

schen Bedeutungslosigkeit verdammt sein. Es sollte von einem Rat verwaltet werden, der aus den führenden Häusern der Stadt, dem Kommandanten der örtlichen Truppen sowie einem Gesandten des Horas und des Trodinars besteht. Ein Posten in Brajanopolis sollte allenfalls dazu dienen, unliebsame Mitglieder der eigenen Häuser abzuschieben und somit ihre Karrieren zu beenden.

Neuere Zeit

Die wichtigsten Neuerungen der letzten Jahrhunderte sind der Aufstieg des zwergisch dominierten Bergarbeiter-Collegiums und des Cirkels der Weißen Wölfe, der die Schatten der Bergarbeiterstadt kontrolliert. Beide Parteien wurden lange Zeit von den Quoran beziehungsweise den Rhidaman protegiert. Mittlerweile haben die beiden großen Häuser aber kaum noch Kontrolle über die Organisationen.

Die Lage von Brajanopolis

Die Lage der Stadt Brajanopolis wird in diesem Abenteuer nicht exakt festgelegt. Wir haben jegliche Angaben über den genauen Standort und alles, was über die Stadtgrenzen hinausgeht, offen gelassen. Dies ermöglicht es Ihnen als Meister, den genauen Standort im nördlichen Myranor selbst festzulegen. Einige Rahmenbedingungen gibt es dennoch:

- **Gebirge:** Die Stadt liegt am Rande der Türme des Morgens. Wo genau, liegt bei Ihnen.
- **Klima und Vegetation:** Wenn im Abenteuer Aussagen dazu getroffen werden, so ist der Kontext meist der, dass es während des Jahreslaufs zumindest zeitweilig empfindlich kalt werden kann. Von der Vegetation her wird die Landschaft von kargen Weiden, Nadelbaumwäldern und ähnlichen nördlichen Gewächsen dominiert.
- **Herrschaft:** Brajanopolis ist nicht die Hauptstadt einer Provinz. Deshalb fehlen dort viele der prägenden Elemente einer Provinzhauptstadt: Es gibt keinen Senat, keine Oktrale, keinen Trodinar, kaum Cammergebäude, verhältnismäßig wenige Optimaten. Stattdessen gibt es Gesandte des Horas und des Trodinars, die zusammen mit den örtlichen Optimatenhäusern die Herrschaft innehaben (in Wahrheit kümmern sich die meisten dieser Parteien um ihre eigenen Pfründe und überlassen die Stadt weitgehend sich selbst). Am besten geeignet wären das westliche Gyldraland, Corabenius, Cranarenius oder das nordwestliche Centralis. Dabei ist zu beachten, dass im letztgenannten Horasiat die Herrschaft bei den Aphirdanos liegt, was einige Szenarien deutlich beeinflussen kann.

Rundgang durch die Stadt

Die Stadt liegt an einem Berghang zwischen den drei Bergen Hyshabash, Pentabash und Sarjabash. Dabei sind nur einzelne Viertel dauerhaft nach typisch imperialer Bauweise errichtet, der Großteil der Stadt besteht aus Holz- und Lehmhütten. Teile der Siedlung sind eher Zeltdörfer, die immer dort errichtet werden, wo gerade besonders ertragreich geschürft wird. Aus diesem Grund gibt es im Stadtgebiet mehrere *Geisterviertel*, die von ihren Bewohnern verlassen wurden, als die Minen und Steinbrüche erschöpft waren.

Vor der eigentlichen Stadt liegt die große Domäne **Phraitolion**, die vom Haus Phraisopos bewirtschaftet wird und in der ein gutes Zehntel der Einwohner der Stadt lebt. Hier werden vornehmlich landwirtschaftliche Güter für die Versorgung der Stadt produziert. Einstmals handelte es sich bei dem Viertel um mehrere Domänen, die verschiedenen Häusern gehörten. Aber im Laufe der Zeit wurden sie alle von den Phraisopos übernommen. Einige Meilen vor der Stadt liegen mehrere Domänen der Phraisopos, in denen gezielt Wälder angelegt werden, die Holz und Kohle für die Minen und Verhüttungsbetriebe liefern sollen.

Benachbart liegt das Viertel **Via Brajanos** an der Via Maxima der Stadt. Es besteht aus den typisch imperialen Bauten. Entlang der Straße liegen die Repräsentationsbauten der wenigen Optimaten und Honoraten, dazwischen und dahinter auf beiden Seiten der Straße zwei Reihen Insulae. Dieses längliche Viertel wird durch zwei gedrungene Felsen begrenzt, auf denen sich die Wachtürme der wenigen imperialen Truppen befinden. Der Tempel des Brajan befindet sich hier, wie auch der – vollkommen vernachlässigte – Stadtpark.

Am oberen Ende der immer stärker ansteigenden Straße befindet sich auf der ersten Felssohle das Händlerviertel **Nerchost**, in dem das Haus Rhidaman die Macht innehat. Hier befinden sich fast alle Händler, zahlreiche Lagerhäuser und die wenigen typisch imperialen Bauten, wie die kleine Arena und die Stadtgarnison. Auch die Ruine des ehemaligen Trodinarspalastes, die Curia und das Cammergebäude der Quoran befinden sich hier.

Praglan ist eine wüste Mischung aus imperialen Insulae, zwischen denen die schon erwähnten Holzhütten gebaut wurden, Zelten und sogar einem hier gestrandeten Luftschiff der Vinshina. All dies zerstört das normalerweise sehr übersichtliche imperiale Stadtbild und verwandelt dieses Vergnügungsviertel in ein regelrechtes Labyrinth.

Wie ein Ring wird dieser Stadtkern von einer Mischung aus Arbeiter- und Geisterdörfern umringt, von denen manche keine eigenen Namen haben oder Bezeichnungen wie *Drecksloch*, *Hölle des Imperiums* und Ähnliches tragen. Natürlich gibt es offizielle Bezeichnungen für diese Viertel, die sind aber den meisten Bewohnern unbekannt. Erwähnenswert sind hier die Gefängnisdomäne der Quoran und das Elendsviertel **Muqda**, welches auf einer Abraumhalde errichtet wurde, was immer wieder zu Erdbeben führt, die Teile des Viertels vernichten und etliche Einwohner töten.

Die Herren der Stadt und die Provinz

Offiziell wird Brajanopolis von einem Rat der Mächtigkeitsgruppen in der Stadt regiert. Dabei handelt es sich um die örtlichen Vertreter der Hohen Häuser Quoran, Rhidaman und Phraisopos. Während der letzten Jahrzehnte hat sich das Bergarbeiter-Collegium als vierte entscheidende Partei einen Platz in der Stadtverwaltung erkämpft, da ein großer Teil der Bergarbeiter dem Collegium angehört. Unabhängige Schürfer sind gut beraten, nur Mitglieder des Collegiums zu beschäftigen – oder sie erleiden schnell Unfälle. Eine weitere Partei sind die Weißen Wölfe, ein Cirkel, der das Verbrechen und gewisse Dienstleistungen wie Prostitution und Glücksspiel kontrolliert.

Brajanopolis hat sich wegen seiner Bodenschätze einen gewissen Sonderstatus in der Provinz erkämpft, in der es sich befindet. Da die Stadt vor Jahrhunderten selbst Provinzhauptstadt war, achtet man in der neuen Provinz-Capitale darauf, dass die Bergarbeiterstadt nicht zu mächtig wird.

Die einzelnen Stadtviertel im Detail

An dieser Stelle wollen wir die wichtigsten Gebäude der einzelnen Viertel detaillierter vorstellen.

Phraitolion

Insgesamt gibt es hier sieben ehemalige Domänendörfer, die mit der Zeit zusammengewachsen sind. Nachdem das Haus Phraisopos die Domänen zusammenfasste, wurden auch die Verwaltungs- und Repräsentationsbauten an zentraler Stelle an der Straße in die Stadt zusammengefasst. So bildet die **Villa Phayteasa (1)**, zu der gleichzeitig ein Gyldara-Tempelchen gehört, das Verwaltungszentrum der Phraisopos-Liegenschaften in und um die Stadt herum. Denn an der Rückseite der auf einem Hügel liegenden Villa befindet sich der zentrale **Dorfplatz (2)**, dessen Außenseite von mehreren **Tributscheunen (3)**, den **Stallungen (4)** sowie den **Fahrzeugunterständen (5)** eingefasst wird. Im Inneren, um den Platz selbst herum, liegen die Wohnhäuser mehrerer hundert Bewohner, aber auch die **Mühle (6)**, das Gasthaus **Gyldaras Ruh (7)**, nur für Gäste der Domänenverwaltung, Q8, P8, S8 1, 2, 4, 7, 8, 12, 13, 14, 15) und die große **Pulpellenküche (8)**. Neben dieser zentralen Verwaltungseinheit gibt es noch sechs weitere ehemalige Dorfkerne, die heutzutage keine Eigennamen mehr besitzen und zusehends zerfasert sind und zu einem großen Streudorf wurden. In mehreren Dorfkernen befinden sich weitere wirtschaftliche Einrichtungen (Mühlen, Bäckereien, Schlachthöfe, Kornspeicher etc.).

Phayteasa

Das Anwesen des Hauses Phraisopos ist eindeutig ein Repräsentationsbau, was man an den mächtigen, mit weißem Marmor verkleideten Säulen und den großen Fenstern sieht. Das U-förmige Gebäude beherbergt in seinen Flügeln die komplette Domänenverwaltung, während der Zentralflügel Gästen des Hauses Phraisopos großzügige Quartiere bietet.

Via Brajanos

Entlang der Via Maxima der Stadt ist man bemüht, ein typisch imperiales Erscheinungsbild aufrechtzuerhalten. Die meisten Gebäude sind weiß gestrichen, es gibt häufige Patrouillen der Garden und von den **Wachtürmen (9 und 10)** auf den ‚Fäuste des Trodinars‘ genannten Felsen haben die imperialen Soldaten einen guten Überblick über das Viertel. Entlang der Hauptstraße liegt das prächtige **Anwesen Silberwald (11)** der Phraisopos, in dem Calrissio, Gyldsalia und einige weitere Angehörige des Hauses leben sowie ein knappes Dutzend **Atriumhäuser (12)**, in denen einige Honoraten der örtlichen Optimatenhäuser leben. Dabei liegen die Gebäude der Phraisopos eher in Richtung Phraitolion, die der Rhidaman und Quoran eher zum Zentrum hin versammelt. Darum herum liegen Insulae, in denen etliche Klienten der Hohen Häuser leben. Grob zwischen diesen beiden Polen des Viertels befinden sich der verwilderte **Stadtpark (13)** und der **Brajan-Tempel (14)**.

Tavernen und Gasthäuser in Via Brajanos

● **19: Edelstein:** Q7, P8, S14. Bekannteste Schenke und Bordell der Stadt, Huren werden gut versorgt, man muss gut gekleidet und gewaschen sein, um eingelassen zu werden. Betrunkene werden schnell vor die Tür gesetzt. In einem geheimen, nur wenigen Personen bekannten Hinterzimmer werden häufig lokalpolitische Geschäfte verhandelt und besiegelt. Das *Edelstein* gilt unter den Mächtigkeitsgruppen der Stadt als neutraler Ort, an dem keiner eine Waffe ziehen oder Magie einsetzen darf.)

● **20: Spielhaus No. 4:** Q3, P4, S2. Schöbige Kellertoch, dessen Schwarzgebrannter häufig blind macht und in dem nur der – etwas vermögende – Abschaum der Stadt spielt. Der Name spielt darauf an, dass dies das vierte Spielhaus des Besitzers in der Stadt ist, dessen vorherige Spielhäuser allesamt Opfer eines Feuers wurden.

● **21: Goldschein:** Q8, P10, S12. Nobles, neues Spielhaus, in dem man auch hochklassige Prostituierte findet – wenn man eine entsprechende Börse besitzt.



Das letzte Drittel dieses Viertels hat eine Hanglage, hier befindet sich auch die rußgeschwärzte **Ruine des Theaters (15)** (siehe **Mysterien: Kultisten im alten Theater**, S. 52). Zwischen dem eigentlichen Viertel Via Brajanos und der Rampe hinauf nach Nerchost befinden sich auch die Atriumhäuser der Hohen Häuser **Illacriion (16)**, der **Aphirdanos (17)** und der **Onachos (18)**. Allerdings sind diese Gebäude zumeist nur von Dienern bewohnt, die für Ordnung sorgen. Ein unwichtiger Honorat steht ihnen als Hausverwalter vor.

Das Atriumhaus der Onachos

Dieses eine halbe Insulae einnehmende Atriumhaus unterscheidet sich deutlich vom architektonischen Stil des restlichen Viertels und gilt als uralt. Sehr hohe Giebel, schwarze Marmorverkleidungen und zahlreiche düstere Statuen von Ungeheuern prägen das Gebäude. Während die Räume im Erdgeschoss unterhalb des Straßenniveaus liegen und niedrige Decken aufweisen, nehmen die Räumlichkeiten des Obergeschosses den restlichen Raum bis zum Dach ein. Hier gibt es prächtige Empfangsräume, den Festsaal mit umlaufendem Balkon sowie opulente Verwaltungsräumlichkeiten mit teilweise zehn Schritt Deckenhöhe. Der Gebäudeflügel zwischen den beiden Innenhöfen wird von der Nekropole der Onachos eingenommen, unter denen sich die Laboratorien Melankratio dyll Onachos befinden. Sämtliche Wohnräume befinden sich im Erdgeschoss, während sich die Räume zur Versorgung (Küche, Vorratskammern, Werkstatt, Stallungen, Remise) im Kellergeschoss befinden.

Nerchost

Weiter oben, den Berg hinauf, hinter der **Rampe (22)**, liegt auf einem Plateau das eigentliche Zentrum der Stadt. Die Via Maxima führt auf die **Mercatoria (23)**, die fest in der Hand des Hauses Rhidaman ist. Man vermietet die zahlreichen Stände und stellt den Marktrichter. Die kleine Siminiagarde untersteht einem Honoraten der Rhidaman. Es gibt viele Geldverleiher sowie Stände, an denen man Werkzeug für den Bergbau und Vorräte kaufen kann. Natürlich gibt es auch Aufkäufer, welche die Erträge der unabhängigen Schürfer erwerben. Insgesamt nimmt die Mercatoria fast die Fläche dreier Insulae ein. Angrenzend ist die Ruine des ehemaligen **Trodinarspalastes (24)**, aus dem immer wieder Obdachlose und Verarmte vertrieben werden müssen.

An den Stirnseiten des Platzes befinden sich das **Cammergebäude der Quoran (25)** und das **Kontor der Rhidaman (26)**. Nur aus Trotz verweigerten sich die wenigen Mitglieder der ehemaligen Stadtherren, entmachtet und eingeschüchtert, dem Umzug in die neue Provinzhauptstadt. Dies führte dazu, dass sich die örtliche Cammer der Quoran seit Jahrhunderten auf dem absteigenden Ast befindet – und heute nur noch aus acht ständigen Mitgliedern sowie einigen Adepten besteht. Dagegen gilt die Stadt bei den örtlichen Rhidaman als Schulungsobjekt, in dem man den Handel lernt und sich bewähren kann. Jedes Mitglied der örtlichen Niederlassung will möglichst spektakuläre Erfolge erzielen, um sich einen guten Posten in der Provinzhauptstadt oder gar am Horassitz zu erarbeiten.

Gegenüber dem ehemaligen Trodinarspalast befindet sich das **Verwaltungsgebäude (27)**, in dem ein Vertreter des Trodinars und des Horas zusammen mit den örtlichen Vorstehern der Hohen Häuser allerlei Entscheidungen über das

- | | | |
|--|------------------------------|-------------------------------|
| 1: Villa Phayteasa | 21: Goldschein | 44: Die letzte Antwort |
| 2: Dorfplatz | 22: Rampe | 45: Hahnenkamm |
| 3: Tributscheunen | 23: Mercatoria | 46: Bordell Läufige Amauna |
| 4: Stallungen | 24: Trodinarspalastes | 47: Liebliche Prinzessin |
| 5: Fahrzeugunterständen | 25: Cammergebäude der Quoran | 48: Glas voll Dreck |
| 6: Mühle | 26: Kontor der Rhidaman | 49: Sechzehn Finger |
| 7: Gyldaras Ruh | 27: Verwaltungsgebäude | 50: Zefs Schnappesbude |
| 8: Pulpellenküche | 28: Arena | 51: Minenschacht |
| 9: Wachturm „Linke Faust“ | 29: Theater Optimas Licht | 52: Steinbruch |
| 10: Wachturm „Rechte Faust“ | 30: Gymnastikum | 53: Gießerei |
| 11: Anwesen Silberwald | 31: Therme | 54: Schlachthof |
| 12: Atriumhäuser | 32: Aquädukt | 55: Manufaktur |
| 13: Stadtpark | 33: Magofaktur | 56: Siminia-Tempel |
| 14: Brajan-Tempel | 34: Lagerhauskomplexe | 57: Sternenglanz |
| 15: Ruine des Theaters | 35: Bei Caralla | 58: Nahrung für den Stärksten |
| 16: Atriumhaus des Hohen Hauses Illacriion | 36: An der Mercatoria | 59: Fladen-Topf |
| 17: Atriumhaus des Hohen Hauses Aphirdanos | 37: Zum Drachen | 60: Gyldarians Gabe |
| 18: Atriumhaus des Hohen Hauses Onachos | 38: Theatro Vinishya | 61: Das letzte Loch |
| 19: Edelstein | 39: Bordell Winterpracht | 62: Phex-Tempel |
| 20: Spielhaus | 40: FeKols Paradies | 63: Der Gyldara-Tempel |
| | 41: RalGoas Garküche | 64: Tierfutter-Manufaktur |
| | 42: Blinkender Aureal | 65: Wasseraufbereitungsanlage |
| | 43: Weindurst, Goldhunger | 66: Akitius Anwesen |

weitere Schicksal der Stadt fällen. Etwas abseits des Platzes der Mercatoria liegen die kleine **Arena (28)** und das **Theater Optimas Licht (29)**, in dem sich nicht nur Optimaten und Honoraten vergnügen, sondern auch das gemeine Volk. Letzteres verfügt aber über einen eigenen Eingang, während erstere ihre Logen fast nie verlassen, um unter ihresgleichen zu bleiben. Auch ein heruntergekommenes **Gymnastikum (30)** und eine kleine, aber feine **Therme (31)** befinden sich hier. Etwas weiter entfernt, am Rand des Viertels und durch einen eigenen **Aquädukt (32)** versorgt, liegt die **Magofaktur (33)** des Hauses Quoran, in der Artefakte und Elixiere geschaffen werden, die eine Affinität zum Element Erz haben oder Rohstoffe eben dieses Elements benötigen. An der Peripherie des Viertels befinden sich zahlreiche **Lagerhauskomplexe (34)** des Hauses Rhidaman, in denen die Güter der Stadt für die Ausfuhr vorbereitet werden, aber auch fast alle Verbrauchsgüter der Stadt gelagert werden, die man den Domänen in Phraitolon abkauft – siehe **Mysterien: Die Lagerhäuser der Rhidaman**, S. 52.

Tavernen und Gasthäuser in Nerchost

- **35: Bei Caralla:** Q7, P8, S-. Der feste Stand auf der Mercatoria gehört seit Jahrzehnten unter diversen Betreibern zum Inventar von Brajanopolis. Die Garküche der Amauna PerDosHa bietet gute und frische Zutaten und üppige Portionen, allerdings zu entsprechenden Preisen. Und so gilt unter den erfolgreicheren Goldsuchern eine Mahlzeit bei Caralla als feine Belohnung – bevor man das gerade erwirtschaftete Geld mit billigem Schnaps und noch billigeren Huren verjubelt.
- **36: An der Mercatoria:** Q3, P4, S32. Diese Herberge bietet preiswertes Essen und zahlreiche Schlafgelegenheiten. Fast jeder, der neu in der Stadt ist, nächtigt hier einige Tage lang. Wanzen und Dreck bleiben meist in den Strohmattentzen zurück.
- **37: Zum Drachen:** Q8 P9 S21. Dieses Hotel ist außen mit zahllosen Drachenfiguren geschmückt und die erste Adresse am Platz. Je sechs Einzel- und Doppelzimmer bieten soliden Luxus, während eine ganze Zimmerflucht dauerhaft vom Kämmerer der Stadtverwaltung, Nuccius (46, 1,69 Schritt, braunes, lichter werdendes Har, Glupschaugen, bestechlich, gerissen, kennt alle und jeden, *brillanter Politiker, brillanter Gauner*) bewohnt wird.



Die Magofaktur der Quoran

Eines der größten Gebäude der Stadt ist die Magofaktur des Hauses Quoran. Das dreistöckige Gebäude ist beständig von verschiedenen bunt schillernden oder auch bräunlichen, stinkenden Wölkchen überlagert, je nachdem was gerade produziert wird. Während im Erdgeschoss die Zutaten von sechzig Arbeitern im Akkord zur Weiterverarbeitung vorbereitet werden, gibt es im zweiten Stockwerk zahllose Alchimistenlaboratorien (in denen diese Zutaten beispielsweise en gros in Fett, Wasser oder Alkohol aufgelöst werden), bevor sie auf Laufbändern mittels arcanomechanischen Mischern zu fertigen Elixieren gemischt und unter Umständen astral aufgeladen) werden. Im dritten Stockwerk befinden sich die Werkstätten, Laboratorien und Beschwörungskreise von Artefaktbauern (nominal befinden sich sechs Novizen des Hauses Quoran in der Stadt, um den Astralfluss der Kraftlinie, aus der die Magofaktur mit Astralenergie gebündelt versorgt wird, zu kontrollieren und die arcanomechanischen Anlagen beaufsichtigen). In Nebengebäuden befinden sich eine Destille, Lagerräume und die Verwaltungsräume der Magofaktur. Siehe **Mysterien: Die Magofaktur und ihre Geheimnisse**, S. 52.

Praglan

Durch die Rhidaman-Lagerhäuser vom Viertel Nerchost getrennt und von dort nur über eine einzige Straße zu erreichen, liegt das Vergnügungsviertel Praglan teilweise auf dem nächsthöheren Felsplateau. Dieses Viertel besteht aus sechs Insulae, um die herum weitere, jedoch deutlich chaotischere Gebäude angeordnet sind. Zwar sind die Hauptstraßen gepflastert, aber häufig wurden die Pflastersteine zu Bauzwecken entfernt, Abraumhalden auf den Straßen aufgetürmt oder Anbauten errichtet, welche die Straßen verengen (etwa um Besucher näher an ein bestimmtes Etablissement heran zu bringen). Die Stimmung ist häufig gelöst, aber es kommt durch Alkohol und Rauschmittel oft zu Schlägereien und anderen Gewalttaten. Das Viertel ist schmutzig und unübersichtlich – um den Kern herum existiert nicht einmal das geordnete imperiale Straßensystem, sondern nur ein heilloser Durcheinander von meist hölzernen Gebäuden. Neben den zahlreichen Schenken, Gasthäusern, Bordellen und Kuriositätenschauen gibt es nur wenige herausragende Gebäude. Das **Theatro Vinishya (38)** liegt in knapp zehn Schritt Höhe und ist über mehrere Stege und Leitern mit den umliegenden Gebäuden verbunden. Die Ballone selbst tragen Sitzgelegenheiten für etwa 70 Zuschauer, die dem Geschehen auf und über dem Hauptdeck zuschauen können. Häufig werden frivole Tänze in drei Dimensionen vorgeführt – siehe **Mysterien: Das schwebende Theater**, S. 52. Es ist ein offenes Geheimnis, dass das Bordell **Winterpracht (39)** zugleich auch das Hauptquartier der Weißen Wölfe ist. Hier sollte man keinen Ärger machen, sondern die Gesellschaft der Angehörigen der unterschiedlichsten Spezies genießen. Schließlich will man nach dem Bordellbesuch noch alle Finger nach Hause tragen.

- **40: FeKols Paradies:** Q2, P4, S-. FeKol (48, 1,66 Schritt, gelbliches Fell, gefärbt und mit Pomade in Form gebracht, bernsteinfarbene Augen, hängende Schultern, geldgierig, Opportunist, *kompetenter Wirt- und Spielhausbesitzer, durchschnittlicher Intrigant*) bietet in seinem Spielhaus alles von billigem Hochprozentigem bis zu billigem, verschnittenen Rauschmitteln an, um das Leben zu verschönern. Hahnen- und Rattenkämpfe im hinteren Teil der kleinen Spelunke und drei schlecht zusammen gezimmerte Würfeltische sorgen für Ablenkung – was den zahlreichen Taschendieben FeKols zu Gute kommt.
- **41: RalGoas Garküche:** Q6, P4, S-, wechselnde einzelne Gerichte aus der Liste. Eine typisch myranische Garküche, die in einem großen Handkarren mit einem kleinen Überdach Platz findet. In drei Töpfen über glimmender Kohle werden die einfachen, aber schmackhaften Gerichte der alten Amauna (61, 1,59 Schritt, grauschwarz gemustertes Fell, gelbe Augen, schwatzhaft, loyal, wird allgemein akzeptiert, da etliche Mitglieder der Weißen Wölfe mit ihr befreundet sind, *meisterliche Köchin*) warm gehalten. Sie hat ihren Stamplatz in einer kleinen Gasse, wo ihre Töpfe schnell leer gegessen sind, während ihre Tochter zu Hause Nachschub kocht. Sie selbst ist Quell für alle nützlichen und unnützen Gerüchte.
- **42: Blinkender Aureal:** Q8, P9, S4. Spielhaus, in dem eher die obere Mittelschicht (Bürger, Honoraten) einkehrt, um sich zu unterhalten. Allerlei Glücks- und Würfelspiele werden angeboten – aber niemand bis aufs Hemd ausgezogen. Exquisite Weinauswahl und einige leichte Rauschkräuter runden das Angebot des lyncilischen Besitzers Zhalne (48, 1,44 Schritt, goldenes Fell mit ersten grauen Haaren um die Schnauze herum, milchig-weiße Augen, der ehemalige Gelehrte machte sich seine mathematischen Fähigkeiten bei der Gründung des Aureals zu Nutze und wählte nur Spiele aus, bei denen jeder eine reelle Chance auf einen Gewinn hat – und er selbst eine sehr gute (*brillanter Mathematiker, kompetenter Wirt*).
- **43: Weindurst, Goldhunger:** Q5, P6, S-. Gutbürgerliche Schenke, die gute Hausmannskost bietet und vor allem bei den Geschäftsleuten beliebt ist, die ihren Lebensunterhalt mit Edelmetallen verdienen (Drahtzieher, Eisenhüttenbesitzer, aber auch Juweliers). Wirtin ist die dralle, hübsche Petrella (38, rote Haare, grüne Augen, fettleibig, fröhlich, häufig mit ihrem Kater Maunz am Schmusen, *hinlängliche Gastwirtin*).
- **44: Die letzte Antwort:** Q3, P6, S 22. Eine gänzlich offen agierende Rauschkrauthöhle. Nur einige Bretterwände, von bunten Seidentüchern kaschiert, schützen die Berauschten davor, vom Erdreich begraben zu werden. Alles ist billig, aber auf teuer getrimmt.
- **45: Hahnenkamm:** Q4, P3, S eigentlich keine, aber Betrunkene werden häufig liegen gelassen. Diese kleine Kampfhalle bietet alles, was gegeneinander kämpfen kann, ob Ratten, Hähne, Hunde oder kulturschaffende Wesen. Wetten dürfen nur bei Abagios (51, 1,74 Schritt, grauer Kinnbart, Glatze, dreckiges Lachen, Goldzähne, wird schnell unwirsch, *kompetenter Buchmacher*) gemacht werden, der auch der Betreiber ist. Verschiedene alkoholische Getränke und alle möglichen Rauschmittel werden hier verkauft, während die johlende Menge dabei zusieht, wie sich die Kontrahenten zerfleischen.
- **46: Bordell Läufige Amauna:** Q7, P9, S14. Auch Gascarions Menagerie genannt. Besitzer Gascarion (44, 1,94, schlaksig, kantiges Kinn, grauer Haarkranz, blass, weltfremd, redet seltsam, *meisterlicher Zubälter, ansehnlicher Rauschkrauthändler*) bietet hier die exotischsten Spezies an: Egal ob man sich mit Shingwa oder einer Baramunin paaren will – hier ist es möglich. Obwohl die exotischen Liebesdiener stetig unter Rauschmitteln gehalten werden (und dadurch geistig nicht mehr präsent sind), pflegt und füttert Gascarion seine Schützlinge und hält allzu grobe Mitmenschen von ihnen fern.
- **47: Liebliche Prinzessin:** Q5 P6, S-. Eine gediegene Taverne der Familie Galicus, deren Oberhaupt Culus (48, 1,63, schwarze Haare, dicklich, lächelt gerne und ist freundlich, verbirgt den Verlust seiner Tochter Lucillia, die anscheinend in die Metropole des Horasiats weggelaufen ist, *kompetenter Wirt, experimentierfreudiger hinlänglicher Koch*) etliche Stammkunden unter der Bürgerschaft besitzt und Patriarch des Collegiums der Wirte ist.
- **48: Glas voll Dreck:** Q4, P5, S-. Diese Schnapsbude versucht, sich mit Seefahrerinterieur respektabel und exotisch zu geben. Besitzer Draucchus (39, verwegene Frisur, zu Zöpfen geflochtener Bart) wirkt stets betrunken und erzählt häufig Schauergeschichten über das Meer und seine Bewohner, die ihn angeblich verflucht haben.
- **49: Sechzehn Finger:** Q6, P6, S-. Diese Taverne wird gemeinsam von der in Brajanopolis lebenden Neristu-Gemeinde betrieben, steht aber auch Angehörigen anderer Spezies offen. Spaß und Freude findet man hier aber nicht, eher Diskussionsrunden zu bestimmten Themen.
- **50: Zefs Schnapsbude:** Q2, P2, S – besser nicht! Der Besitzer dieses Etablissements ist der blonde Zef (35, 1,85 Schritt, weißblondes Haar, braune Augen, Goldzähne, viele sehr schlechte Hautbilder, *durchschnittlicher Wirt, brillanter Poet*), der zahlreiche Sprachen beherrscht und in seinen Werken miteinander vermischt. Seine Verse sind das einzig Bemerkenswerte an dieser heruntergekommenen und dreckigen Spelunke.

Arbeiterviertel

(Ardaras, Naruna, Qelchen, Sarinas)

Rings um die eigentliche Stadt liegen auf weiteren Plateaus insgesamt sieben weitere Viertel, von denen nur noch vier nennenswert belebt sind. Die Namen der übrigen Viertel werden nicht mehr verwendet. Diese drei Viertel sind Geisterviertel, in die man zumindest bei Nacht keinen Fuß setzen sollte. Dort gibt es kaum Anzeichen der üblichen imperialen Bebauung: Geordnete Insulae finden sich ebenso wenig wie gepflasterte Straßen. Dafür reihen sich hier schnell und planlos erbaute Holz- und Lehmhütten aneinander. Auf den schlammigen Wegen paaren sich Hunde und Schweine, während sich die schmutzigen Bergarbeiter zumindest dafür in dunkle Hinterhöfe zurückziehen.

● **57: Sternenglanz:** Q5 P 3 S –. Dieses biedere Gasthaus hat große Portionen, deftige Gerichte, kleine Preise – aber nur sehr wenig Glanz. Obwohl das Gasthaus eine gewisse Stammkundschaft hat, wechseln die Besitzer häufig – nur der Koch Iaminius (53, 1,88 Schritt, schütteres, schwarzes Haar, braune Augen, Tränensäcke, Hängebäckchen, Schnauzbart, *kompetenter Koch*) ist immer hier.

● **58: Nahrung für den Stärksten:** Q6 P2 S 4. Der Lorthaler Methirson (43, 1,98 Schritt, braunes, schulterlanges Haar, Schnauzbart, muskulös, kantiges Gesicht, unfreundlich, *meisterlicher Ringkämpfer, unerfahrener Wirt*) führt eine ganz besondere Taverne. Mahlzeiten erhält nur, wer den Hausherrn in einem wie auch immer gearteten Zweikampf besiegt, was selbst einem Leonir schwer fällt. Wer unterliegt, muss eine Runde für das gesamte Lokal zahlen und die übrigen Gäste bedienen – nackt. Es gibt viele, die die Herausforderung annehmen. Anscheinend haben die Stammgäste sich mit den Marotten des gewalttätigen Besitzers abgefunden. Siehe **Mysterien: Der Kult des Stärksten**, S. 52.

● **59: Fladen-Topf:** Q7 P5 S –. Die Neristu Ilchani Ralchani (29, 1,69 Schritt, blaue, raschelkurze Haare, schwarze Augen, extrem geschickt, *meisterliche Köchin, unerfahrene Geschäftsfrau*) träumt von mehreren Gaststätten, in denen es das von ihr erfundene Gericht Fladen-Topf gibt. Dabei wird eine Schüssel mit Fladenbrot ausgelegt und mit allerlei Gemüse und Käse gebacken.

● **60: Gyldarians Gabe:** Q5 P3 S –. Der Gyldara-Gläubige Gyldarian (73, 1,77 Schritt, weißer Haar-kranz, grüne, wässrige Augen, gütiger Blick, lächelt viel, gütig, *kompetenter Koch*) hat zum Glauben gefunden und sein Vermögen, das er sich einst als Söldner und Plünderer zusammenraubte, genutzt, um eine günstige Gaststätte zu gründen, in der es für kleines Geld gutes Essen gibt – wenn man arm aussieht.

An besonderen Gebäuden sind neben den knapp anderthalb Dutzend **Minenschächten (51)** und **Steinbrüchen (52)** nur die **Gießerei (53)**, der **Schlachthof (54)** sowie eine große **Manufaktur (55)**, in der die geförderten Metalle verhüttet und zu Barren weiterverarbeitet werden, zu nennen. Zahllose Fuhrwerke versorgen diese Betriebe mit Kohle, weshalb die Gassen hier besonders häufig verstopft sind. Der wuchtige, aber sehr kunstvolle **Siminia-Tempel (56)** mit seinen zahllosen Säulen und Reliefs fällt jedem Besucher des Viertels schnell ins Auge und weist im Inneren ein experimentelles Rohrpostsystem auf, das mit Dampfdruck angetrieben wird. Neben den Geschäften für das Bergarbeiter-Collegium ist der Tempel zugleich das Hauptquartier der Siminia-Garde, die mit ihren Schreibstuben im weitläufigen Keller des Tempels untergebracht ist.

Ansonsten gibt es etliche Garküchen, meist auf Karren, die sättigende, aber nicht besonders schmackhafte Kost an die Minenarbeiter des Bergarbeiter-Collegiums verkaufen, sofern sich diese nicht selbst versorgen. Wann immer eine Mine keinen Gewinn mehr verspricht, zieht ein guter Teil der Einwohner von dort fort – hin zu den ertrageicheren Grabungsstellen. Es entsteht zuerst ein Zeltdorf, gefolgt von festen Unterkünften. Zurück bleibt ein weiteres Geisterdorf, dessen Materialien häufig zum Bau neuer Hütten verwandt werden. Lediglich das Viertel *Qelchen* trägt den Namen Geisterdorf zu Recht, da hier Gerüchten zufolge mehrere Totengeister umgehen. Auf den umliegenden Felshängen haben sich Dutzende unabhängige Schürfer angesiedelt, die zumeist im Sommer wie im Winter in Zelten leben – und in der kalten Jahreszeit dort häufig erfrieren.

Die Gefängnisdomäne der Quoran (Naruna)

Dass die Gefängnisdomäne in Brajanopolis relativ unbekannt ist, liegt daran, dass sie größtenteils unterirdisch angelegt ist. Ein ehemaliger Minenschacht führt, verborgen durch eine schäbige Holzbaracke, in die Tiefe. Schon dieser Weg ist mit vier stabilen Gittertoren versperrt. Unten zweigen vom Hauptwachraum zwei Gänge ab, von denen einer in massives Gestein führt, das eine magiehemmende Wirkung hat. Hier können bis zu drei Dutzend Gefangene untergebracht werden. Der zweite Gang bietet ebenso vielen profanen Gefangenen Platz. Aber heutzutage ist nur ein Bruchteil der Kapazität ausgeschöpft. Diese Gefangenen werden allerdings stark bewacht, so dass es in der geheimen Anlage für die Elitewachen nur wenig zu tun gibt.

Muqda

Noch schlimmer hat es die Bewohner dieses Elendsviertels getroffen, das sich schon nicht mehr auf dem Plateau befindet, vor und auf dem die restliche Stadt liegt, sondern in einer abfallenden Schlucht zwischen den Bergen Pentabash und Sarjabash. Das Viertel hat, von Trampel-

pfaden abgesehen, keinen Zugang zur eigentlichen Stadt. Dies liegt daran, dass die Gießerei den einzigen natürlichen Zugang in dieser Richtung mittlerweile größtenteils blockiert. Zudem werden aus der Manufaktur gewaltige Mengen Abraum und Schlacke in die Schlucht abgelassen, so dass immer wieder Teile des Viertels vernichtet werden und Dutzende sterben. Überdies gibt es hier nur wenige Hütten, dafür umso mehr Zelte und Erdlöcher. Hier leben die Gescheiterten der Stadt. Wer seinen Claim verlor, sich dem Branntwein oder dem Rauschkraut hingab oder seine Spielschulden nicht zahlen konnte, landet früher oder später hier. Dieses Viertel ist eine Hölle auf Dere, Rauschmittel werden dem Essen vorgezogen, und Hunger ist allgegenwärtig. Wer hier lebt, dem fehlt der Antriebs, noch irgendetwas aus seinem Leben zu machen. Ernährung bieten nur die regelmäßigen, aber kargen Pulpenlieferungen der Optimaten, gebratene Ratten oder Riesenkakerlaken oder Kannibalismus. Siehe **Mysterien: Die Höhle der Trägheit**, S. 53.

● **61: Das letzte Loch:** Q1 P1 S 8. Wer hier trinken muss, ist wirklich am Ende – es gibt billigsten Schnaps an Tischen, die aus alten Kisten und Fässern bestehen, durch das Bretterdach regnet es hinein, und im Hinterzimmer machen zwei zahnlose alte Huren und ein Lustknabe jede Nacht für ein Dutzend Männer und einige Frauen die Beine breit – dass man sich hier Parasiten einhandelt, ist offensichtlich.

Am Rand der Stadt (nicht auf dem Plan)

● **62: Phex-Tempel:** Das sogenannte *Sternenlabyrinth* ist ein ehemaliger Minenschacht, in dem die Gänge miteinander verbunden wurden und sich fast jede Tür zwischen einzelnen Gangteilen nur öffnet, wenn man vorher bestimmte Rätsel, Spiele und Prüfungen bestanden hat. Häufig werden zur Wahrung des Mysteriums des Tempels (und zur Täuschung seiner Besucher) Illusionen, Rauch und künstlicher Nebel sowie mechanische und optische Täuschungsverfahren eingesetzt. Es heißt, noch niemand habe es geschafft, eine Audienz beim örtlichen Geweihten im Allerheiligsten des Tempels zu bekommen.

● **63: Der Gyldara-Tempel:** Mutter Oktalvias Tempel in einem kleinen Wäldchen oberhalb der Stadt bietet tatsächlich jedem Asyl und Nahrung, der darum bittet, allerdings muss man sich den Aufenthalt dort auch verdienen. Man muss allen Sünden abschwören, hart arbeiten und zeigen, dass man den alten Fehlern abschwört, indem man ganz im Glauben an Gyldara aufgeht – was viele aus dem Tempel, der in vielerlei Hinsicht eher einem Bauernhof ähnelt, vertreibt.

● **64: Tierfutter-Manufaktur:** In diesem Gebäude, in dem in großem Stil Tiere und Nutzpflanzen zu verschiedenen Nahrungsmitteln (u.a. Pulpa und Botulus) verarbeitet werden, herrscht die kynokephalische Honoratin Lurach Fleischreißerin (29, 1,65 Schritt, hell gestreiftes, rotbraunes Fell, rote Augen, vollendetes Dienerwesen, sieht Optimaten als eigene, höhere Rasse an und alle anderen darunter stehend, *meisterliche Verwalterin, brillante Schlachterin*) über Schlachter und zahlreiche Hilfskräfte, welche in großen Bottichen die zahlreichen Varianten an Grundnahrung für die verschiedenen Rassen herstellen.

● **65: Wasseraufbereitungsanlage:** Etwa eine Meile vor der Stadt endet ein Aquädukt, der von einem See gespeist wird, in den die Abwässer der zahllosen Minen und Goldsucher geleitet werden. Am Abschluss des Aquäduktes befindet sich die Wasseraufbereitungsanlage der Stadt. Zwar gibt es zahllose Bäche rings um Brajanopolis, doch die Erfahrung hat gezeigt, dass dieses Wasser bei dauerndem Genuss zu Haarausfall, Magenproblemen, Blindheit und sogar zum Tode führen kann, da es mit allerlei Mineralien belastet ist. Hier hat das Haus Rhidaman aus der Not eine Tugend gemacht und filtert nun mittels Klärbecken und Filter die Giftstoffe und verbliebenen Mineralien heraus – und natürlich auch alle verbliebenen Goldpartikel. Haus Rhidaman hat damit ein Monopol auf sauberes Wasser und leitet das Wasser wieder in Bergseen, wo es sich mit der Zeit wieder mit Mineralien anreichert.

● **66: Akitius Anwesen** liegt an einer Felswand und ist nur über einen einzelnen schmalen Weg zu erreichen. Es enthält zahlreiche Papiere und das Archiv des Bergarbeiter-Collegiums. Das Gebäude wird von unterirdischen Quellen beheizt und verfügt tief im Berg noch über Schmieden und Werkstätten (die aber nur schwer mit den entsprechenden Rohmaterialien versorgt werden können).

Außerhalb der Stadt

Von drei Seiten wird die Stadt von Bergen umschlossen, die jeweils mindestens dreitausend Schritt hoch sind. Auf der vierten Seite liegt das langgezogene Trogtal, das von den deutlich niedrigeren Bergen und Hügeln des Vorgebirges begrenzt wird. In diesem Tal gibt es sechs land- und forstwirtschaftlich genutzte Domänen, einige kleinere Bäche und mehrere kleine Haine und Wäldchen, ansonsten ist der Boden eher karg. Überall an den Hängen der Berge wurden mehrere Dutzend Minenschächte angelegt, von denen heutzutage noch etwa dreißig bearbeitet werden. Die meisten liegen in unmittelbarer Stadtnähe und gehören zu den Pfründen verschiedener hoher Häuser. Abseits davon haben hunderte unabhängige Goldsucher (und neuerdings Optrilithsucher) Land über Lizenzen gepachtet. Besonders beliebt sind jene Areale, die an einem der aus dem Gebirge kommenden Flüsse und Bäche liegen. Der seit Jahrtausenden betriebene Bergbau hat ganze Hügelketten abgetragen und Abraumhalden erzeugt und meilenlange künstliche Schluchten in die Bergflanken gefressen.

Besonderheiten von Brajanopolis

Die Politik der Stadt

Die Machtverhältnisse in Brajanopolis sind entgegen der üblichen imperialen Ordnung seit langem unklar. Einst war die Stadt Capitale der hiesigen Provinz, und das Haus Quoran stellte den Trodinar. Heute hat die Stadt diesen Rang verloren, ist aber wegen ihrer Bodenschätze immer noch die reichste Stadt der Provinz (neben der Provinz-Capitale). Nominell beauftragt der Trodinar einen Rat, der sich aus den Angehörigen der hiesigen Optimatenhäuser zusammensetzt und dessen Mitglieder mit Hilfe ansehnlicher Schmiergelder bestimmt werden. Offensichtlich kümmert sich aber keines der Ratsmitglieder über das Geldverdienen und private Pläne hinaus wirklich um die Stadt und ihre Einwohner. Verwaltet werden die einzelnen Güter der Optimaten von etwa 200 größtenteils bestechlichen Honoraten, für die Aufrechterhaltung der Ordnung ist die Siminia-Garde, die enge Verbindungen zum Bergarbeiter-Collegium hat, und in Teilen die imperialen Truppen zuständig. Allerdings sind auch diese parteiisch und bevorzugen einzelne Gruppierungen. So gilt in der Stadt mehr oder weniger das Recht des Stärkeren, beziehungsweise das desjenigen mit mehr Geld und Verbindungen. Von anderen Städten des Imperiums unterscheidet sich Brajanopolis am ehesten darin, dass selbst Verbrechen gegen Optimaten niederen Ranges nur vordergründig geahndet werden (wenn man über entsprechende Beziehungen vor Ort verfügt).

Flora und Fauna in und um Brajanopolis

Im kargen und von Jahrhunderten der Schürfferei ausgebeuteten Tal von Brajanopolis wachsen nur wenige Pflanzen. Lediglich dürre Gräser und genügsame Nadelhölzer halten sich auf den Hügeln und Berghängen. Die Felder werden mit Dünger und Magie fruchtbar gehalten. Die Tierwelt hat sich an ein Schmarotzerdasein im Schatten der Stadt gewöhnt. Ratten, Füchse, Tauben und andere kleinere Lebewesen, die kein Problem damit haben, vom Abfall der Stadtbewohner zu leben, sind an die Stelle von Wölfen, Rehen, Bären, Adlern und Falken getreten, die einstmals die dichten Wälder des Tals bewohnten. Die Tiere werden immer dreister und scheuen nicht davor zurück, in die Häuser der Stadtbewohner einzudringen und dort nach Nahrung zu suchen. In den Armenvierteln werden unvorsichtige Exemplare von großen Gruppen zu Tode gehetzt und ihr Fleisch teilweise roh verschlungen (auch wenn bei fast jeder dieser Jagden jemand verstirbt). Das wiederum führt zum Ausbruch von allerlei Krankheiten.

Die Wirtschaft der Stadt

Die drei wichtigsten Güter der Stadt sind die Erträge der Minen und Steinbrüche (vor allem Gold und Eisenerz, in geringerem Maße auch Silber und Endurium, ergänzt durch den Marmor und das Kalkgestein der Steinbrüche). Wichtig für die Ernährung der Stadtbewohner sind die Erträge

der landwirtschaftlichen Domänen, die zur Stadt gehören. Allerdings werden deren Erträge restlos verspeist. Dritte wirtschaftliche Basis der Stadt ist das Vergnügungsgewerbe: In die Taschen der Zuhälter, Wirte und Spielhausbesitzer wandern die Einnahmen der Schürfer und einfachen Arbeiter. Der gesamte Fernhandel liegt in den Händen der Rhidaman, die hauptsächlich Eisenwaren und Luxusgüter, Kleidung und Rauschmittel (Alkohol und leichte Rauchwaren) in die Stadt bringen (dieses Monopol sorgt dafür, dass die Preise für diese Waren mindestens den doppelten Listenpreis betragen). Dafür verlassen regelmäßig Warenzüge mit Stahlbarren, Marmorplatten und Kisten voller Gold die Stadt. Die gesamte Wirtschaft der Stadt ist darauf ausgelegt, dass die erwirtschafteten Reichtümer in den Taschen einiger weniger Begüterter landen.

Handel und Versorgung der Stadt

Neben den genannten Schenken und Gasthäusern gibt es unzählige kleine Läden, Garküchen, Trinkbuden und Ähnliches, wo man Gegenstände des täglichen Bedarfs erstehen kann. Diese Geschäfte sind in der gesamten Stadt verteilt, so dass niemand weit gehen muss, um seine Einkäufe zu tätigen. Üblicherweise besitzen die Wohnungen einer Insulae, die zur Straße hin liegen, eine Verkaufstheke, von der aus man direkt auf die Straße hinaus verkauft. So gibt es Stoff- und Eisenwarenläden, man kann Tonkrüge und -teller erwerben und vieles mehr. Einzig der Waffenhandel ist offiziell nur in den Geschäften der Rhidaman möglich. Alle diese kleinen Geschäftsleute sind Anhänger einer der örtlichen Machtgruppen und müssen an diese für eine sogenannte *Kleine Lizenz* eine Gebühr zahlen. Die Waren werden entweder selbst hergestellt (oft auch von den Alten oder den Kindern einer Sippe) oder über die Rhidaman eingekauft.

Essen und Trinken in Brajanopolis

Die nachfolgende Liste zeigt die Speisen und Getränke, die man gewöhnlich in den Schenken, Garküchen und Gasthäusern von Brajanopolis zu durchschnittlichen Preisen erstehen kann. Die Nummern finden Sie bei den Aufzählungen der Gasthäuser wieder, die somit die dort erhältlichen Leistungen definieren.

Getränke (jeweils Becher/kleiner Krug/großer Krug)

1. **Azidial** (Trinkessig): 1 Pekunos/5 Pekunos/12 Pekunos
2. **Retsina** (geharzter Wein): 1,4 Pekunos/9 Pekunos/2 Argental
3. **Fusel** (lokaler Schnaps): 1,2 Pekunos/7 Pekunos/16 Pekunos
4. **Aquavit** (Anis-Schnaps): 2,6 Pekunos/1,2 Argental/2,7 Argental
5. **Dünnbier**: 1,1 Pekunos/6 Pekunos/1,5 Argental

6. **Zwergenbier:** 2 Pekunos/1,1 Argental/2 Argental
7. **Bier:** 1,5 Pekunos/7 Pekunos/1,7 Argental
8. **Freudenwasser** (sehr süßer Likör): 7 Pekunos/3,5 Argental/7,5 Argental
9. **Nädurra** (zwergerischer Getreideschnaps, oft Jahrzehnte gelagert): 5 Pekunos/3 Argental/7 Argental
10. **Kräuterwasser** (dunkler, dicklicher Schnaps, der den Magen beruhigt): 9 Pekunos/4,5 Argental /1 Aural
11. **Wächer** (sehr starker, mehrfach verkochter und stark konzentrierter, sehr süßer Tee): 3 Pekunos/1 Argental/2 Argental
12. **Saft** (Apfel, Kirsche, Traube): 2,4 Pekunos/1,3 Argental/2,5 Argental
13. **Tee:** 1 Pekunos/2 Pekunos/3,5 Pekunos
14. **Sauberer Wasser:** 1 Obolus/3 Obolus/5 Obolus
15. **Milch:** 2 Obolus/4 Obolus/8 Obolus

Speisen (jeweils Teller/ kompletter Topf voll – 8 Portionen)

16. **Pulpa:** 1 Pekunos/8 Pekunos
17. **Botulus:** 3 Pekunos/2,4 Argental
18. **Charqui:** 7 Pekunos/4,9 Argental
19. **Jilikbohnen in Sauce von meralischen Strauchfrüchten mit Speckstreifen:** 7 Pekunos/4,9 Argental
20. **Hundebraten in scharfer Sauce:** 9 Pekunos/7,2 Argental
21. **Panierte Ratte am Spieß:** 1 Argental /8 Argental (in süßer Soße schwimmend)
22. **Zwiebel-Schmalz-Brot:** 1 Pekunos
23. **Gekochte Grubenmade in Senf:** 6 Pekunos/4,8 Argental
24. **Weißes Brot mit Schmalz und gekochtem Fleisch:** 9 Pekunos/6,3 Argental
25. **In Würzwein gekochtes und mit Gemüse gefülltes Schwein:** 1,2 Argental /9,6 Argental
26. **Shadar mit Basam-Maden:** 8 Pekunos/5,6 Argental
27. **Brajans und Sumus Entzücken:** 1 Argental /8 Argental
28. **Schmugglerfleisch:** 4 Pekunos/3,2 Aural
29. **Vark-Spieße in süßer Sauce:** 1,5 Argental /1,2 Aural
30. **Süßholzbraten mit Rübenmus und Bohnen:** 2,5 Argental /2 Aural

Dienstleistungen

31. **Einzelzimmer** (pro Nacht): 1 Argental+
32. **Mehrbettzimmer** (pro Nacht): 7 Pekunos+
33. **Schlafsaal** (pro Nacht): 3 Pekunos
34. **Massage:** 4 Argental
35. **Bad** (Preis richtet sich danach, wie viele vorher in diesem Badewasser gebadet haben): 3 Pekunos/1 Pekunos/5 Obolus
36. **Rasur:** 4 Pekunos
37. **Gesellschafter** (nur Begleitung): 4 Argental+
38. **Hure** (männlich oder weiblich): 2 Argental+
39. **Beerdigung:** 2 Argental (Leichnam wird an Schweine verfüttert), 5 Argental (Erdloch), 2 Aural (guter Holzsaarg)
40. **Stall:** 3 Pekunos (pro Nacht), Stallbox 1 Argental (pro Nacht)

Rauschmittel

Bei den nachfolgenden Rauschmitteln handelt es sich größtenteils um lokale Rauschmittel, die im Norden gebräuchlich sind (auch wenn manche eher aus dem Süden stammen). Die Beschreibung gibt an, welchen Preis man für eine Dosis aufwenden muss und wie die Wirkung ist.

41. **Fuhypnos:** 1 Aural für 3 Scrupul lilafarbene Flüssigkeit, bis zu 4W6 Stunden heftige Stimulierung des Sexualtriebs (für die Wirkungsdauer gilt der Nachteil Brünstigkeit 8) und Allmachtsgefühl (Größenwahn 4). Man vergisst all seine Probleme und ist glücklich und unbeschwert. Giftstufe 12, trinken
42. **Caranüsse:** 7 Argental für 1 Nuss, bis zu 2W6+2 Stunden Taubheit und berührungsempfindliche Haut, stark sensibilisiertes Geruchs- und Geschmackempfinden, starkes Hungergefühl.
43. **Konzentrierter Mibel-Absud:** 2 Aural für ein Fläschchen mit einem Scrupul, steigert GE und KL für 1W6 SR um 4 Punkte. Stark süchtig machend bei häufigem Konsum (5-20).
44. **Feuerposaunen-Absud:** 8 Argental für 2 Scrupul, bis zu 1W6+2 SR gesteigertes Selbstbewusstsein bei vollkommener Verkennung sämtlicher Gefahren (regeltechnisch: MU +6, KL und IN -5, Gefahreninstinkt deaktiviert, Größenwahn 8), nach der dritten Dosis besteht die Gefahr, dass ein KL- oder ein IN-Punkt permanent verloren geht.
45. **Quonakristalle:** 1 Aural für 1 Scrupul, bis zu 1W20+4 Stunden heftiger Rausch und Apathie.
46. **Vergessensharz:** 6 Pekunos für 1 Scrupul, bis zu 1W6-1 Stunden leichter Rausch, Beschwingtheit, man lacht gerne, gesteigerte Geschmacksempfindungen, selten Probleme, aber Antriebslosigkeit.
47. **Blutkirschensaft:** 2 Aural für 20 Scrupul, bis zu 2W20 Stunden starker Rausch, Beschwingtheit, Halluzinationen, man lacht gerne, gesteigertes Geschmackempfinden, wird mit der Zeit zuerst unsensibel (bei regelmäßigem Konsum) und schließlich immer schneller aggressiv, vor allem, wenn man seine tägliche Dosis nicht bekommt.
48. **Psilocyapilze (getrocknet):** 5 Pekunos für 3 Pilze, bis zu 1W+5 Stunden Rausch, der heftige Lachanfalle, aber später düstere Halluzinationen verursacht.
49. **Khayt:** 10 Obolus für 5 Blätter, bis zu 1W6+2 Stunden Fröhlichkeit und gesteigerte Arbeitsleistung, Glücksgefühl.
50. **Totenpilze:** 7 Aural für 1 Scrupul, bis zu 3W6+3 Stunden Rausch in einem todesstarrten Körper mit deutlich verringerten Körperfunktionen. Das Gefühl, von den Toten aufzuerstehen, kann extrem belebend wirken (6 auf dem W6 +1 LeP).

Szenen in Brajanopolis

Nachfolgend finden Sie mehrere ausführliche Tabellen, aus denen Sie alltägliche Szenen auswürfeln können, um den Alltag detaillierter auszugestalten. So gibt es Tabellen für Geschehnisse an Tag und Nacht und für besondere Tage (Markttag, Opfertag, Nebeltag, Thearchentag, Festtag des Oktalgottes). Darüber hinaus gibt es noch eine Begegnungstabelle, wem die Charaktere begegnen können. Vielleicht erfahren die Charaktere von einigen Vorfällen auch nur, weil sie im Auftrag Dritter Erkundigungen einziehen. Das liegt bei Ihnen.

Tagsüber (2W20)

- 2. Pulpaausgabe:** Das Haus Phraisopos gibt große Mengen Pulpa an die ärmeren Bevölkerungsschichten aus. Kräftigere Personen werden dabei zugleich für Arbeiten im Steinbruch angeworben (müssen allerdings für die Nutzung der Werkzeuge eine horrende Gebühr zahlen, was den Lohn auf eine weitere Ration Pulpa pro Tag reduziert).
- 3. Harpyenangriff:** Ein Dutzend der wahnsinnigen Vogelweiber kommt aus dem Gebirge herab und attackiert die Stadt. Anscheinend suchen die Chimären irgendetwas. Wenig später bieten Goldsucher Harpyeneier zum Kauf an.
- 4. Pulpaengpass:** Es kommt zu Problemen bei der Pulpaversorgung für die Ärmsten. Eigentlich gibt es genug von dem Dinkelbrei, der aber von den Optimaten eines Hauses erst ausgegeben wird, als es schon einige Tote gibt. Alle Optimatenhäuser versuchen, den Moment der Ausgabe so weit wie möglich zu verzögern. Wer als erstes Pulpa ausgibt, gilt als Heros der einfachen Menschen.
- 5. Schlechtes Bier:** Ein zwergischer Braumeister (Angehöriger des Bergarbeiter-Collegiums) hat Bier an mehrere Rhidaman-Schenken geliefert, das zu schwerem Durchfall bei den Trinkenden führte.
- 6. Minderjährig:** Ein Charakter erhält ein eindeutiges Angebot einer sehr jungen Hure (höchstens 12 Jahre alt). Lehnt er ab, begegnen die Abenteurer dem Kind wenige Tage später wieder, allerdings hat es nun ein blaues Auge, etliche Prellungen und eine aufgeplatzte Lippe.
- 7. Angebot:** Die Charaktere bekommen ein stark abhängig machendes Rauschmittel (Stufe 13) zu einem sehr günstigen Preis angeboten. Allerdings besitzt dieser Händler das Monopol auf dieses Mittel.
- 8. Vermittler:** Der Wirt der Unterkunft eines (oder aller) Charaktere bittet diese(n) darum, bei einem Schutzgelderpresser zu vermitteln, damit dieser dem Wirt einen Zahlungsaufschub gewährt.
- 9. Ankunft der Augurin:** Aus der Provinzhauptstadt ist die Augurin Hyppzylia (63, 1,74 Schritt, schlank, verhärrt, graue Haare, trübe blaue Augen, düstere Aura, *meisterliche Prophetin*) angereist – aus welchem Grund, ist allerdings unbekannt. Sie residiert im Gästehaus des Brajan-Tempels, in dem sie regelmäßig düstere Orakel spricht. Allein ihre Ankunft wird von manchen als gutes, von anderen als schlechtes Zeichen gewertet.
- 10. Unfall:** An der Steigung hoch zur Mercatoria kommt es zu einem Unfall, bei dem die Deichsel eines schwer beladenen Wagens bricht, der daraufhin in die folgenden Fahrzeuge rast, was mehrere Verletzte und zwei tote Varks nach sich zieht. Die Straße ist daraufhin für mehrere Stunden gesperrt.
- 11. Streit:** Einige Bürger streiten sich lautstark. Wollen die Charaktere schlichten, können sie in Erfahrung bringen, dass sich der Streit um das Spiel Boccia dreht und wessen Kugel am nächsten am Ziel ist – und um den Vorwurf, dass eine Kugel irgendwie bewegt wurde.
- 12. Goldfund:** Ein Charakter findet im Matsch auf der Straße vor einer heruntergekommenen Kaschemme einen unzen großen Goldklumpen. Blut und mehrere ausgeschlagene Zähne schmücken die Szene.
- 13. Schlägerei:** Vor einer Schenke prügeln sich einige Glücksspieler, die einander Betrug vorwerfen. Die Charaktere können entweder schlichtend eingreifen oder unfreiwillig in die Prügelei verwickelt werden.
- 14. Maß nehmen:** Der Bestatter Nerenomius stellt sich den Charakteren vor und bietet ihnen ein Sonderangebot für eine zukünftige Beerdigung an – schließlich stirbt ja jeder einmal und in Brajanopolis kann dies schnell gehen. Da muss man seine Angelegenheiten schon frühzeitig regeln. Wird die Bestattung bezahlt, erhalten sie einen Ohrring als Beweis, dass sie ihre Beerdigung bezahlt haben.
- 15. Rausch ausschlafen:** Vor der Zimmertür eines Charakters lehnt ein vollkommen betrunkenener Goldsucher und schläft sich aus. Nicht einmal ein Eimer kaltes Wasser weckt ihn. Will man ihn zur Seite schaffen, fällt ein Säckchen mit mehreren Goldklumpen im Wert von 12 Aureal aus der Tasche des Betrunkenen.
- 16. Hinrichtung:** Ein Mörder, Lizenzenfälscher oder ähnlicher Schwerverbrecher wird durch den Henker der Stadt auf der Mercatoria durch das Beil hingerichtet. Das Schauspiel zieht eine große Menge Schaulustiger an, von denen so mancher Opfer von Taschendieben wird.
- 17. Waffenhandel:** Ein kerrishitischer Händler hat einen Wagen voll mit hochklassigen Waffen nach Brajanopolis gebracht. Den Rhidaman passen dessen Geschäfte nicht und sie versuchen, den Konkurrenten mit Gewalt auszuschalten. Das Bergwerks-Collegium und die Weißen Wölfe versuchen ihrerseits, an die Waffen zu kommen.
- 18. Stampede:** Einige Rinder werden über die Via Maxima zum Schlachthof getrieben. Dabei brechen einige Bullen aus. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, dauert es seine Zeit, bis die Viehtreiber die Herde wieder unter Kontrolle haben.

- 19. Luftschiff über der Stadt:** Ein großes Luftschiff mit zahllosen Ballons überfliegt die Stadt und ist in den folgenden Tagen das Gesprächsthema. Obwohl man der Besatzung Zeichen gibt, an einem hohen Gebäude anzudocken, beachten diese die Stadt nicht weiter. Nichtsdestotrotz werden einige Objekte abgeworfen. In der Folge behaupten manche von den Himmlischen beschenkt worden zu sein. In Wahrheit wurde nur Müll heruntergeworfen.
- 20. Von der Göttin gesegnet:** Mitten auf der Mercatoria sind lautstarke Liebesgeräusche aus einem Karren zu hören. Wird nachgeschaut, so kann man sehen, dass ein Händler sich mit einer Hure auf seiner Ware vergnügt. Wenig später bietet derselbe Händler „von der Göttin Raia gesegnete Äpfel, Birnen, Pflaumen und Beeren“ an.
- 21. Nicht beeindruckt:** Ein betrunkenen junger Mann redet aggressiv auf die Charaktere ein, beleidigt sie und stellt klar heraus, dass er jedem der Charaktere in einem Duell um Längen überlegen wäre. Wird ihm ein solches angeboten, lehnt er ab und verschwindet sehr schnell. Behandeln ihn die Recken herablassend, so haben sie sich einen Feind geschaffen.
- 22. Anwerbung:** Ein Werber versucht, die Charaktere als ortskundige Söldner anzuwerben. Es soll nur ein kurzer, aber heftiger Einsatz werden, bei dem es zu Toten kommen soll.
- 23. Leiche in der Gosse:** Am Straßenrand liegt eine nackte Männerleiche im Schlamm. Offenbar wurde der Mann schwer verprügelt (er weist überall Prellungen auf), bevor er von einem Fuhrwerk überfahren wurde. Außer gegebenenfalls den Recken interessieren sich nur die Straßenköter für die Leiche.
- 24. Schlechtes Essen:** Einer der Abenteurer zieht sich eine heftige Magenverstimmung zu und ist deshalb für 2W6+5 Stunden nicht voll bei der Sache – alle Proben um 3 Punkte erschwert.
- 25. Der tote Zuhälter:** Der Zuhälter Gascarion wird mit zerfetztem Brustkorb und Hals vor seinem Etablissement gefunden. Ist vielleicht einer seiner Schützlinge (die allesamt verschwunden sind) wild geworden? Oder haben radikale Nichtmenschenschützer den Zuhälter ermordet?
- 26. Bandenkrieg:** Einige Mitglieder der Weißen Wölfe stoßen mit einer anderen Bande zusammen, und es kommt auf offener Straße zu einem blutigen Gefecht, das mit Fäusten, Totschlägern, Dolchen und Metzgerbeilen ausgetragen wird. Die Bewohner der umliegenden Häuser verschließen Türen und Fensterläden – sie wollen keinen Ärger. Am Ende liegen zwei der etwa 20 Kämpfenden tot im Straßendreck, etliche mehr schleppen sich verletzt davon.
- 27. Schmuggler:** Ein paar Neristu versuchen, Luxusgüter in die Stadt zu schmuggeln. Dabei werden sie dezent von den Phraisopos unterstützt, während die Rhidaman den Schmuggel gerne mit Hilfe der örtlichen Siminia-Garde unterbinden möchten.
- 28. Die aufgebrochene Tür:** Das Zimmer eines der Abenteurer wurde aufgebrochen. Niemand hat etwas gesehen oder gehört. Ob und was fehlt, liegt in Ihrem Ermessen.
- 29. Verfluchter Edelstein:** Die Charaktere bekommen sehr preiswert einen sehr großen Edelstein (Diamant, 60 Karat, Preis 5 Aureal Wert: ca. 180 Aureal) zum Kauf angeboten. Der Stein ist echt, aber sie können schnell erfahren, dass der Stein verflucht sein soll. Alle Gefährten des Besitzers haben Pech, während dieser besonders viel Glück hat (regeltechnisch bedeutet dies: Wenn der Besitzer den Stein mit sich führt, sind alle Proben um zwei Punkte erleichtert, die seiner Gefährten aber um einen Punkt erschwert).
- 30. Seuche:** Eine Tollwutepidemie breitet sich in der Stadt aus. Die Opfer werden rasend und so zur Gefahr für alle anderen. Schnell werden Pestzelte errichtet, aber es werden Freiwillige gesucht, die sich um die Erkrankten kümmern. Außerdem muss auch ein betrunkenen Alchimist in den Schenken gefunden werden, der ein angebliches Heilmittel für diese Krankheit hat – denn schnell verdichten sich die Beweise, dass der besagte Alchimist der Auslöser der Seuche ist.
- 31. Alltag in Muqda:** Ein Erdbeben in Muqda tötet ein halbes Dutzend der dort lebenden elenden Gestalten.
- 32. Wütender Elementar:** Ein freier Genius des Erzes ist erbost über die Schürfer einer Mine und hat mehrere durch eine Steinlawine verletzt. Dabei ist der Erzgenius nicht darüber erzürnt, dass man auf diesem speziellen Stück Land schürft, sondern darüber, dass man ihm nicht den nötigen Respekt in Form von Lobpreisungen zollt.
- 33. Sänften in den Gassen:** Ein Optimat lässt sich in seiner Sänfte durch die Gassen tragen. Er ist gut bewacht, aber womöglich können die Abenteurer dem Optimaten bei einem Überfall beistehen oder einen zusammengebrochenen Sklaven ersetzen, bis man das Heim des Optimaten wieder erreicht hat.
- 34. Duell auf offener Straße:** Einer der Abenteurer rempelt versehentlich einen angetrunkenen Goldsucher an – der sofort auf Streit aus ist und diesen mit Waffengewalt lösen will. Der Goldsucher hat die Werte eines erfahrenen Menschen.
- 35. Das falsche Felsenmonster:** Ein Goldsucher hat auf einem benachbarten Stück Land Gold gefunden und versucht nun als falsches Felsenmonster, alle Interessenten zu vertreiben.
- 36. Entflohene Monster:** Ein Händler bemerkt den Verlust von 1W6 Käfigen mit Blutäffchen von seinem Wagen, die er als exotische Handelsware mitgebracht hat. Die kleinen Affen haben eine Hure angefallen und sind verschwunden.
- 37. Selbstmord:** Am Morgen wird ein zwergischer Arbeiter erhängt in seiner Unterkunft aufgefunden. Er galt als Kritiker der derzeitigen Führung des Bergarbeiter-Collegiums.
- 38. Das verschwundene Kind:** Eine Mutter sucht verzweifelt ihr Kind, das verschwunden ist. Ob das Kind einfach abgehauen ist, entführt wurde oder verunglückt ist, liegt bei Ihnen.

39. **Ehestreit:** Das Nachbars-Ehepaar streitet sich lautstark durch die Nacht. Das Geschrei ist fast nicht zu ertragen – doch niemand kümmert sich darum. Die Charaktere können vermitteln.
40. **Drachengerüchte:** Ein zwergischer Arbeiter berichtet, ein Bier nach dem anderen trinkend, von einem Drachen oben am Sarjabash. Allem Anschein nach hat sich das Monstrum in einer alten, aber immer noch profitablen Mine breit gemacht. Da helfen wohl nur Feuer und Stahl, um das Vieh zu vertreiben oder zu töten.

Nachts (W20)

1. **Einbruch:** Einige dunkle Gestalten versuchen, in eines der Rhidaman-Lagerhäuser einzubrechen. Ob es sich um einfache Diebe oder um Schergen anderer Häuser handelt, liegt bei Ihnen.
2. **Diebstahl:** Eine Hure (egal welchen Geschlechts) macht einem der Recken Komplimente und versucht, ein spezielles Geschäft anzubahnen (in einer Gasse), nur um den Auserkorenen dann zu bestehlen.
3. **Rattenfest:** In der Nacht scheinen die Ratten in der Unterkunft der Charaktere ein Fest zu feiern und paaren sich laut quickend irgendwo in den Wänden. In der nächsten Zeit macht in der Nachbarschaft das Gerücht die Runde, dass bald ein lästerliches Ritual des Rattenkindes in der Stadt stattfindet.
4. **Verdacht:** In einer Schenke können die Recken einige finstere Gestalten beobachten, die sich sehr auffällig verhalten und offensichtlich bewaffnet sind. Die Gestalten wollen unter sich bleiben, sind unfreundlich und abweisend, wenn sie angesprochen werden, und versuchen, sich betont unauffällig davonzuschleichen. Kurz, sie tun alles, um neugierige Abenteurer auf sich aufmerksam zu machen. Ob sie nur gemeinsam eine Hure besuchen, jemanden überraschend besuchen wollen oder tatsächlich Verschwörer sind, liegt bei Ihnen.
5. **Entlaufener Sklave:** Ein entflohener Sklave der Partei, der sich die Charaktere angeschlossen haben, soll gestellt und bestraft werden.
6. **Spontanes Fest:** Die Charaktere werden zu einem spontanen Fest der einfachen Leute eingeladen (etwa wegen einer Hochzeit, einem Goldfund oder Ähnlichem). Es gibt einfache Speisen und Getränke. Je hochrangiger die Charaktere sind, desto ehrfürchtiger wird man ihnen begegnen. Womöglich hat einer der Anwesenden etwas auf dem Herzen, das er mit den Charakteren klären möchte.
7. **Strafaktion:** In einem Spielhaus kommt es zu einer Massenschlägerei mit etlichen Verletzten und zwei Toten. Grund war ein nicht bezahltes Schutzgeld des Besitzers des Spielhauses.
8. **Der Nackte:** Ein nackter, betrunkenener Mann torkelt über die Mercatia. Er weiß nicht, wer er ist und wo seine Gewänder sind. Erst nach einiger Zeit können die Charaktere herausfinden, dass der Mann betrunken zu seiner Geliebten kam und von dieser nackt vor die Tür gesetzt wurde.
9. **Orgie in den Thermen:** Einige Honoratenkinder feiern lautstark eine Orgie in der Therme. Außer einem dicken Schädel und Erbrochenem auf der Toga kommt es zu keinen weiteren Problemen.
10. **Schlägerei:** Betrunkene Hældinger beginnen mit einer Kneipenschlägerei, um sich dann urplötzlich mit den Gegnern zu verbrüdern und zu betrinken.
11. **Entstellt:** Ein Freier hat einer Hure mit einem Rasiermesser das Gesicht zerschnitten, weil diese ihn angeblich bestohlen hat. Der Zuhälter will den Freier nun auf offener Straße aufhängen.
12. **Enduriumfund:** In einer Schenke erscheint ein unabhängiger Schürfer mit deutlich sichtbaren Anzeichen von Enduriumsieche. Etliche Halsabschneider verfolgen den Mann, der bald darauf verschwindet. Sein Claim fällt an die Rhidaman zurück, die schnell entsprechende Tests abhalten, ob dort Endurium zu finden ist. Sie werden aber nicht fündig.
13. **Der brennende Mann:** Wenn die Recken gerade eine Schenke aufsuchen wollen, wird plötzlich die Tür aufgestoßen, und ein Mann, der gänzlich in Flammen steht, stürmt heraus. Der brennende Mann wirft sich zwar in eine große Pfütze, brennt aber noch eine Weile weiter. Lediglich sofort eingesetzte Magie in großem Maßstab (40 LeP binnen 10 KR) kann das Leben des Mannes eine Zeitlang retten. Allerdings wird er kurze Zeit später an inneren Verletzungen sterben. Keiner der in der Schenke Anwesenden wird irgendwas dazu sagen – sollte der brennende Mann gerettet werden, wird er ebenfalls schweigen (so weit möglich).
14. **Theaterstück:** Auf einem kleinen Platz führt eine reisende Vagantentruppe ein Stück auf. Taschendiebe nutzen die Gelegenheit und versuchen, abgelenkte Zuschauer zu bestehlen.
15. **Das Orakel:** Ein entstellter Bettler fällt auf die Knie und beginnt mit glasigem Blick lallend den Satz „Der Tod trägt Rot!“ zu brüllen. Danach kann er sich an nichts erinnern.
16. **Schäferstündchen:** In einer Schenke macht ein hübscher Vertreter des passenden Geschlechts einem Charakter ein eindeutiges Angebot. Ob dies dem Alkohol geschuldet, aufrichtig gemeint oder ein Diebstahlversuch ist, liegt bei Ihnen.
17. **Kampfabend:** Ein tierischer Kampfabend wird angekündigt: Hahnen- und Rattenkämpfe, ein Stierkampf und akrobatische Einlagen werden geboten. Es werden allerlei verruchte Wetten um Geld und Gold abgewickelt und am Ende des Abends mag so mancher nicht nur seinen Einsatz, sondern auch ein paar Finger verloren haben.
18. **Geistererscheinung:** Eine Gasse nahe eines Geisterdorfs am Rande der Stadt wird immer wieder von einem grünlichen Leuchten heimgesucht. Ängstlich verlassen etliche Bewohner ihre Häuser. Bald darauf wechselt der Grund den Besitzer und es wird eine neue Mine eingerichtet. Das Leuchten bleibt fortan aus.

- 19. Alpträume:** Ein Charakter leidet mehrere Nächte lang an unerklärlichen Alpträumen.
- 20. Leichenfund:** Mitten in der Nacht wird mitten auf der Via Maxima eine junge Frau gefunden, der ein Bein und mehrere innere Organe fehlen. Sämtliche Schnitte wurden sehr präzise und mit einer extrem scharfen Klinge durchgeführt.

Besondere Tage (W20)

- 1. Opferung:** Ein Honorat lässt den Ausrufer verkünden, dass er, um den Segen der Götter zu erlangen, am Tag vor seiner Hochzeit nicht weniger als acht Stiere vor dem Tempel des Brajan opfern lässt.
- 2. Tod und Geburt auf dem Markt:** Eine Verkäuferin wird tot in ihrem Marktstand gefunden. Der Grund dafür: Sie hat dort einem kleinen Jungen das Leben geschenkt.
- 3. Ankunft fremdländischer Waren:** Irgendwie hat sich ein Händler fremdländischer und wertvoller Waren in die Stadt verirrt und bietet diese nun feil: Listenpreise allerdings verdreifacht.
- 4-5. Brot und Spiele:** Ein Optimat lässt tausend Laib Brot verteilen und Spiele in der Arena veranstalten. Während die Armen nach der kostenlosen Mahlzeit gieren, strömen die Begüterten zu den Spielen, in denen Athleten ihre Fähigkeiten beweisen und Gladiatoren in blutigen Kämpfen den Jubel der Massen gewinnen. Bei Wetten werden Vermögen gemacht und verloren.
- 6-7. Strafaktion:** Ein Großteil der Myrmidonen zieht aus, um irgendwo im näheren Umkreis eine Bedrohung zu suchen und zu vernichten. Meist werden die Soldaten nicht fündig.
- 8-9. Eisenzug:** Ein Treck der Rhidaman, beladen mit allem verarbeiteten Eisen, macht sich zum Aufbruch bereit. Mehr als 50 Wagen bringen die Ausbeute der Stadt an Eisenerz in die Provinz-Capitale. Ein gepanzerter Wagen befördert Gold, Endurium und andere wertvolle Güter. Es dauert mehr als einen Tag, den schwer bewachten Zug zu formieren. Viele Fuhrleute und Bewacher betreiben aus Langeweile Glücksspiele.
- 10-11. Markttag:** Ein Markt abseits des üblichen Tages lockt etliche Menschen auf die Mercatoria, um das Angebot zu prüfen und Schnäppchen zu ergattern.
- 12-13. Sklavenkarawane:** Das Haus Phraisopos hat 100 Sklaven aus dem Süden des Imperiums nach Brajanopolis schaffen lassen. Es kommt zu Ausschreitungen zwischen den Wachen und einigen Mitgliedern des Bergarbeiter-Collegiums, die auf die wehrlosen, aneinandergeketteten Sklaven losgehen wollen, weil diese ihnen die Arbeit wegnehmen.
- 14. Phantasmagorium:** Hier werden auf Mnemokristallen gespeicherte Bilder der letzten Horasiade und eines Wagenrennens in der Metropole gezeigt. Der Andrang ist enorm und es kommt schnell zu Schlägereien vor dem Zelt, in dem die Schau stattfindet.

- 15-16. Prozession:** Eine Abordnung aller örtlichen Priester der Oktade ruft zu einer Prozession von einem Tempel zum anderen auf, bei der den Göttern reichlich gespendet werden soll.
- 17. Wahltag:** Wie um den eigenen Stadtnamen zu verhöhn, wird zur Wahl des Brajan-Prätors regelmäßig nur der blinde, alte Optimat *Ricilus de Eupherban*, der dem Haus Eupherban angehört, den man einst von der Sonne verbrannt in den Bergen fand, zum Brajan-Prätor ernannt. Da der Mann vollkommen allein im Brajans-Flügel des Verwaltungsgebäudes lebt und nur einige wenige Gardisten zur Verfügung hat, bleiben die meisten Verbrechen ungesühnt – außer die örtlichen Optimaten verlangen eine Strafverfolgung und ein Urteil des Prätors.
- 18-19. Das brennende Haus:** Ein Holzhaus mit zwergischen Bewohnern steht in Flammen. Im Erdgeschoss kann man noch den brennenden Familienvater am Tisch sitzen sehen. Warum das Haus Feuer fing und der Zwerg verbrannte, liegt bei Ihnen.
- 20. Grubenunglück:** Es kommt zu einem Mineneinsturz, bei dem ein Dutzend Arbeiter stirbt und die mehrfache Anzahl verletzt wird. Danach ist die Situation zwischen dem betreffenden Optimatenhaus und dem Bergarbeiter-Collegium äußerst gereizt. Ob das Unglück natürliche Ursachen hatte oder gezielt herbeigeführt wurde, liegt bei Ihnen – ebenso wer der Schuldige sein könnte.

Begegnungen (W20)

In der nachfolgenden Tabelle können Sie alltägliche Begegnungen der Charaktere auswürfeln. Diese können Ihnen zur Inspiration dienen. Sie können sie auch frei auswählen. Vergessen Sie nicht, Begegnungen anzupassen: Ein Optimat oder Honorat wird bestimmte Stadtteile nur mit seiner Leibgarde oder inkognito betreten, ein Bettler in den Nobelvierteln wird vermutlich gerade verhaftet.

- 1 **Optimaten**
- 2 **Geweihte**
- 3 **Bürger, Kaufleute und Krämer**
- 4 **Ausrufer und Boten**
- 5 **Bürokraten und Advokaten**
- 6 **Handwerker**
- 7 **Bewaffnete**
- 8 **Sklaven**
- 9 **Vaganten**
- 10 **Honoraten**
- 11 **Huren und Lustknaben**
- 12 **Exoten**
- 13 **Hilflose Leute**
- 14 **Bettler und Straßenkinder**
- 15 **Schläger**
- 16 **Verbrecher und Verbrechen**
- 17 **Kinder**
- 18 **Ungewöhnliche Funde**
- 19 **Unfälle und Missgeschicke**
- 20 **Übernatürliche Phänomene**

Gesichter in der Menge

Nachfolgend wollen wir Ihnen einige Einwohner von Brajanopolis kurz vorstellen, die Sie frei für Ihre Variante des Abenteuers nutzen können.

Besonderheiten der Brajanopolier und ihre Darstellung

Die Einwohner der Stadt sind vor allem dreckig. Da die Arbeiten in Minen und Steinbrüchen sehr staubig und schweißtreibend sind, scheinen viele eher eine grauschwarze Hautfarbe zu haben. Eine gründliche Wäsche findet nur alle paar Nonen statt.

Darüber hinaus fällt auf, dass viele Einwohner gerne einen guten oder auch einen nicht so guten Schluck trinken. Dies führt zu zwei weiteren typischen Charakteristika: dem Lärm und der Gewalt. Allerorten wird sehr laut geredet oder sogar geschrien, und Streitigkeiten werden sehr häufig mit den Fäusten oder mit dem Dolch beendet. Selbst manche Optimaten haben sich eine wahre Fuhrmannsschnauze angeeignet. Da viele öffentliche Beamte bestechlich sind, kommt man mit vielen Verbrechen durch, die anderswo nicht denkbar wären. Generell ist die Arbeitsmoral hier schlecht. Manch ein Goldsucher lässt seinen Claim tagelang links liegen, wenn er einen „großen Fund“ gemacht hat, um ihn „mit Retsina, Quonakristallen und einer Muschi“ (oder einem Schwanz) zu feiern. Häufig trifft man solche Leute schon morgens in den einschlägigen Spelunken, wo sie spielen, trinken und sich anderweitig vergnügen.



Erklärungen

Die Begriffe *unerfahren* – *erfahren* – *durchschnittlich* – *kompetent* – *meisterlich* – *brillant* – *vollendet* dienen dazu, eine grobe Klassifizierung für die Erfahrung der Person in bestimmten Tätigkeiten festzulegen. Legen Sie fest, welche der bei manchen Personen aufgeführten Informationen bekannt sind und welche nur Gerüchte, die erst bestätigt werden müssen. Für manchen Verdacht gibt es keine Beweise. Viel wichtiger als Gerüchte und Beweise sind die regionalen Beziehungen und die Finanzkraft. Diese werden in einer entsprechenden Siebenerteilung angegeben: *minimal* – *gering* – *hinlänglich* – *ansehnlich* – *groß* – *sehr groß* – *immens*. Minimale Beziehungen sorgen dafür, dass die betreffende Person einer anderen Person einen Schläger auf den Hals hetzen kann, der allerdings bei kompetenter Gegenwehr flieht. Jede Stufe erhöht die Entschlossenheit oder verdoppelt die Anzahl der Schläger. Da diese aber auch eine Gegenleistung erwarten, begrenzt die Finanzkraft die Anzahl der Schläger.

Lebensstile in Brajanopolis

Entweder lebt man über seine Verhältnisse – wie viele Schürfer, die bei Wirten und Kaufleuten hoch verschuldet sind. Oder man lebt unter seinen Verhältnissen, weil man Vermögen sparen oder seinen Reichtum verborgen halten will.

Finanzkraft	Lebensstil	Geld (zur täglichen Verfügung)
Minimal	Elend	3 Pekunos, frugal, untere Grenze
Gering	Karg	1,5 Argental, frugal, obere Grenze
Hinlänglich	Annehmbar	5 Argental, passabel
Ansehnlich	Reichlich	1-2 Aureal, solide
Groß	Üppig	2-5 Aureal, mit einigem Luxus
Sehr groß	Mehr als üppig	6-10 Aureal, opulent
Immens	Prachtvoll	10-20 Aureal, fast dekadent

Imperiale Münzen

Imperial = 100 Aureal
Großer Aureal = 10 Aureal
Aureal = 10 Argental
Argental = 10 Pekunos
Pekunos = 10 Obolus

Verwaltung und gebildete Personen

● **Der Schreiber:** Rufus (29, 1,72 Schritt, gelockte, kurze, blonde Haare, grüne Augen, schaut sich stets nervös um, *kompetenter Schreiber, durchschnittlicher Spitzel*) verdingt sich als Spion mehrerer Parteien beim Gesandten des Horasiats und informiert die übrigen Machtgruppen der Stadt über dessen Pläne. Beziehungen: *groß*, Finanzkraft: *hinlänglich*.

● **Der Ausrufer:** *Cunilius* (55, 1,98 Schritt, fett, kurze, gelockte, braune Haare, geschminkt, *meisterlicher Ausrufer, durchschnittlicher Dichter*) ist dafür zuständig, das zu verkünden, was höherrangige Stellen an Verordnungen und Gesetzen beschlossen haben. Kann auch für private Verkündigungen angeworben werden. Beziehungen: *ansehnlich*, Finanzkraft: *gering*.

● **Der Landvermesser:** *Tecatsyrrio* (38, 1,83 Schritt, gut aussehend, braune Haare und Vollbart, *erfabrener Fernkämpfer, durchschnittlicher Alchemist, meisterlicher Kartograph*) ist ein unabhängiger Landvermesser, der in den Bergen rund um Brajanopolis nach ergiebigen Edelmetallvorkommen sucht und sich sein Wissen teuer bezahlen lässt. Auf seine Expertise hin wurden schon manche Claims teuer verkauft oder verpachtet. Was niemand ahnt, ist, dass er für falsche Expertisen von den Rhidaman bezahlt wird. Beziehungen: *groß*, Finanzkraft: *ansehnlich*.

● **Die Hochstaplerin:** *Isnomia* (29, 1,65 Schritt, blonde Haare, grüne Augen, grazil, wirkt hilflos und schutzbedürftig, *brillante Betrügerin, kompetente Rechtskundige*) verkauft Claims und verborgene Schätze an unzugänglichen Orten an Glücksritter, die auf schnellen Reichtum aus sind. Bisher konnte man ihr nie einen Betrug nachweisen. Beziehungen: *hinlänglich*, Finanzkraft: *hinlänglich*.

Arbeiter

● **Die Spielerin:** *Shaneli* (29, 1,88 Schritt, Glatze, stahlblaue Augen, dunkelhäutige Schönheit mit Narbenbildern, die Schlangen zeigen, auf dem gesamten Körper, weiße, weite Gewänder, professionelle, *brillante Spielerin*) ist ein unheimlicher Gast in den Spielhäusern der Stadt und undurchschaubare Exotin. Beziehungen: *gering*, Finanzkraft: *ansehnlich*.

● **Der Grolm:** *Tshek'nekov* (21, 1,04 Schritt, wirres, rostrotes Haar, lederne Latzhose mit etlichen Werkzeugen, Brille mit mehreren auf- und zuklappbaren Linsen und Lupen, *meisterlicher Handwerker, meisterlicher Artefaktbauer*) bietet allerlei Artefakte für Minenarbeiter von seinem Wagen herab an. Allerdings verlangt er für sein Prachtstück, einen arcanomechanischen Felsbohrer, nicht weniger als 4.000 Aural. Beziehungen: *groß*, Finanzkraft: *groß*.

● **Die Claimbesitzerin:** *Miribelialia* (26, 1,68 Schritt, raspelkurze, blonde Haare, hilfeschuchender Blick, grüne Augen, gut aussehend) kam als unwissende Frau mit ihrem Mann in die Stadt. Es dauerte nicht lange und ihr erfolgreicher Claim sorgte für den gewaltsamen Tod ihres Mannes und ihre Veränderung zur selbständigen, etwas zynischen Frau, die zahlreiche Verehrer hat, die sie meist ausnutzt. Beziehungen: *hinlänglich*, Finanzkraft: *ansehnlich*.

● **Der Bestatter:** *Nerenomius* (61, 2,03 Schritt, blasse Hautfarbe, dürr, lange weißblonde Haare, geierhaftes Grinsen, schlecht sitzende, abgewetzte Robe, *hinlänglicher Nereton-Akoluth, brillanter Sargtischler*) wird schnell bei neu Hinzugezogenen vorstellig, um diesen einen neuen Sarg zu verkaufen. So kommt es, dass viele Einwohner bei ihm verschuldet sind, die den Sarg nicht bezahlen konnten. Sterben seine Schuldner, findet der Sarg schnell einen neuen Kunden. Beziehungen: *groß* Finanzkraft: *hinlänglich*.

● **Der Metzger:** *Palibaina* (35, 1,67 Schritt, Bansumiter, stets ein Lächeln auf den Lippen, spricht mit starkem Akzent, schwarze, zum Zopf geflochtene Haare, Strohhut, *vollendeter Metzger*) ist die Lösung für die Probleme des Bestatters. Verstorbene, die sich kein ordentliches Begräbnis leisten können, werden oft heimlich an die Schweine des Gyldara-Tempels verfüttert. Ein Grund, warum diese so fett sind und ihr Fleisch sehr süßlich schmeckt. Beziehungen: *sehr groß* Finanzkraft: *hinlänglich*.

● **Der Medicus:** *Lygamius Serr Phraisopos* (49, 1,61 Schritt, blonde Haare, Bart, Augengläser, häufig betrunken, gutmütig, aber jähzornig, wenn er aus dem Rausch geweckt wird, schwermütig, *kompetenter Zahnreißer, hinlänglicher Medicus*) ist die medizinische Koryphäe vor Ort – und zahlt für Arzneimittelrohstoffe und Honoratenstand eine erkleckliche Summe an das Haus Phraisopos. Er ist allerdings darauf spezialisiert, Prellungen und aufgeplatzte Lippen zu versorgen, Geschlechtskrankheiten zu behandeln und kann allenfalls eine Notversorgung leisten, wenn jemand einen Bolzen abbekommen hat. Beziehungen: *immens* Finanzkraft: *gering*.

● **Bruder und Schwester:** *Eleistios* (22, 1,97 Schritt, übergewichtig, blond, fettige Haare, Halbglatze, dreckig, dumm, aber verschlagen, gewalttätig, Säufer, *herausragender Goldsucher*) und seine Schwester *Emilia* (21, 1,59 Schritt, übergewichtig, hängende, unförmige Brüste, zerzauste, rotblonde Locken, dreckige Tunika, *unerfahrene Hure*) sind ein Kuriosum der Stadt. Die beiden können quasi auf offener Straße oder in Gaststuben der Unzucht nachgehen. Niemand rammt den Gyldara-Sündern einen Dolch zwischen die Rippen, da sie als Bastarde eines Optimaten der Stadt gelten. Beziehungen: *sehr groß* Finanzkraft: *ansehnlich*.

Halbwelt

● **Der gutmütige Schläger:** *Daneres* (31, 1,75 Schritt, dicklich, lange, fettige Haare, Vollbart, dreckige Kleidung, etwas einfältig, brutaler Schläger mit weichem Herz für Kinder, *unerfabrener Meuchler*) hält sich von allen Organisationen fern, dient diversen kleinen Geschäftsleuten und Honoraten als Schläger und schlampiger Meuchler. Beziehungen: *gering* Finanzkraft: *minimal*.

● **Mütterliche verlebte Hure:** *Djabschala* (42, 1,71 Schritt, dicklich, Falten um den Mund und tiefe Augenringe, stark geschminkt, billigen Schmuck tragend, farbenprächtiges, angeblich südländisches Gewand, *kompetente Hure, meisterliche Diebin*) kommt angeblich aus Balan Cantera und verdient mehr Geld damit, betrunkene Freier auszunehmen, als mit ihnen zu schlafen. Beziehungen: *minimal* Finanzkraft: *gering*.

● **Der seltsame Informant:** *Trinusios* (37, 1,76 Schritt, grauschwarze, wirre Haare mit hohen Geheimratsecken, stets in edle, aber düster und verlottert wirkende Garderobe gekleidet, *kompetenter Spitzel, meisterlicher Informant*) spricht gerne in Rätseln und hat Quellen in der Unterwelt und fast allen Hohen Häusern vor Ort – und ist deshalb bei allen Machtgruppen der Stadt ein beliebter Informant. Beziehungen: *sehr groß* Finanzkraft: *hinlänglich*.

● **Die Mächtigen-Kriminelle:** *Aljida* (12, 1,53 Schritt, rote, verfilzte Haare, grüne Augen, fehlende Hand, schmutzig, verschlagen, gewitzte Betrügerin, durchschnittliche Taschendiebin) träumt davon, Mitglied der Weißen Wölfe zu werden, wird aber von diesen nicht für voll genommen. Beziehungen: *minimal* Finanzkraft: *gering*.

● **Der Zuhälter:** *Antigo* (26, 2,01 Schritt, blonde, zu Zöpfen geflochtene Haare, grüne Augen, Hjaeldinger, zahlreiche Hautbilder, künstliche Haizähne als Gebiss (TP: 1W+3, passende Krankheiten als Folgeschaden möglich) ist ein brutaler Mann, der seine Mädchen nur gut behandelt, wenn sie ihm Geld einbringen. Beziehungen: *gering* Finanzkraft: *hinlänglich*.

Wirte

● **Der Dreckige:** *Solacos* (56, 1,63 Schritt, braune Halbglatze, braune Augen, stets in die gleichen, häufig sehr schmutzigen Gewänder gehüllt, *durchschnittlicher Wirt*) arbeitet in wechselnden Etablissements – meist so lange, bis man ihn wegen seiner Hygiene rausschmeißt. Beziehungen: *hinlänglich* Finanzkraft: *minimal*.

● **Der Hinterhältige:** Der aalglatte Wirt *Ebfarnius* (47, 1,76 Schritt, blonde, fettige, lange Haare, Dreitagebart, feuchte Hände, abgewetzte, ehemals noblere, Kleidung, wirkt stets unterwürfig, *erfahrener Handlanger* und *Gernegroß*) ist ein

Duckmäuser, wie er im Buche steht. Nur gegenüber Untergebenen spielt er sich auf. Ansonsten versucht er stets, als Vermittler von Geschäften und krummen Touren Gewinne zu erzielen. Seine Preise und sein Angebot ändert er häufiger und je nach Gast auch spontan (je nachdem, ob dieser vermögend oder dumm daherkommt oder dem Wirt nicht passt). Beziehungen: *groß* Finanzkraft: *hinlänglich*.

Sonstige

● **Der edle Wilde:** *Temurdjin* (37, 1,96 Schritt, schlank, muskulös, lange, zum Zopf verflochtenene Haare, rote Augen, stets in einer Chitinrüstung mit Gesichtsmaske gekleidet, *herausragender Kämpfer, brillanter Reiter*) ist ein verstoßener Ban Bargui-Krieger, der in der ganzen Stadt nur als der edle Wilde gilt. Verachtet die Einwohner von Brajanopolis heimlich, ist aber regelmäßig in der Arena als Kämpfer anzutreffen. Beziehungen: *gering* Finanzkraft: *hinlänglich*.

● **Der Säufer:** *Restirius* (ca. 45, wirkt wie in den Siebzigern, graues Haar, stoppeliger Bart, trägt die dreckigsten Gewänder der Stadt, *meisterlicher Säufer, brillanter Bettler*) lebt seit mehr als zwei Jahrzehnten in der Stadt und taucht irgendwie immer wieder auf – selbst wenn man ihn schon scheinbar tot im Schlamm der Straße hat liegen sehen.

● **Die Fellpflegerin:** *Ashar* (32, 1,54 Schritt, bronzefarben, schwarz getigertes Fell, orange Augen, stets fröhlich, singt gerne, *kompetente Fellpflegerin, durchschnittliche Heilerin*) ist in der gesamten befallten Gemeinde der Stadt bekannt und beliebt und ist nebenbei noch als Heilerin tätig. Beziehungen: *sehr groß* Finanzkraft: *hinlänglich*.

Weitere Nichtspielercharaktere werden bei den örtlichen Machtgruppen ab Seite 33 beschrieben.

Das eigene Leben in Brajanopolis

„Unseren Lebensunterhalt bestreiten wir mit dem, was wir erhalten, und wir leben von dem, was wir geben.“

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Leben der Charaktere und ihrem sozialen Auf- und Abstieg. Wie kommt Geld herein, wo kann man wohnen, wie sich ernähren und welche sozialen Bande knüpft man?

Charaktere und Spielerparanoia

Spieler neigen häufig dazu, NSCs nicht vollständig zu vertrauen, wenn auch nur geringste Zweifel an deren Moral bestehen. Stellen Sie am besten vor Beginn des Abenteuers klar, dass die Charaktere es mit geldgierigen und unmoralischen

Personen zu tun haben. Spielen Sie graue Nichtspielercharaktere, die nicht in einer Gesellschaft wie der Unseren leben und auch eine andere Vorstellung von Moral haben. Eine getrennte Unterkunft der Charaktere ist vor allem eine realistische Darstellung, weniger eine gewollte Schwächung der Gruppe (auch wenn getrennte Unterkünfte tatsächlich eine solche darstellen). Schließlich will man ja nicht immer mit den Typen rumhängen, mit denen man auf Abenteuer auszieht. Außerdem können Sie so ungestört NSCs an die Charaktere herantreten lassen, wenn diese ein Anliegen haben (wenn Sie es einrichten können, spielen Sie solche Gespräche abseits der übrigen Spieler aus – auch die Spielercharaktere haben ein Anrecht auf Geheimnisse und es mag das Misstrauen zwischen den Spielern vielleicht erhöhen).

Der Lebensunterhalt

Dieser Abschnitt dient der Erörterung, was die Charaktere tun können, um Geld zu verdienen, wie viel sie damit verdienen können und was sie dafür tun müssen. Brajanopolis ist eine teure Stadt – und wer nicht in Muqda enden will, sollte immer seine Rechnungen, Schmier- und Schutzgelder zahlen. Darüber hinaus kann es sein, dass die Charaktere eine regelrechte Tarnidentität aufbauen müssen, um nicht ganz offen als Lakai einer der hiesigen Machtgruppen zu gelten. Hinzu kommt, dass deren Löhne nicht immer großzügig ausfallen und man sich damit keinen besonders hohen Lebensstil leisten kann. Also sollten die Charaktere sich eine Arbeit suchen, die ihren Fähigkeiten entspricht und in der sie abkömmlich sind für Aufträge einer der örtlichen Machtgruppen. Aus diesem Doppelleben können sich wiederum interessante Doppelbelastungen entwickeln – etwa wenn ein persönliches Geschäft oder eine Anstellung den Auftrag eines übergeordneten Optimaten ad absurdum führt.

Was kannst du?

Neben den Fähigkeiten, welche die Charaktere für ihr abenteuerliches Leben benötigen, besitzen sie meist noch weitere, mit denen sie über die Runden kommen, wenn sie gerade wenig Geld durch das Plündern von Drachenhorten oder als Belohnung von Auftraggebern verdienen. Wer nichts gespart hat (im myranischen Imperium gibt es für Untertanen nur wenige Möglichkeiten, sein Ersparnis sicher anzulegen – ab dem Stand des Bürgers ist dies durchaus möglich), benötigt eine Arbeit, mit der er seinen Lebensunterhalt bestreiten kann. Folglich sollten die Charaktere ihre Stärken für eine Arbeitsstelle nutzen. Ab einem TaW 8 beherrscht man eine Fähigkeit so gut, dass man sie halbwegs solide ausführen kann. Durch ihren Charakterbogen wissen die Spieler, was ihre Charaktere gut können und welchen Beruf eine Figur neben ihrer Abenteurertätigkeit ausüben könnte.

Gängige Berufe in Brajanopolis

● **Goldsucher:** Fast jede Woche kommt ein Dutzend junger Träumer nach Brajanopolis, um hier ihr Glück und ein Vermögen zu machen. Sie hoffen, schnell einen kopfgroßen Goldklumpen (neuerdings eine eigene Optrilithader) zu finden. Da man aber eine Lizenz benötigt, um zu schürfen, verdingen sich viele in den Minen und Steinbrüchen der Optimaten. Wer in einer der wichtigeren Minen (Gold oder Silber) arbeitet, erhält genug Lohn, um Mitglied des Bergarbeiter-Collegiums zu werden. Mit einem Startkapital von 30-60 Aural kann man sowohl eine Lizenz als auch eine komplette Schürfausrüstung erwerben. Dabei richtet sich der Preis nach der Ergiebigkeit des lizenzierten Gebietes. Als Grundlage kann hierbei der Preis für die Lizenz dienen. Die Grundkosten entsprechen dem, was man mit der unten aufgeführten Methode erarbeiten kann, alles darüber erhöht die Fördermenge prozentual. Ein Zehntel der Erträge geht in der Folge an den Lizenzgeber. Voraussetzung: *Gesteinskunde* 9+ (Leittalent), *Holzbearbeitung* 6+, passende Ausrüstung.

● **Arbeiter:** Ob als Zuarbeiter in der Magofaktur, Schlachter im Schlachthaus oder Erntehelfer auf den Feldern – hier ist vor allem Stärke und Robustheit gefragt. Deshalb sind hier Werte in KO und KK von 13+ notwendig. Weiterhin sollte ein passendes Talent (z.B. *Pflanzenkunde* bei einem Zuarbeiter in der Magofaktur oder *Tierkunde* bei einem Schlachter) zumindest mit einem Talentwert von 5 vorhanden sein. Hier wird ein Lohn gemäß den Preisen aus dem Myranischen Meisterschirm 13 gezahlt.

● **Händler:** Wer einen guten Geschäftssinn besitzt, kann ein Geschäft in der Stadt eröffnen. Dazu benötigt man eine entsprechende Lizenz (erhältlich bei der Siminia-Garde, zwischen 10 und 30 Aural je nach Art des Geschäftes, Eisenwaren kosten mehr) und eine stillschweigende Erlaubnis des Hauses Rhidaman (verbunden mit einer Gebühr in Höhe von 10 bis 30 Aural, Lebensmittelgeschäfte sind teurer). Weiterhin muss man eines der örtlichen Hohen Häuser als Lieferanten akzeptieren.

● **Söldner:** Kämpfer, die sich ihren Schwertarm vergolden lassen, sind überall gerne gesehen. Der TaW in der Hauptwaffe sollte 10+ betragen, bei mehr als zwei Werten in bewaffneten Kampftalenten fließt das zweite ebenfalls in die Berechnung des Verdienstes ein. Bei Kriegskunst 10+ kann man zum Offizier werden, wo letzterer Wert ebenfalls mit einfließt.

● **Schreiber:** Die Fähigkeit, Briefe zu schreiben, zu lesen und in fremde Sprachen zu übersetzen, beherrschen nur die wenigsten Myraner. Für dieses Gewerbe sind keine Lizenzen notwendig, aber man muss für seine Arbeitsutensilien in Vorkasse gehen. Wenn man auch für die Beförderung des Schriftstückes sorgt, sollte ein Kontakt zur nächsten regionalen Cammer der Eupherban bestehen. Voraussetzungen sind TaW *Lesen/Schreiben* 10+, *Schriftlicher Ausdruck* 6+ und wenn man als Übersetzer tätig wird, sollte man auch eine Auswahl der regional geläufigen Sprachen kennen. Spezialisiert man sich auf Geschäftskontakte, dann fließt der Wert in Rechtskunde ab einem Wert von 15 in die täglichen Einnahmen ein.

● **Arena-Kämpfer:** Kämpfer mit einem gewissen darstellerischen Talent können sich auch in der Arena verdingen. Es wird ein kleines Startgeld fällig (das auch von einem Patron gezahlt werden kann, der sich dann ebenfalls um die Ausrüstung des Kämpfers und Bewerbung der Kämpfe kümmert), und der Kämpfer kann über Mittelsmänner auf oder gegen sich wetten (und gut von den Gewinnen leben). Dafür genießt er die Aufmerksamkeit der Menge und den Ruhm eines professionellen Kämpfers (alle Betören-Proben sind um drei Punkte erleichtert) und bekommt nach Siegen Geschenke und Freigetränke. Voraussetzung sind wenigstens ein *Kampftalent* 12+ und *Schauspielerei* 6+. Ab einem CH-Wert von 15 fließt dieser in die Berechnung des Einkommens mit ein.

● **Alchemist:** Hier gibt es zwei Varianten: Zum einen den freien Alchimisten, Zahnreißer und Medicus, der Salben und alchemistische Mittelchen für das einfache Volk herstellt. Voraussetzungen: Ein kleines alchemistisches Laboratorium, ca. 10 Aural für Zutaten, TaW Alchimie 10+ (Leit-

talent), *Pflanzenkunde* 7+, *Heilkunde Krankheiten* 6+. Ein *Überzeugen-TaW* von 10 oder mehr fließt in die Berechnung des Einkommens mit ein. Alternativ kann man auch in der Magofaktur arbeiten, wo man einen Lohn erhält, der Fähigkeiten und Stand entspricht, und gilt als Klient des Hauses Quoran in Brajanopolis.

● **Schläger:** Fast jeder halbwegs bedeutende Mann benötigt Leute fürs Grobe, ob als Leibwächter oder Türsteher. Wenn man keine Skrupel hat, bestehen hier tatsächlich die besten Aufstiegschancen. Für diese Aufgabe zahlt es sich aus, gut mit den Fäusten umgehen zu können (*TaW Raufen* 12+) sowie einigermaßen kräftig auszusehen (*KK* 14+).

Das Einkommen

Wir schlagen beim Verdienst der Charaktere folgende Richtlinie vor: Das Einkommen richtet sich nach ihrem Sozialstatus und ihrem Talent in dem ausgeübten Handwerk. Dazu kommen Modifikationen, wenn man ein besonders gewinnbringendes Gewerbe ausübt: $SO \times TaW$ (*Leittalent*) = tägliche Einnahmen in Pekunos. Bei Spezialisten (Alchimisten, Artefaktbauer, Großhändler, Kämpfer, Gelehrte) mit einem *TaW* von mehr als 12 in ihrem *Leittalent* fließt dieses doppelt ein (also $SO \times 2 \times TaW$). Je nach Beruf übt man eine einzelne Tätigkeit über einen bestimmten Zeitraum aus und errechnet den Gewinn, der in dieser Zeit durch dieses Geschäft erwirtschaftet wurde.

Die Ausgaben

● **Offizielle Abgaben:** Je nach Gewerbe, das man ausüben will, benötigt man eine öffentliche Erlaubnis. De facto ist dies eine Erlaubnis des jeweiligen Hohen Hauses, das für das entsprechende Gewerbe verantwortlich ist. Will man beispielsweise einen Laden eröffnen, so zahlt man für dieses Recht eine Abgabe an die Rhidaman (und ist fast gezwungen alle Waren über dieses Haus zu beziehen – oder auf Schmuggler zurückzugreifen) und zusätzlich eine Bearbeitungsgebühr an die städtischen Beamten. Schlechter bezahlte Arbeitsstellen kosten keine Gebühren, bringen aber auch weniger Geld ein. Eine regelmäßige Abgabe müssen alle Bürger an die Stadt zahlen (etwa ein Zehntel ihrer Einnahmen).

● **Schutz- und Schmiergelder:** Die Verbrecherbanden wie die Weißen Wölfe behandeln Teile der Stadt als ihre Territorien und bieten Schutzversprechen an, damit niemandem etwas geschieht und es zu keinen Tötlichkeiten gegen Kunden und Geschäft kommt. Alle örtlichen Beamten sind käuflich und bieten offen an, eine Anfrage gegen Geld schneller zu bearbeiten oder positiv zu beeinflussen.

● **Lebenshaltungskosten:** Wenn Sie nicht genau nachhalten wollen, was die Charaktere ausgeben, können Sie auch monatlich einfach Kosten entsprechend deren Lebensstil abziehen und nur besondere Ausgaben, die nicht durch den Lebensstil gedeckt sind, extra abrechnen.

Die Unterkunft

Die Unterkunft der Charaktere mag diesen (vermeintliche) Sicherheit bieten, liebevoll ausgestaltet werden oder einfach nur Mittel zum Zweck werden. Dennoch sollten Sie diese im Auge behalten und sicherstellen, dass die Charaktere eine Beziehung zu ihrer jeweiligen Unterkunft aufbauen. Durch die Trennung der Charaktere kann jeder sein individuelles Nest kreieren.

Die erste Unterkunft

Die erste Unterkunft sollte nur für eine gewisse Zeit Sicherheit bieten – dann sollten die Unannehmlichkeiten überhandnehmen. Denn letztlich sind solche Unterkünfte nicht für ein dauerhaftes Leben gedacht, in dem man alles selbst bestimmen kann.

● **Zelt:** Eine grobe Plane schützt die Ausrüstung, Kleidung sowie evtl. Waren. Außerdem passen ein Feldbett und ein Tisch hinein. Diese Zelte gelten als Vierpersonenzelte und kosten vier Aureal. Wenn man dieses Zelt innerhalb der Stadtgrenzen von Brajanopolis aufstellen möchte, kostet dies zwischen 7 Obolus und 3 Pekunos Miete pro Tag.

● **Herberge:** Ein einzelnes Zimmer. Ein Abtritt befindet sich auf dem Hof, keine besonderen Sicherheitsmaßnahmen, Speisen dürfen nur im Speisesaal eingenommen werden, keine Privatsphäre und Sicherheit für den Besitz – wenn das Zimmer von Bediensteten des Besitzers gereinigt wird, mögen gelegentlich Gegenstände fehlen. Ein Zimmer kostet zwischen 6 Pekunos und drei Argental (Mahlzeiten zusätzlich) pro Nacht.

● **Privates Zimmer:** Viele Personen bieten Zimmer zur Miete an. Diese bieten mehr Ruhe an, die Möglichkeit, sein Essen auf dem Zimmer einzunehmen, und meist saubere Bettwäsche ohne Wanzen oder anderes Ungeziefer. Allerdings muss man diese Zimmer meist für eine Woche im Voraus bezahlen und die häufig strengen Hausregeln des Besitzers beachten: Nachtruhe, die Tür wird zu festen Zeiten verschlossen, keinen Besuch mit Sex, keinen Alkohol, keinerlei Rauschmittel. Ein Zimmer mit Frühstück kostet 1-2 Argental.

● **Gemietetes Haus:** Je nach Stand und Geldbörse kann man sich auch ein komplettes Haus mieten. Gehen Sie dabei je nach Größe und Komfort des Hauses von einem Argental bis 3 Aureal täglicher Miete aus. Zudem behalten die meisten Vermieter einen Schlüssel und führen gelegentliche Besuche durch, um „nach dem Rechten zu schauen“. Gegen eine gewisse Summe geben sie diesen Schlüssel natürlich auch weiter – an Konkurrenten, Schnüffler oder Meuchler.

Heim, süßes Heim

Irgendwann werden die Charaktere wahrscheinlich auf den Gedanken kommen, sich eine feste und dauerhafte Unterkunft zu verschaffen. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten:

● **In Besitz nehmen:** Mit der richtigen Dreistigkeit und entsprechenden Verbindungen kann man ein Gebäude einfach in Besitz nehmen. Allerdings sind dafür einige Bestechungen notwendig, und mit ziemlicher Sicherheit wird der ehemalige Bewohner beziehungsweise Besitzer dies nicht auf sich sitzen lassen und auf Rache sinnen. Hier sollte als Faustregel gelten: Je vornehmer das Gebäude ist, desto heftiger wird diese Rache ausfallen.

● **Bauen (selbst):** Wenn einer der Charaktere dies wünscht, kann er das Recht erwerben, ein Grundstück zu kaufen (für unser Beispiel unten läge der Kaufpreis bei 120 Areal) und sich dort selbst ein Haus bauen. Als Beispiel: Um ein einstöckiges Gebäude zu bauen, müssen 500 TaP in Holzbearbeitung angesammelt werden, Dazu ist täglich eine Holzbearbeitungs-Probe notwendig. Aufgrund der nördlichen Witterung muss das Gebäude während eines Zeitraums von 100 Tagen fertiggestellt werden. Die *Holzbearbeitungs*-Proben sind folgendermaßen erschwert: 20 Proben +10, 40 Proben +6, 30 Proben +3, 10 Proben +0 (die Erschwerung muss vorab angesagt werden und steht für verschiedenen schwere und komplizierte Aufgaben. Stichtag für Beginn der Proben ist der erste Schaffenstag im Shinxir. Wird in dem in Frage kommenden Zeitraum das Gebäude nicht fertiggestellt, so ruinieren die starken Spätsommerregengüsse das unfertige Gebäude. Misslungene Proben kosten die Erschwerung in Areal, können aber so oft wiederholt werden wie gewünscht). Das Gebäude (60 Rechtschritt, ein Obergeschoss) kostet pauschal 420 Areal an Materialkosten. Dann ist man Besitzer eines neugebauten, einstöckigen Hauses und muss nur noch für die Einrichtung sorgen.

● **Bauen (Auftrag):** Ist genügend Geld vorhanden, kann man Handwerker damit beauftragen, ein Haus zu errichten. Der Vorteil dabei: Das Gebäude wird in einem Viertel der Zeit fertig. Allerdings liegen in diesem Fall die Baukosten bei etwa 600 Areal. Dafür muss man sich selbst um nichts weiter kümmern.

● **Kaufen:** Meist kann man obiges Beispielhaus für etwa 500 Areal kaufen (inklusive Möblierung, da die meisten Einwohner die Stadt ohnehin verlassen, nachdem sie ihr Haus verkauft haben).

Beispielhäuser

● **Hütte:** Ein bis maximal zwei Räume (gesamt 20 bis 30 Rechtschritt), steinerner Kamin, der Boden besteht aus festgestampfter Erde oder natürlichem Fels. Die Wände bestehen aus einer einfachen Bretterwand auf einem Balkengestell. Maximal zwei mit Läden verschließbare Fensteröffnungen. *Kosten:* Miete: 2 Argental, Bauen: 70/95 Areal, Kauf: 120 Areal.

● **Holzhaus:** Sauber gezimmertes Gebäude mit vier bis acht Räumen (Grundfläche 40 bis 60 Rechtschritt), steinernem Kamin, Holzboden und zwei Stockwerken. Mehrere Fenster zur Straße (Ölpapier) und hinter dem Gebäude ein kleines unbebautes Stück Grund, um einen Garten anzulegen. *Kosten:* Miete: 8 Argental, Bauen: 290-430/400-600 Areal, Kauf: 350-500 Areal.

● **Atriumhaus:** Steingebäude mit Fachwerk, sieben bis zehn Räume (Grundfläche: 80 bis 150 Rechtschritt), Innenhof, Holz- oder Steinboden (gefließt), Kamin, eigener Brunnen, etliche Glasfenster, abschließbare Holztür, Säulenvorbau, Keller (10 Rechtschritt), Speicher halbe Grundfläche, Dachschindeln.

Kosten: Miete: 2 Areal, Bauen: 800-1500/1100-2000 Areal, Kauf: 1000-1800 Areal.

Das soziale Leben

An dieser Stelle wollen wir einige Vorschläge machen, wie Sie erreichen können, dass sich die Charaktere in Brajanopolis schneller heimisch fühlen – durch Interaktion mit ihren Mitmenschen losgelöst von jeglichen Intrigen und Machtkämpfen.

Vorgesetzte

Jedermann hat Vorgesetzte, die einem das Leben zur Hölle machen können. Dies kann auch den Charakteren passieren. Gestalten Sie ein Beispiel aus Ihrem eigenen Leben, über das der Charakter fluchen oder das er zu seinen Gunsten verändern kann.

Untergebene

Ebenso gibt es fähige und unfähige Untergebene und Kollegen, die womöglich um die Gunst eines der Charaktere buhlen. Bringen Sie den Ehrgeizigen ein, den Fleißigen oder auch den guten Amaunir-Kollegen, der den Charakter zum Essen bei seiner Familie einlädt.

Freunde

Ebenso sollten die Charaktere einige private Kontakte ausarbeiten: Gehen sie regelmäßig in eine bestimmte Schenke der Stadt, um dort zu würfeln? Haben sie einen Straßengungen in ihr Herz geschlossen oder unternehmen sie in ihrer (knappen) Freizeit mit anderen Leuten Ausflüge in das Umland der Stadt? Womöglich kann über diese Bekanntschaften und Freunde eine Rufverschiebung zugunsten der Charaktere stattfinden.

Die Nachbarschaft

Ein großes Problem kann die Nachbarschaft sein: Die Bewohner ein Haus weiter können laut und unangenehm sein, stetig das Kopfende des Bettes beim Kopulieren gegen die gemeinsame Hauswand knallen lassen, aber auch positive Nachbarn sein, die sich um die Wäsche der Charaktere kümmern oder sie regelmäßig bekochen. Vielleicht ist eine Nachbarin eine zickige alte Dame, die den Charakteren gegenüber freundlich ist, hinter deren Rücken aber lästert und lügt. Oder es handelt sich um einen gut gebauten, etwas naiven Nachbarn – die Nachbarschaft ist ein stetiges Problem, und fast jeder Spieler dürfte die Gefühle seines Charakters nachvollziehen können.

Der Ruf, der liebe Ruf

Um die Konflikte und Beziehungen zwischen einzelnen Gruppierungen der Stadt näher zu beleuchten, haben wir uns entschlossen, das aus Aventurien bekannte Rufsystem zu übernehmen. Dessen Benutzung ist ausdrücklich optional. Weiterhin empfiehlt es sich, weitere Obergruppen einzuführen, wie beispielsweise die einzelnen Völker (Dorinther, Rhogolanen, Amaunir) oder die Einwohner ganzer Stadtviertel. Wenn die Charaktere für eine einzelne Person etwas besonders Gutes oder Schlechtes getan haben, mag sich der Rufwert bei dieser Person von dem seiner Gruppierung unterscheiden.

-100 Hass: Erzfeind der Charaktere. Mordversuche, Intrigen und Verleumdungen sind an der Tagesordnung

-80 Verachtung: Man akzeptiert die Charaktere, tut aber fast alles, um sich ihrer zu entledigen. Mordversuche finden nur in Ausnahmefällen und über Mittelsmänner statt.

-40 Abneigung: Wenn man Gelegenheit hat, den Charakteren zu schaden, nimmt man diese wahr.

-20 Man mag sich nicht. Hilfe in irgendeiner Form ist nicht zu erwarten. Wenn Hilfe kommt, wird diese einen Haken haben.

0 Neutral. Nichts geschieht ohne Gegenleistung. Man ist misstrauisch und muss erst überzeugt werden zu helfen.

+20 Neugierde. Man interessiert sich für die Charaktere und würde ihnen helfen, wenn es einen guten Grund dafür gibt.

+40 Wohlwollend. Man tut nicht alles für die Charaktere, aber wenn es im Bereich des Möglichen ist, versucht man, ihnen zu helfen.

+80 Freundlich. Man sieht sich als Freund und versucht, ihren Bitten zu entsprechen, ohne eine Gegenleistung einzufordern. Allerdings gilt die Grenze, dass man sich selbst nicht in Gefahr bringen würde und sich nicht in die gefährlichen Geschäfte anderer Parteien einmischt, die man nicht komplett überblicken kann.

+100 Verbündeter. Man weiß, dass man auf die Charaktere zählen kann, und genauso setzt man sich für sie ein.

+150 Familiär. Man tut alles für die Charaktere, ohne nachzufragen und an die Folgen für die eigene Person zu denken.

Beziehungstabelle

In der nachfolgenden Tabelle finden Sie Startwerte in Ruf der verschiedenen Organisationen, Macht- und Bevölkerungsgruppen. Ergänzend kann man dazu sagen, dass diese Gruppierungen teils untereinander nicht den höchsten Ruf besitzen (letztlich konkurrieren alle Wirte mit manchen Kollegen, manche halten einander für Halsabschneider, andere sind Geschäftspartner). Legen Sie die Loyalitäten innerhalb dieser Gruppen nach Bedarf fest.

	Hat Ruf	Quoran	Rhidaman	Phraisopos	Bergarbeitercollegium	Weißer Wölfe	Palivien	Crechnis	Centralier	Wirte	Huren	Landarbeiter	Myriade	Shinxirgarde	Siminiagarde	Beamte I (Horasiat)	Beamte II (Provinz)	Beamte III (Stadt)	Goldsucher	Lebensmittelverarbeiter
Bei																				
Quoran			80	30	100	20	30	10	0	30	0	20	80	30	120	50	70	100	90	30
Rhidaman		60		90	50	70	30	30	30	80	50	0	60	50	20	50	80	60	100	20
Phraisopos		60	10		50	40	30	20	60	70	40	100	70	20	50	80	80	70	10	80
Bergarbeitercollegium		120	80	20		10	50	0	-20	50	10	40	80	30	140	50	60	80	80	50
Weißer Wölfe		40	70	60	20		-60	30	0	50	70	30	10	0	-20	0	-20	40	50	20
Palivien		0	30	50	50	80		50	30	40	10	20	-20	-40	-40	70	40	40	10	20
Crechnis		10	20	20	20	60	40		-20	10	40	0	-20	-50	-70	20	20	30	-20	-10
Centralier		60	80	20	70	50	40	10		30	20	10	40	50	-20	30	40	50	40	20
Wirte		20	60	70	60	20	30	-30	50		40	10	70	30	80	30	40	70	100	20
Huren		-10	40	20	40	20	20	-50	30	50		40	80	60	90	40	40	20	70	30
Landarbeiter		0	10	120	20	30	10	-10	20	30	40		50	0	30	20	30	40	-10	70
Myriade		30	50	50	40	20	-10	-40	0	60	50	20		10	60	90	40	20	10	40
Shinxirgarde		10	40	20	20	10	-20	-30	-10	50	70	10	40		0	20	60	80	0	20
Siminiagarde		60	80	10	130	20	-50	-60	-50	70	40	50	80	20		30	40	70	90	30
Beamte I (Horasiat)		70	100	60	20	30	10	-10	80	50	10	30	100	50	50		20	0	30	40
Beamte II (Provinz)		80	90	70	50	40	30	0	80	40	20	20	60	60	60	-20		0	30	30
Beamte III (Stadt)		90	70	80	70	60	20	0	50	60	50	40	40	70	60	-40	-10		100	70
Goldsucher		50	120	50	100	10	0	-60	100	120	130	90	70	30	110	0	-10	0		50
Lebensmittelverarbeiter		40	70	120	50	10	10	-10	10	50	70	30	30	10	40	10	10	10	30	

Intime Beziehungen

Ein besonders schwieriges Thema ist die Darstellung von sexuellen Kontakten im Rollenspiel. Viele haben Probleme damit, Sex und Beziehungen ihrer Charaktere darzustellen. Dennoch kann dies das Spiel sehr bereichern. Geht ein Charakter häufig zu einem bestimmten Stricher, hat er eine

Verehrerin (die sich vielleicht auch etwas von ihrer Beziehung zu diesem erhofft), oder will er vielleicht sogar einen Bund vor Gyldara eingehen? Dabei sollten Sie bedenken, dass eine solche Beziehung den Charakter womöglich bindet und angreifbar macht.

Machtgruppen

Im Folgenden wollen wir Ihnen die wichtigsten Mächtegruppen der Stadt vorstellen. Im einleitenden Kasten werden Macht, Reichtum und Verhalten im Umgang mitein-

ander festgelegt, im Fließtext erhalten Sie weitere Informationen über die wichtigsten regionalen Persönlichkeiten der regionalen Cammer des jeweiligen Hauses.

Haus Quoran

Kurzbeschreibung: Die hiesige Niederlassung des Hauses Quoran besticht weniger durch ihre Meistermechaniker als durch ihr Spitzelnetz.

Status: Cammer, de facto unterstehen ihnen in Brajanopolis folgende Collegien: Drahtzieher (12), Schmiede (163), Glasbläser (19), Edelsteinschleifer (3).

Mitglieder: acht, Magus Oreistes nem Quoran, Adeptus Exemptus Asmandius de Quoran, Adepta Exempta Clarrisia ni Quoran, drei Adepti Maior und zwei Adepti Minor.

Gefolgsleute: 22 Honoraten, 40 Kämpfer, 1.500-2.000 Klienten, 400 Zuträger (davon etwa 20 jederzeit und kurzfristig verfügbar, der Rest binnen W6 +1 SR).

Güter: Magofaktur, Gießerei, 13 Minenschächte in fünf Domänen, 2 Steinbrüche, Gefängnisdomäne Tarr Avastan, 2 landwirtschaftliche Domänen im Umland

der Stadt, Fuhrunternehmen Blitzing (14 Transportfahrzeuge), etwa ein Dutzend kleinere Gewerbe in Brajanopolis.

Handelswaren: Ausfuhr in andere Städte von Metallen (Gold, Silber, Kupfer, in geringer Menge Endurium) sowie von alchemistischen und mago-mechanischen Elixieren und Gerätschaften.

Jährliche Einnahmen: 27.000 Aureal (Magofaktur), 14.000 Aureal (Domänen), 5.200 Aureal (Gießerei), 3.400 Aureal (Abgaben), 2.800 Aureal (Sonstiges)

Jährliche Ausgaben: 11.000 Aureal (Rohstoffe), 18.000 Aureal (Löhne), 5.400 Aureal (Abgaben), 9.200 Aureal (sonstige Kosten)

Freie finanzielle Mittel: 250 Aureal pro None

Strategie: Zuerst einmal abwarten, wie es sich entwickelt. Währenddessen aufrüsten und dann sehr hart zuschlagen.

Moral: Was getan werden muss, muss getan werden.



Ursprünglich war die Stadt Brajanopolis einer der persönlichen Pfründe der Quoran innerhalb des Imperiums. Der Verlust war schmerzhaft und verlieh der örtlichen Cammer den Status eines Abschiebelagers. Trotzdem verfügt das Haus hier über eine ganze Reihe umfangreicher Besitzungen, auch wenn die hiesige Cammer mittlerweile politisch bedeutungslos ist. Ein wichtiger Aspekt ist die Tatsache, dass das Haus hier vor Ort ein umfangreiches und gut organisiertes Spitzelnetz besitzt, welches durch den intriganten Asmandius de Quoran geführt wird. Cammervorstand Oreistes besticht hingegen durch seine Tatenlosigkeit in politischen Dingen, da er sich ganz auf seine Werkstatt konzentriert und alle paar Jahre herausragende Erfindungen in der Magoprothetik aufweisen kann.

Oreistes nem Quoran, Magus

Erscheinung: Der ältere Optimat (59, 1,74 Schritt, schwarze Haare, graue Augen, abgehärtetes Gesicht, kräftig, feingliedrige Hände) wirkt genau wie der Menschenschlag, den Brajanopolis hervorbringt. Nach dem ersten Gespräch revidiert man diese Aussage zumeist.

Geschichte: Schon früh zeigte sich, dass Oreistes eine Begabung für die Herstellung von künstlichen Gliedmaßen besitzt. Gemeinsam mit seiner Geliebten führte er einige unmenschliche Experimente durch, bei denen es zu zahlreichen Todesfällen kam. Schließlich wurde er gestellt und von seinem Haus dazu gezwungen, die Frau, die er liebte, selbst zu töten. Diese Frau war am Morden des Optimaten schuld – so die Ansicht seiner Kollegen in der Cammer. Anschlie-



Darstellung: Jim Broadbent (allgemein) und Ian McShane als Al Swearengen in der Serie Deadwood.

Zitate: „Mir ist diese ganze Sache schrecklich peinlich, aber schauen wir, dass wir dies alles schnellstmöglich beenden.“

„Ah, meine Liebe, ihr wisst gar nicht, wie sehr euer Tod dem Wissen nützen wird. Was ich über den Aufbau eurer Muskeln lernen werde.“

Seelentier: Hai

Oreistes nem Quoran

Eigenschaften:

MU 14 KL 16 IN 15 CH 13 GE 10
FF 14 KO 11 KK 9 SO 15

Skalpell

INI 10 +1W6 AT 12 PA 16 TP 1W6+3 DK H
LeP 37 AuP 31 AsP 49 MR 11 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Astralmacht 4, Begabung für [Aggari], Eisern, Gebildet 3, Mechanopath, Meisterhandwerk, Optimat, Siminiagefälliges Wissen, Vollzauberer / Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber dem Mentor und der Cammer), Jähzorn 6, Krankhafte Reinlichkeit 4, Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Ortskenntnis (Brajanopolis), Siminiagefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Aufladung, Arcanomechaniker III, Artefaktreinigung II, Eiserner Wille I, Formelentwicklung IV, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Influxion, Konservator II, Meister der Golems, Meister der Improvisation, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik) 16, Schnelligkeit II, Spezialwissen (Quoran), Spontanzauberer (Instruktionszauberei), Spontanzauberei I, Stabzauber, Triopta-Rituale, Wesenbindung II, Zwangskontrolle
Talente: Dolche (Skalpelle) 12 (14), Alchimie 17, Anatomie 15, Bergbau 16, Etikette 10, Feinmechanik 11, Geschichtswissen 9, Gesteinskunde (Edelmetalle) 12 (14), Götter/Kulte 6, Heilkunde Wunden 8, Hüttenkunde (Edelmetalle) 14 (16), Körperbeherrschung 8, Lehren 9, Menschenkenntnis 13, Magiekunde 14, Malen/Zeichnen 9, Mechanik 10, Philosophie 9, Rechnen 10, Rechtskunde 7, Schriftlicher Ausdruck 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7, Sternkunde 13, Überreden 11, Überzeugen 7, Zechen 8

Zauber: HE: Iryabaar 12, E: Zauberei 10, E: Kraft 9, E: Erz 8, E: Aggari 13, W: Aggari 10, E: Khalyanar 11, W: Khalyanar 10, Dämonische Aufwertung Q6, Erzschild Q4, Segnung des Werkzeugs Q7, Blick durch die Wand Q3, Dietriche aus dem Nichts Q5, Fluchtweg durch Stein Q4, Giftheilung Q4, Falsche Erinnerung Q6, Verbergen Q5, Zunge des Lügners Q7, Welle des Fleisches Q4, Magischer Blick Q5, Telekinese Q4, Arkaner Spiegel Q4, Schwächung des Geistes Q5, Augen des Anatomen Q4,

Instruktionen: Antimagie, Analyse, Beseelung des Geistes, Elementare Reinheit, Kontrolle über Element, Metamagie, Reinigung, Wahrnehmung der Quelle

Sprachen: Muttersprache Hiero-Imperial 16, Alt-Imperial 9, Gemein-Imperial 13, Imperiale Lautzeichen 10, Alt-Imperiale Glyphen 8, Imperiale Buchstaben 6

Ausrüstung: 1 Heiltrank D, 2 Astraltränke D, 1 Charismaelixier E, Triopta (Bindung, Astralspeicher III), Zauberstab (kurz, Bindung, Erzanalyse, Kraftfokus, Zauberspeicher), Crater (Analyse, Astrales Gefäß, Streckung, Verschluss), Siegel (Bindung), Toga, Lederschürze, hohe Gamaschen (je nach Wetter kommt noch ein wollener Umhang dazu).

ßend kam Oreistes nach Brajanopolis. Zuerst saß er in der Gefängnisdomäne ein, wurde später (nach Jahren untadeligen Verhaltens) aber ihr Vorsteher (der er offiziell immer war). Schließlich wurde er – mangels Konkurrenten – Vorsteher der hiesigen Cammer und schaffte es, diese neu zu beleben.

Charakter: Vorgeblich still, philosophisch und friedlich, ist er ein sadistischer Mörder, der schon Dutzende persönlich getötet und seziert hat. Diese Seite seines Charakters kommt während des Konfliktes um die Stadt zum Ausbruch.

Rolle: Der freundliche ältere Herr, der in Wahrheit ein sadistisches Monstrum ist.

Moral: In dem Augenblick, in dem man ihn zwang, seine große Liebe eigenhändig zu töten, starb jegliche Moral in ihm. Allerdings gibt er vor, äußerst fügsam zu sein.

Motivation: Seine Liebe wiederzuerwecken.

Mittel: Alles was notwendig ist, um seine Ziele zu erreichen.

Loyalität: Zu niemandem, unterhält gute ‚Freundschaften‘ zu einem halben Dutzend Menschen, die er aber ohne mit der Wimper zu zucken opfern würde.

Konfliktverhalten: Der Meister der Quellen Wahnsinn, Humus und Aggari setzt vornehmlich auf gebundene Dämonen, seine gespeicherten Stabzauber und erst dann auf sein Skalpell, mit dem er vorzüglich umzugehen versteht. Gezielte Stiche, die dank seines hohen Anatomie-Wertes zusätzlichen Schaden anrichten, sind seine Lieblingsangriffe – eventuell unterstützt durch einen Teleport, der ihn direkt hinter sein Opfer bringt.

Darstellung: Anfangs ein freundlicher, etwas zerstreuter älterer Mann, der sich immer mehr als Unmensch entlarvt – diese Tatsache aber sehr gut überspielen kann.

Asmandius de Quoran, Adeptus Exemptus

Erscheinung: Der junge Optimat (33, 1,83 Schritt, lange, schwarze Haare, blaue Augen, gut aussehend) ist als Müßiggänger und Liebhaber in der Stadt bekannt.

Geschichte: Asmandius galt früh als intelligenter Magier, der allerdings kein Geschick in der Artefaktmagie und Technomantie aufwies. Da man schon viel in seine Ausbildung investiert hatte, beschloss man, ihn zum Spitzelmeister von Brajanopolis zu machen. Und so übernahm er das Spitzelnetz von Oreistes (nicht ahnend, dass dieser einige besondere Aktivposten vor seinem Spitzelmeister verborgen hielt). Um nicht aufzufallen, tarnte er sich als unfähiger Magier, der sich dem Wein, der Liebe (zu beiden Geschlechtern) und den philosophischen Gedichten zugetan fühlt.

Charakter: Der junge Magier hat sich ein wenig in seinen verschiedenen Ichs verloren und experimentiert mit den Quellen Freiheit und Iryabaar, allerdings ohne ein konkretes Ziel. Seine Tätigkeit als Spitzelmeister empfindet er als trockene, buchhalterische Tätigkeit, da er noch nicht verstanden hat, welche Macht ihm sein Wissensschatz beschert. Schließlich kennt er die schmutzigen Geheimnisse der halben Stadt und archiviert sie sorgfältig.

Rolle: Geheimagent und Lebemann, Bürokrat und Orgienliebhaber – Asmandius weiß noch nicht, in welche Richtung er sich entwickeln möchte. Überlebt er die Konflikte in Brajanopolis wird er wohl Geheimagent werden.

Moral: Alle Wesen kann man manipulieren und so dauerhaft benutzen. Wer stirbt, wird zur Pulpagrundlage – nutzlos außer für die Armen.

Motivation: Neugier, Angst vor der Bedeutungslosigkeit wegen Talentlosigkeit

Mittel: Kontrolliert grob drei Viertel des örtlichen Quoran-Spitzelnetzes

Loyalität: Variabel, im Konflikt um Brajanopolis der örtlichen Cammer gegenüber vorerst loyal

Konfliktverhalten: Versucht, sich aus gewalttätigen Konflikten möglichst herauszuhalten, wobei ihm sein Optimatenstatus und seine mittlerweile recht kompetent eingesetzte Illusionsmagie helfen

Darstellung: Bradley Cooper als Faceman in Das A-Team

Zitate: „*Hm, dies könnte einmal nützlich sein! Bleibt bitte dran.*“

Seelentier: Biber

Asmandius de Quoran

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 16 **GE** 12

FF 11 **KO** 13 **KK** 10 **SO** 13

Zauberstab

INI 12 +1W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** N

LeP 28 **AuP** 31 **AsP** 23 **MR** 5 **RS** 1 **GS** 8

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend, Optimat, Viertelzauberer* (aus Optimat) / Brünstigkeit, Eitelkeit 7, Neugier 6, Stubenhocker, Verpflichtungen (gegenüber dem Mentor und der Cammer), Verwöhnt
Sonderfertigkeiten: Fälscher, Kulturkunde (Imperium), Aufmerksamkeit, Ausweichen 1, Defensiver Kampfstil, Aura verhüllen, Eiserner

Wille 1, Gedankenschutz, Kraftlinienmagie 1, Regeneration 1, Ritualkenntnis (Optimatik) 9, Stabzauber, Triopta-Rituale, Wesenbindung 1
Talente: Speere/Stäbe 10, Alchimie 9, Brettspiel 7, Feinmechanik 6, Heilkunde Wunden 6, Körperbeherrschung 9, Kryptographie 13, Magiekunde 10, Malen/Zeichnen 13, Mechanik 10, Menschenkenntnis 10, Philosophie 8, Rechnen 7, Staatskunst 7, Schlösser knacken 8, Selbstbeherrschung 11, Sich Verstecken 10, Singen 7, Sinnenschärfe 19, Tanzen 8, Überreden 9, Überzeugen 7, Zechen 13

Zauber: HE: Erfolg 10, E: Erz 11, E: Freiheit 9, E: Xolovar 6 W: Freiheit 7, Anführer der Truppen Q6, Herr der Streiter Q4, Schlachtplan Q4, Dietriche aus dem Nichts Q7, Fluchtweg durch Stein Q5, Silberner Schutz Q5, Einfluss aufheben Q6, Freiheit des Geistes Q5, Siegel der Freiheit Q5, Wagemut Q5, Augen des Einbrechers Q4, Zersetzung Q5, Zunge des Händlers Q5

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Beseelung des Körpers, Geistillusion, Illusion, Kommunikation, Verhüllung

Sprachen: Muttersprache Hiero-Imperial 13, Gemein-Imperial 16, Imperiale Lautzeichen 10

Ausrüstung: 1 Heiltrank E, 1 Gewandheitselixier D, 1 Charismaelixier E, 1 Banngift C, 1 Schlafgift D, Beschwörungstalisman (Siegel der Freiheit), Siegel (Bindung, Magisches Siegel, Verschlüsselung des Siegels), Zauberstab (normal, Bindung, Lebenstransfer, Frischer Geist, Mitverwandlung), Toga, Tasche mit Schreibutensilien, hohe Gamaschen (je nach Wetter kommt noch ein wollener Umhang dazu).

Weitere Gefolgsleute

Offiziell umfasst die regionale Cammer der Quoran acht Mitglieder (und eine größere Zahl an Honoraten, Dienern und Angestellten), von denen aber nur zwei öffentlich bekannt sind. Die dritte ist **Clarrisia ni Quoran** (59, 1,66 Schritt, graue Haare, blaue Augen, starrt jeden lange an, bevor sie irgendetwas sagt, berechnend, eiskalt, würde alles für ihre Freiheit tun, ist insgeheim Oreistes' Lehrmeisterin in verschiedenen abseitigeren Disziplinen, davon besessen, dass Optimaten Auserwählte und besonders sind, *brillante Artefaktmagierin*), eine Artefaktschmiedin, die in der Gefängnisdomäne Tarr Avastan einsitzt und offenbar ihr Leben lang daran geforscht hat, künstliches Leben zu erschaffen. Erst der Mord an einem halben Dutzend Optimaten brachte die Optimatin in einen Granitkerker unter der stark befestigten Domäne. Dort sind sechs Leonirsöldner (Veteranen) und 14 menschliche Wachen (erfahren) stationiert. Derzeit sind 3 Amaunir (erfahren), 8 Menschen (5 unerfahren, 2 erfahren, 1 Veteran), 1 Rhogolan (unerfahren) und ein Baramun (erfahren) in der Gefängnisdomäne gefangen. Im Cammergebäude gibt es neben den Optimaten noch den Verwalter **Julianus Serr Quoran** (30, 1,68, blond, grüne Augen, dicklich, gebildet, ein wenig arrogant, *meisterlicher Verwalter*), einen Honoraten des Hauses, sechs weitere menschliche Wachen (erfahren) sowie zwei Dutzend Diener. Weitere 14 menschliche Wachen sowie die beiden Honoraten **Sextinatarr Serr Quoran** (43, 1,96 Schritt, schwarzer Haarkranz, Kinnbart, hager, arrogant, *kompetenter Verwalter, meisterlicher Artefaktbauer*) und **Augurius Serr Quoran** (36, 1,93 Schritt, Glatze, braune Augen, Vollbart, muskulös, ehemaliger Minenaufseher, gibt sich gebildet und weltmännisch, ohne es zu sein, holt aber aus

den Minen viele Rohmaterialien heraus, welche die Kosten für Rohstoffe für die Magofaktur enorm senken, *meisterlicher Minenaufseher, kompetenter Verwalter*), welche die Hauptverwalter der Manufakturen und die Minen des Hauses vor Ort sind, sowie eine wechselnde Anzahl an Adepten verschiedener Stufen bilden den Kern des Hauses Quoran in Brajanopolis.

Haus Phraisopos

Kurzbeschreibung: Primär durch den Optimaten Calrissio te Phraisopos repräsentiert, der eher Glücksspieler als Medicus oder Chimärologe ist, sorgte ein gewonnenes Würfelspiel dafür, dass die Phraisopos plötzlich zur wichtigsten Optimatenfamilie vor Ort wurden. Kontrolliert große Teile der Nahrungsmittelversorgung vor Ort.



Status: Örtliche Cella der Cammer in der Provinz-Capitale – Bedeutung steigt im Verlauf des Abenteuers stetig. Gelingt es Calrissio, sich im Verlauf des Abenteuers durchzusetzen, besteht eine gute Chance, dass der Sitz der Cammer nach Brajanopolis verlegt wird.

Mitglieder: Sechs, Calrissio serr Phraisopos, Gyldsalia ti Phraisopos, ein Adeptus Maior und vier Adeptus Minor.
Gefolgsleute: 70 Kämpfer (davon 30 bei der Optrilithmine, der Rest auf den Domänen verteilt), 1.600-1.900 Klienten, 70 Zuträger (davon etwa 50 in Phraitolon konzentriert und jederzeit und kurzfristig verfügbar, der Rest binnen W6 +3 SR im Rest der Stadt).
Güter: Die Domäne Phraitolon, vier weitere Domänen (Lebensmittelerzeugung), die Tierfutter-Manufaktur, drei Steinbrüche, eine Mine (ursprünglich Kupfer, jetzt Optrilith), mehrere Schenken, über Mittelsmänner das Spielhaus *Blinkender Aureal*.

Handelswaren: Monopol auf die Einfuhr von Lebensmitteln, Holz und de facto dadurch auf Holzkohle.

Jährliche Einnahmen: 40.000-400.000 Aureal (Optrilithmine, während des Abenteuers stark schwankend), 19.000 Aureal (Domänen), 3.000 Aureal (Tierfuttermanufaktur), 3.100 Aureal (Abgaben), 9.300 Aureal (Sonstiges)

Jährliche Ausgaben: 17.000 Aureal (Rohstoffe), 18.000 Aureal (Löhne), 4.800 Aureal (Abgaben), 9.200 Aureal (sonstige Kosten)

Freie finanzielle Mittel: 1.500 Aureal pro None – steigt im Verlauf des Abenteuers auf 5.000 Aureal, bevor die Finanzmittel dann in **Feindliche Übernahme** komplett versiegen.

Strategie: Wer wagt, gewinnt, und Dreistigkeit gewinnt besonders viel. Wenn der Einsatz hoch ist, muss man bereit sein, alles zu verlieren, um den Gegner zu täuschen.

Moral: Wem das Glück hold ist, der kann alles erreichen.



Calrissio te Phraisopos, Adeptus Exemptus

Erscheinung: Der dunkelhäutige Optimat (38, 1,69 Schritt, dunkles, lockiges Haar, braune Augen, Schnurrbart, edle und auffällige Kleidung, fein gearbeitete Triopta) ist offensichtlich auf sein Äußeres bedacht. Gerne akzentuiert er seine seidene Robe (in den Hausfarben) mit anderen Farben und rauschenden Umhängen. Er legt Wert auf pompöse Auftritte.

Geschichte: Calrissio hat eigentlich mit dem Bergbau wenig zu tun. Er war stets ein Einzelgänger und vor allem eine Spielernatur. So schmuggelte er auf seinem arcanomechanisch verbesserten Schiff Elang Rapida verbotene Waren zwischen dem kerrishitischen Reich und dem Imperium, verdingte sich in der myranischen Unterwelt und galt als einer der unwürdigsten Vertreter seines Hauses. Dabei brachte ihn sein Hang zum Glücksspiel mehr als einmal in Schwierigkeiten. Schließlich verließ ihn sein Glück zeitweilig vollends: Zuerst verlor er in einem Kartenspiel sein Schiff an einen befreundeten Schmuggler, der ihn wenig später um den Anteil eines gemeinsamen Coups brachte. Völlig mittellos wurde er von seinem Haus ausgelöst und mit der Verwaltung der Phraisopos-Liegenschaften in Brajanopolis betraut. Bald begann er wieder dem Glücksspiel zu fröhnen – und gewann schließlich die heruntergewirtschaftete Mine eines unabhängigen Schürfers. Da die Phraisopos im Bergbau der Stadt unterrepräsentiert waren, beschloss Calrissio, die Mine zu seinem Prestigeobjekt zu machen. Wie es der Zufall wollte, stürzten Teile der Mine ein und legten eine unterirdische Höhle frei, in der sich ein gewal-

tiges Optrilithvorkommen befindet. Nun wurde Calrissio plötzlich wichtig und konnte erstaunlich schnell die Prüfung zum Magus absolvieren.

Charakter: Dreist, aber höflich, freundlich, wenn es ihm dient (besonders hübschen Frauen gegenüber), loyal, eiskalt, wenn man seine Loyalität zu oft missbraucht hat, sieht Fehler schnell ein – aber besonders stolz und gierig.

Rolle: Der freundliche, aber undurchschaubare Optimat, der sehr viel auf sein Glück gibt.

Moral: Wechselhaft, betont immer seine Ehrlichkeit und Loyalität, kann aber, wenn es die Situation verlangt, auch zum Verräter werden.

Motivation: Möchte sich seine eigene Machtbasis, unabhängig von seinem Haus aufbauen – durch sein Glück, seine Tatkraft und seinen Charme.

Mittel: Verschwendet bedenkenlos die ihm zur Verfügung gestellten Mittel seines Hauses, wenn dies seinen persönlichen Zielen nützt.

Loyalität: Zuerst sich selbst, dann mit weitem Abstand seinem Haus und seinen Aktivposten gegenüber. Natürlich behauptet er anderes.

Konfliktverhalten: Versucht, sich aus direkten Konflikten herauszureden, wenn dies nicht klappt, wendet er auch miese Tricks und Illusionsmagie (die er der drögen Chimärologie vorzieht) an. Im direkten Kampf kombiniert er die Quellen *Erfolg*, *Iryabaar* und *Luft* mit *Finten* und *gezielten Stichen*.

Darstellung: Jede Ähnlichkeit mit Lando Calrissian aus Star Wars ist beabsichtigt.

Zitate: „Wisst Ihr, dass Ihr eine wunderschöne Frau seid? Natürlich wisst Ihr das! Darf ich Euch zu einem guten Wein einladen?“ (Zu einer gut aussehenden, menschlichen Abenteurerin) „Nun, dieses Spiel habt ihr wohl gewonnen! Oh, halt, wartet, dies hier hätte ich beinahe vergessen ...“

Seelentier: Falke

Calrissio te Phraisopos

Eigenschaften:

MU 18 KL 12 IN 15 CH 16 GE 11

FF 13 KO 10 KK 9 SO 12

Zauberstab

INI 13 +1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6 DK N

Schwerer Dolch

INI 13 +1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+2 DK N

LeP 24 AuP 32 AsP 42 MR 11 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Optimat, Verpflichtungen (gegenüber dem Mentor und der Cammer), Viertelzauberer* (aus Optimat), Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend / Eitelkeit 6, Goldgier 4, Neid 5, Rachsucht 8, Spielsucht 5, Schlechter Ruf

Sonderfertigkeiten: Fälscher, Geländekunde (Sumpf, Dschungel, Wüste), Kulturkunde (Imperium), Rosstäuscher, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Aura verhüllen, Formelentwicklung III (Erfolg, Instruktion), Meisterliche Regeneration, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik) 10, Stabzauber, Triopta-Rituale, Wesenbindung I

Talente: Dolche 7, Speere/Stäbe 9, Anatomie 7, Brettspiel 1, Betören 9, Etikette 8, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 11, Geographie 10,

Geschichtswissen 7, Handel 11, Hauswirtschaft 8, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Wunden 11, Heilkunde Krankheiten 9, Magiekunde 11, Malen/Zeichnen 7, Pflanzenkunde 7, Rechnen 8, Schätzen 11, Schriftlicher Ausdruck 6, Selbstbeherrschung 8, Sich Verkleiden 6, Sinnen-schärfe 7, Tierkunde 6, Überreden 13, Überzeugen 8, Zechen 6

Sprachen: Muttersprache Hiero-Imperial 15, Gemein-Imperial 18, Alt-Imperial 11, Imperiale Lautzeichen 9, Alt-Imperiale Glyphen 8

Zauber: HE: Darcalya 12, E: Erkenntnis 10, E: Erfolg 12, E: Humus8, E: Luft 7, Alte Freunde Q5, Bittersüße Verführung Q6, Kühler Kopf Q6, Aufklärung Q4, Übersinnliche Reflexe Q5, Verwirrung des Geistes Q6, Respektsperson Q5, Schlachtplan Q4, Chamäleon Q4, Giftheilung Q5, Großer Heilzauber Q4, Ablenkung Q5, Federfall Q3, Goldenes Ohr Q4

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Beseelung des Körpers, Illusion, Kontrolle über Gefühle, Schutz vor Quelle, Verhüllung, Wahrnehmung

Ausrüstung: 1 Heiltrank D, 1 Astraltrank D, Zauberstab (Bindung, Seil, Reinigung, Mitverwandlung, Kraftfokus, Funkenregen), Triopta (Bindung, Astralspeicher I), Siegel (Bindung, Magisches Siegel), Toga mit Schärpe, Stiefel, Schminkzubehör (Kohlestift, verschiedene, bräunliche Puder, Parfüm), Satz gezinkter Würfel

Gyldsalia tí Phraisopos, Maga

Erscheinung: Die uralte Optimatin (97, 1,58 Schritt, fast weißes, strähniges Haar, viele Falten, besonders um die Mundwinkel herum, weiße, schmucklose Porzellan-Triopta) hält nichts von kosmetischen Verjüngungen, nur um dem imperialen Schönheitsideal zu entsprechen.

Geschichte: In ihrer Jugend war die Grande Dame von Brajanopolis eine begeisterte Forscherin auf dem Gebiet der Pflanzen-Chimären. Dabei war es ihr wichtig, besser sättigende und widerstandsfähigere Nutzpflanzen zu erschaffen, auch wenn ihr mehrere Experimente aus dem Ruder gelaufen sind. In späteren Jahren musste sie sich auf Wunsch des Hauses der Politik widmen und war lange Zeit wissenschaftliche Beraterin des Horas von Narinion. Vor drei Jahrzehnten zog sich die alte Dame nach Brajanopolis zurück, um sich hier ihren Blumen zu widmen. Dabei hatte sie allerdings auch Forschungen mit der speziellen, mit Mineralien durchsetzten Erde der Stadt im Sinn und steht kurz davor, einen phänomenalen Durchbruch zu erzielen.

Charakter: Hat in ihrem Leben mehr als genug an ambitionierten Projekten geforscht und etliche politische Kämpfe ausgefochten. Will sich deshalb wenn möglich aus dem Konflikt heraus halten und widmet sich ihrer Orchideenzucht und ihren letzten Forschungen. In ihrem welken Körper steckt immer noch ein wacher Geist.

Rolle: Der ruhige und bedächtige Gegenpart zum leicht aufgebracht, wechselhaften und spontanen Calrissio. Joker, um diesen zu bändigen.

Moral: Hoch, die Optimaten sind das Gehirn des Imperiums, das den Magen füllen muss, damit der Körper (das Volk) seine Aufgaben erledigen kann.

Motivation: Vor ihrem Tod noch etwas Herausragendes zu leisten, dessentwegen man sich noch in Jahrhunderten ihrer erinnert.

Mittel: Keiner der Mächtigen der Stadt wagt es, gegen die alte Frau vorzugehen, so zerbrechlich sie auch erscheinen mag. Ihrerseits hält sie sich aus politischen Ränkespielen heraus. Wenn sie vorschlägt, dass jedes begüterte Haus der Stadt Pulpa (oder auch frische Lebensmittel) an die Armen spenden solle, dann tut man dies. Gyldsalia hat in vielen Phraisopos-Cammern und in der älteren Generation am narinischen Hof zahllose Verbündete. Vor Ort kommt sie mit wenig Geld aus und bewohnt nur den Nebenflügel des Guts Silberwald (dessen Hof allerdings mit Glas überdacht ist und so ein großes Gewächshaus bildet).

Loyalität: Zu ihrem Haus, dann ihren verbliebenen Freunden, dem Volk des Imperiums.

Konfliktverhalten: Sie weicht keinem Konflikt aus, weiß sie doch, dass sie nicht mehr lange zu leben hat. Versucht allerdings, durch ihre Autorität einen gewaltsamen Konflikt abzuwenden.

Darstellung: Orientieren Sie sich an der Rolle der Mags (gespielt von Lynn Cohen) in Die Tribute von Panem – Catching Fire, und fügen Sie die Liebe zu Blumen hinzu. Sprechen Sie wenig und wenn, dann leise und mit kratziger Stimme. Seien Sie stets ein wenig abwesend, so als wären ihre Gedanken mit etwas enorm Wichtigem beschäftigt.

Zitate: „Einst war ich eine schöne Frau – aber Blumen verdorren! Bald werde ich zum Dünger zukünftiger Optimatengenerationen.“

Seelentier: Eichhörnchen

Gyldsalia ti Phraisopos

Eigenschaften:

MU 11 KL 16 IN 18 CH 15 GE 9

FF 12 KO 10 KK 8 SO 14

LeP 27 AuP 31 AsP 72 MR 9 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Apanage III, Ausdauernd 6, Begabung [Pflanzenkunde], Innerer Kompass, Koboldfreundin, Optimat, Vollzauberer* (aus Optimat) / Fürsorglich 8, Selbstgespräche, Vergesslichkeit, Sensibler Geruchssinn

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze), Kulturkunde (Imperium), Ortskenntnis (Via Brajanos), Siminiagefälliges Wissen, Gefäß der Sterne, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik) 18, Resistenz gegen Krankheiten, Stabzauber Triopta-Rituale, Wesenbindung III, Wesensformer II

Talente: Dolche 3, Ackerbau 14, Alchimie 16, Anatomie 9, Etikette 11, Geschichtswissen 14, Götter/Kulte 8, Hauswirtschaft 12, Heilkunde Gift 9, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Wunden 13, Lehren 18, Magiekunde (Humus) 12 (14), Malen/Zeichnen 7, Menschenkenntnis 14, Pflanzenkunde (Blumenzucht) 22 (24), Rechnen 10, Selbstbeherrschung 9, Schriftlicher Ausdruck 10, Sinnenschärfe 7, Staatskunst 8, Sternkunde 11, Tierkunde 3, Überreden 2, Überzeugen 2, Wildnisleben 8, Winzer 11

Sprachen: Muttersprache Hiero-Imperial, Alt-Imperial 11, Tharpu-ranisch 4, Kentorisch 4, Imperiale Lautzeichen 10, Alt-Imperiale Glyphen 9

Zauber: HE: Erkenntnis 14, E: Zauberei 17, E: Kraft 11, E: Humus 19, E: Khalyanar 14 W: Humus 17, W: Khalyanar 13; W: Erkenntnis 8, Kompass Q5, Übersinnliche Reflexe Q7, Verwirrung des Geistes Q6, Gaben des Waldes Q5, Giftheilung Q6, Großer Heilzauber Q5, Weg durch die Dornen Q6,

Instruktionen: Analyse, Beseelung der Umwelt, Beseelung des Geistes, Elementare Reinheit, Elementare Manifestation, Kontrolle über Element, Schutz vor Quelle, Wahrnehmung

Ausrüstung: Toga mit Schärpfe, Sandaletten, 1 Heiltrank D, 1 Zaubertrank C, Triopta (Stirnreif, Bindung, Zauberspeicher II, Astralspeicher III) 1 Magierstab (kurz, Bindung, Humusanalyse, Kraftfokus, Dienstfokus)

Weitere Gefolgsleute

Myrbarius Serr Phraisopos (58, 1,79 Schritt, volles braunes Haar, grüne Augen, fehlender Finger, intrigant, gut aussehend, *brillanter Verwalter*) wurde von Calrissio als Verwalter der Optrilithmine eingesetzt. Der Honorat tut alles, um sich dieses Gunstbeweises als würdig zu erweisen – und seine eigene Stellung zu sichern. **Rhacellia Serra Phraisopos** (38, 1,76 Schritt, blaue Augen, gelocktes, blondes Haar, grüne Augen, gut aussehend, gerecht, heimlich in Calrissio verliebt) ist die Verwalterin der Domänen, auf denen vornehmlich Nahrungsmittel angebaut werden. Sie weiß, dass sie den höchsten Posten erreicht hat, der ihr möglich ist, und will diesen bewahren. Sie ist nicht bereit, irgendwelche Risiken einzugehen. **Brutius Serr Phraisopos** (44, 1,84 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, Backenbart, fett, hässlich, Glatze, graue Augen, *begnadeter Menschenschinder, kompetenter Verwalter*) wiederum ist für drei große Steinbrüche des Hauses verantwortlich und neidet Myrbarius die Leitung der Optrilithmine (aus der er wesentlich mehr Gewinn holen würde). Quält seine Sklaven und Unfreien, um bessere Erträge zu generieren, mit dem Bergarbeiter-Collegium verfeindet, benötigt aber immer wieder deren Arbeiter. In letzter Zeit wurden 30 Elitesöldner angeworben, die sicherstellen sollen, dass niemand anderes die Optrilithmine unter seine Kontrolle bringt, Unbefugte sie nicht betreten und der Diebstahl durch Arbeiter und Sklaven möglichst gering ausfällt. Angeführt werden die Söldner vom ehemaligen Myrmidonen **Ragdarius Serr Phraisopos** (44, 1,98 Schritt, Glatze mit einem Kranz aus Hautbildern (Schwelter und Kentemas), Gyldraländer, ruhig und besonnen, loyal, *kompetenter Offizier, meisterlicher Stratege*).



Haus Rhidaman

Kurzbeschreibung: Der komplette Fernhandel wird durch die Rhidaman abgewickelt, die einen großen Teil der Waren aus fernen Ländern nach Brajanopolis bringen und auch die meisten geförderten Metalle von den Quoran und den unabhängigen Schürfern aufkaufen und in die Provinzhauptstadt (und von dort weiter ins gesamte Imperium) schaffen. Auch die Geldgeschäfte und zahlreiche örtliche Händler sind Gefolgsleute der Rhidaman.



Mitglieder: sieben, Anthalys dyll Rhidaman, Aegos te Rhidaman, 3 Adepti Maior, 2 Adepti Minor
Status: Autonome Celle der Cammer in der Provinzhauptstadt

Gefolgsleute: 60 Kämpfer (davon 30 Rhidar), 700-1.000 Klienten, etwa 100 Zuträger (davon je 10 pro Viertel, der Rest in Nerchost konzentriert und jederzeit und kurzfristig verfügbar).

Güter: Insgesamt 14 Lagerhäuser (1 Aureal pro 10 Raumschritt und None Gebühr), 24 Fuhrwerke, 4 Eisenwarenhändler, 7 weitere Händler (Kleidung, Kurzwaren, Holz), Schreinerei (außerhalb der eigentlichen Stadt), 7 Bergbaudomänen, die an etwa 200 freischaffende Schürfer verpachtet sind.

Handelswaren: Alles außer Lebensmittel (Monopole auf Metallwaren, Stoffe, Waffen, Werkzeuge, Kurzwaren, Papier, diverse mehr), alle gefällten Bäume der verpachteten Gebiete müssen zuerst den Rhidaman zum Kauf angeboten werden, Lagerung, Transport und Verkauf von Waren.

Jährliche Einnahmen: 65.000 Aureal (Handel, Lagerhausmieten und Lizenzabgaben), 5.200 Aureal (Geldverleih), 1.800 Aureal (Abgaben), 1.500 Aureal (Sonstiges)

Jährliche Ausgaben: 25.000 Aureal (Rohstoffe), 16.000 Aureal (Löhne), 1.400 Aureal (Abgaben), 11.700 Aureal (sonstige Kosten)

Freie finanzielle Mittel: 485 Aureal pro None

Strategie: Will jemand mit seinen Geschäften Gewinn machen, muss er seine Waren an uns verkaufen. Wir verrechnen dies dann mit seinen Schulden für Nahrungsmittel, Werkzeug und Lizenzgebühren.

Moral: Geld kennt keine Moral – diese steht Geschäften und Gewinnen im Weg.

Die Rhidaman waren der große Gewinner des ersten Machtkampfes um Brajanopolis. Durch den massiven Einsatz von Haustruppen konnten sie sich große Landstücke sichern, die sie später für einen Spottpreis den bisherigen Besitzern abkauften. Anders als die Quoran, welche einen

großen Teil ihrer Arbeiter bezahlten, verpachteten die Rhidaman ihr Land und ließen unabhängige Schürfer dafür bezahlen, nach Edelmetallen zu schürfen. Natürlich müssen diese ihre Vorräte und Werkzeuge über die Rhidaman einkaufen – und ihre Erträge wiederum an die Rhidaman verkaufen. Einziger Wermutstropfen ist die Tatsache, dass die einzige Gießerei der Stadt den Quoran gehört, die dieses Monopol erbittert verteidigen. Auch der Geldverleih ist fest in den Händen der Rhidaman.



Anthalys dyll Rhidaman, Maga

Erscheinung: Der immer noch sehr schönen Optimatin (69, wirkt aber wie 30, 1,72 Schritt, rotbraunes, lockiges Haar, blaue Augen, goldene Triopta mit zahlreichen darin eingefassten Edelsteinen) flogen bei ihrer Ankunft in Brajanopolis vor einem Jahr die Herzen der Männer förmlich zu.

Geschichte: Anthalys war lange Zeit eine einfache Kontoristin, die eine unwichtige Handelsroute des Hauses kontrollierte. Auch wenn sie stets erfolgreich war, gelang ihr aufgrund einer misslungenen Intrige nie der weitere Aufstieg in Cammer und Haus. Doch schließlich, schon als ältere Dame, war ihr das Schicksal hold: in Gestalt des mächtigen Handelsherren Prathanos te Rhidaman, der einige wichtige Geschäfte in der Domäne von Anthalys tätigte, sich dabei in die Frau verliebte und sie trotz ihres vermeintlich schlechten Rufs heiratete. Allerdings war dem wesentlich älteren Optimaten in der Folge kein langes Leben vergönnt. Nur drei Oktale nach der Ankunft seiner magisch verjüngten Frau in Brajanopolis verstarb er unter mysteriösen Umständen. Ge-

mäß seinem neuen Testament vermachte er seiner Frau sein Vermögen, einen bedeutenden Sitz im Senat der Provinz und seine Domänen in Brajanopolis. Von hier aus erkundete Anthalys vorsichtig die Provinz, ging Affären mit einem Dutzend einflussreicher Bürger der Stadt und der Provinz ein und sorgte mit Gewalt und Intrigen dafür, dass ihre Untergebenen loyal zu ihr standen. Denn die schillernde Optimatin hatte aus vergangenen Fehlern gelernt und ging bei der Festigung ihrer Macht sorgfältig vor. Vor allem, als sie ihren Titel erhielt, war dieses Netz aus Beziehungen extrem nützlich. Dann begann der Optrilithrausch, und Anthalys erkannte ihre Chance, nicht nur innerhalb der Provinz rasant aufzusteigen.

Charakter: Ihre gescheiterte Intrige, die sie für mehr als drei Jahrzehnte auf einem aussichtslosen Posten versauern ließ, hat Anthalys vorsichtig werden lassen. Sie wurde zu einer Ränkeschmiedin, die ihr Talent niemandem wirklich offenbarte, und galt allgemein als inkompetente, alternde Verführerin und Intrigantin. Allerdings hat sie nun ihre Chance genutzt und ihr ererbtes Imperium in Brajanopolis fest im Griff.

Rolle: Die von allen geliebte Verführerin, die nur scheinbar keine Kontrolle über ihre Geschäfte hat. Siehe **Mysterien: Anthalys' Liebschaften**, S. 53.

Moral: Moral kann man kaufen wie den Rest eines Menschen.

Motivation: Bewahrung und Ausbau ihrer momentanen Stellung – Übernahme der Optrilithmine.

Mittel: Ihr Körper, Intrigen, Bestechung und, wenn nichts anderes hilft, brutale Gewalt

Loyalität: Sich selbst gegenüber.

Konfliktverhalten: Wenn sie sich bedroht fühlt, fährt sie die Krallen aus. Als Meisterin der Quellen Begierde, Xolovar und Darcalya versucht sie zuerst, sich mit herablassender Arroganz und Manipulation aus Konflikten heraus zu manövrieren.

Darstellung: Denken Sie an Joan Collins als Alexis Carrington Colby in Denver-Clan – eine ältere, intrigante Frau, die sich an ihre Schönheit krallt. Lächeln Sie viel, sorgen Sie aber dafür, dass dieses Lächeln nicht bis zu den Augen geht.

Zitate: „Schätzchen, meinst du, das müsste so ablaufen? Unterschätze mich bitte nicht!“

Seelentier: Säbelzahn tiger

Anthalys dyll Rhidaman

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 16 **GE** 10

FF 10 **KO** 10 **KK** 9 **SO** 14

Dolch

INI 11 +1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6 **DK** H

LeP 31 **AuP** 33 **AsP** 60 **MR** 11 **RS** 1 **GS** 8

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend, Aurakonjunktion zu Dämonen I, Vollzauberer, Verbindungen (SO 30), Verhüllte Aura / Eitelkeit, Goldgier 5 Größenwahn, Impulsiv, Unvermögen für Influxion

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Aufmerksamkeit, Finte, Ausweichen II, Eiserner Wille I, Engramm, Gedankenschutz,

Gefäß der Sterne, Große Meditation, Höhere Bindung [Dämonen der Quelle Darcalya], Kombinationszauberei, Ritualkenntnis (Optimatik) 14, Spontanzauberei I, Stabzauber, Triopta-Rituale, Wesenbindung I

Talente: Dolche 14, Hieb Waffen 8 Alchemie 10, Betören 13, Brettspiel 9, Etikette 16, Falschspiel 8, Götter/Kulte 9, Handel 4, Hauswirtschaft 13, Kartographie 7, Körperbeherrschung 11, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 14, Philosophie 8, Rechnen 17, Rechtskunde 10, Überreden 15, Überzeugen 11, Schätzen 2, Selbstbeherrschung 9, Sich verkleiden 7, Sinnenschärfe 11, Staatskunst 11, Tanzen 11, Tierkunde 8, Zechen 9

Sprachen: Hiero-Imperial 16, Gemein-Imperial 14, Gemein-Amatural 11, Rhoglossa 8, Imperiale Lautzeichen 10

Zauber: HE: Erfolg 13, E: Darcalya 15, E: Begierde 11, E: Zauberei 9, E: Aggari 8, E: Xolovar 8; E: Xolovar 13, W: Darcalya; Düstere Inspiration Q5, Megalomanie Q4, Verlangen Q4, Bittersüße Verführung Q5, Respektsperson Q6, Schlachtplan Q3, Augen des Einbrechers Q7, Verhängnis Q4, Zunge des Händlers Q7, Arkaner Spiegel Q3, Schwächung des Geistes Q2, Dämonische Aufwertung Q4, Goldmacher Q5, Zunge des Händlers Q6

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Beseelung des Objekts, Geistillusion, Hellsicht, Kontrolle über Gefühle, Kommunikation, Kontrolle über Wesen, Schutz vor Quelle, Verhüllung,

Ausrüstung: Stab (Stabform, Bindung, Kraftfokus, Reinigung, Schild vor Dämonen, Spontanfokus), Triopta (Halbmaske, Bindung, Astral-speicher II, Zauberspeicher II), 1 Charismaelixier D, 2 Heilränke C, 2 Astralränke D, 1 Gegengift D, Seidenkleid, Sandaletten, Haarnadeln, Schminkspiegel und Utensilien

Aegos te Rhidaman, Kommandant der Rhidar, Adeptus Maior

Erscheinung: Der schmallippige Kommandant (33, 1,89 Schritt, Glatze, gut aussehend, Narben am Hals, *herausragender Soldat, meisterlicher Meuchler und Spion*) der Rhidar und Söldner im Dienste des Hauses wirkt wie ein perfekter, wenn auch ein wenig eitler Soldat. Er trägt häufig eine Volltriopta mit verspiegeltem Gesichtsteil.

Geschichte: Als junger Mann liebte Aegos es, Frauen zu seinem Spaß zu verführen. Überhaupt war das Leben als Spion und Meuchler aufregend und garantierte Abenteuer. Dies änderte sich, als er sich in Lyvernia verliebte. Schließlich zeigte seine Geliebte ihr wahres Gesicht und schnitt Aegos die Kehle durch. Er überlebte nur, weil das Attentat im Kontor des Hauses in Lanagar stattfand und er umgehend mächtige Heilmagie nutzen konnte. Seine Rache an seiner verräterischen Geliebten machte ihn in der Folge zu einem Getriebenen. Mehr und mehr folgte er den Prinzipien der Domäne Tyakaar. Schließlich fand er Lyvernia – sie lebt seither im Keller seines Atriumhauses. Regelmäßig foltert und quält er die junge Frau, deren Körper mittlerweile von Narben gezeichnet ist. In dieser Zeit wandte er sich verstärkt der Domäne Tyakaar zu, so dass er kurz vor einem Pakt mit der Quelle steht. Er liebt es, Untergebene zu quälen.

Charakter: Der hauptsächlich als Soldat bekannte Aegos hat Jahre damit zugebracht, sich als perfekter Soldat zu prä-

sentieren, nur um unerkannt seiner Tätigkeit als Meuchler, Folterer und Spion nachgehen zu können. Allgemein gilt er als Ehrenmann. Das spielt er aber nur vor, eigentlich ist ihm Profit wichtiger. Für Geld – sowie für die allgemeine Ordnung und seine verquere Form von Gerechtigkeit – würde er jeden verraten. Kennt man ihn erst ein wenig, weiß man nie, ob man ihm vertrauen kann. In stillen Momenten zweifelt er gelegentlich an sich selbst und fragt sich, was ihm seine Gewinne und seine Skrupellosigkeit dereinst beschern werden. Er hat sich aber mit seiner geheimen Vorliebe für Folter arrangiert.

Rolle: Die Klinge der Rhidaman in Brajanopolis. Konkurrent der Charaktere – egal ob sie für oder gegen die Rhidaman sind. Potenzieller Schurke und sicherer Verräter.

Moral: Moral wird überbewertet. Jeder behauptet, sie zu besitzen, aber ohne ist man besser dran.

Motivation: Der Spion und Soldat, der ein Meister der Quelle Tyakaar ist und sich von dieser Quelle enorm beeinflussen lässt. Genießt es, sich ausgiebig zu rächen und seine verräterische Geliebte langsam, aber sicher zu töten. Ahnt, dass er dereinst ein Diener der Niederhöllen werden und zu einem Pakt gezwungen sein könnte. Scheut aber vor diesem Schritt zurück.

Mittel: Immer wenn er Gefühle preisgab, wurde er betrogen und benutzt, so dass er in der Gewalt ein Ventil fand. Heute ist vor allem Gewalt gegen – vermeintlich – Schwächere seine erste Wahl.

Loyalität: Sich selbst, dann seiner Cammer, in weitem Abstand Anthalys, aber nur, weil er seine Feinde nah bei sich hält.

Konfliktverhalten: Matrizen der Quellen Begierde, Darcalya, besonders gerne aber der Quelle Tyakaar, bei letzterer häufig auch Wesensbeschwörungen.

Darstellung: Mark Strong in der Rolle des Godfrey in Robin Hood. Lächeln Sie nur bei höherrangigen oder nützlichen Gesprächspartnern fröhlich. Ansonsten sollte ihr Gesicht kalt und berechnend wirken. Ein Lächeln sollte ansonsten zynisch und wie eine Drohung wirken.

Zitate: „Eines Tages werden wir sicherlich viel Spaß miteinander haben!“

„Tötet sie – alle!“

Seelentier: Wendigo

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Todesstoß, Wuchtschlag, Begabung für [Quelle Carafai], Ritualkenntnis (Optimatik) 8, Stabzauber, Triopta-Rituale

Talente: Ringen 13, Bastardstäbe 13, Dolche 11, Säbel 17, Zweihand-Hieb Waffen 13, Wurfmesser 9, Anatomie 8, Athletik 13, Bettören 10, Fahrzeug Lenken 6, Fleischer 6, Götter/Kulte 7, Heilkunde Wunden 10, Heraldik 7, Klettern 9, Körperbeherrschung 15, Kriegskunst 12, Magiekunde 8, Reiten 10, Sagen/Legenden 9, Schleichen 12, Schneidern 6, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 11, Sinnenschärfe 9, Staatskunst 7, Tätowieren 8, Tierkunde 8, Überreden 10, Überzeugen 7, Zechen 9

Sprachen: Hiero-Imperial 13, Gemein-Imperial 15, Kerrishitisch 11, Mahapratisch 8, Narkramarisch 7

Zauber: HE: Carafai 14, E: Darcalya 9, E: Tyakaar 7 W: Tiergeist 9, W: Feuer 8

Kampfindspiration Q6, Ausufernde Gewalt Q5, Streitinspiration Q2, ein Tiergenius (intern, Kobra) Q6, ein Tiergeist (intern, Tiger) Q4, Feuer-genius (intern, Q4), Feuergeist (intern, Q4), Imaginäre Folter Q5

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Explosion, Geistillusion, Kontrolle über Gefühle, Schutz, Schadenszauber

Ausrüstung: Stab (Kurz, Bindung, Blendung, Kraftfokus), Triopta (Helmmaske, Bindung), 1 Heiltrank C, 1 Astraltrank D, Toga, Brustpanzer, Lederer Wickelrock, Ledergamaschen, Unterarmmlange Lederhandschuhe

Weitere Persönlichkeiten

Die außergewöhnlichste Persönlichkeit im Rhidamangefolge ist der gemächliche Baramune **Wordorn Serr Rhidaman** (112, 2,38 Schritt, hellbraunes Fell, graue Augen, gutmütig, pedantisch, *kompetenter Verwalter*), dem die Verwaltung sämtlicher Lagerhäuser des Hauses in Brajanopolis obliegt. Besonders stolz ist er auf seinen Honoratenrang. Er kleidet sich deshalb in speziell für ihn angefertigte menschliche Kleidung. **Darnelius serr Rhidaman** (37, 1,83 Schritt, rotes Haar mit extremen Geheimratsecken, *brillanter Geldverleiher*) ist der bekannteste und gierigste Geldverleiher der Stadt. Jeder dritte unabhängige Goldschürfer steht mit mehr Aural in der Kreide, als er jemals erwirtschaften wird. Der **Priester des Fekol OaRi** (29, silbernes Fell, dreistes Grinsen, zwirbelt gerne seine Schnurrhaare, *meisterlicher Betrüger, kompetenter Prediger*) findet seine Gemeinde weniger in einem Tempel, als auf der Straße. Sein Aufruf „Gebt und ihr werdet mehr bekommen!“ ist in der ganzen Stadt bekannt.



Aegos te Rhidaman Halbzauberer, magischer Kämpfer

Eigenschaften:

MU 16 KL 15 IN 13 CH 14 GE 14

FF 11 KO 15 KK 13 SO 13

Säbel

INI 17 +1W6 AT 18 PA 16 TP 1W6+3 DK N

Dur Lamach

INI 15 +1W6 AT 16PA 14 TP 1W6+4 DK NS

Ringen

INI 16 +1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6 DK H

LeP 32 AuP 33 AsP 28 MR 9 RS 3 GS 8

Vorteile/Nachteile: Eisenaffine Aura, Halbzauberer, Hohe Lebenskraft / Blutausch, Rachsucht 7

Das Bergarbeiter-Collegium

Kurzbeschreibung: Eine rhogolanisch dominierte Vereinigung der Bergarbeiter der größeren Minen. Wenn es das Collegium nicht will, arbeitet kein Freier in den Minen von Brajanopolis.

Mitglieder: Akitius (Curator des Collegiums), Shinxanas (Prätor des *Siminia-Tempels*), Gaxitios (Vorarbeiter der Schmiedemanufaktur), Gexatina (Zenturio der Siminia-Garde), Ketashios (Vorarbeiter der Phraisopos-Mine), Rhashikas (herausragender Bildhauer), Xakate (meisterliche Waffenschmiedin)

Gefolgsleute: 150 zwergische Schläger und Kämpfer, davon ein Viertel bei der Siminia-Garde (Werte wie erfahrene Zwerge), 4.500 Klienten, etwa 200 Zuträger, haben das Spitzelnetz des hohen Hauses Quoran infiltriert, erfahren bei 1-3 auf dem W20 sämtliche offiziellen Pläne der Quoran.

Güter: Keine eigenen, abgesehen vom Haus des Collegiums in Ardaras, kontrolliert aber de facto sämtliche Minen in und um die Stadt und mehrere Gewerbe zur Weiterverarbeitung und Verhüttung von Metallen. An der Schmiedemanufaktur (offiziell den Quoran gehörend) ist das Collegium finanziell beteiligt.

Handelswaren: Die Arbeitskraft fast aller freien Minenarbeiter der Stadt.

Jährliche Einnahmen: 9.000 Aureal (Magofaktur), 6.000 Aureal (Lohnanteile), 5.000 Aureal (Spenden), 3.600 Aureal (Sonstiges)

Jährliche Ausgaben: 6.000 Aureal (Rohstoffe), 2.000 Aureal (Löhne), 10.500 Aureal (sonstige Kosten)

Finanzielle Mittel: 125 Aureal pro None

Strategie: Drohen mit Arbeitsniederlegung und Blockade der Minen einzelner Hoher Häuser, Bedrohung und Vertreibung von unabhängigen Schürfern. Heimliche Abzweigung von Edelmetallen aus den Minen der Hohen Häuser.

Moral: Wir sorgen dafür, dass unsere Klienten einen Lohn erhalten, der ihrer harten und gefährlichen Arbeit angemessen ist.

Dem Bergarbeiter-Collegium eine kriminelle Gesinnung zu unterstellen, wie manche hiesigen Optimaten es hinter vorgehaltener Hand tun, ist ein Fehler. Schließlich sorgen die Rhogolanen dafür, dass man die am besten geeigneten Arbeiter für seine Mine zugeteilt bekommt und diese professionell vor Einstürzen und Wassereinbrüchen geschützt wird. Oft führt der Einsatz einer Arbeiterkolonne des Collegiums anstelle von Sklaven zu einer enormen Ertragssteigerung – selbst wenn man die Abgaben an das Collegium und den Tempel des Siminia sowie einen gewissen Schwund in den Minen und weiterverarbeitenden Betrieben mit einkalkuliert. Insgesamt kann man sagen, dass das Collegium

die mächtigste nicht-optimatische Vereinigung in der Stadt ist und auf Augenhöhe mit den hiesigen Optimaten verhandelt, die es regelmäßig gegeneinander ausspielt. Man versucht mittlerweile, Fuß im Geldverleih zu fassen und diesen Geschäftsbereich offen den Rhidaman abzunehmen.

Akitius, Sohn des Atixerius

Erscheinung: Der gut aussehende Rhogolane (158, 1,39 Schritt, schwarze Locken und mehrfach geflochtener, geölter und sorgfältig arrangierter Bart, goldene Augen, kantiges Kinn, *meisterlicher Soldat*) ist nur noch selten in den Minen und Schmieden anzutreffen, sondern meist in nobler Echenlederrobe gekleidet im Collegiumshaus, wo er sich um geschäftliche Belange kümmert.

Geschichte: Kaum zum Mann geworden zog es den Jungzwerg, dessen Vater das Bergarbeiter-Collegium etabliert hatte, zu den Myrmidonen, wo er mehrere Dienstzeiten ableistete und schließlich zum Prior-Zenturio einer Kohorte Schanztruppen aufstieg, bevor er seinen Vater vor vier Jahrzehnten beerbte. Er machte das Collegium durch Härte vom Untergebenen der Optimaten zum gleichwertigen Partner.

Charakter: Humorlos, geldgierig, hart wie Stein. Sehnt sich nach dem Optimatenstatus, den er aber nie erreichen wird.

Rolle: Der mürrische Gewerkschafter, der das Beste für seine Arbeiterschaft und vor allem für sich selbst will.

Moral: Göttergläubig, will die bestehende Ordnung erhalten, aber größtmöglichen Gewinn daraus schlagen.

Motivation: Seine Gier nach mehr – und er will nach dem Optrilithfund viel mehr.

Loyalität: Die Drohung und seine Geldforderungen, nur sehr selten Gewalt, die als Unfälle in den Minen getarnt werden.

Konfliktverhalten: Hat man den Rhogolanen einmal verärgert, hat man sich einen Feind fürs Leben geschaffen. Er kämpft bis zum letzten und mit unfairen Mitteln.

Darstellung: Orientieren Sie sich an Harry Bellaver (allerdings in Zwergengröße) als Gewerkschaftsfunktionär Eddie Johnson im Film Blue Collar.

Zitate: „Das reicht nicht!“

„Wir werden sicherlich zu einer gütlichen Einigung kommen!“

Seelentier: Ratte

Akitius

Eigenschaften:

MU 15 KL 12 IN 14 CH 14 GE 15

FF 13 KO 15 KK 18 SO 11

Kurzschwert

INI 12 +1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Bela

INI 12 +1W6 FK 23 TP 2W6+5 RW 5/10/20/35/50

LeP 43 AuP 37 AsP - MR 9 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Hohe Lebenskraft 6, Kompakt, Prospektorensinn, Resistenz gegen Gifte (mineralische Gifte), Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Arroganz 6, Goldgier 9, Größenwahn 5, Jähzorn 7, Rachsucht 4, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergwüchsig

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Gebirge), Kulturkunde (Zwerge), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen (Armbrust), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Waffenlose Kampftechniken: Myrmidonenstil, Wuchtschlag

Talente: Ringen 11, Bela 14, Schwerter 9, Akrobatik -3, Athletik 8, Bergbau (Bergwerke) 18 (20), Brauer 10, Bogenbau 7, Etikette 8, Feinmechanik 9, Gassenwissen 9, Gesteinskunde (Bergbau) 14 (16), Geographie +2, Götter/Kulte 10, Grobschmied 11, Handel 13, Heilkunde Wunden 10, Heraldik 11, Holzbearbeitung 8, Hüttenkunde (Edelmetalle, Eisen/Stahl, Kupfer/Bronze/Messing) 17 (19), Kartographie 11, Klettern 12, Kochen 6, Mechanik 11, Menschenkenntnis 10, Rechnen 13, Rechtskunde 9, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 12, Steinmetz 15, Steinschneider/Juwelier 10, Überreden 14, Überzeugen 13, Zechen 16

Sprachen: Rhoglossa 13, Hiero-Imperial 13, Gemein-Imperial 14

Ausrüstung: Tunka, Makalar, Lederhose, Prospektorengürtel mit zahlreichen Meißeln, Hammer und ähnlichen Werkzeugen, Tasche für Gesteinsproben und Schreibutensilien, 1 Heiltrank D, Holzpfeife

Shinxanas, Sohn des Atixerius, Hohepriester des Siminia-Tempels

Erscheinung: Der fette Priester (167, 1,35 Schritt, geölte, lockige, schwarze Haare, ungezähmter Bart, brillanter Prediger) ist vom Äußeren her das komplette Gegenteil seines Bruders.

Geschichte: Anders als sein Bruder hat der Priester der Siminia Brajanopolis nie verlassen, schulte hier aber seine rhetorischen Kenntnisse. Schon früh galt er als Vertreter seines Vaters, konnte er doch seinen Einfluss als Priester des Handwerksgottes nutzen, um sich selbst in Szene zu setzen. In den letzten Jahrzehnten vor dem Ableben seines Vaters führte er das Collegium, wobei ihm aber egal war, wie schlecht die Arbeitsbedingungen waren. Er selbst war seit jeher den weltlichen Genüssen und der Kunst zugetan. Er hatte stets mehrere Geliebte und sprach reichlich dem Wein zu. Als sein Bruder das Collegium übernahm, wandte sich Shinxanas seinen Predigten zu und beeinflusste die zwergischen Arbeiter in Brajanopolis mehr über die Frauen, arrangierte Ehen, hielt donnernde Predigten über die Stellung der Zwerge in der Stadt und genoss das schöne Leben. Ist unzufrieden, weil sein Bruder den Optimaten mehr und mehr Zugeständnisse abpresste. Seiner Meinung nach wird dies zum Ende des Collegiums führen, da sich die herrschenden Schichten nichts vom Volk befehlen lassen. Und seiner Meinung nach wird dies den Bergarbeitern der Stadt schaden.

Charakter: Vorsichtig, bedächtig, unentschlossen. Darüber hinaus höchst bestechlich und Prunk liebend. Schwerer körperlicher Arbeit und Schmutz abgeneigt.

Rolle: Der friedliebende, intrigante Gegenpart zu seinem kämpferischen Bruder.

Moral: Er ist ein wirklich gläubiger Priester und wird sich schließlich gegen seinen Bruder stellen, der durch seine maßlose Brutalität schließlich das Collegium spaltet.

Motivation: Glaubt, den richtigen Weg zu kennen, der ihn, wenn die Ideen seines Bruders gescheitert sind, zum Führer des Collegiums machen wird.

Loyalität: Siminia, sich selbst, seinen Anhängern, seinen Geliebten, dem Wein, der althergebrachten Ordnung, seinem Bruder.

Konfliktverhalten: Bedächtiger als sein Bruder, überdenkt jede wichtige Entscheidung lange, bevor er sie fällt. Geht sehr strategisch und berechnend vor – wozu auch ein falscher Waffenstillstand gehört.

Darstellung: Viel Lächeln, aber auch wahren Glauben verbreiten, sich um finale Entscheidungen möglichst lange herum drücken.

Zitate: „Wir werden darüber nachdenken!“

„Das bringt uns noch in arge Probleme – gibt es für euch keinen anderen Weg als den Konflikt?“

Seelentier: Siebenschläfer

Shinxanas

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 16 **GE** 13
FF 16 **KO** 12 **KK** 15 **SO** 12

Baculus

INI 10 +1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 38 **AuP** 36 **KaP** 24 **MR** 10 **RS** 1 **GS** 8

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht, Karmatiker IV, Kompakt, Resistenz gegen Gifte (mineralische Gifte), Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Brünstigkeit 6, Eitelkeit 7, Fettleibig, Kurzatmig IV, Moralkodex (Siminia-Kult) 7, Sucht (Alkohol), Unfähigkeit Schwimmen, Zwergwüchsig

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Ortskenntnis (Arbeitsviertel Brajanopolis), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Karmale Einstimmung, Karmalqueste

Talente: Dolche 8, Zweihand-Hieb Waffen 10 Raufen 6, Ringen 8, Akrobatik -3, Brauer 9, Etikette 13, Feinmechanik 10, Fleischer 8, Gassenwissen 7, Glaskunst 8, Geschichtswissen 11, Gesteinskunde 9, Grobschmied 1, Handel 2, Heilkunde Seele 9, Heilkunde Wunden 8, Hüttenkunde 8, Lehren 8, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 7, Mechanik 7, Rechnen 11, Rechtskunde 11, Brauer 14, Sagen/Legenden 9, Schätzen 10, Schnaps Brennen, Sich Verkleiden 1, Singen (Choralgesang) 13 (15), Steinmetz 12, Steinschneider/Juwelier 13 Schwimmen -3, Selbstbeherrschung 8, Überreden 14, Überzeugen 13, Zechen 17, Liturgiekenntnis 11

Sprachen: Rhoglossa 12, Hiero-Imperial 12, Gemein-Imperial 14, Imperiale Lautzeichen 10

Liturgien: (I) Eidsegen, Kämpfersegen, Feuersegen, Glückssegen, Objektsegen, Prophezeiung, Speisesegegen, Erneuerung des Gebornen, Sprechende Symbole (II) Auge des Händlers, Buchprüfung, Göttliche Inspiration, Segensreicher Neuanfang (III) Goldener Blick

Ausrüstung: Kleidung (einfach), Ritualgewandung, Kampfstab oder Friedensstifter, Gebetbuch, Heiliges Symbol, Klingelbeutel, Tuchbeutel, Weinschlauch, Wolldecke, Weihrauchkästchen, Opfermesser, Blutschale, Schmuckgirlanden für das Opfertier, Geldbeutel mit Münzen und Edelsteinen im Wert von 10 Aural

Weitere herausragende Mitglieder

Der Vorarbeiter der Metallhütte, **Gaxitios** (107, 1,34 Schritt, braunes Haar und geölter, hellblau gefärbter Vollbart, braune Augen, jähzornig, eitel, verkrüppeltes Bein nach einem Unfall, *kompetenter Vorarbeiter*) ist ein Leuteschinder, der auch schon einmal Arbeiter ohne Collegiums-Zugehörigkeit mit Peitsche und Brandeisen behandelt und sich hinter dem Collegium versteckt. **Gexatina Serr Quoran**, der Sub-Prätor der Siminia-Garde (169, 1, 36 Schritt, blonde Locken, sorgfältig gestutzter Bart, standesbewusst, gerecht, unbestechlich, im Zwiespalt zwischen den Interessen der Quoran und des Bergarbeiter-Collegiums, *kompetenter Gardistenführer, meisterlicher Richter*) ist ein kompetenter Mann für die Durchsetzung von allerlei Zoll-, Zehnt- und Eichangelegenheiten und sitzt obendrein dem Marktgericht vor. Ist relativ unbestechlich, auch wenn sein Einkommen teils von den Rhidaman gezahlt wird und er weiß, wem er dankbar zu sein hat.

Sehr unbeliebt ist derzeit der Vorarbeiter der Phraisopos-Mine **Ketashios** (152, 1,36 Schritt, braune Haare, blaue Augen, herrisch, jähzornig, leidet unter Alpträumen, scheinbar gewissenlos, nimmt derzeit nicht an den Sitzungen des Collegiums teil, ist dafür umso häufiger im Siminia-Tempel, *kompetenter Vorarbeiter*), der das Collegium lange Zeit über die Entdeckung der Optrilithmine täuschte und schließlich sämtliche Collegiums-Mitglieder durch Sklaven, die aus der Ferne hergebracht wurden, austauschte.

Weitgehend aus der Politik heraus hält sich die herausragende Bildhauerin **Rhashika** (206, 1,32 Schritt, schwarze, kurze Haare, graue Augen, fast blind, herausragendes Fingerspitzengefühl, konservativ, philosophisch, *brillante Bildhauerin*), die allerdings Zugang zu zahlreichen Optimaten- und Honoratenhäuser erhält.

Die beste Waffenschmiedin der Stadt ist **Xakate** (89, 1,29 Schritt, Glatze, grüne Augen, grimmiger Blick, wortkarg, *meisterliche Waffenschmiedin*), die häufig für ihre meisterhaften Klingen einen Dienst statt Münzen als Bezahlung verlangt. Bekannt sind ebenfalls der Schlosser **Xarotas** und **Neretheras der Grimmige** (38, 1,75 Schritt, Mensch, aschblond, graugrüne Augen, hat eine Schwäche für schöne, rothaarige Frauen, *meisterlicher Goldschmied, kompetenter Zeichner sowie Legenden- und Mythenkenner*)



Der Cirkel der Weißen Wölfe

Kurzbeschreibung: Ein Cirkel, der jedoch eindeutig eine Verbrecherbande ist, welche die kriminellen Geschäfte in Brajanopolis kontrolliert. Besteht zu großen Teilen aus Nichtmenschen.

Mitglieder: Telo'shi, der Geist' (Anführer), Waaski'nah (heimliche Planerin), Sarasane (Bordellbesitzerin), MoiShar (Amaunir-Zuhälter), Byindisa (hjaldingsche Schlägerin), Growani (baramunischer Schläger), Kachrech Blutknüppel (Yachjin-Schläger), Rachani (neristische Betrügerin)

Gefolgsleute: 70 Schläger, gedungene Mörder und Zuhälter, 500-700 Klienten, 50 Zuträger (davon etwa 5 in Praglan jederzeit und kurzfristig verfügbar, der Rest binnen W6 SR, außerhalb des Vergnügungsviertels dauert es 3W6+3 SR).

Güter: Das Bordell Winterglanz, etliche weitere Wirte, die Schutzgeld zahlen, alle Prostituierten der Stadt, mehrere kleine Laboratorien und Destillen, um Rauschmittel herzustellen, diverse Gärten, in denen Rauschkräuter gezüchtet werden.

Handelsgüter: Rauschmittel, Alkohol, Vergnügen

Finanzielle Mittel: Problemlos 50 Aureal pro None für den Konflikt.

Strategie: Keine besondere – macht jemand dem Cirkel Probleme, so nutzt man Gewalt. Wenn dies nichts nützt, versucht man es über die Verbindungen in der Stadt.

Moral: Irgendwer muss die Drecksarbeit ja machen – und solange genug dabei herauspringt, machen wir sie gerne.

Der Cirkel der Weißen Wölfe ist eine Verbrecherbande, die sich selbst als Rudel ansieht, das von dem Albino-Wolfsalben Telo'shi, genannt ‚Der Geist‘, und seiner Schwester Waaski'nah angeführt wird. Dabei unterteilt sich das Rudel nach wolfsalbischer Sitte in den männlichen und den weiblichen Teil. Während der ‚Geist‘ für den Verkauf von Rauschmitteln und das Eintreiben von Schutzgeldern verantwortlich ist, kümmert sich seine Schwester um die Prostituierten der Stadt – was oft zu Konflikten zwischen den beiden Geschwistern führt, sieht der ‚Geist‘ doch nur Menschenfrauen, die ihm mit dem Verkauf ihrer Körper Geld einbringen. Ein großer Teil seines Rudels sind Nichtmenschen, außerdem haben der ‚Geist‘ und seine Schwester insgesamt fünf Wölfe an sich gebunden – und zumindest der ‚Geist‘ geht in Wolfsgestalt zusammen mit dem inneren Rudel immer mal wieder auf (Menschen-)Jagd.

Telo'shi der Geist

Erscheinung: Der Führer (49, 2,03, lange silberne Haare, an den Schädelseiten rasiert, rote Augen, tiefe Stimme) des verbrecherischen Cirkels der Weißen Wölfe ist ein Exot in seiner exotischen Rasse – er ist ein Albino, was auf seine Gesprächspartner meist beunruhigend wirkt.

Geschichte: Schon seine Geburt war aufsehenerregend – einen nahezu weißen Wolfsalben hatte noch niemand in seiner Sippe gesehen. Erschwerend kam für ihn hinzu, dass seine Mutter bei seiner Geburt starb. Erst nach Jahren fand er heraus, dass er mit Waaski'nah eine leibliche Schwester hatte – eine gemeinsame Jagd endete in einer stürmischen Liebesnacht und dem Ausschluss aus dem Rudel. Notgedrungen zog das Geschwisterpaar in die Länder der Menschen. Während Telo'shi sich als Jäger und Fährtenleser verdingte, wurde seine Schwester von einem menschlichen Zuhälter entführt und als exotische Hure dargeboten. In der Folge suchte und tötete Telo'shi den Zuhälter und dessen Gefährten. Dadurch fiel er dem lokalen Patron des Verbrechens auf und wurde sein bester Meuchler. Schließlich entledigte er sich seines Patrons und trat an dessen Stelle. Erst ein verlorener Bandenkrieg trieb ihn und sein Rudel nach Brajanopolis, wo er den Bedarf an Kriminalität erkannte – und bediente.

Charakter: Telo'shi hasst die meisten Menschen – von seinem Rudel einmal abgesehen. Manche Menschen duldet er – und nur einen Menschen begehrt er: die Optimatin Anthalys dyll Rhidaman (allerdings verspürt er eher den Drang, sich mit ihr fortzupflanzen). So wundert es nicht, dass er – wenn es seinen Zielen dient – wenig zimperlich ist. Allerdings zeigt er seinen Hass nicht offen und gibt sich häufig melancholisch. Seine größte Stütze ist seine Schwester, die er abgöttisch liebt – die ihm aber nur missgestaltete Wolf/Mensch-Hybriden gebiert, die früh sterben.

Rolle: Der unheimliche Bandenchef.

Moral: Keine – er tut, was nötig ist, um sein Rudel zu beschützen, oder was seine Schwester ihm sagt.

Motivation: Rache – auf sein ursprüngliches Rudel, das ihn verstieß, sowie auf die Menschen, die seine Schwester vergewaltigten. Hass auf sich selbst, weil er ein Monstrum ist, das weder in die Welt der Menschen noch in die der Wolfsalben gehört. Darüber hinaus ist er sich bewusst, dass er immer mehr so wird, wie die Männer, die einst seine Schwester peinigten. Er beruhigt sein Gewissen damit, dass es sich bei seinen Substituierten um die von ihm verachteten Menschen handelt.

Loyalität: Zu seiner Schwester und zu seiner Rachsucht.

Konfliktverhalten: Gewalt ist für Telo'shi nicht eine Lösung, sondern die Lösung aller Probleme schlechthin.

Darstellung: Orientieren Sie sich an Michael Wincotts Darstellung des Gangsterbosses Top Dollar in *The Crow – Die Krähe*.

Zitate: „Meine geliebte Schwester, wenn du nicht wärst, könnte die Welt meinewegen brennen.“

„Wisst ihr Hundeficker eigentlich, wer ich bin? Ich werde euch beibringen, dass es weh tut, wenn man Telo'shi auf die Stiefel pisst!“

Seelentier: Bluthund

Telo'shi

Eigenschaften:

MU 18 KL 11 IN 14 CH 13 GE 15

FF 13 KO 14 KK 12 SO 8

Säbel

INI 17 +1W6 AT 18 PA 14 TP 1W6+3 DK N

Unterarmklingen

INI 17 +1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Myrmex

INI 17 +1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+2 DK H

Raufen

INI 17 +1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4 DK H

LeP 37 AuP 49 AsP 29 MR 7 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd 4, Eisern, Gutaussehend, Halbzauberer, Wolfskind (willentlich) / Albino, Blutrünstig, Rachsucht 7, Vorurteile gegen Menschen 7, Spielsucht 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Doppelangriff, Finte, Festnageln, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil, Wuchtschlag

Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik)

Talente: Raufen 12, Dolche 7, Säbel 15, Stäbe 6, Hieb Waffen 11, Abrichten 10, Athletik 9, Gerber/Kürschner 5, Klettern 13, Körperbeherrschung 4, Orientierung 2, Wettervorhersage 1, Wildnisleben 3, Magiekunde 6, Pflanzenkunde 5, Reiten 8, Sagen/Legenden 7, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 7, Sich verstecken 9, Sinnen-schärfe 11, Überreden 10, Überzeugen 6

Sprachen: Lish'shi oder Wolfalbisch 9, Gemein-Imperial 5, Ban'shi-Bilderschrift 7, Imperiale Lautzeichen 5

Zauber: HE: Erfolg 11, E: Freiheit 8, Anführer der Truppen Q3, Respektsperson Q4, Freiheit des Geistes Q2, Ungehinderter Weg Q5, Wagemut Q3,

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Kontrolle über Gefühle

Ausrüstung: Schwarze Lederkleidung, Unterarmklingen, mehrere Dolche, Würgedraht, Stiefel, 1 Heiltrank D, 1 Heiltrank E, 1 Geschwindigkeitsexilier, 1 Harnischtrank

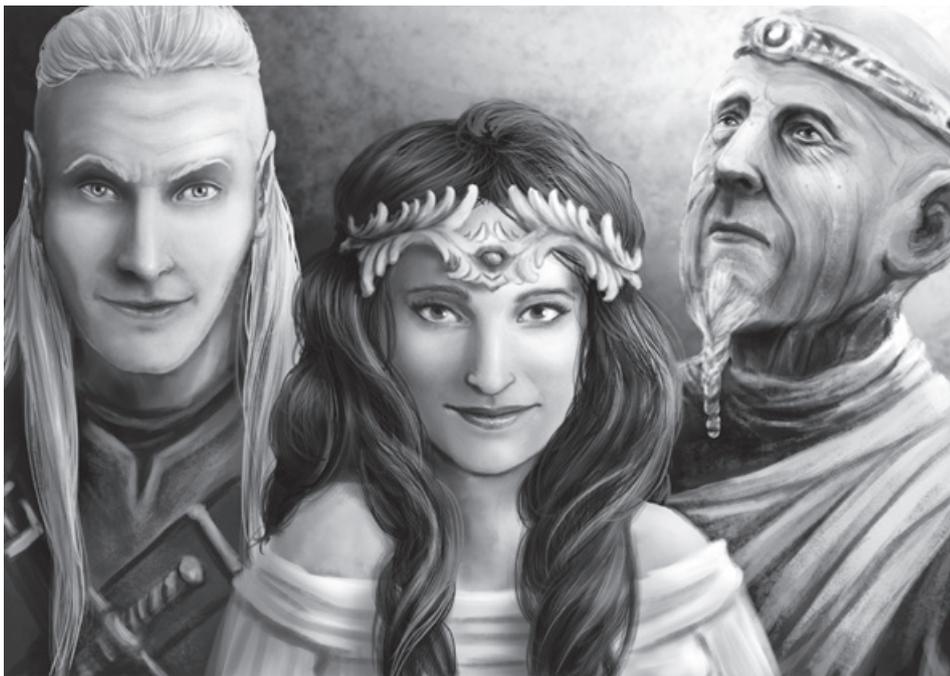
Weitere herausragende Mitglieder

An erster Stelle ist Telo'shis Schwester **Waaski'nah** (41, 1,69 Schritt, schwarze Haare, schwarze Augen, wolfalbisches Schönheit, die sich vornehmlich in dunkle Gewänder hüllt und so einen Gegenpol zu ihrem Bruder bildet, Medium, *kompetente Bandenführerin, herausragende Seherin*) zu nennen, die als Führerin des weiblichen Teils des Rudels angesehen wird. Ebenfalls wichtig in der Hierarchie des Cirkels ist die Bordellbesitzerin **Sarasane** (33, 1,88 Schritt, blonde, kurze Haare, maskulin, behauptet, ravesaranischer Abstammung zu sein, *kompetente Geschäftsfrau*), die sämtliche Bordelle des Cirkels beaufsichtigt, während der amau-nische Zuhälter **MoiShar** (34, 1,71 Schritt, kupferfarbenes Fell, an den Gliedmaßen deutlich dunkler, freundlich, aber im Ernstfall gnadenlos, *meisterlicher Zuhälter*) sich um die preisgünstigeren Huren auf der Straße kümmert: Sobald diese in den Bordellen nicht mehr genug Geld einbringen, müssen sie auf der Straße arbeiten. Die meisten enden in Muqda. Als Hauptleute der Schlägertrupps gelten die etwas dummliche Hjäldingerin **Byindisa** (43, 1,99 Schritt, rote Haare, grüne Augen, abergläubisch, redet schnell drauf los, ist leicht umzustimmen und zu beeinflussen, *kompetente Schlägerin* mit enormer Muskelkraft), der gutmütige Bar-mune **Growani** (117, 2,26 Schritt, schwarzes Fell, bernsteinfarbene Augen, *kompetenter Lehrmeister* für angehende

Diebe und Schläger), dessen Zorn man besser nicht wecken sollte, sowie **Kachrech Blutknüppel** (29, 1,73 Schritt, graubraunes Fell mit hellen Flecken, rote Augen, unterwürfig, lacht gerne und viel – über jeden, am liebsten über jeden Scherz seiner Vorgesetzten, *kompetenter Schläger, erfahrener Kämpfer, unerfahrener Meuchler*), ein brutaler und schadenfroher Yachjin-Schläger. Erwähnenswert ist noch die undurchschaubare neristische Betrügerin **Rachani** (33, 1,50 Schritt, dunkelblaue Haare, schwarze Augen, trägt gerne vornehme Gewänder, hübsch, von Grund auf unehrlich, *brillante Falschspielerin, meisterliche Betrügerin*), die lange Zeit eine berühmte Falschspielerin war, in letzter Zeit aber seriös wird und Claims im Auftrag des Cirkels übernimmt.

Weitere Machtgruppen in der Stadt

Außer diesen unmittelbar involvierten Parteien gibt es noch weitere Machtgruppen – auch wenn diese, wie die Gesandten höherer Stellen und der Befehlshaber der örtlichen Zenturie, vorerst nur theoretische Macht besitzen (Näheres dazu siehe unten).



Die Gesandten des Trodirars und des Horas

Schon seit einiger Zeit lenken die Cammern der Rhidaman, der Quoran und der Phraisopos in der Metropole des Horasiats und der Provinz die Auswahl der Gesandten (die nominell die Herrscher über Brajanopolis sind) und sorgen dafür, dass nur Optimaten nach Brajanopolis gesandt werden, denen jeglicher Ehrgeiz fehlt, die aber gewitzt genug sind, sich mit den Bestechungsgeldern der übrigen Häuser abzufinden, und clever genug, nicht zu viele Fragen zu stellen. Darüber hinaus sind die aktuellen Vertreter ein alter

Geisterforscher und eine verwöhnte Göre, deren Intrigen sofort als solche durchschaut werden. Eine weitere Partei ist die örtliche Zenturie der Imperialen Myriade, welche darauf zu achten hat, dass die Gewinne der Minen auch weiterhin fließen. Vor Ort musste der neue Zenturio Aegnomius allerdings feststellen, dass seine Einheit durch Bestechung und Müßiggang weit von ihrer Bestform entfernt ist. Da er selbst genügend Probleme hat, fallen die imperialen Soldaten für einen Großteil des Geschehens aus.

Melankratio dyll Onachos, Adeptus Maior

Erscheinung: Ein alter Optimat (89, 2,02, dürr, weißer, spärlicher Haarkranz, langer Kinnbart, blass, stets in schwarze Kapuzenroben gehüllt, die sein halbes Gesicht in Schatten tauchen, hellblaue Augen, *durchschnittlicher Politiker und Intrigant, brillanter Geist- und Altertumsforscher*) ist sehr zurückhaltend und tritt nur selten in der Öffentlichkeit auf.

Geschichte: Der alte Forscher tauchte nach einer kurzen, aber erfolgreichen Karriere als Abenteurer in Brajanopolis auf und lebt seither hier als Forscher, der den Sitz der Seele sucht. Alle paar Jahrzehnte mischte er sich in die Politik der Provinz ein, was dazu führte, dass er zum Gesandten des Trodirars in der Stadt ernannt wurde, wohlwissend,

dass Melankratio dieser Aufgabe nur dann nachkommen würde, wenn es seinen Forschungen dient. So ist er seit mehr als drei Jahrzehnten Vorsteher des Rates, der die Geschäfte der Stadt führt. Einzig das Glück, dass Calrissio in Brajanopolis hat, sieht er als Wink des Schicksals (dem er ein Kapitel in seinem Buch widmet: Schicksal und die Entwicklung der Seele). Er freundet sich mit Calrissio an, nutzt diesen aber insgeheim als Studienobjekt für seine philosophischen Thesen.

Charakter: Eine Mischung aus aufbrausendem, jähzornigem Mann (sehr selten) und kühl planendem Forscher, der sich selbst zurückhält und andere für sich arbeiten lässt.

Rolle: Der undurchsichtige, letztlich aber vollkommen uninteressierte Politiker

Moral: Fragen der Moral stehen der Suche und Vervollkommnung von Wissen stets im Weg. Der wahrhaft Suchende muss stets sein Ziel gegen die Moral einzelner oder vieler abwägen.

Motivation: Eine Konfrontation mit einem Vampir in seiner Jugend veranlasste ihn dazu, zu erforschen, wie sich die menschliche Seele im Verlauf des Lebens und des Todes verändert. Er ist jedoch eher Theoretiker, der philosophische Abhandlungen und trockene Bücher mehr liebt, als praktische Erfahrungen durch die magische Analyse eines Sterbenden zu sammeln. Von der Politik und den Lebenden ist er weitgehend desillusioniert.

Loyalität: Sich selbst und seinem Meisterwerk über Sein und Vergehen der Seele von Humanoiden (eine Buchreihe, die derzeit etwa 2.000 Seiten stark ist, aber noch nicht veröffentlicht wurde).

Konfliktverhalten: Da er nicht häufig in Konflikte geraten ist, die er nicht im Kampf und mit seinen Gefährten lösen konnte, hat er sich nie in der optimistischen Intrigenwelt zurechtgefunden und neigt daher zu Wankelmut und übertriebenen Reaktionen.

Darstellung: Der philosophische Misanthrop, der allem und jedem meist ablehnend gegenüber steht – außer anderen Philosophen.

Zitate: „Euer Idealismus ist inspirierend, meine Liebe, aber hoffnungslos naiv.“

„Ich sehne mich nach verwandten Geistern, die mich intellektuell inspirieren – denn viel Zeit wird mir für mein Meisterwerk nicht mehr bleiben.“

Seelentier: Riesenameise

Melankratio dyll Onachos

Eigenschaften:

MU 11 KL 18 IN 19 CH 14 GE 10

FF 11 KO 10 KK 8 SO 13

Dolch

INI 10 +1W6 AT 9PA 12 TP 1W6 DK H

LeP 28 AuP 22 AsP 66 MR 13 RS 1 GS 7

Vorteile/Nachteile: Wesen der Nacht II / Artefaktgebunden (Zauberstab), Feste Gewohnheit, Fluch der Finsternis I, Kurzatmig, Weltfremd (gesellschaftliches Treiben) 6,

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Siminiagefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Behausung des Ahnen, Bann- und Schutzkreise, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik) 15, Stabzauber, Triopta-Rituale, Wesenbindung II, Spezialwissen (Onachos)

Talente: Dolche 8, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 11 Etikette 10, Lehren 14, Überreden 7, Orientierung 4, Götter/Kulte 9, Magiekunde 21, Philosophie 19, Rechnen 13, Staatskunst 8, Sternkunde 11, Geschichtswissen 14, Malen/Zeichnen 10

Sprachen: Muttersprache Hiero-Imperial 16, Alt-Imperial 16, Imperiale Lautzeichen 10, Alt-Imperiale Glyphen 9, Gemein-Imperial 12

Zauber: HE: Kraft 12, E: Endgültigkeit 7, E: Erkenntnis 13, E: Dya'Khol 13, E: Humus 7, E: Totenwesen 11, W: Dya'Khol 9, W: Totenwesen 7, Arkane Einstimmung Q5, Magischer Blick Q6, Telekinese Q4, Zauberbann Q5, Aura der Angst Q4, Schleier des Vergessens Q5, Unbeugsamer Wille Q4, Blick durch die Illusion Q4, Verwirrung des Geistes Q5, Giftheilung Q4, Großer Heilzauber Q2, Lebender Alptraum Q4, Mal des Todes Q4, Odem der Fäulnis Q4, Geisterharnisch Q5, Jenseitige Kriegerin Q4, Seelenreise Q4, Sprache der Verlorenen Q6, Wahrheitszwang Q3, Zauberspeicherung Q2, Zersplitterter Geist Q3

Instruktionen: Alldruck, Analyse, Bann der Quelle, Beseelung des Geistes, Hellsicht, Kommunikation, Kontrolle über Wesen, Schutz vor Quelle, Wahrnehmung

Ausrüstung: Augengläser, Toga, Stab (kurz, Bindung, Frischer Geist, Lebensentzug und -raub, Totenwesenspeicher), Triopta (Bindung, Astralspeicher I, Zauberspeicher I), Siegel (Bindung), 1 Heiltrank C, 1 Astraltrank E

Flaphyria dir Aphirdanos, Adepta Minor, später Adepta Maior

Erscheinung: 30, 1,69 Schritt, braune Haare, blaue, tiefgründige Augen, gut aussehende Kampfmagierin und *unerfahrene Politikerin*, die sich gerne martialisch kleidet.

Geschichte: Die junge Optimatin stammt ursprünglich aus Brajanopolis (sie wuchs als Tochter von Wirtsleuten auf) und wurde wegen ihrer magischen Fähigkeiten von einem Optimaten des Hauses Aphirdanos adoptiert und zu einer vollendeten Optimatin und Magierin geformt. Lediglich für Politik und Intrigen fehlte ihr jedwedes Gespür. Deswegen wurde sie auf eigenen Wunsch in ihre Heimatstadt entsandt, um auf dem diplomatischen Feld Erfahrung zu sammeln. Allerdings lernte sie schnell, dass in ihrer unstillen Heimatstadt Diplomatie nur ein Vorwand für Lügen und Betrug ist und der eigene Nutzen für die Mächtigen mehr zählt als das Wohl der Allgemeinheit und des Imperiums. Als man kurz nach dem Optrilithfund vor einer Splittergruppe der regionalen horasischen Aphirdanos-Cammer ansprach, wie die Situation im Sinne des Imperiums und des Hauses Aphirdanos sowie im Sinne des Thearchen am besten gelöst werden könne, da hatte Flaphyria nur eine relativ radikale Lösung parat. Und in den Monaten nach dem Fund wurde sie durch das Verhalten der brajanopolischen Eliten in ihrer Meinung bestätigt: Nur eine harte Hand könne die unstillen Stadt im Sinne des Imperiums befrieden und zur Ordnung zurück führen. Dass dies genau im Sinne ihrer Auftraggeber ist, die natürlich für die Aphirdanos die Macht in der Stadt ergreifen wollen, ahnt sie, ordnet sie aber pragmatisch den Notwendigkeiten unter.

Rolle: Die junge, ungestüme Politikerin mit einer Vision und dem Mut auch unpopuläre, ja vermeintlich böse und herzlose Entscheidungen zu treffen und durchzuführen. Letztlich ist sie angewidert von den meisten Optimaten in Brajanopolis, die Flaphyrias Meinung nach dem Stand der Optimaten selbst schaden.

Moral: Erstaunlich hoch, doch sie weiß, dass sie und Brajanopolis Opfer bringen müssen und dass ihr erster Schlag hart treffen muss, um ihre Stellung zu unangreifbar zu machen und langfristig die Stadt zum Positiven zu verändern. Später, nachdem sie zu Vergeltungsmaßnahmen durch die Rebellen gezwungen wurde, plagt ihr Gewissen sie immer mehr.

Motivation: Ordnung in ihrer Heimatstadt schaffen und zugleich beweisen, dass sie würdig ist, eine Aphirdanos zu sein.

Loyalität: In erster Linie dem Imperium und dem Thearchen, der als Person und Amt die göttergewollte Ordnung verkörpert, erst danach ihrem eigenen Haus und sich selbst. Sie hält ihre Eltern in hohen Ehren und sieht diese als ihr Gewissen an.

Konfliktverhalten: Wenn Flaphyria, die ursprünglich eine Untertanentochter war, eines nie gelernt hat, dann die Bewältigung von Konflikten. So reagiert sie auf Bedrohungen und echte und vermeintliche Gegenspieler mit großer Härte und allen zur Verfügung stehenden Mitteln.

Darstellung: Der erste Eindruck sollte der einer rebellischen

Natur sein, der zweite Eindruck eine gewisse Arroganz vermitteln, bevor den Charakteren klar wird, dass der Eindruck des rebellischen Mädchens vor allem auf ihre Standesgenossen in Brajanopolis bezogen ist, gegen die sie rebelliert.

Zitate: „Manchmal muss jemand der Böse in einer Geschichte sein.“

„Ihr müsst mich für eine gewissenlose Mörderin und Kriegsherrin halten. Ja, ich habe zahllose Todesurteile unterschrieben – aber bei allen habe ich abgewogen, ob diese notwendig sind oder ob der öffentlichen Ordnung anders nicht besser gedient wäre.“

Seelentier: Löwe

Flaphyria dir Aphirdanos

Eigenschaften:

MU 15 KL 13 IN 15 CH 14 GE 12

FF 10 KO 13 KK 12 SO 14

Dolch

INI 11 +1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+1 DK N

LeP 33 AuP 32 AsP 54 MR 9 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Astrale Ausstrahlung IV, Astralmacht III, Eisenaffine Aura, Gutaussehend, Optimat, Verbindungen (SO 30), Vollzauberer / Arroganz 8, Diktator, Jähzorn 7, Moralkodex IV (Reinigung des Imperiums von schädlichen Elementen), Schlafstörungen I, Prinzipientreue 5, Vorurteile (gegen fast alle anderen Optimaten in Brajanopolis), Unfähigkeit für [Naturtalente]

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Meister der Improvisation, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Eiserner Wille I, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik) 12, Spezialwissen (Aphirdanos), Spontanzauberer (Instruktionszauberei), Spontanzauberei I (Zauberdauer), Stabzauber, Triopta-Rituale, Wesenbindung I

Talente: Dolche 10, Hieb Waffen 4, Alchimie 7, Betören 8, Etikette 14, Geschichtswissen 9, Götter/Kulte 8, Hauswirtschaft 10, Heilkunde Krankheiten 13, Heilkunde Seele 5, Heraldik 6, Körperbeherrschung 7, Kriegskunst 8, Kryptographie 6, Malen/Zeichnen 7, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 13, Musizieren 9, Philosophie 5, Rechnen 7, Rechtskunde 10, Reiten 11, Schriftlicher Ausdruck 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Staatskunst 8, Sternkunde 7, Tanzen 7, Überreden 11, Überzeugen 8

Sprachen: Muttersprache Hiero-Imperial 15, Gemein-Imperial 12, Alt-Imperial 11, Imperiale Lautzeichen 10, Alt-Imperiale Glyphen 6, *Zauber:* HE: Erfolg 11, E: Darcalya 9, E: Iryabaar 8 E: Kraft 8; W: Erfolg: 7, W: Darcyla 10, Alte Freunde Q4, Bittersüße Verführung Q6, Fluch der Scheußlichkeit Q4, Kühler Kopf Q5, Anführer der Truppen Q4, Herr der Streiter Q3, Respektperson Q7, Schlachtplan Q5, Doppelgänger Q5, Falsche Erinnerung Q5, Verbergen Q5, Zunge des Lügners Q6, Magischer Blick Q4, Zauberbann Q6, Massenmord Q4, Fliegen Q3, Legatensinn Q5

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Hellsicht, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Kommunikation, Metamagie, Verhüllung, Wahrnehmung der Quelle

Ausrüstung: Parfüm, Toga, Schreibutensilien, Sandalen, Triopta (Bindung, Astralspeicher I, Zauberspeicher I [später II, dann mit dem Großen Heilzauber belegt]), Zauberstab (normal, Bindung,

Frischer Geist, Geistesband, Kraftfokus, Licht, später Schild, Staberweiterung, Zauberspeicherung, Zauberspeicher [gefüllt mit 1 x Massenmord, 1 x Großer Heilzauber, Fliegen] Später ergänzt durch: 1 Heiltrank D, 2 Zauberspeicherung D, 1 Zauberspeicherung E, 1 Gegengift E, 1 Harnischtrank D.

Die Myriade

Die örtliche Zenturie hat dafür zu sorgen, dass der stetige Strom an (Edel-)Metallen an die Provinz und das Horasiat (und damit an das Imperium selbst) weiterfließt. Allerdings handelt es sich nicht um eine Eliteeinheit, sondern um eine Bewährungszenturie, in der zahlreiche Verbrecher dienen, denen man den Myrmidonendienst anstelle von Arbeit in Steinbrüchen oder schweren Leibstrafen angeboten hat. Die Zenturie besteht, vom Zenturio und drei Prinzipaliern sowie dreißig regulären Soldaten abgesehen, laut Soldbuch aus sechshundsechzig Bewährern. Hinzu kommt ein Verwaltungsstab von 25 Personen, ein halbes Dutzend örtlicher Kundschafter und etwa 40 Knechte. Stationiert ist die Zenturie vornehmlich in den Wachtürmen des Imperiums auf den ‚Fäusten‘. Der ‚Totschläger‘, einer der Felsen, wurde deutlich besser befestigt und bietet Platz für einen Großteil der Truppe, ihre Verwaltung und Versorgung. Diese Befestigung ist fast nicht einzunehmen, außer durch Magie oder Verrat. Allerdings ist meist ein Drittel der Soldaten abgängig, entweder weil sie als Schläger, Aufseher oder Goldsucher anderen Arbeiten nachgehen oder weil sie sich im Gebirge oder den umliegenden Wäldern verstecken.



Aegnomius Serr Imperialis, Zenturio der Myriade

Erscheinung: Der Kommandant (46, 1,93 Schritt, kurzgeschorene, blonde Haare, grünbraune Augen, muskulös, diszipliniert) lebt für die Myriaden und ist ein Musterbeispiel für die imperiale Armee.

Geschichte: Schon als junger Mann ging Aegnomius zu den Myrmidonen und blieb seither dabei. Er kämpfte in zahlreichen Schlachten, wurde bald zum Prinzipalier, diente schließlich zwei Dienstzeiten als Subzenturio, bevor er einen Angriff der Chratte auf Versorgungsschiffe für Xarxaron auf dem Grünen Orismani abwehrte. Dabei wurde seine gesamte Einheit aufgegeben. Wie durch ein Wunder überlebte er als einziger, zudem noch unverletzt. Und so versetzte man den beinharten Hopliten auf einen Altersruhesitz als Zenturio nach Brajanopolis. Dies geschah wohl, weil der Sohn eines hochrangigen Offiziers in seiner Einheit war, als diese vernichtet wurde. Seither versucht er, seine undisziplinierte und korrupte Einheit wieder zu einer schlagkräftigen Truppe zu formen.

Charakter: Hadert mit sich selbst, warum Schicksal und Götter ihn überleben ließen. Häufig in düsterer Stimmung, deswegen häufig besonders opferbereit, verachtet heimlich seine disziplinenlosen Soldaten.

Rolle: Der ehrenhafte Soldat, der denkt, dass sein Überleben ein Fehler war, und der deshalb den ehrenhaften Tod sucht.

Moral: Würde sich für das Imperium und seine Kameraden opfern, wenn er das Gefühl hätte, dass die dieses Opfer verdienen.

Motivation: Einen ehrenvollen Tod zu finden und so die Ehre seiner Einheit nicht zu beschmutzen.

Loyalität: Dem Imperium, vertreten durch den hohen Doro-kraten, seiner Myriade, seiner Kohorte und seiner Zenturie gegenüber.

Konfliktverhalten: Aegnomius geht keinem Kampf aus dem Weg. Vorzugsweise agiert er mit seinen Kameraden als Schildwall und versucht dabei, Gegner an den Flanken zurückzudrängen und dann einzukesseln. Im Einzelkampf setzt er auf gezielte Stiche mit der Kentema und Angriffe zum Niederwerfen und Festnageln, um dann mit dem Schildrand oder dem Stiefel ungeschützte Körperstellen zu attackieren (z.B. den Hals).

Darstellung: Orientieren Sie sich an der Darstellung Aaron Eckharts in der Rolle von Staff Sergeant Mike Nantz in World Invasion: Battle Los Angeles.

Zitate: „Reeeechtsum! Im Gleichschritt marsch!“

Seelentier: Hornisse

Aegnomius

Eigenschaften:

MU 16 KL 12 IN 12 CH 13 GE 14

FF 12 KO 14 KK 15 SO 12

Kentema

INI 17+1W6 AT 20 PA 15 TP 1W6+5 DK NS

LeP 37 AuP 42 AsP -- MR 4 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd 4, Begabung Bastardstäbe, Hohe Lebenskraft 3, Zäher Hund / Autoritätsgläubig 5, Feind (Haus Kouramnion im Horasiat Valantia), Schlechter Ruf 6, Verpflichtungen (gegenüber dem Imperium und den Myriaden)

Sonderfertigkeiten: Wüstenkundig, Kulturkunde (Imperium), Wundheiler, Aufmerksamkeit, Ausfall, Formation, Finte, Festnageln, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil, Wuchtschlag

Talente: Raufen 10, Ringen 16, Bastardstäbe 18, Schwerter 13, Anatomie 2, Athletik 14, Etikette 7, Geographie 9, Heilkunde Wunden 10, Heraldik 11, Holzarbeiten 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 11, Kriegskunst 14, Lederarbeiten 8, Mechanik 9, Menschenkenntnis 8, Orientierung 9, Rechnen 11, Selbstbeherrschung 11, Schwimmen 6, Sinnenschärfe 11, Überreden 8, Wildnisleben 11, Zechen 7, Zimmermann 9

Sprachen: Gemein-Imperial 14, Hiero-Imperial 11, Rhoglossa 7, Myrmidal 11, Imperiale Lautzeichen 8

Ausrüstung: Myrmidonenrüstung, Heiltrank D, Dolch, Waffenpflegeset, Beutel mit kleinen Götterstatuen

Weitere Mitglieder

Schuld an der Undiszipliniertheit der Truppe hat zu einem Gutteil Principalis **Sophoxenios** (42, bullig, Schlägervisage, hinterhältig, *kompetenter Zahlmeister*), der von den Nebenverdiensten seiner Soldaten profitiert, da sie ihm eine Machtbasis seinem Zenturio gegenüber eröffnen. Zugleich spioniert er für Flaphyria die Aphirdanos. Ein anderes Kaliber ist der Schläger **Titus Pullius** (42, bullig, Schlägervisage, entweder lustig oder gewalttätig, trinkt gerne, schonungsloser, aber *kompetenter Ausbilder*), der sich als Arenakämpfer einen Namen gemacht hat und das schöne Leben mit Wein, Weib und Gesang als ruhmreicher Faustkämpfer dem Leben als Soldat vorzieht. Nur selten ist er im Totschläger anzutreffen. Oft außerhalb der Stadt ist der Späher **Lyrathes** (39, 1,74 Schritt, halblanges, braunes Haar, eindrucksvoller Schnurrbart, eigentlich Schauspieler, *brillanter Kundschafter*), der meist das Umland nach Fundstellen von Edelmetallen absucht und diese für potentielle Interessenten bewertet.

Oktade und weitere Kulte

Genau wie die örtlichen Optimaten arbeiten auch die regionalen Kulte meist gegeneinander. So hat sich der örtliche Brajanpriester Cousimus entschlossen, dass alles gut ist, dass auch Brajanopolis im Chaos seine Ordnung hat und dass die glänzenden Goldmünzen ein Zeichen Brajans sind, der so die Unordnung im Zaune hält. Regelrecht verfeindet mit ihm ist die Gyldarapriesterin Glydweyn, die ihren Kollegen für gefährlich naiv hält und selbst Zucht und Ordnung predigt und einige wenige fanatische Anhänger hat. Der Siminiapriester Shinxanas, Sohn des Atixerius (siehe Seite 43) hingegen ist ein Vertreter der politischen Einflussnahme seines Kultes und tut dies auch hemmungslos zugunsten des Bergarbeiter-Collegiums. Phex und Raiakult arbeiten relativ eng zusammen, haben aber auch enge Verbindungen zu den Rhidaman, den Wirten der Stadt und zu den verschiedenen Verbrecherbanden. Nachfolgend werden die wichtigsten Priester und Prediger beschrieben

● **Der Gütige:** *Brajonostius Serr Brajanos* (67, 1,63 Schritt, weißes Haar, grüne Augen, Backenbart, gütiger Blick, glaubt fest an das Gute in der Welt und das Brajans Gerechtigkeit jeden dereinst treffen wird, sofern er ein entsprechendes Leben geführt hat. Glaubt Brajanopolis ist seine Prüfung, da er dereinst zu offen das Gesetz beugte, naiv, wird häufig übervorteilt, liegt mit Oktalvia in einer Fehde, *kompetenter Priester*).

● **Die Fanatikerin:** Die Priesterin der Gyldara, *Mutter Oktalvia Serr Gyldaria* (39, 1,67 Schritt, schwarze Haare, blaue Augen, unscheinbar, jähzornig, sieht ihre Schützlinge eher als schmutzige Kinder, die gründlich gereinigt werden müssen, manchmal auch mit Gewalt, *kompetente Predigerin, welfremde, durchschnittliche Priesterin, meisterliche Schweinezüchterin*) verachtet die Stadt, in der sie eingesetzt wurde, und deren verkommene Einwohner und versucht verzweifelt, sie zur Ordnung zu bringen. So lässt sie zu, dass Huren und Lustknaben in ihrem nahe der Stadt gelegenen Tempel zum Glauben finden, dafür aber ein extrem hartes Leben in der zum Tempel gehörenden Schweinezucht haben. Nur eine kleine Gemeinde füllt den Tempel während der Messen, spendet dafür aber gut.

- **Das Kind des Rausches:** *Glaucocylus Serr Raiana* (12, 1,43 Schritt, braune Augen, braunes Haar, stets träge und verweicht, frech jedem Älteren gegenüber, ist das Orakel des Raia-tempels, wo der Junge aus dem Wein den Geist der Göttin destillieren soll. Allerdings sind die Aussagen des kleinen Frechdachs manchmal dem Rausch zuzuschreiben. Dennoch wird er von allen Problemen der Welt ferngehalten. *Kompetentes Orakel, brillanter Taugenichts*. Kind häufig in der Fremde weilender Alantinos-Optimaten, die froh waren, ihrem Sohn eine einträgliche Stellung verschaffen zu können).

- **Der Meister der Spieler:** *Pherotherus te Rhidaman* (24, 1,75 Schritt, blau-graue Augen, verschmitztes Grinsen, braunes, schütteres Haar, Bart, Bauchansatz, aber muskulös, ist ein begnadeter Spieler und Regelkenner – und gewinnt seine Spiele oft dadurch, dass er jede mögliche Regel kennt und einsetzt – oder bricht. Er verhandelt über alle Feste in Brajanopolis und ist ein gern gesehener Gast in allen Schenken, Spielhäusern und Bordellen der Stadt. *Brillanter Spieler, meisterlicher Organisator, durchschnittlicher Priester*).

- **Der Stärkste:** Immer wieder findet man in der Stadt Überfallene, die mit brutaler Gewalt um ihren Besitz gebracht wurden – dies spricht man in der Stadt einem mysteriösen Priester des Stärksten zu, der hier einen Kult unterhalten soll.

Das Prätorium

Auch in Brajanopolis gibt es ein Prätorium, das über die verschiedenen Garden der Stadt befiehlt.

- **Brajonostius Serr Brajanos**, Erzprätor: Der Brajan-Priester ist zugleich der Vorsteher des hiesigen Prätatoriums.

- **Liktoren:** Es gibt eine 10 Köpfe starke Truppe, die für die Sicherheit der Tempel und der städtischen Beamtschaft verantwortlich ist.

- **Shinxires te Kourammion**, Shinxir-Prätor: Der Söldner (43, 1,88 Schritt, braunes, kurzes Haar, ein blaues Auge (das andere fehlt und ist durch ein Narbengeflecht ersetzt), zynisch, käuflich, speckige Lederrüstung, Helm-Triopta, *begabter Offizier*) hat seinen Posten nur, weil seine Einheit die dazugehörige Garde stellt und er als optimatischer Veteran eines Gefechtes mit einem Crattac-Stamm dazu legitimiert ist.

- **Gexatina Serr Quoran**, Siminia-Sub-Prätor: Wurde durch ein Abkommen zwischen dem Bergarbeiter-Collegium und dem Haus Quoran und durch Adoption in diese Position gebracht.

- **Anaxes te Quoran**, Gyldara-Prätor: Oreistes' Onkel (85, 1,81 Schritt, grauer Haarkranz, sieht aus wie 60, etwas schusselig, steht vollkommen unter der Fuchtel seiner Frau, *kompetenter Prätor*) ehelichte vor einigen Jahren Oktalvia und übt seitdem das Prätoren-Amt aus

- **Janixa te Rhidaman**, Raia-Prätorin: (10, 1,21 Schritt, rotes Haar, grüne Augen, Rhogolanin, beste Freundin von Glaucocylus, der seinerseits Anthalys te Rhidaman überredete, die angeblich magiebegabte Rhogolanin zur Prätorin des Raia-Kultes zu machen, *unerfahrene Raia-Prätorin*). Verfügt über drei Gardisten.

- **Ricilus de Eupherban**, Brajan-Prätor: Der einzige Eupherban-Optimat (69, 1,78 Schritt, blonde Halbglatze, trübe Augen, die nur das Weiße zeigen, in schmutzige Gewänder gekleidet, irrt meist im Brajans-Flügel des Verwaltungsbauwerks herum, irrsinnig, *unerfahrener Prätor, brillanter Seher*) der Stadt ist in einer bemitleidenswerten Lage: Vor Jahren wurde er blind in den Bergen gefunden, offensichtlich seiner magischen Kräfte beraubt, von der Sonne verbrannt. Anthalys' mittlerweile verstorbener Ehemann hielt es für richtig, ihn zum leicht zu kontrollierenden Brajan-Prätor zu machen, da die Gerechtigkeit ja blind sein müsse. Seither wird der prophetische Blinde systematisch von seiner Cammer abgeschnitten und wieder und wieder in eine Stellung gewählt, die er nicht erfüllen kann.

- **Pherotherus de Rhidaman**, Phex-Prätor: Der Hochgeweihte des Phex-Tempels übt in Personalunion die Position des Phex-Prätors aus und gebietet über eine Garde von sieben Mann, die als Schlichter in den Spielhöhlen der Stadt unterwegs sind. Natürlich sind alle sieben hochgradig korrupt.

- **Zatura-, Nereton- und Chrysis-Prätoren:** Da es keine entsprechenden Tempel gibt, liegen diese Ämter weitgehend brach. Die Toten werden durch den Nereton-gläubigen Sargtischler beerdigt. Die Aspekte des Zatura-Prätatoriums werden teilweise von den Phraisopos übernommen.

Die Shinxirgarde

Die örtliche Shinxir-Garde (nominell eine Zenturie, also 100 Mann, de facto weit unter Sollstärke, eher 30 Gardisten) ist meist im Umland der Stadt unterwegs und wird aus der Metropole besoldet. Eigentlich handelt es sich um eine reine Söldnereinheit, die schließlich bei der Übernahme der Herrschaft in Diensten Flaphyria dir Aphirdanos stehen wird. Vorher sind weniger als ein Dutzend Kämpfer dieser Einheit in der Stadt, die zumeist aus den unfähigsten Mitgliedern der Truppe bestehen und hochgradig bestechlich sind. Anführer der Truppe ist der Prätor-Zenturio *Shinxires e Cantera* (51, 1,86 Schritt, grauer Stoppelhaarschnitt und Dreitagebart, Lederrüstung, spielt, säuft und hurt gerne herum, wäscht sich höchstens einmal pro Oktal, *durchschnittlicher Söldnerkommandant*) ein versoffener und bestechlicher Mann, der nur an besonderen Tagen im Jahr seine Uniform reinigen lässt – aber ein prächtiges Landgut in der Nähe der Metropole besitzt (wo er allerdings nur höchst gepflegt auftritt).

Die Siminiagarde

Diese Truppe (50 Gardisten stark) wird zu weiten Teilen vom Bergarbeiter-Collegium gestellt und bildet damit ein erhebliches Druckmittel. Der nominelle Vorsteher der Garde sitzt in der Metropole und ist primär daran interessiert, bestochen zu werden. Das Bergarbeiter-Collegium allein könnte eine solch große Garde nicht einmal ansatzweise finanzieren. Und so stellt Brajanopolis die Mitglieder der Garde und die Metropole den nominellen Führer und bezahlt Sold und Ausrüstung. Dies dient vor allem dazu, die Stadt Brajanopolis wirtschaftlich unter Kontrolle zu halten.

Allerdings trägt dieser Loyalitätskonflikt dazu bei, dass die Gardisten entweder bestechlich oder loyale Anhänger des Bergarbeiter-Collegiums sind.

Sonstige

Es gibt noch weitere mehr oder weniger lose Collegien in der Stadt, die versuchen, sich aus größeren Konflikten herauszuhalten (außer, sie können wirklich etwas gewinnen), und meist gute Kontakte zu einer oder mehreren der größeren Organisationen besitzen (oder gar von diesen gegründet wurden, um Einfluss auf die Curia zu nehmen). Die nähere Ausgestaltung dieser Gruppen überlassen wir Ihnen, das Folgende gibt Ihnen eine gute Orientierung:

Collegien

- **Wirte:** Man arbeitet mehr oder weniger eng zusammen, um sich von den Rhidaman nicht vollkommen die Preise für ihre Waren diktieren zu lassen.
- **Landarbeiter:** Hier sind vor allem die Klienten des Hauses Phraisopos organisiert. Dabei handelt es sich um eine Vereinigung, die über Unfrieden innerhalb der Arbeiterschaft berichten und diese beseitigen soll (im Sinne von möglichst hoher Produktivität, dies ist den meisten Arbeitern allerdings unbekannt). Mehrere Hundert Arbeiter auf den Domänen der Phraisopos.
- **Huren:** Die Huren halten zusammen, allerdings ist ihr Zusammenhalt hauptsächlich auf Warnungen vor brutalen Kunden, das Anwerben von Frischfleisch für ihre Zuhälter und Spitzeldienste für den Raia-Tempel beschränkt.
- **Goldsucher:** Zwar gibt es den Rat der Goldsucher, der aber vor allem als Medium für die Rhidaman dient, um herauszufinden, wo gerade ein potentiell größerer Fund gemacht wurde, um entweder die Lizenzkosten zu erhöhen oder diese Mine unter irgendeinem Vorwand einzuziehen. Ansonsten sind die Treffen des Rates von Neid und Missgunst bestimmt und enden nach enormem Konsum billigen

Alkohols meist in Schlägereien. Mehrere Dutzend unabhängige Schürfer, von denen die Hälfte als Spitzel Berichte über die Treffen abliefern.

Öffentliche Amtsträger

- **Beamte:** Sowohl das Horasiat als auch Provinz und Stadtverwaltung haben einige Beamte abgestellt, damit das eingenommene Geld in die richtigen Kassen fließt. Alle drei Gruppen sind sich spinnefeind. 7/11/26 Mitglieder (horasische/provinzielle/städtische Beamte).
- **Amtshelfer:** Daneben gibt es mehr als hundert Helfer der verschiedenen Beamten. Die meisten sind nur dem Beamten gegenüber loyal, dem sie zugeordnet sind. Aber einige stehen auf den Lohnlisten der verschiedenen örtlichen Optimaten (oder sind generell bestechlich).
- **Auguren:** Brajanopolis ist die einzige Stadt der Provinz, die keinen fest zugeordneten Auguren mehr hat, seitdem die Inhaber dieses Postens mehrfach wegen ihrer umstrittenen Vorhersagen ein blutiges Ende nahmen. Allerdings besuchen die Auguren der übrigen Städte der Provinz Brajanopolis regelmäßig.
- **Cirkel**
 - **Die Crechnis:** Eine kleine Bande, welche einen Großteil der Straßendiebe der Stadt stellt und deren Mitglieder alle miteinander verwandt sind. 8-10 Mitglieder, geringe Geldmittel, hohe Brutalität.
 - **Centralier:** Eine kleine Bande, die sich auf den Schmuggel von Edelmetallen spezialisiert hat und sehr gute Kontakte nach Dorinthapolis und in die Metropole des Horasiats besitzt.
 - **Palivien:** Eine größere Verbrecherorganisation aus der Metropole, die gezielt die Strukturen der Weißen Wölfe und des Hauses Rhidaman angreift und zu destabilisieren versucht. 20-25 Mitglieder, umfangreiche Geldmittel, hohe Brutalität, politischer Schutz durch die Beamten des Horasiats.

Mysterien

Wir wollen Ihnen an dieser Stelle einige Mysterien um besondere Orte oder vergangene Ereignisse an die Hand geben, die Sie zu weiteren Szenarien ausbauen können und in Ihre persönliche Brajanopolis-Kampagne einflechten können.

Die erste Zerstörung

Tatsächlich wurde die Vorgängersiedlung zerstört, allerdings erst während der Eroberung durch die Archäer. Denn die hier gefundenen Schätze wurden mittels eines Dämons aus der Domäne Aggari gefördert. Verschlossene Berichte in Dorinthapolis sprechen von Erdbeben und Feuersbrünsten, mit denen die Stadt verteidigt wurde, und einem mächtigen weißen Wurm, der unter der Erde hauste. Tatsächlich

gab es einen Kult des Akorbai in der Stadt. Allerdings gelang es den imperialen Soldaten nur, den Dämon in eine Statue zu bannen, die man in einer Mine zurückließ (mit der besonderen Warnung, dort niemals zu graben). Diese Statue befindet sich immer noch irgendwo unter der Stadt und könnte jederzeit von einem Minenarbeiter gefunden werden, der den Kult in der dunklen Tiefe erneuert. Ob es sich bei der Optrilithmine der Phraisopos um ein von Aggari beeinflusstes Gestein handelt, das enorm wertvoll ist, aber auch Streit verursacht, liegt bei Ihnen. In jedem Fall hatte der Optimat, von dem Calrissio te Phraisopos die Mine gewann, äußerst merkwürdige, an die Jahresringe von Bäumen erinnernde Augen.

Die gefälschte Legitimation

Die Erwähnung des Hauses Quoran als Herren der Stadt im ersten Imperium ist eine Fälschung, die erst Jahrhunderte später entstanden ist. Tief in den Archiven des örtlichen Hauses Rhidaman gibt es einen Vertrag, der den Quoran nach dem Ende des ersten Imperiums die Herrschaft über die Stadt einbrachte, den Rhidaman allerdings sämtliche Handelsprivilegien. Dieses Dokument können die Charaktere unter Umständen während des Szenariovorschlages **Einbruch, Einbruch** finden.

Landnahme

Die örtlichen Optimatenhäuser haben wenig Skrupel, unabhängigen Schürfern ihr Land auch wieder abzunehmen, wenn sie der Meinung sind, dadurch einen Vorteil zu gewinnen oder leicht zusätzliche Einnahmen verbuchen zu können. Mögliche Maßnahmen sind:

- **Rufschädigung:** Das kann von der Behauptung reichen, beim Würfelspiel zu betrügen, bis hin zu der Anklage, jemanden ermordet zu haben. Der Ruf wird schnell und umfassend zerstört, bis niemand mit dieser Person mehr irgendeine Form von Geschäften macht – abgesehen vom Kauf des bestimmt ertragreichen Landes des Geschädigten zu einem lächerlich geringen Preis.
- **Gefälschte Schulden:** Man gewährt der Person plötzlich günstige Preise auf bestimmte Waren und Dienstleistungen oder eine besondere (vertraglich festgehaltene) Hilfe. Nur Stunden später wird den örtlichen, meist bestochenen, Behörden ein Schuldschein präsentiert, den der Schürfer abgeschlossen und angeblich nicht bedient hat. Das gepachtete oder eigene Land des Schürfers wird als Sicherheit in Besitz genommen.
- **Unfall:** Ein Schürfer fällt einen Abhang herunter, ertrinkt beim Goldwaschen in einem Bach oder wird in seiner Grabung verschüttet. Das Land des Schürfers fällt an den Verpächter zurück.

Kultisten im alten Theater

Die Ruine des Theaters ist der Treffpunkt eines geheimnisvollen Kultes. Diesen können Sie selbst nach eigenem Ermessen ausgestalten. Mitglieder wollen wir nicht festlegen, damit Sie eventuelle Erzfeinde der Charaktere auftauchen lassen können. Mögliche Varianten sind:

- **Der Kult des Widersachers:** Ein Kultist des Rattenkindes oder ein Agent Draydälans hat mehrere Anhänger versammelt und plant ein finsternes Ritual. Oder er will ganz allgemein Unfrieden stiften.
- **Ein Cirkel des Hauses Nesséria:** Ein Optimat dieses Hauses versucht hier mittels Intrigen, die Bevölkerung auf die Insektenherrschaft vorzubereiten, und hat einige Anhänger versammelt.
- **Demokraten:** Einige betrunkene Wirrköpfe faseln von der Macht des Volkes, würden aber wahrscheinlich nur die Namen, aber nichts an den Zuständen für die breite Masse ändern.
- **Andere Häuser:** Ein anderes Hohes Haus sähe gern das Triumvirat der drei herrschenden Häuser zerschlagen und koordiniert hier im Geheimen seine Anhänger.

Die Magofaktur und ihre Geheimnisse

In der Magofaktur hat Oreistes einen Raum für sich beansprucht, den er für Experimente nutzt und der an ein Panoptikum menschlicher Innereien erinnert: Abgetrennte und gehäutete Gliedmaßen werden in ihrer Funktionsweise erforscht und Verfallsstudien durchgeführt – wie lange dauert es, bis ein Körper verfällt? Außerdem arbeitet Oreistes an Substituten. Ziel ist es, eine menschliche Seele in ein künstliches Gefäß zu bannen, das möglichst menschenähnlich ist. Nachschub für diese unmoralischen Experimente erhält Oreistes aus den Leichenhäusern der Stadt. Kaum jemand ahnt, dass diese Experimente nur ein Teil von Oreistes' Forschungen sind, die er detaillierter anderenorts durchführt. Offiziell kauft der Optimat die Leichenteile beim Bestatter.

Die Lagerhäuser der Rhidaman

Einstmals war das Stück Land, auf dem sich heute die Lagerhäuser der Rhidaman befinden, ebenfalls Schürfgelände. Unter den Lagerhäusern ziehen sich zahlreiche heute unbekannte Minenschächte entlang. Sollten Diebe oder Schmuggler sie entdecken, würden sie diese vergessenen Stollen nutzen, um die Rhidaman zu bestehen.

Das schwebende Theater

Das schwebende Theater ‚Vinishya‘ wurde Opfer einer brutalen Tragödie, als sich zwei Vinishya-Sippen gegenseitig auslöschten. Einige der Seelen gingen in das Luftschiff der einen Sippe über, wo die Geister zeitweilig Kontrolle über Teile des Schiffs (z. B. Seile, Holzplanken) übernehmen können und so immer wieder für Unfälle sorgen. Der heutige Besitzer Dyaka (43, 1,69 Schritt, schwarz gefärbter Haarkranz, blau gefärbter Vollbart, braune Augen, skrupellos, lächelt viel, aber nur halbherzig, *kompetenter Wirt, durchschnittlicher Spion*) übernahm das Wrack, säuberte es von allen Blutflecken und vertäute es dann über der Stadt, wo er das Luftschiff als exotisches Theater eröffnete, ohne es astral und karmal säubern zu lassen. Der Grund dafür ist, dass es Überlebende gab und Dyaka diese langsam und qualvoll tötete. Denn Dyaka ist ein Anhänger des Güldenens, was seine prächtigen Aufführungen mit goldenen Kostümen und häufig blutigen Inszenierungen erklärt.

Der Kult des Stärksten

Weiterhin ist der Kult des Stärksten mit einem kleinen Zirkel um den Lorthaler Methirson in der Stadt vertreten. Allerdings hält dieser sich weitgehend bedeckt, um nicht aufzufallen, bevor der Kult die Macht in der Stadt übernehmen kann. Die Gäste seiner Taverne gehören dem Kult an. Außerdem gibt es einige Räuber, die gelegentlich abgelegene schürfende Goldsucher überfallen. Auch zwei Geldeintreiber der Weißen Wölfe gehören zum Kult. Im Keller unter der Taverne gibt sich der Kult manchmal regelrechten Prügeln hin, aus denen Methirson regelmäßig als Gewinner hervorgeht. Ob der Kult tatsächlich einen größeren Plan verfolgt, liegt bei Ihnen.

Die Höhle der Trägheit

Begraben unter schritthohen Schlackebbergen befindet sich ein Ort, der für den Zustand des nahen Elendsviertels Muqda verantwortlich ist: Im Tempel des Müßiggangs wurden dereinst Orgien gefeiert, bis selbst die Nahrungsaufnahme und das Atmen zu mühevoll wurden. Der Tempel war eine Kultstätte der Avastada, die man schließlich vermauerte und die vor etwa 60 Jahren wieder geöffnet wurde. Seither weht der Odem der Trägheit durch das Viertel. Dieser geht von einem acht Schritt durchmessenden Loch im Boden aus, in dem sich feiste Schlangen winden, die mit dem Boden verwachsen wirken. Von dort kommt der Odem. Dass es sich bei dem Loch um den Verschlinger *Quirathax*, einen Dämon der Avastada handelt, der vor Jahrhunderten hierher beschworen wurde, ahnt niemand.

Anrufung: +9 **Befehl:** +7
Bitte: +11 **Basiskosten:** 5
INI 1W6+3 **AT** 9 **PA** 0 **LeP** 75 **RS** 0
GS 0 **MR** 25 **GW** 4

Besondere Kampfregelein und -manöver: Wenn jemand in die Reichweite von *Quirathax'* Tentakeln kommt, versucht er, das Opfer an den Extremitäten zu umwickeln und in seinen Schlund zu zerren.

Besondere Eigenschaften: Langer Arm, Existenz, Immunität gegen Magie, profanen oder magischen Schaden, Kritische Konsistenz, Manifestation, Regeneration I, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Verwundbarkeit (Thesephai, Luft)

Mögliche Dienste: Gefolgschaft, Kollektivsinn

Leihgaben: Wissensübertragung (Standfest)

Nachteil: Ortsgebunden

Mysterien und Geheimnisse der Einwohner von Brajanopolis

Anthalys' Liebschaften

Anthalys hatte in ihrer kurzen Zeit in Brajanopolis bereits Affären mit etlichen Machtgestalten, darunter auch mit Asmandius de Quoran und Telo'shi, dem Anführer der Weißen Wölfe. Ihre pikanteste Liebschaft dürfte zweifelsohne die mit ihrem Stiefsohn Aegos sein (der unter Anthalys' Einfluss den eigenen Vater mittels eines besonderen Giftes umbrachte). Allerdings sind gerade diese drei Personen aus verschiedenen Gründen vorsichtig geworden und versuchen, sich von der potenziell tödlichen Optimatin zu trennen – wenn möglich endgültig.

- Asmandius de Quoran hat erkannt, dass sich hinter der Maske eine Person verbirgt, die Macht erlangen will – und dafür über Leichen geht.

- Telo'shis Hauptproblem ist seine Schwester Waaski'nah, die Anthalys zutiefst verabscheut. Um sein Rudel nicht zu gefährden, ist er offiziell auf Abstand gegangen.

- Aegos di Rhidaman hat erkannt, dass seine Stiefmutter ihn mit dem Mord an seinem Vater erpressen kann, was die Begierde des jüngeren Optimaten in blanken Hass verwandelt hat – was er aber nicht öffentlich machen kann, soll seine Tat unerkannt bleiben.

Oreistes' dunkler Plan

Schon seit Jahren forscht der zurückgezogene lebende Optimat an einem wahrhaft größtenwahnsinnigen Projekt: Er will den Tod besiegen. Aus diesem Grund forscht er an zwei Dingen – zum einen versucht er nachzuvollziehen wohin die Seele eines kulturschaffenden Lebewesens nach dessen Tod geht. Deshalb sorgt er dafür, dass immer wieder Frauen in der Stadt verschwinden, die er in einem geheimen Laboratorium tötet und sezziert. Seine so gewonnenen Anatomiekenntnisse nutzt er, um als Nebenprodukt perfekte Prothesen zu schaffen. Mittlerweile hat er damit begonnen, einen kompletten künstlichen Menschen zu erschaffen, und mehrere Homunculi aus Leichenteilen erhoben. Sein künstlicher Mensch soll einmal nahezu perfekt sein und hat den Körper einer jungen Frau, den er nun zu beseelen versucht. (Allerdings benötigt er noch einiges an Material – bestimmte Nerven und Muskelbahnen sowie einen Drachenkarfunkel, in dem er eine bestimmte Seele aufnehmen kann.) Sein langfristiges Ziel ist es, die Seele seiner ermordeten Geliebten Hylpia im Totenreich zu finden und ihr einen künstlichen Körper zu schaffen, damit sie an seiner Seite leben kann. Zu diesem Zweck hat er sich mit Melankratio dyll Onachos angefreundet, den er heimlich aushorcht, und er studiert den Verschlinger *Quirathax*, in dessen Leib die Opfer des Dämons ein Jahrtausend lang verdaut und selbst zu Dämonen umgeformt werden. Das Szenario **Blutige Morde** behandelt Oreistes' Pläne.



Ein Jahr in Brajanopolis

„Diese Stadt verlangt uns alles ab – aber hier kann es jeder schaffen!“
—Oreistes nem Quoran

Nach der detaillierten Vorstellung der Stadt und ihrer Bewohner wollen wir Ihnen nun den weiteren Zeitablauf nach dem Optrilithfund in Form von offenen Szenarien prä-

sentieren. Dabei handelt es sich aber nur um Vorschläge. Manche Szenarien sind zeitlich frei verschiebbar, andere an bestimmte Vorbedingungen geknüpft.

Der Streit beginnt

Zeitpunkt: Ein bis zwei Nonen nach dem Bekanntwerden des Optrilithfundes

Stichworte: Anwerbungsversuche verschiedener örtlicher Machtgruppen, Interaktion mit zahlreichen NSCs, unbedeutende Aufgaben, bei denen man beweisen soll, dass man mitdenken kann. Befreiung eines entführten Honoraten.

Herausforderungen: Ersteinschätzung der unterschiedlichen Parteien, frühes Bekenntnis zu einem der Häuser, Ermittlungen und Kampf

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / hoch
Erfahrung (Helden): Unerfahren

„Sieh nur, was ist das? Warte, lass es mich genauer anschauen! Kann das sein? So weit im Norden? Mein Freund, für diesen Fund wird man uns reich belohnen!“

—Unbekannter rhogolanischer Schürfer, neuzeitlich

Grundsituation

Der Optrilith-Fund in der Stadt Brajanopolis sorgt schnell für Aufregung: Wer weiß was über den Fund und wie schnell verbreiten sich diese Informationen (sehr schnell), wie sind die genauen Gesetze und Besitzrechtsansprüche der Mine (rechtlich nicht ganz klar), wer profitiert von dem Fund (wenige, derzeit nur das Haus Phraisopos) und wer möchte davon profitieren (alle anderen Machtgruppen in Stadt, Provinz und Horasiat). Also müssen schnell Spezialisten angeworben werden, um an die Optrilithmine zu kommen (oder um diese zu verteidigen). Dazu gibt es verschiedene Varianten:

● **Die Inhaftierten:** Die Charaktere befanden sich zufällig in Brajanopolis (vielleicht auf der Durchreise, vielleicht um ihr Glück als Goldsucher zu machen), wurden in eine (eventuell inszenierte) Schlägerei verwickelt und von der örtlichen Shinxir-Garde festgenommen. Im Gefängnis tritt eine der örtlichen Machtgruppen an die Charaktere heran, ob sie sich, gegen eine gewisse Gegenleistung natürlich, für

einige Zeit in die Dienste der besagten Partei stellen würden – vollkommen inoffiziell. Teil der Gegenleistung wäre die Befreiung aus dem Gefängnis und die Bereinigung aller Anklagepunkte.

● **Die Reisenden:** Während einer Reise quer durch das Imperium gelangen die Charaktere nach Brajanopolis, wo eine der örtlichen Parteien an die Reisenden (die offensichtlich gut bewaffnet und mit der Lösung von Problemen vertraut sind) herantritt und versucht, ihnen ein attraktives Angebot zu machen. Man schmeichelt den Charakteren und bietet ihnen ein für hiesige Maßstäbe üppiges Auskommen.

● **Eine Empfehlung:** Haben die Charaktere schon für eines der Hohen Häuser gearbeitet, so können sie regelrecht nach Brajanopolis empfohlen werden. Man umreißt das Problem kurz (Entdeckung der Optrilithader, baldige gesellschaftliche Umbrüche, Personen, die wissen, was in einem solchen Fall getan werden muss, Aufstiegschancen für die Abenteurer) und stellt eine hohe Belohnung vor Ort in Aussicht – ob diese dann folgt oder die Charaktere betrogen werden, liegt bei Ihnen (langfristige Folge könnte das Szenario **Verrat sucht Verräter**, sein siehe S. 75).

● **Gerüchte:** Der myranische Norden rumort vor Gerüchten über die Bergarbeiterstadt Brajanopolis, in der ein gewaltiges Optrilithvorkommen entdeckt wurde. Hier könne jedermann, der eine Spitzhacke halten kann, schnell ein Vermögen machen. Aber auch käufliche Klingen könnten reich werden: Schließlich sorgt immer jemand dafür, dass man seinen Schnitt machen kann, indem man jemand anderes einen Schnitt verpasst.

● **Die sieben Hopliten:** Informierte Klienten einer der Parteien können ausgeschickt werden, um eine bestimmte Bevölkerungsgruppe vor der Willkür der Mächtigen zu beschützen. Diese Variante richtet sich an unerfahrene Charaktere, die nicht auf sofortige Bezahlung drängen und sich von einer hübschen, aber naiven Bäuerin der Gerechtigkeit wegen anwerben lassen. Doch bald zeigt sich, dass die Situation in Brajanopolis nicht so einfach ist. Und die Verteidigung einer Bauerngruppe oder eines vermögenden Goldsuchers ist doch eher eine Sache der Hohen Häuser.

- **Nicht nur der kleine Finger:** Ein anderer Auftrag führt die Charaktere zu einer der beteiligten Organisationen, die sofort deren Nützlichkeit für die eigene Agenda erkennt. Man ignoriert Weigerungen der Charaktere beim Anwerbungsversuch und wird versuchen, sie in eine Falle zu locken (zum Beispiel mit einer kurzen Affäre, um einem Charakter ein Kind anhängen zu können), um sie dann, wenn sie aus Verantwortungsgefühl in der Stadt verbleiben, mit dem Fehltritt zu erpressen.
- **Aus eigenem Antrieb:** Natürlich können die Charaktere auch von sich aus an eine der Parteien herantreten und mit den eigenen Fähigkeiten hausieren gehen. In der momentanen Situation ist es sehr wahrscheinlich, dass die Recken (eventuell nach einer Prüfung ihrer Fähigkeiten) angeworben werden.

Der Beginn einer Karriere?

Aufgrund des Optrilithfundes gerät der politische und soziale Status quo in Brajanopolis aus den Fugen. Zwar verfügt jede der bestehenden Machtgruppen über einige Personen, die Gewalt ausüben und keine Skrupel kennen, allerdings sind diese auch den übrigen Machtgruppen bekannt. Man benötigt Personen, mit denen man nicht unbedingt in Verbindung gebracht wird. Wenn diese genug Ehrgeiz mitbringen, können sie schnell in der Hierarchie der örtlichen Machtgruppen aufsteigen. Gerade im kriminellen Bereich ist dies möglich, etwa indem man Gewinne abzweigt, Untergebene rücksichtslos behandelt und Vorgesetzte belügt. Allerdings kann man sich damit auch mächtige Feinde machen.

Beteiligte Parteien

Fast jede größere Gruppierung wird versuchen, ein wenig über die Charaktere herauszufinden. Bedeuten sie Ärger, oder sind sie von Nutzen? Verschwinden sie bald oder kann man sie anwerben? In letzterem Fall wird ein Mitglied entsprechenden Ranges (ein Honorat oder ein Mitglied einer der anderen Gemeinschaften als Vertreter bei niederrangigen Charakteren, ein Optimat bei Optimaten) versuchen, sie in die Dienste seiner Partei zu stellen. Die Charaktere sollten sich umschmeichelt fühlen und können, wenn sie die Bedeutung des Optrilithfundes begreifen, erkennen, welchen Wert fremdländische Problemlöser darstellen. Der erste Auftrag mag nichts Besonderes sein, aber den Weg zu mehr ebnen. Welche der Parteien involviert sind und welche letztlich zum zukünftigen Auftraggeber der Charaktere wird, entscheiden Sie und Ihre Spieler.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

- **Anwerbungen:** Alle Parteien werben alle möglichen Kämpfer und Spezialisten für Problemlösungen an. Leider sind viele der neuen Kräfte inkompetent. Schnell trennt sich die Spreu vom Weizen und etliche der neu Angeworbenen werden wieder entlassen. Womöglich werden sie von einer anderen Partei angeworben oder landen als menschliche Wracks in Muqda – und freuen sich auf eine Rache an den Charakteren, wenn diese vermeintlich oder tatsächlich für ihr Unglück verantwortlich waren.

- **Gerüchteküche und Spitzel:** Da kaum eine Partei Genaueres über den Optrilithfund Calrissios weiß (außer diesem und seinen Leuten in der Mine, die gerade massiv befestigt wird), versucht natürlich jeder, genauere Informationen zu erlangen. Es sind diverse Gerüchte in Umlauf. Die gängigsten lauten:

Kein Optrilith: „Es gibt gar kein Optrilith hier. Das ist nur ein Vorwand, um Leute in dieses Drecksnest zu locken. (-)

Monopol: „Brajanopolis wird bald wieder Sitz des Trodinars werden – denn welche imperiale Stadt außerhalb Xarxarons besitzt schon eine Optrilithmine, in der das gute Zeug gefördert wird? Richtig, keine! Also kann man hier sein Glück machen, wie sonst nirgends im Imperium. Und es lauern keine Schädelpriester um die Ecke, die dir das Leben aussaugen wollen!“ (+, es gibt zwar weitere Optrilithminen innerhalb des Imperiums, aber fast keine, in der solche Mengen reines Optrilith gefördert werden. Und von den Minen in Corabenius und anderen Horasiaten wissen die Schürfer vor Ort nur wenig).

Krieg: „Na, das wird Krieg geben.“ (+)

Optrilithverkauf: „Auf der Mercatoria bieten die ersten Händler schon mehrere Stein schwere, besonders reine Optrilithklumpen an!“ (-, Calrissio lässt das Gestein nur außerhalb der Stadt in verschiedenen Metropolen anbieten).

Giftiges Gestein: „Das Optrilith aus der Mine ist vergiftet/macht krank/ist verflucht – was glaubt ihr, warum man erst nach etlichen Tagen von dem Fund erzählt hat? Die mussten die toten Arbeiter aus der Mine erst verschwinden lassen. Nicht mal die Verwandten bekamen die Leichen zu Gesicht.“ (-/+)

Zugleich versuchen alle Parteien möglichst viel über die Mine, die Geschehnisse in dieser, den Optrilithfund und wie Calrissio überhaupt an die Mine gekommen ist, herauszufinden. Alle Parteien ahnen, dass bald turbulente Zeiten über die Stadt hereinbrechen, und versuchen, möglichst viel über jeden Neuankömmling in der Stadt, seine Fähigkeiten, seine Beweggründe, warum er nach Brajanopolis gekommen ist und ob man ihn anwerben kann, herauszufinden.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Zu Beginn vertraut man den Charakteren als Ortsfremden nicht wirklich (auch wenn man dies behauptet) und gibt ihnen (egal wie erfahren die Recken sind) zuerst nur Aufgaben, die unverfänglich sind und zeigen sollen, wie loyal die Charaktere sind.

Wie man die Charaktere ausspioniert

Sobald die Charaktere Brajanopolis erreichen, werden sie beobachtet und ausspioniert, was den Charakteren vielleicht irgendwann auffällt. Nachfolgend einige Vorschläge, wie Sie dies darstellen können:

● **Papiere bitteschön:** Ein Bestochener Shinxir-Gardist verlangt die Papiere der Charaktere und bittet zu einem persönlichen Gespräch, in dem er alles Mögliche von diesen in Erfahrung bringen will. Zum Glück ist er ein unfähiger Dorfbüttel, den man leicht täuschen kann (*Lügen-Probe* +4).

● **Der neugierige Wirt:** Eines Morgens verwickelt der Wirt die Charaktere in ein scheinbar unverfängliches Gespräch. Doch schnell können die Charaktere feststellen, dass sie gezielt ausgefragt werden (nach der dritten Frage über ihr Vorleben steht ihnen bei jeder weiteren Frage eine *Menschenkenntnis*-Probe zu, bei deren Gelingen sie den Wirt ihrerseits mit *Lügen*-Proben +6 manipulieren können).

● **Herumhängende Schläger:** Aufmerksame Charaktere (gelungene, verdeckt gewürfelte, *Sinneschärfe*-Probe +4) bemerken, dass sie von einer Schlägergruppe beobachtet (und verfolgt) werden. Die Weißen Wölfe wollen sich ein näheres Bild über die Recken machen.

● **Lizenzvergabe:** Ein unabhängiger Schürfer (58, 1,66 Schritt, weiße Haare und Bart, grüne Augen, Säufernase, Augenringe, dreckig) bittet die Charaktere zu einem Gespräch. Er hat eine gute Lizenz für ein profitables Stück Land erworben, durch das ein breiter, aber flacher Bach fließt, in dem Gold aus dem Gebirge herabgetragen wird. Er sei gesundheitlich jedoch nicht in der Lage, dieses zu fördern, und bietet den Charakteren an, den Claim zu übernehmen – für einen dreistelligen Areal-Betrag. Eine Untersuchung zeigt, dass man dort wirklich ein Vermögen machen kann. Für den Kontrakt müssen die Charaktere allerdings zahlreiche vertrauliche Informationen preisgeben (schließlich will man ja genau wissen, mit wem man Geschäfte macht) – die der Mann kurz darauf an den Meistbietenden unter den Mächtigen der Stadt verkauft.

Anwerbungen

Die Charaktere können dafür angeworben werden, ihrerseits weitere Kämpfer oder Spione anzuwerben, die nicht wissen sollen, für welche Machtgruppe sie genau arbeiten. Die Charaktere dienen somit als Vermittler (genaue Informationen an die eigentlichen Auftraggeber über die angeworbenen Personen verhindern, dass die Charaktere ihre neuen Verbindungen selbst ausnutzen können).

Informationen sammeln

Die Charaktere sind gut darin beraten, erst einmal keine weiteren Aktionen durchzuführen, sondern sich selbst Informationen über die hiesigen Verhältnisse zu verschaffen. Richten Sie sich nach folgenden Werten, wie viele und was für Informationen die Charaktere für welchen Gegenwert erhalten (da sie potenzielle Informanten bestechen müssen, ist jede *Menschenkenntnis*-Probe um 8 - gezahltem Arealbetrag erschwert. Die Charaktere müssen mit mindestens 1W6+2 Informanten sprechen, um ein genaues Bild der Lage zu erhalten):

● Bis 2 Areal, angesammelte *Menschenkenntnis* TaP* mindestens 7 = Informationen welche Hohen Häuser in Brajanopolis vertreten sind, wer jeweils das Sagen hat, wie die ungefähren Mittel der Parteien aussehen, dezente Hinweise über die anderen Parteien.

● Bis 6 Areal, mindestens 20 angesammelte *Menschenkenntnis* TaP* = Alle oben aufgeführten Informationen, ergänzt um die Geschichte der Stadt, den grundsätzlichen Konflikt um die Optrilithmine und die Mitglieder eines der örtlichen Hohen Häuser, tiefere Informationen über das Problem der Besitzrechte in der Stadt und wie sich dies auf den Optrilithkonflikt auswirkt.

● Bis 10 Areal, mindestens 30 angesammelte *Menschenkenntnis* TaP* = Alle oben aufgeführten Informationen, ergänzt um detailliertere Informationen über die örtlichen Geschäfte der Hohen Häuser und die Mitglieder aller lokalen Hohen Häusern sowie einer weiteren Organisation.

● Bis 15 Areal, mindestens 40 angesammelte *Menschenkenntnis* TaP* = Alle oben aufgeführten Informationen, ergänzt um alle öffentlich bekannten Informationen zu den örtlichen Hohen Häusern sowie den übrigen Organisationen.

● Bis 20 Areal, mindestens 50 angesammelte *Menschenkenntnis* TaP* = Alle oben aufgeführten Informationen, ergänzt darum, wer einen Dämonenpakt geschlossen hat, wer Geheimgesandter des Thearchen ist und wer ein gewissenloser Mörder ist, der gerne junge Frauen tötet und ausbluten lässt. Viele Informationen wirken übertrieben, könnten aber einen wahren Kern haben. Die Informanten versuchen, die Charaktere auszunutzen, und liefern in ihrer Gier bald immer abstrusere Informationen.

Lügen verbreiten

Lügen verbreiten Unsicherheit. Unsicherheit gefährdet Geschäfte. Und gefährdete Geschäfte und Unsicherheiten führen zu Überreaktionen. Je mehr Lügen verbreitet werden, desto mehr Überreaktionen werden die Situation in Brajanopolis anheizen.

Beispielhafte Lügen: „Goldsucher XY (passende Person einfügen) ist ebenfalls auf seinem Land auf Optrilith gestoßen.“ „Die Optrilithader war nur Narrenglas.“ „Die Quoran werden die Phraisopos vor dem Thearchen selbst verklagen – angeblich haben die verfluchten Chimärologen die Mine gestohlen.“ „Eine Hure wurde von einem Rhidaman umgebracht.“ „Untergebener XY (passende Person einfügen) ist übergelaufen.“

Reaktionen: Tatsächlich führen manche Gerüchte schnell dazu, dass sich die Aufbruchsstimmung, die in der Stadt herrscht, durch eine Stimmung der Unsicherheit und Stagnation ersetzt wird. Es ist abzusehen, dass sich die Anspannung irgendwann gewaltsam entladen wird.

Kollegen scheitern lassen

Schnell sollten die Charaktere erkennen, dass die einfachste Möglichkeit, in Brajanopolis aufzusteigen, darin besteht, das Scheitern von Kollegen innerhalb der Machtgruppe, welche die Charaktere angeworben hat, voranzutreiben. Dies ist eng mit Lügen über diese Kollegen verbunden, welche die Charaktere unauffällig verbreiten müssen.

Eskalation

Irgendwann ist die Lage in der Stadt so verunsichert, dass ein Funke ausreicht, um die Lage eskalieren zu lassen. Und dieser Funke sollen die Charaktere sein, die irgendwann eine Person einer der anderen Parteien ausschalten sollen. Dabei ist es egal, ob die Charaktere erfolgreich sind oder nicht – nun sind alle Machtgruppen bereit, alles zu tun, um die Stadt unter ihre alleinige Kontrolle zu bringen. Dabei ist es egal, ob die Charaktere als Schmuggler agieren, um die Handelsprivilegien der Rhidaman zu unterlaufen, oder auf der Mercatoria eine Prügelei beginnen. Lediglich tödliche Gewalt wird zu diesem Zeitpunkt ausgeschlossen.

Entführt

Schließlich kommt es zu einer direkten Eskalation zwischen den verschiedenen Machtgruppen in der Stadt. Eine Partei entführt einen Honoraten, welcher zur Partei der Charaktere gehört. Diese erhalten den Auftrag, den Entführten zu befreien.

Ermittlungen

Sehr schnell kann man ein gutes Dutzend Zeugen finden, die in der Taverna des Entführten bei der Tat zugegen waren. Wenn man sie befragt, kann man schnell (sobald jeweils 10 TaP* bei *Menschenkenntnis*- und *Überzeugen*-Proben+3 angesammelt wurden), herausfinden, wer dafür verantwortlich ist: Eine aufstrebende Verbrecherbande, die sich die *Legionäre des Shinxir* nennt. Sobald 30 TaP* durch *Gassenwissen*-Proben+5 angesammelt wurden, hat man durch Befragungen in Schenken, Bordellen und Tavernen herausgefunden, wo die Legionäre zu finden sind: Im Hinterzimmer der Metzgerei Maenys.

Konfrontation

In der Metzgerei befinden sich neben dem entführten Honoraten noch insgesamt Charaktere+2 Legionäre. Besonders wichtig sind dabei: *Joram* (27, blond, grüne Augen, halblange Haare, Fleischer, ehemaliger Legionär der Horasial-Truppen, zieht ein Bein nach, jähzornig, *durchschnittlicher Bandenführer, meisterlicher Taktiker, durchschnittlicher Soldat, erfahrener Mensch*), *Desoch* (49, graubraunes Fell, gelbliche Augen, Yachjin, keinen Sinn für Humor, hat sich jahrelang als kleiner Gauner durchgeschlagen, kennt die Stadt per-

fekt, *brillanter Stadtkenner, erfahrener Yachjin*), *Leonäos* (15, braune Haare, braune Augen, Lausbubengesicht, unglaublich frech und dreist, hat seinen ersten Menschen mit neun Jahren umgebracht, kann perfekt mit dem Rasiermesser umgehen, *brillanter Meuchler, erfahrener Mensch*) sowie einige ihrer Soldaten (zur Hälfte *erfahren* und *Veteranen*). Sie befragen den entführten Honoraten nach allerlei Geheimnissen um sein Geschäft und wer alles zu seinen Verbündeten gehört. Anscheinend haben die ortsfremden Legionäre keine Ahnung, mit wem sie sich da angelegt haben.

Lösung

Die Legionäre sind bereit, den Gefangenen herauszugeben, wenn sie erfahren, dass dieser wichtige Verbündete hat. Zumindest Leonäos könnte die Situation durch sein vorlautes Mundwerk leicht zur Eskalation bringen (siehe unten).

Vorlesetexte

Alle diese Texte sind zum Vorlesen oder Nacherzählen gedacht.

● **Beobachtet:** Seit dem Moment, in dem ihr dieses dreckige Nest betreten habt, fühlt ihr euch verfolgt. Fast scheint es als ob jeder euch als Neuankömmling erkennt und eure Fähigkeiten abschätzt. Nur könnt ihr nicht einschätzen, ob ihr beobachtet werdet, weil diese gierigen Goldsucher euch abschätzen, bevor sie Ärger machen; oder ob sie im Auftrag von jemandem handeln.

● **Anwerbeversuche:** Schnell hat sich herausgestellt, dass eure Beobachter dies tatsächlich im Auftrag von jemandem tun. Kaum habt ihr die erste Taverne aufgesucht und euch an einen Tisch gesetzt, fragt schon jemand, ob er mit euch reden dürfte – und bestellt für jeden einen guten Wein. Der Mann bietet euch Geld dafür, wenn ihr in die Dienste seines Auftraggebers tretet. Was denn zu tun sei? Nun, das wird die Zeit zeigen ...

● **Der Nächste:** Kaum ist der eine Mann gegangen, steht eine hübsche junge Frau vor euch. „Ich kam nicht umhin, euer Gespräch mit anzuhören – falls ihr noch nicht zugestimmt habt, möchte ich ein ähnliches Angebot machen. Bei meinen Auftraggebern werdet ihr euer Engagement nicht bereuen.“

● **In die Schatten:** Anscheinend sucht hier jeder, der irgendetwas zu sagen hat, jemanden, der ihm hilft, mehr Macht zu bekommen. Selten habt ihr euch so begehrt gefühlt. Während ihr in der Dunkelheit eure Unterkunft sucht, bemerkt ihr, dass in der Gasse sowohl vor euch als auch hinter euch einige Personen in die Gasse treten und euch regelrecht ein-kesseln. Dann tritt ein weißhaariger, schlanker Wolfsalb vor, der euch kalt anlächelt. „Die anderen in diesem Drecksnest machen euch vor, sie wüssten nicht, was geschehen wird und womit sie euch beauftragen werden. Ich weiß es und ich sage es euch: Wir werden rauben und morden, um in dieser Stadt so reich zu werden wie möglich. Ich brauche keine Handlanger, ich brauche fähige Leute, die mir helfen, die Schatten zu beherrschen. Und ich habe einen Vorteil: Ich bin ehrlich. Ich bin ein Verbrecher und muss mich nicht hinter wohlklingenden Titeln und einer Maske verstecken. Und ich bin bereit, alles zu tun. Seid ihr es auch?“

● **Vor der Konfrontation:** Ihr steht vor der Metzgerei, in der sich diese ominösen ‚Legionäre des Shinxir‘ mit dem entführten Honoraten aufhalten sollen. Das Schaufenster ist verschlossen, aber von drinnen ist das unverkennbare Ge-

räusch von heftigen Schlägen sowie unterdrückte Schmerzensschreie zu hören. Euer Auftrag lautet, den entführten Honoraten lebend aus dem Gebäude zu retten. Schon bald wird euch das nicht mehr möglich sein.

Wer wird der Auftraggeber der Charaktere

Wie Sie merken, sind die Charaktere mitten in den Machtkampf um die Stadt geraten, kaum dass sie diese betreten haben. Welcher der örtlichen Machtgruppen sie folgen, wollen wir nicht festlegen. Allerdings gehen wir davon aus, dass sich die Charaktere anfangs in den Dienst eines der großen Optimatenhäuser stellen (da diese unter den Charakteren die größte Bekanntheit und unter Umständen das größte Vertrauen genießen dürften).

Regeltechnisch bedeutet die Ablehnung einer Machtgruppe, welche die Charaktere direkt anwerben wollte, die Senkung des Rufwertes bei dieser Gruppe um 20 Punkte.

Eine kriminelle Karriere

Eine gänzlich andere Form des Abenteuers entsteht, wenn die Charaktere sich direkt auf die Seite der Weißen Wölfe oder einer anderen kriminellen Vereinigung stellen. Hier sind alle legalen Organisationen Gegner der Charaktere, und diese sollten nicht zimperlich sein. Sie müssen rauben, morden, Rauschmittel verkaufen und andere verbotene Taten begehen. Auch können die Charaktere als weitere kriminelle Gruppierung auftreten und unabhängig agieren. Allerdings haben sie dann wenig Schutz und mit den Weißen Wölfen einen mächtigen Feind. Gute Beispiele für eine solche kriminelle Karriere und den Aufstieg vom Lakaien zum Verbrecherfürst bietet die Serie Boardwalk Empire.

Charaktere aus Brajanopolis

Natürlich ist es auch möglich, einen Charakter aus Brajanopolis selbst zu spielen. In diesem Fall wird er schon

Teil des sozialen Gefüges der Stadt und wahrscheinlich Mitglied einer der hiesigen Machtgruppen sein. Natürlich wird er auch die Mitglieder der unterschiedlichen Organisationen kennen, Beziehungen zu diesen unterhalten und deutlich mehr örtliche Verbindungen besitzen.

Unabhängige Charaktere

Natürlich besteht die Option, dass die Charaktere sich keiner der örtlichen Machtgruppen andienen und aus eigenem Interesse agieren. Aber sie werden schnell bemerken, dass es schwer ist, ohne einen Unterstützer in Brajanopolis Erfolg zu haben, wenn man nicht in Muqda enden will.

Optimatische Charaktere

Optimatische Charaktere haben einen Vorteil, wenn sie einem der in Brajanopolis ansässigen Hohen Häuser angehören. Sie werden direkt in die Führungsstrukturen der örtlichen Organisation eingebunden und können unter Umständen von Beginn an einen Teil der Organisation in Brajanopolis übernehmen (Ruf der Charaktere im betreffenden Haus +10).

Optimaten der Häuser Aphirdanos und Onachos haben zumindest mit ihren örtlichen Vertretern einen Anlaufpunkt und können in Melankratios Diensten in der Stadtpolitik tätig werden und später zusammen mit Calrissio die Hochzeit des alten Onachos in die Wege leiten und organisieren.

Mitglieder aller anderen optimatischen Häuser werden zwar respektvoll behandelt, ihnen wird aber unmissverständlich klar gemacht, dass man sie als Konkurrenten ohne Hausmacht ansieht (Ruf -10).

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Der Vertrauensgrad:** Die meisten Personen in der Organisation, welcher die Charaktere nun dienen, kennen diese nicht und vertrauen ihnen nicht allzu weit. Ob jemand den Charakteren vertraut, kann man an diesem Wert ablesen. Er errechnet sich aus Rufwert in der betreffenden Organisation/5 +1W6. Hinzu kommen die Punkte aus Guter Ruf/Schlechter Ruf. Dieser Wert gilt einzig für den Umgang mit Personen, mit denen man länger zu tun hat (also beispielsweise in der eigenen oder einer gegnerischen Organisation).

● **Lügen, Gerüchte, Beschwichtigungen und der Volkszorn:** Um die normalen Einwohner zu verunsichern, so dass sie ihren normalen Tagesablauf vernachlässigen oder sogar gegen ihre Vorgesetzten vorgehen, ist eine Probe auf *Über-*

reden notwendig. Je nachdem, ob einzelne Personen oder Gruppen belogen werden sollen, ist eine Probe auf *Überreden* (Lügen) oder *Überreden* (Aufwiegeln) notwendig. Je dreister die Lüge ist, desto höher die Erschwernis (zwischen +3 und +7). Da aber jede Machtgruppe Ähnliches versucht, um die Klienten und Anhänger anderer Parteien davon zu überzeugen, dass die Lage in der Stadt besonders bedrohlich ist, und ihre eigenen Anhänger nicht derart manipulieren lassen will, hat man diesen eingepflegt, nicht alles zu glauben, was andere Personen ihnen erzählen. Deshalb steht ihnen eine *Menschenkenntnis*-Probe zu, die um die folgenden Modifikatoren erleichtert bzw. erschwert wird:

Erleichterungen: Die Erschwernis der Lüge (-3 bis -7), Klugheits- und Intuitionswert des Belogenen zusammen über 25

(-3), Nachteil Autoritätsgläubig (-2), Nachteile des Demagogen; Unansehnlich, Übler Geruch, Unangenehme Stimme (je -2).

Erschwernisse: *Überreden*-Wert des Demagogen über 12 (+3), mehr als 10 TaP* bei der *Überreden*-Probe (+2), Spezialisierung *Lügen* oder *Aufwiegeln* (+2), Klugheit und Intuition unter 18 (+1 pro Punkt), Sozialstatus des Demagogen 10+ (+2), Nachteil Impulsiv (+2), Demagoge besitzt Vorteile Empathie (+7), Herausragendes Aussehen (+5), Gutes Aussehen (+3), Glück (+1W6), Soziale Anpassungsfähigkeit (+4).

Hinweis: Damit dieser Teil nicht zu einer Würfelorgie ausartet, sollten Sie den demagogischen Auftrag (Lügen und Unruhe verbreiten) der Abenteurer vornehmlich rollenspielerisch ausgestalten (zum Beispiel als Diskussion mit Mitarbeitern der Magofaktur oder eines Bordells) und eine durchschnittliche Erschwernis entscheiden lassen, ob die Gruppe überzeugt wurde oder nicht. In der aufgewühlten Stimmung kann es zu einer regelrechten Prügelei zwischen den Charakteren und dem Volk kommen (Patzer bei der *Überreden*-Probe oder mehr als 15 TaP* bei der *Menschenkenntnis*-Probe).

Der schnurrende Amaunír

● **Konkurrenzsituation:** Die Charaktere werden von Werbern mehrerer Parteien nahezu zeitgleich angesprochen und es kommt zu einer regelrechten Schlägerei zwischen den Werbern. Die Charaktere können nun selbst aussuchen, welchen Werber sie unterstützen – der seinerseits dankbar sein dürfte, wenn sich die Prügelei durch das Einschreiten der Recken für ihn günstig gestaltet. Die Charaktere können dadurch einen bis zu 10 Punkte höheren Rufwert erhalten.

● **Leichte Verhandlungen:** Die Verhandlungen um das Leben des entführten Honoraten gestalten sich leicht. Den ‚Legionären des Shinxir‘ ist daran gelegen, dass die Charaktere einen Kontakt zu ihrem Auftraggeber herstellen, da die Entführer ebenfalls Interesse an einem begüterten Patron haben. Dass sie eventuell schon im Sold eines solchen stehen, verschweigen sie wohlweislich.

Der tobende Minotaurus

Blutige Eskalation: Natürlich kann es auch geschehen, dass die Legionäre den Auftrag hatten, den Honoraten zu Tode zu foltern, und diese Aufgabe schon erfüllt haben. In diesem Fall finden die Abenteurer im Hinterzimmer des Metzgers nur große Mengen Blut und ausgeschlagene Zähne. Die Leiche wird später in einer verlassenen Hütte entdeckt.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Hier ist man uneins. Während Asmandius die Charaktere trotz ihrer Absage für nützlich hält und heimlich ausspionieren lässt (und ein perfekter Hintermann des Spions im nächsten Szenario ist), ist es Oreistes relativ egal, wo die Charaktere stehen, da er selbst sich um Dringenderes kümmern muss (er will seine tote Frau ins Leben zurück holen). Der Machtkampf interessiert ihn wenig, den eventuellen Verlust eines niederen Gefolgsmannes bemerkt er kaum.

● **Rhidaman:** Eine Ablehnung wird von den Rhidaman nicht gut aufgenommen. Man hat ihr großzügiges Angebot abgelehnt und sich damit im heraufziehenden Konflikt als Gegner der örtlichen Rhidaman positioniert.

● **Phraisopos:** Calrissio sieht eine Ablehnung der Charaktere als Spiel: Mal gewinnt man, mal verliert man. Beim nächsten Mal glaubt er, die Charaktere bestimmt von sich überzeugen zu können

● **Weißer Wölfe:** Die Verbrecherbande reagiert verschnupft, wenn man sie abweist. In Zukunft wird man mit den Charakteren mit Vorbehalten begegnen.

● **Sonstige:** Wenn die Legionäre überleben, so mag sich das Verhältnis zu den Charakteren je nach deren Verhalten irgendwo zwischen Erzfeinden und Konkurrenten einpendeln (Rufwert je nach Situation -10 bis -20 Punkte).

Was am Ende bleibt

Die Charaktere sind mit diesem Szenario Teil einer der Parteien geworden und konnten sich einen Namen machen (gut oder schlecht). Sie haben einem wichtigen Honoraten das Leben gerettet. Womöglich zweifeln sie schon an der Redlichkeit einiger Machtgruppen in Brajanopolis und wollen einen schon bestehenden Kontrakt verlassen. Aber womöglich verstehen sie auch, dass der Machtkampf erst am Anfang steht und sich keine der Machtgruppen zurückhalten wird. Sicher ist man nur, wenn man die Stadt rechtzeitig verlässt. Oder man akzeptiert, dass die Politik des Imperiums und der Hohen Häuser mitunter eher robust geführt wird – und zwar zu Lasten des einfachen Volkes.

Für dieses Szenario erhalten die Charaktere **30 Erfahrungspunkte**, eine kleine Belohnung in Höhe von 10 Aureal für die gesamte Gruppe und – was am wichtigsten ist – auf ihren Rufwert in der Gruppierung, die sie angeworben hat, einen Bonus von 30 Punkten.



Verräterjagd

Zeitpunkt: Drei bis vier Nonen nach dem Bekanntwerden des Optrilithfundes

Stichworte: Jagd auf einen Verräter

Herausforderungen: Intrige, Ermittlungen, Kampf

Komplexität (Meister / Spieler): Mittel / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Schon wieder wurde eine unserer Lieferungen abgefangen. Die Gardisten sind geschmiert, also muss es jemanden geben, der die geheime Route verrät. Und sie ist nur wenigen bekannt!“

—Ein Optimat im Selbstgespräch, Brajanopolis, neuzeitlich

Grundsituation

Brajanopolis ist tief verunsichert. Leider herrscht auch unter den Anhängern der Partei, der die Charaktere angehören, Zweifel. Der Auftraggeber der Charaktere hegt den Verdacht, dass in seinem näheren Umfeld ein Verräter und Spion agiert und seine Geheimnisse an die übrigen Machtgruppen verkauft. Nach der Entführung eines Honoraten (siehe vorheriges Kapitel) ist noch einiges mehr geschehen: Wichtige Unterlagen sind verschwunden, Untergebene sind widerspenstig geworden, doch am schlimmsten: Geheime Einfuhren der verschiedensten Waren (unter anderem diverse Rauschmittel und Luxusartikel) wurden geraubt. Deshalb muss dieser Verräter und Spion schnellstmöglich identifiziert, dingfest gemacht und seiner gerechten Strafe zugeführt werden.

Beteiligte Parteien

Die Spielercharaktere, ein Verräter sowie eine Machtgruppe, an die der Verräter seine Informationen verkauft. Leider ist der Spion (Deckname: Maulwurf) nicht wählerisch und verrät jede noch so unwichtige Aktion der Partei der Charaktere an seinen Auftraggeber. Er fällt dadurch auf – da sein Auftraggeber die sich bietenden Chancen sämtlich ausnutzt. Dadurch können die Charaktere den Spion ausfindig machen und ihren Auftraggeber von ihren Fähigkeiten überzeugen.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

Alle wichtigen Hohen Häuser haben in kurzer Zeit auswärtige Spezialisten angeworben. Egal ob Söldner, Meuchler, Leibwächter – jeder vermeintlich Fähige wurde angeworben, damit man den anderen Machtgruppen der Stadt voraus ist. Wie zuverlässig diese frisch angeworbenen Kräfte sind, war dabei nachrangig.

Zugleich versuchte jede Machtgruppe, über die Aktionen der Konkurrenten informiert zu sein, und aktivierte alle Spione und Zuträger, die aber in dieser Anfangsphase des

Kampfes um die brajanopolischen Optrilithvorkommen den Ernst der Situation häufig verkannten. Viele der Spione sind schlicht unerfahren und teilweise zu dieser Tätigkeit gepresst worden. Erst nachdem sich zahlreiche der neu geworbenen Kräfte als unzuverlässig herausgestellt hatten, nahmen die Anführer der unterschiedlichen Parteien ihr Gefolge genauer unter die Lupe. In der Partei, der die Charaktere dienen, gab es einige verdächtige Personen, die womöglich für andere Gruppierungen arbeiten (wenn nichts anderes bei den jeweiligen Personen gesagt wird, handelt es sich um unerfahrene Spione). Welcher anderen Partei diese Spione dienen, legen Sie fest – diese Gruppierung ist zumindest vorerst der Hauptgegner der Charaktere.

● **Der Sekretär:** *Cassius*, Sohn der *Dorintha* (34, 1,74 Schritt, blonde Haare, grüne Augen, breites Grinsen, macht gern zotige Scherze, kompetenter Schreiber, durchschnittlicher Spion) hat enorme Spielschulden angehäuft und ist deshalb bereit, seinen Herrn zu verraten. Dabei handelt es sich vornehmlich um Geschäftliches. Auch könnte eine andere Partei von ihm von dem Optrilithfund erfahren, wenn er denn im Dienste des Hauses Phraisopos steht. Die Informationen über den entführten Honoraten und die überfallenen geheimen Transporte waren eher zufällig als geplant.

● **Der Koch:** *Palishda* (59, 1,62 Schritt, grauer Haarkranz, Schnurr- und Kinnbart, graue, müde Augen, gebeugte Haltung, Südländer, undurchschaubar, durchschnittlicher Koch, durchschnittlicher Giftmischer), der tharpurgische Koch, dient seinem Herren schon ewig – ohne je gelobt worden zu sein. Er fühlt sich übergangen und glaubt, dass er bald ausgetauscht wird. Deshalb bereitet er im Auftrag einer anderen Partei einen Giftanschlag auf seinen Herren vor. Hier waren die Informationen über den entführten Honoraten eine gezielte Rache an diesem. Von den Warentransporten weiß der Koch, weil die Lagerung und Zubereitung dieser heimlich eingeführten Waren in seinen Aufgabenbereich fällt und er der Meinung ist, dass sich Optimaten von Rauschmitteln fernhalten sollten.

● **Die Leibdienerin:** *Veneta* (29, 1,66 Schritt, rote Haare, grüne Augen, herausragendes Aussehen, begabte Sängerin, herausragende Spionin), eine Ravesaran, dient dem Anführer der Partei der Charaktere als Gesellschafterin und hat somit Zugang zu dessen sensibelsten Geheimnissen. Sie wird versuchen, einen Charakter zu verführen, wenn sie aufgefliegen ist, um so eine mildere Strafe zu erreichen. Ihr wurde eine hochrangige Stellung am Horashof für ihre Dienste versprochen, wenn sie die Geheimnisse ihres Dienstherrn sammelt und an eine andere Partei übermittelt.

● **Der Unterhalter:** *Skjadir* (ca. 45, 2,01 Schritt, blondes Haar, das mittlerweile grau wird, in ein buntes Narrengewand gekleidet, das mit zahllosen Schellen bestickt ist, die stets klimpern, gilt als geistig verwirrt, brillanter Schauspieler, begabter Possenreißer, herausragender Akrobat), der vorgeblich ungeschickte, geistig zurückgebliebene Hjaldir, spielt seinen Herren und Mitbürgern den geistig zurückge-

bliebenen Hünen nur vor und kann sich überall im Anwesen fast unbemerkt bewegen. Er ist nicht besonders klug, hält sich wegen seines Mummenschanzes aber für überaus gerissen. Hat sein Quartier neben dem Tor, so dass er schnell ungesehen verschwinden kann. Gehört seit Jahren zum Gefolge des Auftraggebers und ist der Meinung, dass dieser schuld an der unbefriedigenden Lage des Hjaldingers wäre – Skjadir glaubt, für die Sünden seines Herren von den Göttern bestraft zu sein.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Befragungen

Zu Beginn der Suche nach dem Spion stehen die Befragungen der oben genannten Personen, die allesamt ein Motiv haben, ihren Auftraggeber zu verraten. Je nachdem, welchen der Verdächtigen Sie als Spion ausgewählt haben, müssen die Charaktere unterschiedlich schwere *Menschenkenntnis*-Proben bestehen und eine gewisse Anzahl TaP* ansammeln (verdeckt würfeln), ehe ein Verdacht entsteht, dem die Recken auch nachgehen können (denn irgendwie verdächtig sind ja alle vier). Cassius (ist während der Befragung sichtlich nervös und zitiert immer wieder Weisheiten und Psalme des Gyldara- und Brajankultes, *Menschenkenntnis*-Probe +2, 8 TaP*), Palishda (wirkt resigniert und ernüchtert, bodenständig, gibt bei der Befragung schnell zu, dass er im Süden gesucht wird, weil er seinen Herrn versehentlich vergiftet hat, als er ihm einen seltenen Kugelfisch servierte, wonach er in den Norden flüchtete, *Menschenkenntnis*-Probe +5, 14 TaP*), Veneta (ist sich keiner Schuld bewusst, lügt den Charakteren dreist und hartgesotten ins Gesicht (MU 14, KL 15, IN 12, CH 16, TaW Lügen 13, Betören 16, Menschenkenntnis 11, Gutaussehend) und streut ihrerseits Verdächtigungen, in denen sie einen der anderen Verdächtigen gezielt belastet, *Menschenkenntnis*-Probe +9, 25 TaP*), Skjadir (erkennt scheinbar die Situation nicht, fängt an zu singen und versucht, die Charaktere mit Possen und Kunststücken zu unterhalten. Fängt, wenn er heftiger angegangen wird, an zu weinen und zieht sich vollkommen in sich zurück. Wird von niemandem außer Veneta als potentieller Spion angesehen, *Menschenkenntnis*-Probe +14, 50 TaP*). Jede Befragung dauert zwischen einer Stunde und einem ganzen Tag und sollte von höchstens zwei Charakteren zugleich durchgeführt werden (besonders effektiv ist es, wenn bei diesen Befragungen auch nur die Spieler dieser Charaktere anwesend sind und die Charaktere später ihre Gefährten über die gewonnenen Erkenntnisse erst informieren müssen).

Die weitere Taktik bei Verdacht

Sobald die Charaktere den Kreis der Verdächtigen durch die Befragungen eingegrenzt haben, müssen sie sich Gedanken darüber machen, welcher der übriggebliebenen Verdächtigen wohl das beste Motiv hat und gegen wen sie detaillierter ermitteln wollen. Dies sollte rollenspielerisch gelöst werden.

Gibt es noch mehrere Verdächtige, müssen sich die Charaktere bei den Ermittlungen aufteilen, ohne den Verdächtigen weiter vorzuwarnen. Schließlich haben die Charaktere nur beschränkte Möglichkeiten (falls sie den Auftraggeber um weitere Hilfsmittel oder Unterstützung bitten, wird der Auftraggeber dies ablehnen. Zum einen würde jede Änderung der üblichen Aktivitäten den Spion warnen. Und zum anderen: Wofür wurden die Charaktere denn angeworben?).

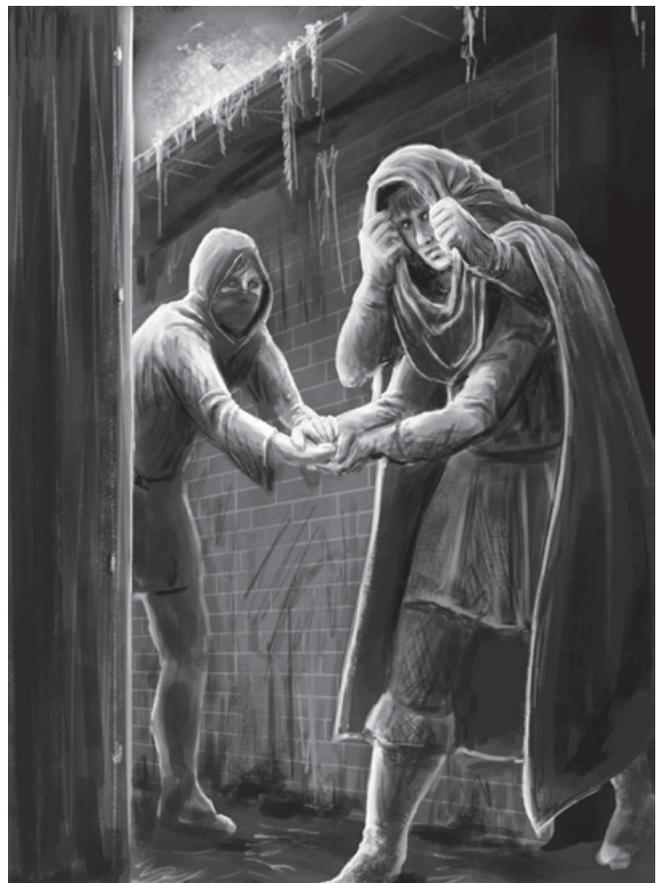
Ermittlungen

Bei den Ermittlungen sollte den Charakteren schon klar sein, was sie mit dem Spion machen wollen. Soll seine Enttarnung öffentlich vonstatten gehen oder im Geheimen? Der Hintergrund dieser Frage ist bei den Ermittlungen sehr wichtig: Wollen sie nicht, dass der Spion öffentlich enttarnt wird (etwa, weil sie ihn umdrehen und für eine Falle nutzen wollen), so müssen sie selbst unauffällig ermitteln. Folgende Möglichkeiten gibt es:

Beschattungen: Die Charaktere können versuchen, den Spion dauerhaft zu beschatten und so seinen Kontaktmann zu identifizieren.

Akten wälzen: In den Archiven der Stadt, der Optimatenhäuser und des Prätoriums kann man einiges über die Einwohner herausfinden – allerdings ist diese Suche sehr zeitaufwendig und auch auffällig, da die Archive in den meisten Fällen nicht sonderlich gepflegt wurden.

Personen befragen: Natürlich kann man die Angestellten nach verdächtigen Personen befragen, aber dies führt lediglich dazu, dass die Charaktere jeden Angestellten auf ihre Liste der möglichen Verdächtigen setzen können.



Kontakte nutzen: Wenn die Charaktere Kontakte in anderen Machtgruppen besitzen, können sie mit diesen sprechen, um Hinweise auf den Spion zu erhalten. Wenn die Charaktere ihren Kontakten aber nicht vollkommen vertrauen, sollten Sie erheblich erschwerte Menschenkenntnis-Proben verlangen, um festzustellen, ob die Charaktere sich auf eine falsche Fährte führen lassen. Als Richtwert für die Erschwerung dieser Proben können Sie den Rufwert der einzelnen Parteien zueinander nehmen. Parteien, die mit dem Auftraggeber des Spions verfeindet sind, mit der Partei der Charaktere aber nicht, werden eher brauchbare Informationen über den Spion liefern.

Enttarnung des Spions

Bei einem konspirativen Treffen kann der Kontaktmann des Spions zugegen sein, der natürlich die Charaktere sofort bemerkt und im schlimmsten Fall einige Bewaffnete mitgebracht hat, die diesen dann auflauern. Der Spion gilt nun als enttarnt und wird fallen gelassen.

Wenn die Charaktere den Spion allerdings nicht öffentlich enttarnen, können sie ihn umdrehen – ob durch Versprechungen, Drohungen oder Folter, liegt bei ihnen. So können sie der anderen Partei falsche Informationen zukommen lassen und irgendwann einmal eine geschickt ausgelegte Falle stellen. Dazu müssen sie aber eventuelle Druckmittel beseitigen (z.B. Schulden) oder Geiseln befreien (beispielsweise Kinder des Spions). Und das natürlich, ohne dass die feindliche Partei überhaupt begreift, dass der Verräter nun eigentlich gar nicht mehr erpresst werden kann.

Überlebt der Spion die Befragung, so können die Recken geheime Treffpunkte, Warnsignale, tote Briefkästen und Kontaktpersonen kennenlernen, die sie selbst nutzen können. Stirbt der Spion allerdings im Geheimen, werden seine Auftraggeber schon bald begreifen, dass er keine zuverlässige Quelle mehr ist – auch wenn die Charaktere in seinem Namen falsche Nachrichten verschicken.

Umdrehen

Natürlich ist es auch möglich, dass die Charaktere einen entdeckten Spion nutzen und ihn umdrehen. Entweder geschieht dies mit Wissen und Billigung des Spions, der sich dieses lebensgefährliche Doppelspiel natürlich entsprechend bezahlen lassen wird. Oder die Charaktere offenbaren ihm nicht, dass sie ihn ertappt haben, und spielen ihm gefälschte Informationen zu.

Die Falle

Wenn die Charaktere dem Spion gefälschte Informationen zukommen lassen, müssen sie eine Falle vorbereiten und hoffen, dass der ursprüngliche Auftraggeber des Spions eintritt. Ursprünglich sind Lieferungen verschwunden, die unauffällig mit ein bis zwei Maultieren und bewacht von zwei bis drei Söldnern über Pässe in die Stadt gebracht worden. Da weder die Charaktere noch der Spion wissen, wo auf der Strecke der Transport überfallen wurde (es gab keine Zeugen oder Überlebende), müssen die Charaktere vorab die Route auskundschaften. Um den perfekten Ort für ei-

nen Hinterhalt zu finden, müssen dem Führer der Gruppe Proben auf *Kriegskunst* (+5), *Geographie* (+3) und *Orientierung* (+3) gelingen. Werden insgesamt 12 TaP* übrigbehalten, können sie den Ort finden, wo die Lieferung überfallen wurde (dort finden sich Blutspuren, und ganz in der Nähe kann man in einer Schlucht die Leiche eines Söldners finden). Bei mindestens 15 TaP* können die Charaktere eine Stelle entdecken, von der man den Hinterhalt einsehen und nun seinerseits einen Hinterhalt legen kann. Diese Falle wird unweigerlich in einem Kampf enden. Der ursprüngliche Hinterhalt wird von mindestens (Zahl der Charaktere +4) erfahrenen Kämpfern gelegt. Allerdings gelten nun die Hinterhalt-Regeln (**Wds 78**) zugunsten der Charaktere. Und natürlich haben diese die Möglichkeit, Verstärkung anzufordern, die irgendwo in der Nähe Stellung bezieht und auf ein Signal wartet. Je nachdem, welche andere Partei der Spion informiert, haben die Charaktere entweder einfache Söldner als Gegner, die von einem erfahrenen Kämpfer angeführt werden, oder einen Trupp Haussoldaten ohne Uniform.

Vergeltung

Schlussendlich wird jemand benötigt, der am Ende den Verräter und Spion für seine Taten bestraft. In diesem Fall können die Charaktere ihre Treue ihrem Auftraggeber gegenüber beweisen und den Spion mehr oder minder grausam hinrichten.

Der Spion unter den Charakteren

Wenn einer der Charaktere, vielleicht durch seinen Hintergrund oder die sich bietenden Möglichkeiten, beschlossen hat, sich einer oder mehreren anderen Machtgruppen anzuschließen, dann kann dieser Charakter schnell zum Doppel- und Dreifachagenten werden, dem niemand mehr traut. Umso wichtiger ist es in dieser Situation, einen passenden Sündenbock präsentieren zu können.

Vorlesetexte

Alle diese Texte sind zum Vorlesen oder Nacherzählen gedacht.

● **Immer die gleichen Fragen:** Ihr wisst nicht, wie oft ihr schon die immer gleichen Fragen gestellt habt! „Wo warst du zu diesem Zeitpunkt?“ „Mit wem hast du zu diesem Zeitpunkt gesprochen?“ „Hast du Zugang zu diesem oder jenem Ort?“ Und wenn einer derjenigen, die ihr befragt, auch nur die kleinsten Zweifel in euch weckt, verlängert das die Befragung noch. Und zwar so lange, bis ihr zufrieden seid. Und wenn der Verdächtige den Raum verlässt, müsst ihr ihn im Auge behalten. Denn er könnte ja schließlich seinen Auftraggeber darüber informieren, dass er aufgefliegen ist. Oder dass ihr ihn verdächtigt. Und dieses Spiel geht immer weiter – bei jedem, den ihr in Verdacht habt und den ihr aufschrecken wollt.

● **Enttarnt:** Ihr habt ihn – und noch weiß er es nicht. Aber ihr wisst, wer Informationen über euch und euren Auftraggeber an jemanden verkauft, der nichts Gutes im Schilde führt. Nun könnt ihr eurem Auftraggeber von eurem Verdacht berichten und mit ihm gemeinsam das weitere Vorgehen planen.

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Die undichte Stelle:** Recht schnell verbreitet sich, zuerst unter den beteiligten Parteien, dann unter der gemeinen Bevölkerung die Information, dass die Charaktere Gefolgsleute einer Partei sind. Dies können die Recken durch Spione der eigenen Partei oder durch eine *Gassenwissen*-Probe+5 in Erfahrung bringen. Waren die Charaktere nicht wirklich auffällig, bedeutet dies, dass es einen Verräter und Spion in den Reihen des Auftraggebers gibt. Die Recken erhalten die Befugnis, diesen zu suchen und die Indiskretion zu beenden.

● **Ermittlungen:** Am aussichtsreichsten ist die Befragung der zum fraglichen Zeitpunkt anwesenden Personen (*Menschenkenntnis*-Proben+3) und der Abgleich mit eventuell vorhandenen Dienstplänen (*Rechnen*-Probe+3). So können die Recken feststellen, wer bei ihrer Anwerbung im Haus war und dieses kurz darauf verlassen hat.

● **Beschattung:** Eine unauffällige Verfolgung des oder der Verdächtigen gelingt am besten, wenn sich die Recken im Getümmel verbergen (*Sich verstecken*-Probe+6) oder gut verkleidet sind (*Sich verkleiden*-Probe+3). Es gibt einen weiteren Modifikator je nach Auffälligkeit der Charaktere. Dabei kommen auch Eigenschaften wie Bekanntheitsgrad, Rasse, Besonderheiten und dergleichen zum Tragen. Jede SR der Beschattung wird eine *Gassenwissen*-Probe+3 fällig, um den Verfolgten nicht aus den Augen zu verlieren. Der beschatteten Person stehen indes *Sinnenschärfe*-Proben zu, erschwert um jeden Punkt unter Intuition 16, um ein bekanntes Gesicht in der Menge wieder zu entdecken (mit dem Vorteil Eidetisches Gedächtnis werden die Gesichter sofort erkannt). Je auffälliger die Verfolger sind, umso häufiger werden diese Proben fällig (variabel, je nach Situation alle 3 SR bis alle 12 SR).

Wenn die Recken dem vermeintlichen Spion nach einer Enttarnung weiter auf den Fersen bleiben wollen, müssen sie jede SR Proben auf *Athletik* und *Gassenwissen* bestehen, die Sie nach eigenem Ermessen (Tageszeit, Betrieb auf den Straßen usw.) erschweren können. Werden die Recken nicht erkannt, führt der Verfolgte sie zu seinem Ziel – dazu müssen die Charaktere bei ihren Proben mindestens 20 TaP* in *Gassenwissen* ansammeln. Dabei kann es sich um das Heim des vermeintlichen Spions handeln, aber auch um einen konspirativen Treffpunkt wie etwa eine Garküche. Alle zwei SR müssen die Recken zusätzlich eine *Sinnenschärfe*-Probe+6 ablegen, um zu bemerken, ob der Verfolgte etwas in einem toten Briefkasten deponiert.

Der schnurrende Amaunir

Der Spion wird durch seinen Verrat immer panischer und wird schließlich versuchen, sich selbst umzubringen. Je nach Fähigkeit der Charaktere und Unfähigkeit des Spions bei seinem Suizid können die Recken den sterbenden Spion

retten und befragen. Da der Spion extrem auffällig agiert hat, sind alle Proben um 3 Punkte erleichtert.

Der tobende Minotaurus

● **Besondere Vorsicht:** Nach einer ersten Befragung glaubt der Spion, dass er sich irgendwo verplappert hat, und wird paranoid, während er seine Tätigkeit weiterführt. Er wird seinerseits die Charaktere in Hinterhalte laufen lassen, indem er sie beispielsweise in ein illegales Geschäft der Weißen Wölfe hineinstolpern lässt. Zudem sind alle Proben in Bezug auf weitere Informationen zu dieser Person um zusätzliche zwei Punkte erschwert: Der Spion schüchtert eventuelle belastende Zeugen ein, verführt diese, lässt Unterlagen verschwinden, wenn ihm dies möglich ist, usw.)

● **Meisterspion:** Der Spion bekommt Wind von der Verfolgung durch die Recken und legt falsche Fährten, um von sich abzulenken und jemand anderes zu belasten. Dabei kann er so geschickt vorgehen, dass er Misstrauen in der ausspionierten Partei schürt, die sich bis zur Paranoia steigert. Wird er schließlich dennoch ertappt, wird er mit allem kämpfen, was ihm zur Verfügung steht (z.B.: Cassius mit einem Brieföffner, Palishda mit zwei Fleischerbeilen usw.).

● **Zwei Spione:** Eventuell handelt es sich um zwei Spione. Sie können entweder zusammenarbeiten oder nichts voneinander wissen. Die beiden können einander behindern oder sogar den Charakteren den jeweils anderen als Sündenbock präsentieren, um von sich selbst abzulenken. In diesem Fall sollten die Charaktere nur einen Spion identifizieren und dessen Verrat belegen können, während der zweite sich von allen Vorwürfen reinwaschen kann und scheinbar zum Unterstützer der Charaktere wird. Generell sollten sich die Spione ihrer Rolle bewusst sein und entsprechend vorsichtig agieren: Alle Proben betreffs der Suche nach dem Spion sind zusätzlich um 3 Punkte erschwert.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Hier wird man den Verlust einer Informationsquelle hinnehmen und versuchen, diese schnellstmöglich zu ersetzen.

● **Rhidaman:** Entscheiden sich, den Verlust eines Spions hinzunehmen, wollen aber wenn möglich aus dem entstandenen Chaos und Misstrauen Vorteile ziehen.

● **Phraisopos:** Versucht, die anderen Parteien zu täuschen, und behauptet, dass es keinen Spion gibt. Währenddessen versucht man, die Kommunikationswege des Spions herauszufinden und seinerseits einen der Mittelsmänner zu korrumpieren.

● **Weißer Wölfe:** Man versucht, den Spion einer der übrigen Parteien zuzuschreiben, und leugnet den ursprünglichen Spion standhaft.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Hier macht man sich größte Sorgen, ob der eigene Ruf durch die aufgedeckte Spionageaffäre Schaden nehmen könnte. Gegebenenfalls wird sogar ein unbedeutendes Mitglied als Sündenbock davongejagt.

● **Sonstige:** Hier hofft man, dass die Spur nicht zu einem selbst zurückverfolgt wird, und wappnet sich gegen eventuelle Gegenmaßnahmen.

Was am Ende bleibt

Nun herrscht in Brajanopolis ein Klima des Misstrauens. Bald weiß jeder informierte, dass man niemandem mehr trauen kann, und schirmt sich entsprechend ab. Körperpflege wird nicht mehr durch Diener durchgeführt, das Essen von Vorkostern geprüft, wichtige Nachrichten mehrfach verschlüsselt. Diese Atmosphäre des Misstrauens und der Paranoia zieht sich durch das gesamte Abenteuer und muss am Ende überwunden werden, wollen die übriggebliebenen Parteien im Kampf um die Stadt nicht vollends aufgerieben werden.



Für dieses Szenario erhalten die Charaktere zwischen **30 und 50 Erfahrungspunkten**, je nachdem, wie schwierig sich die Enttarnung des Spions letztlich gestaltete. In der eigenen Partei steigt der Rufwert um fünf bis zehn Punkte, durch die öffentliche Klarstellung ihrer Loyalitäten sinkt er bei allen anderen optimistischen Machtgruppen um diese Summe. Führen falsche Informationen dazu, dass eine andere Partei eine empfindliche Schlappe erhalten hat, sinkt der Rufwert der Charaktere bei dieser Machtgruppe um zusätzliche 20 Punkte. Als Kopfgeld für den enttarnen Spion erhalten sie 15 Aureal, wenn dieser verstorben ist, und 30 Aureal, wenn er noch lebt. Zudem erhalten die Charaktere zwei spezielle Erfahrungen auf häufig benutzte Talente und Zauber.

Das Revier abstecken

Zeitpunkt: Während der ersten vier bis sechs Nonen nach dem Optrilithfund

Stichworte: Die Charaktere erkämpfen sich einen dauerhaften Platz in der Machtstruktur der eigenen Partei

Herausforderungen: Kontakte knüpfen, Ruf erwerben, Konkurrenten und Kollegen kennenlernen

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Ihr seid neu hier – was könnt ihr denn so?“
—*Passant zu den Charakteren, Brajanopolis, neuzeitlich*

Grundsituation

In den ersten Wochen sind die Charaktere für ihre Auftraggeber vor allem unwichtige, austauschbare Schergen, die auf Befehle zu hören haben. Erst wenn sie zeigen, dass sie mehr können, werden sie als Spezialisten angesehen. Wie die Charaktere ihren Auftraggeber von der eigenen Bedeutung und ihren besonderen Fähigkeiten überzeugen können, um in dessen Hierarchie weiter aufzusteigen, wird in diesem Szenario thematisiert.

Aussieben des Goldes

Bisher ging es in der Stadt nur darum, den Status quo aufrechtzuerhalten. Aber keine Gruppierung kann es sich leisten, jetzt noch Versager mitzuziehen. Deshalb versucht man diese spätestens jetzt kaltzustellen (was bedeutet, dass diesen Gefolgsleuten nur noch unbedeutende Aufgaben übertragen werden oder dass man sie zum Beispiel bei den

Weißen Wölfen kaltstellt, indem man sie kaltmacht). Die freien Aufgabengebiete sollen mit Fachleuten besetzt werden. Wer sich bisher nicht als besonders fähig gezeigt hat, ist entbehrlich.

Beteiligte Parteien

Dieses Szenario stellt die Partei der Charaktere, ihre direkten Konkurrenten und ihr Wirken für ihre optimistischen Auftraggeber in den Mittelpunkt. Deshalb sind neben den bei den Organisationen genannten Personen noch einige persönliche Konkurrenten wichtig. Denn die Situation lockt weitere Gruppen an, die sich zu Konkurrenten der Charaktere mausern können. Wie stehen die Charaktere zu diesen und wie gehen sie mit einer sich aufbauenden Spannung um? Fortan bezeichnen wir diese Gruppierungen und Personen als *Die Konkurrenten*.

Die Lichtpardir

Diese fast nur aus Nichtmenschen bestehende Gruppierung ist eine knallharte Kampftruppe, die allerdings andere Aspekte (z.B. Spionage oder generell heimliches Vorgehen) nur teilweise abdecken kann. Auffällig ist, dass sie stets ihre Rüstungen aus geweißtem Leuchtmittel tragen, auch wenn sie das Leuchten mit Flussand und Holzkohle relativ gering halten. Die Einheit besteht aus insgesamt acht Personen, von denen nur zwei kein Fell oder Gefieder tragen, und die Lichtpardir färben sich die Haare oder Federn teilweise blauweiß. Angeführt wird die Truppe von dem Pardirpärchen *Machrai* (29, 1,84 Schritt, schwarzes Fell ohne Muster, schwarzbraune Augen, reizbar, achtet das Eigentum anderer nicht, undiszipliniert, aber charismatisch, *kompetenter Offizier, brillanter Kämpfer, Pardirveteran*) und

Arrarup (26, 1,79 Schritt, schwarzes Fell mit nebelgrauen Blüten, schwarzbraune Augen, hält sich fälschlicherweise für eine verschlagene Intrigantin und die heimliche Führerin der Lichtpardi, neigt zu Grausamkeiten im Namen der Götter, *kompetente Fahrtenleserin, erfahrene Parda*) – zumindest offiziell. Die Leona Rachoa (31, rötlich sandfarbendes Fell, letzte Überlebende ihrer Sippe, Kleodatmius wegen ihrer Rettung hörig, strebt ein ehrenvolles Ende an, *Leonirveteranin*) und der Tighrir Shirkarr (44, 2,88 Schritt, goldgelbes Fell mit schwarzen Streifen, graublau Augen, hervorragender Kletterer, aufbrausend, vergibt nur scheinbar schnell, ist aber nachtragend, sieht sich als Stadtjäger und sämtliche Bewohner als potenzielle Beute an, wird aber von Kleodatmius mittels Rauschmitteln und Magie fügsam gehalten, *meisterlicher Jäger, erfahrener Tighrir*) die Muskeln der Truppe sind. Der rhogolanische Waffenschmied und Tüftler Xasakias (137, 1,41 Schritt, hellblondes Haar mit gleichfarbigem Bart, braune Augen, hässlich, da sich eine Narbe quer über seine Stirn zieht und ein Stück seiner Nase fehlt, besüßt sich gerne bis zur Besinnungslosigkeit, *brillanter Fernkämpfer, erfahrener Zwerg*) versorgt die Truppe mit ihren besonderen Rüstungen und ist für den Versorgungs- und Werkstattwagen verantwortlich. Die Zentaurin Isada die Treffsichere ist rettende Kavallerie und Fernkämpferin, der Ashariel Varindol (blau gefärbtes Haar und Federspitzen) übernimmt die Luftaufklärung. Heimlicher Führer der Truppe ist der intrigante Fanatiker Kleodatmius, der recht geschickt seinen Glaubenseifer verbirgt, aber die Truppe im Sinne seiner religiösen Ziele manipuliert und steuert.

Darstellung: Das Gesicht dieser Gruppierung ist Kleodatmius, der als extremer Prediger Brajans und der übrigen Götter auftritt, dabei aber nie Begriffe wie Oktade verwendet. Die übrigen Mitglieder sind eigenbrötlerisch und bleiben gerne unter sich – vor allem weil sie Langbeinige, Fell- und Flügellose verachten. Sie akzeptieren Kleodatmius nur, weil er ihnen allen den Glauben gebracht hat (auf die eine oder andere Weise).

Geheimnisse: Kleodatmius' wahrer Name ist Cassius te Celiu-Brajanos und er ist ein inkognito reisender Optimat dieses gestürzten Hauses. Er sieht die Lichtpardi als seine persönliche Garde an, obwohl er sich offiziell Machrai unterordnet, als dessen Alchimist und Feuermagier er sich ausgibt, der sich von seinem ursprünglichen Haus losgesagt hat. Er manipuliert die gesamte Gruppe durch Lügen, Rauschmittel und Magie und hat sie so zu loyalen, zu allem bereiten Gefolgsleuten gemacht.

Werte: Erfahrene Söldner der jeweiligen Rassen mit folgenden Modifikationen: MU +2, KK +2, LeP +5, Götter/Kulte +3, Überzeugen +1, Selbstbeherrschung +3.

Die bunte Truppe

Dieser kleine Söldnertrupp ist scheinbar eher eine Vaganttruppe. Alle tragen bunte Gewänder, in die farbenprächtig gestaltete Rüstungselemente integriert sind. Die Truppe besteht zu einem großen Teil aus Menschen und einem Neristu. Angeführt werden sie vom shindrabarischen Hünen *Nisha* (38, 1,97 Schritt, Glatze, braune Augen, muskulös,

den Oberkörper mit Schlangentätowierungen verziert, kämpft mit zwei Katzenkrallen (MyAr 44)), der Rest der Truppe besteht aus dem Akrobaten *Gorgulas*, dem neristischen Taschendieb *Jalchuku*, dem alten erasumischen Klosterkrieger *Erethan*, dem riesigen Ringer *Aegamius* (35, 2,24 Schritt, graue Augen, Stoppelhaarschnitt, kurzer Bart, unglaublich muskulös, KK 21, auch Nackenbrecher genannt, brillanter Ringer) und der nequanischen Alchimistin *Turya*.

Darstellung: Diese Söldner sind laut und auffällig, feiern und musizieren viel, sind theatralisch – aber können im entscheidenden Moment blitzschnell zu tödlichen Nahkämpfen werden.

Geheimnisse: Erethan wird in seiner Heimat wegen mehrfachen Mordes gesucht, während Turya die Dreistigkeit besessen hat, einen stadteigenen Demergator im Hafen von Balan Cantera zu verkaufen – sie wird von den Nequanern als Hochverräterin gesucht.

Werte: Diese entsprechen bei der Bunten Truppe denen von erfahrenen Söldnern (siehe Seite 147), zu denen folgender Aufsatz hinzu kommt: MU +1, FF +3, GE +2, Wurfaffen 5, Schusswaffen +3, Akrobatik +7, Athletik +4, Körperbeherrschung +2.

Der verschwiegene Protector

Dieser angebliche Krüppel namens Rulov (ca. 28, 1,76 Schritt, braunes Haar, grässlich entstellt, nur ein Auge, kann nur mit weit ausholenden Schritten gehen) ist ein Fachmann für besonders schmutzige Arbeit – Meuchelmord. Für das Spiel und die Hierarchie in der Organisation bedeutet dies, dass der Krüppel vor allem im Einsatz gegen Wachen und Attentate auf niedere und mittlere Persönlichkeiten eingesetzt wird, aber über fast alle geplanten Aktionen informiert ist. Er ist sehr versiert im Umgang mit allerlei Trick- und Schusswaffen und kennt sich gut im Umgang mit Giften aus.

Darstellung: Durch Magie wurde dem schwächlichen Mann anscheinend das halbe Gesicht weggebrannt sowie ein Arm und die Wirbelsäule verdreht, weshalb er stets schief geht und beim Sprechen ein feuchtes Geräusch durch seinen Speichel erzeugt.

Geheimnisse: Die verschwiegenen Protectoren sind am Optrilithfund sehr interessiert und wollen herausfinden, wie umfangreich die hiesigen Optrilithadern sind und ob die Funde in Brajanopolis einen Verlust Xarxarons kompensieren könnten. Dass dieser Auftrag von einer Cammer der Tharamnos in einer unbedeutenden Provinz aus Centralis initiiert wurde, lässt darauf schließen, dass hinter den Kulissen mindestens ein weiterer Mitspieler ein gesteigertes Interesse an Informationen über den Optrilithfund der Phraisopos hat. Die Verkrüppelungen sind nur eine illusionäre Tarnung und ein spezielles Korsett – beides kann er ablegen und dann gänzlich normal agieren.

Werte: Diese entsprechen denen eines menschlichen Veterans, allerdings mit folgenden Variationen (siehe **UdS**, Seite 303): MU +2, IN +2, GE +3, Sich verkleiden +8, Sich verstecken +4, Gassenwissen +5, Selbstbeherrschung +3, Körperbeherrschung +9, Staatskunst +5, Anatomie +5, Sin-

nenschärfe +4, Schusswaffen (Blasrohre) +4, Wurfwaffen (Dolche) +3, Kettenwaffen +3

Diese Gruppierungen und Personen werden allesamt von den konkurrierenden Häusern angeworben und können in der Folge als direkte Gegenspieler der Charaktere eingesetzt werden – oder sie treten erst nach und nach auf.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

● **Spion und Spion:** Zwei Zuträger von Parteien, in deren Dienst die Charaktere nicht stehen, versuchen, alles Mögliche über diese herauszufinden und gleichzeitig zu verhindern, dass ihr Konkurrent dies schafft. Dabei richten beide Seiten große Schäden an, welche die Charaktere irgendwann bemerken und nach und nach auf sich beziehen können. Bei den beiden Zuträgern handelt es sich um Melanorathes und Putihactos, zwei seit langer Zeit zerstrittene Brüder, die sich unterschiedlichen Organisationen zugewandt haben und seither versuchen, den anderen auszutricksen. Dass die Konflikte in Brajanopolis gefährlicher geworden sind, haben beide nicht verstanden. Sie agieren weiterhin als vermeintlich gefährliche Dorfspione, die unversehens plötzlich bei den Großen mitspielen.

● **Informationentausch:** Natürlich bemerken die anderen Gruppen schnell, wenn die Charaktere sie gegeneinander ausspielen wollen. Noch sind die Fronten nicht so verhärtet, dass man sich von ein paar dahergelaufenen Söldlingen austricksen lässt. So wird jede der etablierten Parteien versuchen, die Charakteren in der Hackordnung unter sich zu stellen. Man wird sie bedrohen, ihnen aufzeigen, dass sie niemandem in der Stadt vertrauen können, und sie durch gefälschte Steckbriefe öffentlich diskreditieren

Mögliche Aktionen der Charaktere

Den eigenen Ruf kultivieren

Natürlich können die Charaktere auch den eigenen Ruf steigern. Sie könnten behaupten, Drachen getötet zu haben, im Alleingang Xarxaron gerettet zu haben und Ähnliches – nur glauben wird man ihnen diese Aussagen nicht unbedingt. Wenn die Charaktere Verbindungen zu hochrangigen Persönlichkeiten (Horanthes, Cammer-Vorstände usw.) haben, könnte man diese bitten, ein Empfehlungsschreiben nach Brajanopolis zu entsenden – an einen Konkurrenten der Partei, mit der sie zusammenarbeiten. Es empfiehlt sich, unberechenbar zu sein. Wenn man über die Charaktere spricht und Gerüchte über sie im Umlauf sind, wird man sie generell für gefährlicher halten, als sie wirklich sind. Selbst über die eigenen Taten zu berichten, führt zum Gegenteil. Ein guter Ruf als herausragender Kämpfer oder Ähnliches führt natürlich dazu, dass manche Partei den Charakteren ein attraktives Angebot macht. Der Nachteil einer Rufsteigerung besteht darin, dass man gegen tatsächlich oder ver-

meintlich kompetente Charaktere deutlich wirkungsvollere Mittel einsetzt. Aber vielleicht liegt den Charakteren auch nichts daran, bekannt zu werden, und sie überraschen ihre Gegner lieber aus den Schatten heraus.

Potenzielle Gegner ausschalten

Wenn die Charaktere relativ unbekannte Größen bleiben, können sie versuchen, die angeheuerten Spezialisten und persönlichen Konkurrenten innerhalb der eigenen Partei auszuschalten. Wie dies geschieht, sei den Charakteren selbst überlassen, allerdings ist der Konflikt bisher eher niedrigschwellig. Noch sind Intrigen und das Herausstellen eigener Erfolge und der Misserfolge von anderen Mitgliedern der eigenen Organisation gefragt. Wenn dies klappt, besteht natürlich die Gefahr, dass die Charaktere sich unerbittliche Feinde schaffen. Zumindest, wenn diese herausfinden, wer dafür verantwortlich war, dass sie in Misskredit gebracht wurden und dadurch vielleicht ihre Stellung und Lebensunterhalt verloren haben. Generell sollte hier der Vertrauensgrad (siehe Seite 58) eine Rolle spielen (und Sie sollten diesen Wert auch für den jeweiligen potenziellen Gegner in der eigenen Organisation bereithalten, denn diesem dürfte man dort eher vertrauen als den Neuen. Dieses Vertrauen müssen die Abenteurer gegebenenfalls erst beschädigen.

Unfrieden zwischen Feinden

Wenn die Charaktere einen Tanz auf dem Drahtseil wagen wollen, können sie die angespannte Lage in der Stadt auch anders zu ihrem Vorteil nutzen: Sie können damit beginnen, gezielt zwei Parteien oder auch Personen innerhalb dieser Gruppierungen gegeneinander auszuspielen. Allerdings lässt sich das nicht über Gerüchte schaffen. Es müssen Taten her, die sich eindeutig einer Organisation zuordnen lassen und einer anderen schaden. Also ist Augenmaß gefragt, was man gegen potenzielle Gegner unternimmt: Ein Überfall, den niemand der Partei der Charaktere nachweisen kann, kann hilfreich sein, wird aber nur kurz Aufregung verursachen. Andererseits würde der gleiche Überfall sehr viel Streit nach sich ziehen, wenn Beweise für die Beteiligung einer dritten Partei zu finden wären. In diesem Fall würden die belastete Partei und die geschädigte Partei einander zumindest misstrauen (Rufwert-10 für die belastete Partei bei der geschädigten, man würde sich aber nicht sofort den Krieg erklären). Beweise für eine Beteiligung der Charaktere können hingegen sehr schnell zu einer Anklage wegen versuchten Mordes und zu Schlimmerem führen. Die Charaktere sollten sich also genau überlegen, wie sie gegen wen vorgehen, wenn sie nicht im Auftrag einer der Parteien von Brajanopolis handeln.

Verbindungen schaffen

Dies ist am besten darüber möglich, dass die Charaktere zu Beginn des Abenteuers allerlei Gefallen erfüllen, an die sie andere Personen erinnern können, wenn es notwendig wird. Aber man kann Informanten und Helfer auch einfach kaufen. Schließlich ist fast jeder in der Stadt bestechlich. Allerdings sollten die Charaktere diesen Informanten nicht

vollständig vertrauen. Sie sind Geschäftspartner und wenn jemand mehr bietet, werden die Charaktere fallen gelassen oder mit falschen Informationen gefüttert.

Die eigenen Verdienste herausstellen

Wenn die Charaktere bisher bei ihren eher unwichtigen Aufgaben als Agitatoren und bei der Jagd nach dem Verräter nicht vollends versagt haben, können sie ihre eigenen Verdienste so herausstellen, dass der Auftraggeber sie als lohnenswerte Aktivposten betrachtet. Dies gelingt mit einer *Überzeugen*-Probe +4 (das kann natürlich auch rollenspielerisch gelöst werden). Übriggebliebene TaP* erhöhen den Vertrauensgrad der Charaktere so lange, bis sie bei einer Aufgabe versagen. Es ist auch möglich, den Auftraggeber zu überreden, allerdings werden dann nur die Hälfte der übriggebliebenen TaP* zum Vertrauensgrad hinzugezählt.

Eine Partei übernehmen

Ein Optimat unter den Charakteren, der einem passenden Haus angehört und über den entsprechenden Rang verfügt, kann versuchen, die entsprechende Partei zu übernehmen:

- **Phraisopos:** Calrissio ist gerissen genug, um zu verhindern, dass ihm jemand seine Pfründe unter der Nase weg schnappt. Und der Oprilithfund hat seine Position in der Stadt, der Provinz und dem Horasiat enorm gestärkt.
- **Rhidaman:** Hier ist eine Übernahme schwierig, da viele Ressourcen nicht durch die Geschäftsbücher laufen, sondern von Anthalys persönlich kontrolliert werden. Und nachdem von der Führungsspitze des Hauses selbst einige Rhidar in die Stadt entsandt wurden, ist es fast unmöglich, mehr als eine dritte, schwächste Partei in einem Triumvirat zu werden.
- **Quoran:** Da die Quoran eine eigene Cammer bilden, können Spieleroptimaten höchstens Teil der Cammer werden, aber keinesfalls die Cammer *übernehmen*.
- **Onachos:** Melankratio ist froh, wenn ihm jemand anderes den lästigen politischen Alltag abnimmt. Er wird den Charakter mit umfangreichen Vollmachten ausstatten, sich aber in bestimmten Fällen seine Zustimmung vorbehalten (etwa bei größeren Geschäften, Fehdeerklärungen usw.)
- **Die Weißen Wölfe:** Hier ist es vor allem auf einem Wege möglich, schnell aufzusteigen – mit viel Gewalt und Brutalität. Dabei sollte man aber bedenken, diese an der richtigen Stelle einzusetzen – sonst provoziert man Gegenschläge. Will sich ein Optimat dem Cirkel anschließen, so wird man versuchen, dessen Kräfte und Fähigkeiten bestens auszunutzen.
- **Das Bergarbeiter-Collegium:** In dieser bürgerlichen Organisation haben Optimaten wenig bis gar nichts zu suchen. Deshalb erhalten sie auch keine Mitgliedschaft – und haben damit auch keine Möglichkeit, die Organisation zu übernehmen.

Probleme, Regeln und Lösungen

Verbündete und Feinde: Die Charaktere tun gut daran, die übrigen Parteien nicht allzu sehr zu reizen, da sie diese eventuell noch einmal brauchen. Achten Sie deshalb darauf, wenn die Charaktere durch allzu dreiste Aktionen eine Partei gegen sich aufbringen, dass es auch Personen gibt, denen sie mit ihren Aktionen imponiert haben. Unterteilen Sie deshalb am besten die einzelnen Parteien noch einmal in Fraktionen oder fügen einzelne Personen in die Rufwerttabelle ein. So kann es durchaus sein, dass die Charaktere Oreistes verärgert haben, aber Asmandius sie dennoch für ihre Fähigkeiten sehr schätzt und ihnen im Geheimen mitteilt, dass er für sie nützlich sein kann – wenn sie nützlich für ihn sind.

Der schnurrende Amaunir

Dankbarkeit: Die unteren Mitglieder der eigenen Partei sind den Charakteren für deren Ideen, Einfallsreichtum und ihre Fähigkeiten dankbar. Sie selbst verfügen ihrer Meinung nach nicht über die Fähigkeiten, in einem Konflikt, wie er sich gerade in Brajanopolis anbahnt, tätig zu werden. Sie empfehlen daher, die Charaktere mit umfangreichen Vollmachten für ihre Aufgaben auszustatten.

Der tobende Minotaurus

● **Hinterhalt:** Gegenspieler innerhalb der Partei, in der die Charaktere tätig sind, wollen diesen aufzeigen, dass man nicht auf sie angewiesen ist. Zahl der Abenteurer +2 Schläger lauern einem Teil der Gruppe (oder einzelnen Charakteren) in einer Gasse auf und bedrohen diese zuerst. Sie greifen, wenn die Charaktere der freundlichen Empfehlung nicht nachkommen und sich unterordnen oder aus der Stadt verschwinden, auch auf – waffenlose – Gewalt zurück. Die Werte der Schläger finden Sie auf Seite 147.

● **Falsche Freunde:** Die wichtigen Persönlichkeiten einer Partei (unterhalb der Optimatenebene) verschwören sich gegen die Charaktere, lassen sich davon aber nichts anmerken und tun betont freundlich. Allerdings erreichen die Charaktere bestimmte Nachrichten nicht mehr, Informationen werden verzerrt weitergegeben und wiederholt sollte das Gefühl entstehen, dass jemand Fremdes sich in den eigenen Räumlichkeiten umgesehen hat. Je nachdem, wie gut die Menschenkenntnis der Charaktere ist, können sie das falsche Getue durchschauen und bekämpfen: TaW 7+ = alle *Menschenkenntnis*-Proben mit den falschen Freunden um 7 erschwert. TaW 10+ = alle *Menschenkenntnis*-Proben mit den falschen Freunden um 4 erschwert. TaW 13+ = alle *Menschenkenntnis*-Proben mit den falschen Freunden um 0 erschwert.

Reaktionen der anderen Parteien

Jedes Hohe Haus reagiert unterschiedlich darauf, dass die Charaktere sich am Spiel um die Macht in Brajanopolis beteiligen. An dieser Stelle machen wir keine Aussagen zu den Rufwerten innerhalb der eigenen Partei – orientieren Sie sich am besten daran, wie die Führer der einzelnen Parteien mit den Charakteren interagieren:

- **Quoran:** Oreistes will nicht noch eine Truppe dahergelaufener Abenteurer mit durchfüttern, schließlich hat er seine Söldner, sowie Asmandius und dessen gut positionierte Spitzel. Er wird den Charakteren kein eigenes Budget genehmigen – es sei denn, dass unter ihnen ein magisch begabter Charakter ist (vorzugsweise einer anderen magischen Tradition), der seine Forschungen voranbringen könnte. Nur dann wird er den Charakteren eine Zuwendung in Höhe von 50 Aureal für Informationsbeschaffung und Bestechungen zukommen lassen.
- **Rhidaman:** Hier ist der Schlüssel männlicher und gut aussehender Charaktere eindeutig Anthalys – lassen sie sich auf ein erotisches Verhältnis mit der Optimatin ein und macht dieser das Ganze auch Spaß, so wird sie den Charakteren zeitweilig bis zu 300 Aureal pro None zur Verfügung stellen – bis die Charaktere keine Erfolge mehr präsentieren können oder sie schlichtweg langweilen. Dann wird sie zuerst die Zuwendungen kürzen und später streichen. Aegos wird die Charaktere von Anfang an als Anthalys' Spielzeug ansehen und entsprechend behandeln.
- **Phraisopos:** Calrissio weiß Gewinner zu schätzen. Noch mehr schätzt er Personen, die wissen, was sie tun. Können die Charaktere ihn überzeugen, wird er zu den Charakteren stehen – komme was wolle. Selbst wiederholtes Versagen wird er hinnehmen. Er wird den Charakteren 500 Aureal pro None zur Verfügung stellen, wenn sie seinen Interessen dienlich sind. Er möchte rechtzeitig über alle Umtriebe seiner Gegenspieler informiert werden.
- **Weißer Wölfe:** Telo'shi duldet keinerlei Konkurrenz neben sich. Allzu erfolgreiche Charaktere können schnell zur Konkurrenz werden. Er wird den Charakteren zugestehen, in seinem Namen Geschäfte zu tätigen, möchte aber über alle Schritte informiert werden. Können sie ihn überzeugen, wird er sie zum Patron eines Viertels machen.
- **Bergarbeiter-Collegium:** Hier laufen alle Fäden bei den beiden Brüdern zusammen. Nur Rhogolanen können voll in die Geschäfte des Collegiums integriert werden – sonst ist keine dauerhafte Stellung möglich. Wenn unter den Charakteren kein Rhogolan ist, können sie erst später in eine Vertrauensstellung gelangen. Bis dahin ist alle Mühe vergeblich.

- **Die Konkurrenten:** Zu den verschiedenen anderen Gruppierungen, die für die eine oder andere Partei tätig werden, können die Charaktere ebenfalls eine Beziehung knüpfen. Während das Verhältnis zu den religiös-fanatikanischen *Lichtpardiren* wohl eher gespaltener Natur sein dürfte, lässt sich zur Bunten Truppe ein von Kameradschaft und Konkurrenzdenken geprägtes Verhältnis aufbauen. Ob die Charaktere den verschwiegene Protector als erfahrenen Meuchler oder als Bettler wahrnehmen, liegt an deren Fähigkeiten. Allerdings ist der Protector sozial wenig offen und wird die Charaktere als potenziell gefährliche Konkurrenz betrachten.

Was am Ende bleibt

Schlussendlich sollte den Charakteren klar sein, wie sie am meisten in Brajanopolis erreichen können: nämlich als Teil einer der etablierten Parteien. Je nach Fähigkeiten und sozialem Stand der Charaktere können sie in die Führungsebene der jeweiligen Partei aufsteigen oder zum ausführenden Organ werden. In beiden Fällen kann die Moral der Charaktere im weiteren Verlauf des Abenteuers auf die Probe gestellt werden.

Für dieses recht persönliche Szenario erhalten die Charaktere zwischen **80 und 120 Erfahrungspunkte**, je nachdem, welche Szenen durchgespielt wurden und wie die Charaktere um ihre Stellung gekämpft haben. Hinzu kommt eine *Spezielle Erfahrung* aus folgender Liste: *Schleichen, Klettern, Körperbeherrschung, Athletik, Kriegskunst, Mechanik, Gassenwissen, Sich verkleiden, Menschenkenntnis, Überzeugen, Überreden* sowie ein *Kampftalent*. Je nachdem, wie weit die Charaktere Erfolg hatten und sich eine gewisse Stellung in ihrer Partei erarbeiten konnten und wie viele Feinde und Freunde sie sich gemacht haben, erhalten sie bis zu 30 Punkte Bonus oder Malus beim Rufwert.

Vier Einbrüche und ein Mord

Zeitpunkt: Mindestens zwei Oktale nach der Bekanntgabe des Optrilithfundes

Stichworte: Einbruch in das Machtzentrum einer anderen Gruppierung

Herausforderungen: Ermittlungen durchführen oder behindern, Spurensuche und Verhör

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Mein werter Freund, ich muss Euch leider mitteilen, dass Euch Euer Glück im Stich gelassen hat. Oder vielmehr, dass Ihr niemals Glück hattet! Eure Mine gehört mir. Just am Tage vor Eurem jetzt schon legendären Spielchen habe ich besagtes Objekt vom Vorbesitzer käuflich erworben. Natürlich bin ich Euch für Euer Glück beim eigentlichen Fund des Optrilithvorkommens dankbar und möchte Euch Eure Mühen vergelten. Mit, sagen wir, 2000 Aureal?“

—Anthalys bei einem privaten Gespräch im Gut Silberwald zu Calrissio, neuzeitlich

Grundsituation

Hauptzweck dieses Szenarios ist es, gewisse Beweise zu schaffen oder zu beseitigen.

Die Charaktere erhalten den Auftrag, in das persönliche Refugium einer gegnerischen Partei einzudringen, um diese beim Kampf um die Optrilithmine zu schädigen oder zu manipulieren. Je nachdem, welcher Partei die Charaktere dienen, unterscheiden sich die Aufträge dabei erheblich.

● **Phraisopos:** Calrissio wurde von Anthalys darüber informiert, dass sie einen alten Kaufvertrag über die Optrilithmine erworben hat. Das Problem dabei ist: Calrissio hat die Mine bei einem Glücksspiel gewonnen – worüber es auch eine rechtskräftige Urkunde gibt. Dummerweise ist der von Anthalys präsentierte Kaufvertrag genau auf den Tag vor besagtem Glücksspiel datiert. Dieser Kaufvertrag ist also entweder eine Fälschung, oder der ursprüngliche Besitzer (der verschwunden ist) hat Calrissio und Anthalys gegeneinander ausgespielt. Die Charaktere sollen nun den Kaufvertrag – ob Fälschung oder echt – aus dem Kontor der Rhidaman stehlen.

● **Quoran:** Asmandius wiederum, der über Anthalys' angeblichen Kaufvertrag über die Mine informiert ist, will nähere Informationen über die Echtheit der Urkunde Calrissios haben. Dazu stattet er die Charaktere mit einem besonders teuren (und potenten) Memnokristall aus, der ein perfektes Abbild eines Schriftstücks speichern kann. Er möchte, dass die Charaktere in das Anwesen Silberwald eindringen, um ein solches Abbild zu erbeuten. Der Grund dahinter: Aus politischen Gründen (und einer mittlerweile latent vorhandenen Abneigung gegen Anthalys) möchte er eigentlich, dass Calrissio Besitzer der Mine ist. Außerdem hat er noch einen besonderen Trumpf im Ärmel: Der ehemalige Besitzer der Mine befindet sich in Asmandius' geheimen Befragungsräumen. Im Verlauf dieses Szenarios wird er erfahren, dass es einen Kaufvertrag über die Mine gab: Abgeschlossen am Tag nach der Bekanntgabe des Optrilithfundes.

● **Rhidaman:** Anthalys ist vollkommen bewusst, dass sie nur einen (wenn auch hervorragend) gefälschten Kaufvertrag und nur unvollständige Besitzurkunden vorweisen kann. Also versucht sie, den scheinbar einzigen Zeugen des hochdotierten Würfelspiels zwischen Calrissio und dem vorhergehenden Minenbesitzer in ihre Gewalt zu bringen. Dieser ist jedoch ein Mitglied der Weißen Wölfe und wird wegen der momentanen Situation im Bordell Winterglanz besonders bewacht (das Mitglied der Weißen Wölfe war tatsächlich Zeuge der Übertragung – aber nur indirekt. Er war im Bett von Taravene, die ihn bat, sich als Zeugen für die Übertragung auszugeben). Er muss unauffällig aus dem Gebäude gebracht werden – gegen seinen Willen.

● **Die Weißen Wölfe:** Der Cirkel weiß, dass er einen der Optimaten vollkommen unter seine Kontrolle bringen muss, um seine Macht auszubauen. Also will der Cirkel ein Druckmittel in der Hand haben, um Calrissio gefügig zu machen. Damit dies gelingt, müssen zwei Vorbedingungen erfüllt sein: Der ursprüngliche Besitzer der Mine muss sich in der Gewalt des Cirkels befinden – und die Zeugin, welche die Übertragung der Mine besiegelt hat, muss sterben.

Als Ergebnis soll die Drohung gegenüber Calrissio stehen, dass ihn der vorhergehende Besitzer der Mine öffentlich des betrügerischen Spiels vor dem Phextempel anklagt. Damit dies gelingt, werden zwei für den Cirkel entbehrliche Gruppen entsandt. Eine soll in die Cammer der Quoran eindringen, um den vorherigen Besitzer zu befreien (lebend), und eine soll die Besitzerin des Goldglanzes töten.

Beteiligte Parteien

An dieser Stelle wollen wir die Vorbereitungen aller Parteien kurz vorstellen. Vor allem ist wichtig, welche Konkurrenten der Charaktere den Auftrag durchführen, wenn die Recken nicht für die entsprechende Partei tätig werden.

● **Quoran:** Asmandius kann recht genaue Informationen über das Ziel bieten und weiß, wo genau sich das Dokument befindet. Weiterhin hat er für den fraglichen Tag ein Essen mit Calrissio im Cammergebäude der Quoran arrangiert. Wenn die Charaktere nicht für die Quoran arbeiten, wird Asmandius die Lichtpardir für diesen Auftrag anwerben. 100 Aural + Spesen.

● **Rhidaman:** Da Anthalys keine Ahnung hat, wer ihr eigentliches Ziel ist, ist sie Taravenes Täuschung aufgesessen und ist bereit, sich für den Besitz der Optrilithmine in einen Konflikt mit den Weißen Wölfen zu begeben. Stehen die Charaktere nicht in ihren Diensten, wird sie den verschwiegenen Protector engagieren. 150 Aural + Spesen.

● **Phraisopos:** Die bunte Truppe: 250 Aural + Spesen.

● **Weiße Wölfe:** Die Weißen Wölfe bedienen sich der Crechnis, wenn die Charaktere nicht in ihren Diensten stehen. 200 Aural + maximal 200 Aural Spesen.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

Da die Aktionen der unterschiedlichen Parteien in der gleichen Nacht stattfinden (bei manchen gewollt, bei anderen unabsichtlich), können die Aktionen der übrigen Parteien erst unmittelbar nach den Aktionen der Charaktere wirksam werden (und werden deshalb im Abschnitt **Reaktionen der anderen Parteien** näher beschrieben). Hier ein Zeitplan des fraglichen Abends (der nur so lange Bestand hat, bis ein Einbruch entdeckt wird).

Mögliche Aktionen der Charaktere

Auskundschaften

Um genauere Informationen über das Gebäude, seine Bewohner und deren Tagesabläufe zu bekommen, muss man das Gebäude rund um die Uhr beobachten. Da die Charaktere unter Umständen schon bekannt sind, ist hier Fingerspitzengefühl gefragt, will man die Bewohner nicht darauf aufmerksam machen, dass man sich für deren Domizil interessiert. Wir haben einige Möglichkeiten aufgeführt.

Die Ziele der Schatten

● **Das Kontor der Rhidaman (V):** Das Rhidaman-Kontor von Brajanopolis ist zugleich Bankhaus der Stadt und Koordinationsstelle für einen Großteil der Waren, die hier ge- oder verkauft werden. Dabei generiert das Kontor dermaßen große Umsätze, dass die eigentliche Cammer in der Provinzhautstadt relativ bedeutungslos ist. Das Kontor weist nur schmale, vergitterte Fenster auf. Die Türen sind aus Eisenholz und die große Halle mit dem Verkaufstresen ist relativ übersichtlich gestaltet. Ansonsten gibt es noch die Freitreppe, die zur Galerie im Obergeschoss hinauf führt. In den Hinterzimmern sind die Schreibstuben und Archive, aber auch die Räumlichkeiten (zwei Schlafsäle, ein Speisesaal sowie ein Gemeinschaftsbad) der Rhidar und der Dienetrakt (mit Küche, Vorratskammer und Weinkeller) untergebracht, während die beiden Obergeschosse die Räumlichkeiten der verschiedenen Familienmitglieder beinhalten. Das Kellergeschoss ist stark gesichert, auch mit magischen Mitteln – fast alle Fallen des Gebäudes befinden sich hier. Etliche Tresore beherbergen die größten Wertgegenstände des Kontors (Lizenzverträge, Edelmetallbarren, Münzsäcke, Edelsteine und diverse magische und technomantische Artefakte). In einem Tresor (No. XVII) rhogolanischer Machart befindet sich der gefälschte Kaufvertrag.

● **Das Anwesen Silberwald (III):** Dieses doppelte Atriumhaus mit vorgelagertem Säulenvorbau (nicht zur Via Maxima hin) ist weniger Verwaltungszentrum der Phraisopos-Liegenschaften in der Stadt als vielmehr Wohngebäude für Calrissio und die übrigen ortsansässigen Phraisopos. Und so gibt es das nüchterne Hauptgebäude mit Calrissios Räumlichkeiten im Obergeschoss sowie den sehr begrünten Flügel Gyldsalias. Im Erdgeschoss des Hautgebäudes befinden sich die allgemeinen Räumlichkeiten (Speisesaal, Küche, Vorratskammern, Salons, Bäder, zwei große gemeinschaftlich genutzte Laboratorien und Beschwörungsräume), während direkt an der Freitreppe, welche ins Obergeschoss führt, die Räumlichkeiten der Wachen liegen. Eine umlaufende, zum Innenhof offene Galerie führt zu den einzelnen Räumlichkeiten. Zuerst erreicht man die der rangniederen Optimaten mit ihren Kombinationen aus Wohn- und Schlafräumen, an die sich jeweils noch ein Bad und ein kleines persönliches Laboratorium anschließt. Am weitesten von der Treppe entfernt befindet sich oberhalb des Überganges zu Gyldsalias Flügel eine große Dachterrasse, welche Teil des wenig gesicherten Flügels Calrissios ist. All seine Räume sind luftig, weisen große Fenster auf und sind großzügig eingerichtet. Trotz allem bewahrt Calrissio hier in einem Tresor seine wichtigsten Papiere auf – darunter auch alle Besitz- und Erwerbsurkunden der Optrilithmine (der Tresor ist in der Wand hinter dem kunstvoll beschnitzten Kopfteil von Calrissios Bett verborgen, welches heruntergeklappt werden kann – und dabei heftig quietscht).

● **Die Cammer der Quoran (IV):** Das Cammergebäude der Quoran ist ein zweistöckiges Gebäude, dessen Fenster im Erdgeschoss eher schmale Schlitz sind. Hier befinden sich die repräsentativen Räume des Gebäudes: eine Eingangs-

halle mit diversen hier konstruierten Mechaniken, ein Versammlungssaal (der auch als Speisesaal genutzt wird), eine große Küche (mit Vorratskammer) sowie die Bibliothek, in der allerlei Standardwerke zu Werkstoffen, Erfindern, Mechanik und Arcanomechanik zu finden sind. Dazu gibt es noch mehrere diskrete Besprechungsräume mit bequemen Ledersesseln sowie eine Zimmerflucht, in der die Verwaltung aller Liegenschaften der Provinz zusammenläuft und der Rahm abgeschöpft wird. Neben der zentralen Freitreppe in der Eingangshalle führen lediglich noch Geheimtreppen ins Obergeschoss, wo sich die Wohnungen und Privatlaboratorien der Cammermitglieder befinden (wobei viele Quoran ihre Räume als beides nutzen).

Unter dem steilen Dachgeschoss befindet sich das große Laboratorium von Oreistes nem Quoran, zu dem niemand Zutritt hat und das eine Geheimtreppe zum zweiten Laboratorium des Optimaten besitzt. Hier befindet sich auch das Herz von Asmandius' Spitzelnetz: Ein großes Archiv, in dem es Akten über die Hälfte der Einwohner von Brajanopolis gibt.

● **Das Bordell Winterpracht (III):** Das Bordell ist ein klobiges Steingebäude mit steilem Schieferdach und zahlreichen Fenstern (deren Vorhänge aber immer zugezogen sind). Im Erdgeschoss gelangt man zuerst in den Eingangsraum, der zu den drei Salons führt, wo hübsche Vertreter beiderlei Geschlechts und diverser Rassen (Menschen, Ravesaran, Amaunir, Rhogolanen, Lyncil und Neristu) ihre Körper und ihre Gesellschaft feilbieten. Am Tresen sind die verschiedensten Genussmittel erhältlich. Eine Freitreppe führt ins Obergeschoss, während eine verborgene Wendeltreppe in die Tiefe und zum großen hjaldingschen Dampfbügel und der Vorratskammer sowie dem Weinkeller führt. Hinter den Salons liegen noch die Küche und das Treppenhaus für die Angestellten, das ins Obergeschoss führt. Hier befinden sich die Zimmer der verschiedenen Liebesdiener, falls man es privater bevorzugt. Im Dachgeschoss befindet sich der Empfangsraum Telo'shis und seiner Schwester. Dahinter befinden sich die privaten Räumlichkeiten der Geschwister. Im Weinkeller befindet sich hinter einem Regal mit Amphoren ein geheimes Zimmer, in dem die gesuchte Person verborgen ist.

● **Das Spielhaus Goldglanz (II):** Bei dem Spielhaus handelt es sich um einen eingeschossigen Holzbau, der nur zur Straße und zum Hinterhof jeweils zwei Fenster aufweist. Im Hinterhof befinden sich auch mehrere Latrinenhäuschen. Neben dem großen Spielsaal, in dem an vier Spieltischen allerlei Glücksspiele gespielt werden, gibt es ein nobel eingerichtetes Hinterzimmer, in dem die bedeutenderen Spiele um hohe Einsätze ablaufen. Weiterhin gibt es noch ein Zimmer, wo die Spielmacher und Glücksmädchen ihre Pausen verbringen, sich ankleiden und frisieren können. Außerdem gibt es noch das private Zimmer von *Taravene* (39, blonde, kurze Haare, blaue Augen, sehr weiblich geschminkt, aber mit maskulinem Körperbau, geheimnisvolle Schönheit, stilvoll gekleidet, brillante Unterhalterin und Sängerin, meisterliche Geschäftemacherin), in dem sie alle wichtigen Unterlagen aufbewahrt und in einem Geldschrank die Einnahmen einer None bereit hält (etwa 400 Aureal).

Den Wachen steht, je nach Sicherheitsstufe des Gebäudes (Höhe der Sicherheitsstufe) eine *Sinnenschärfe*-Probe (+5/+4/+3/+2/+1 bei 13/11/12, TaW 4/6/7/8/10) zu, um zu bemerken, dass die Charaktere das Gebäude beobachten. Die Charaktere können sogenannte Informationspunkte (IP) sammeln, deren Wert Sie in Informationen über das Gebäude aufwiegen können. Allerdings sind bei Beobachtungen lediglich Informationen über das Äußere, Wachmannschaften und Patrouillen zu erfahren. Für mehr Details muss man näher heran. Für die *Sinnenschärfe*-Proben der Wachen und die IP gelten folgende Regeln:

- **Im Schichtdienst:** Wechseln sich die Charaktere bei der Beobachtung des Gebäudes ab, so halbiert sich die Probenhäufigkeit und jede Probe wird zusätzlich um 2 Punkte erschwert. Unentdeckt: 5 IP pro Tag, Entdeckt 3 IP pro Tag.
- **Die Kinderbande:** Die Charaktere können eine Kinderbande engagieren, um das Haus zu beobachten. Dies führt dazu, dass die Wachen unaufmerksam werden und von den Kindern genervt sind, die ihre Aufgabe stören. (-1 Probe, zusätzliche Erschwernis von +3, Kosten für die Kinderbande 1 Argental pro Tag). Unentdeckt: 3 IP pro Tag, Entdeckt: 1 IP pro Tag.
- **Verkleidet:** Wenn einer der Charaktere sich wirklich gut verkleiden kann (*Sich verkleiden*-TaW 12+), so kann er versuchen, sich oder andere in verschiedenen Kostümen zu präsentieren, um so die Wachen zu täuschen. Hierbei ist für jedes Kostüm, das man unauffällig für einen halben Tag tragen kann, ohne die Wachen argwöhnisch zu machen, eine *Sich verkleiden*-Probe +3 notwendig. Übriggebliebene TaP* können entweder die Anzahl der Wachen-Proben verringern (Kosten: 4 TaP*), Proben erschweren (Kosten 2 TaP* pro 1 Punkt Erschwernis) oder es sogar erlauben, die Wachen unauffällig zu belauschen oder mit ihnen ins Gespräch kommen, um zusätzliche Informationspunkte zu sammeln (Kosten: 3 TaP* pro IP).

Unauffällige Befragungen

- **Gefangennehmen und verschwinden lassen:** Die Charaktere können ein Mitglied des Hauspersonals, der Wachen oder eine gehobene Persönlichkeit des Gebäudes in der Stadt gefangen nehmen, befragen und dann verschwinden lassen. Je unbedeutender die Person ist, desto weniger IP erhalten die Charaktere. SO der entführten Person x2 = IP. Ab SO 10 besitzt die Person einen Generalschlüssel des Gebäudes.
- **Öffentliche Stellen:** Hier kann man zahlreiche Informationen erlangen (Grundrisspläne, Abläufe von Patrouillen der Gardien bis hin Informationen über Bauherren, Architekten und Handwerker. Entweder man muss wegen des allgegenwärtigen Chaos lange suchen (5 Stunden Suche pro IP) oder man besticht die Beamten (1 Areal für 2 IP).
- **Der Fallenbauer:** Wer sich schon ein wenig in der Stadt auskennt, weiß, dass es nur eine einzige Person gibt, die wirklich gute Fallen und Sicherheitsartefakte herstellen kann – den G'rolmur *Tshek'nekov* (siehe Seite 27). Die besten Schlösser fertigt der Rhogolane Xarotas. Beide weigern sich standhaft, Informationen über ihre Werke herauszuge-

ben – es sein denn, die Bezahlung stimmt. Der Preis richtet sich nach der Sicherheitsstufe des Gebäudes [(III) 150 Areal bringen 60 IP, (IV) 250 Areal bringen 90 IP, (V) 300 Areal bringen 120 IP] dafür bekommen die Charaktere einen Generalschlüssel aller Türen oder Schlüsselwörter für alle magischen Artefakte im Gebäude sowie deren Positionen sowie Auslöser und Positionen aller Fallen.

- **Interessenten:** Waren die Charaktere bisher in der Stadt wirklich unauffällig, hat die Partei, in deren Gebäude sie eindringen sollen, keinerlei Ahnung über den Auftraggeber der Charaktere. Dann können sie ein für die gegnerische Partei interessantes Geschäft vorschlagen, um sich das Gebäude von innen anzusehen. Gelingen während des Aufenthalts im Gebäude Proben auf *Menschenkenntnis* +4, *Schauspielerei* +6 und *Sinnenschärfe* +6, dürfen die übriggebliebenen TaP* eins zu eins in IP umgewandelt werden, da man die Charaktere auch in sensiblere Bereiche führt.
- **Kunden:** Man kann sich auch an die Fersen von diversen Kunden und Geschäftspartnern heften und diese unauffällig befragen. Während des Gesprächs ist eine *Menschenkenntnis*-Probe +6 notwendig, um die richtigen Fragen zu stellen. Gelingt die Probe, so erhält der Fragende SO/2 + übriggebliebene TaP* an IP.
- **Bestechliche Gardisten:** Man kann beinahe sämtliches Wachpersonal (außer Haustruppen) bestechen, um etwas über das Gebäude, seine Bewohner und Sicherheitsmaßnahmen zu erfahren. Kosten pro IP: Patrouillierender Prätoriumsgardist 5 Argental, unerfahrene Wachen 2 Argental, erfahrene Wachen 4 Argental, unerfahrenes Hauspersonal 1 Argental, erfahrenes Hauspersonal 3 Argental, bedeutende Persönlichkeit innerhalb des Gebäudes 7 Areal für 15 IP.
- **Die Person im Inneren:** Verfügen die Charaktere über einen Spitzel im Inneren ihres Einbruchsziels, so können sie von diesem für eine Zahlung von (SO des Spitzels x SO des Spitzels x Sicherheitsstufe des entsprechenden Gebäudes) Areal die halbe Anzahl an IP erhalten. Es kann allerdings auch sein, dass die Charaktere in diesem Fall für veraltete oder erst geplante Sicherheitsmaßnahmen bezahlen – wenn nämlich die eingekauften IP die Gesamtzahl dessen übersteigen, was laut Sicherheitsstufe des Gebäudes möglich ist.



Informationen

Je besser sich die Charaktere auf ihren Einbruch vorbereitet haben, also je mehr Informationen sie gesammelt haben, umso reibungsloser läuft der Fischzug ab. Um dies zu simulieren, erhalten die Charaktere verschiedene Boni während des Einbruchs.

- **Stadtwache (A):** je 5 IP. Die Charaktere erhalten Zusammensetzung, Route und Häufigkeit der Patrouillen des Pratoriums und können diese Entsprechend anderweitig beschäftigen.

- **Äußere Sicherheitsmerkmale (A):** 5 IP, man erhält Informationen über Fenster, Dicke der Wände (was für die Formel FLUCHTWEG DURCH STEIN hilfreich sein könnte), Material der Türen und Komplexität der Schlösser (man kann sich vorab qualitativ bessere Dietriche besorgen).

- **Informationen über die Wachen (AI):** 10 IP für die Anzahl der Wachen sowie geschätzte Informationen zur Ausbildung, Fitness und Qualität + 5 IP für Detailinformationen über eine bestimmte Wache (inkl. private Informationen wie Schwächen und Vorlieben).

- **Dienstplan(AI):** 15 IP, man erfährt detaillierte Dienstpläne der Wachen, wo sie sich wann aufhalten und wie die Abläufe bei Alarm sind.

- **Grundrisspläne(AI):** 20 IP: einfache Grundrisspläne; 30 IP: Grundrisspläne, in denen bauliche Änderungen (neue Wände, Türen, aber auch später eingebaute Geheimgänge) eingezeichnet sind und Hinweise auf Fallen erwähnt werden.

- **Nachschlüssel organisieren(AI):** 25 IP für eine bestimmte Tür, 50 IP: Generalschlüssel für alle Schlösser eines Gebäudetraktes.

- **Falle identifizieren(AI):** 10 IP für Entdeckung einer Falle, 5 IP für die Entdeckung eines Auslösers (siehe unten).

- **Magisches Artefakt identifizieren(AI):** 20 IP für Entdeckung eines magischen Artefaktes, 10 IP für die Entdeckung eines Auslösers (siehe unten).

- **Bild der gesuchten Person:** 30-50 IP für ein mehr oder minder genaues Bild der gesuchten Person.

- **Text des Dokuments:** 30 IP für den genauen Text des gesuchten Dokuments nebst der genauen Anzahl der Seiten, Hinweise auf Sicherheitsmaßnahmen gegen einen Austausch des Dokuments gegen ein Duplikat.

Die Informationspunkte

Gesammelte IP können für bestimmte Informationen, aber auch Werkstücke verwandt werden – so lässt sich eine Falle umgehen, verschlossene Türen lassen sich unauffällig öffnen und auch wieder verschließen, Lücken im Wachplan lassen sich ausnutzen, eventuell bestechliche Wachen kann man bestechen oder unter Druck setzen, um ins Allerheiligste des jeweiligen Gebäudes zu gelangen.

Einsteigen

Wir haben den eigentlichen Einbruch in drei Abschnitte gegliedert. Dieser Abschnitt behandelt das eigentliche Einsteigen ins Gebäude.

- **Profane Hilfsmittel:** Es gibt zahlreiche Dinge, die einen Einbruch enorm erleichtern oder unverzichtbar sind. Nachfolgend eine kleine Liste mit den Vorteilen, welche diese Gegenstände beim Einbruch erbringen: Brecheisen (schnelleres Einsteigen durch ungesicherte Fenster), Dietriche (können je nach Qualität und gesammelten IP passgenau angeschafft werden und die *Schlösser knacken*-Probe um 3-10 Punkte erleichtern), gepolsterte Wurfhaken (ermöglichen es, direkt in Obergeschosse einzudringen, *Klettern*-Probe maximal um 3 Punkte erschwert), Leisetreter (Stiefel, die *Schleichen*-Proben um 3 Punkte erleichtern), schwarze Kleidung (erschwert in der Dunkelheit die Sinnenschärfe-Proben (Sehen) der Wachen um 2 Punkte).

- **Magische und alchemistische Hilfsmittel:** Eulentränen (ermöglichen Nachtsicht), Gewandheitstrank (erhöht GE pro Stufe um einen Punkt).

- **Ins Gebäude:** Besitzen die Charaktere keinen Nachschlüssel, so gibt es nur noch die Möglichkeit, durch ein Fenster einzudringen. Bei den vorgestellten Gebäuden gibt es solche (unvergittert) nur in den Obergeschossen. Meist handelt es sich um Butzenglasfenster, die nicht mit einem Schloss gesichert sind (Ausnahmen: Gebäude mit Sicherheitsstufe V)

Suchen

Hier wollen wir näher auf die Suche nach dem Gegenstand (oder der Person) eingehen:

- **Das Heu im Nadelhaufen:** Je nachdem, wonach die Charaktere suchen, kann die Suche nach einer bestimmten Dokumentenmappe oder einer bestimmten Person ziemlich lange dauern – besonders in der Dunkelheit. Dabei ist ein bestimmtes Dokument (von denen sich in einigen der beschriebenen Gebäuden zehntausende befinden) wesentlich schwerer zu finden als eine womöglich bewachte Person.

- **Atem anhalten:** Wenn plötzlich im Inneren des Gebäudes ein Bewohner oder eine Wache auftaucht, müssen sich die Charaktere mucksmäuschenstill verhalten, um nicht bemerkt zu werden. Wachen steht in diesem Fall eine *Sinnenschärfe*-Probe (+5/+4/+3/+2/+1, zuzüglich/abzüglich besonderer Umstände wie totale Finsternis oder einem mitgeführten Nachtlit bei 13/11/12, TaW 4/6/7/8/10) zu, einfachen Hausbewohnern eine *Sinnenschärfe*-Probe (+6/+5/+4/+3/+2 bei 11/10/11, TaW 2/4/5/6/8). Den Eindringlingen stehen nun *Sich verstecken*-Proben +[Anzahl + besondere Auffälligkeiten (Größe, Rasse)] zu. Behalten die Charaktere mehr TaP* übrig als der Hausbewohner bei seiner Probe, so bleiben sie unbemerkt. Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Schleichen* können für die nächste Probe Bonus-TaP* bringen (im Verhältnis 3 zu 1).

- **Ausschalten:** Je nachdem, welcher Partei die Charaktere angehören und welchen Auftrag sie haben, ist dieser gescheitert, wenn sie entdeckt werden und eine einzelne Wache innerhalb des Gebäudes ausschalten müssen (Quoran). Müssen sie eine Person aus dem Gebäude schaffen, wird der

Auftrag plötzlich (nach dem Fund der ausgeschalteten Person) von einer geheimen Einbruchsmision zu einer Kampfmission, bei der sich die Charaktere den Weg zu ihrem Ziel und den Rückweg frei kämpfen müssen (Rhidaman, Weiße Wölfe, Phraisopos). Wenn es gelingt, die Person unauffällig auszuschalten (z.B. durch den Einsatz von Schlafgift oder Magie) ohne dass eine Leiche oder Spuren eines Kampfes zurückbleiben, gilt die Mission nicht als aufgefliegen.

Unerkannt absetzen

● **Keine Spuren hinterlassen:** Wenn die Charaktere so einbrechen sollen, dass nichts auf einen Einbruch hindeutet, so sollten sie das Gebäude auf dem Wege verlassen, auf dem sie es betreten haben (selbst wenn dies bedeutet, noch einmal an den Wachen vorbei zu müssen), da sie nur so erkennen können, ob sie irgendetwas verändert haben, das auf ihren Einbruch hindeutet.

● **Raus da:** Das Verlassen des Einbruchobjektes ist noch schwieriger, wenn die Charaktere entdeckt wurden und nun schnell das Gebäude (je nach Partei mit einem Gefangenen) verlassen müssen. Erheben Sie Proben auf *Klettern* und *Körperbeherrschung*, verlangen gegebenenfalls Proben auf Ausweichen (falls die Verfolger die Charaktere mit Fernkampfwaffen beschießen) und dann Proben auf *Sich verstecken*.

● **Abstand gewinnen:** Abschließend gilt es noch, einen möglichst großen Abstand zum Gebäude, in das sie eben eingestiegen sind, zu gewinnen oder sich mittels einer *Sich verkleiden*-Probe +7 so weit zu verändern, dass sie nicht mehr erkannt werden können.

Probleme, Regeln und Lösungen

Die Sicherheitsstufen der Gebäude: Jedes der Gebäude hat eine Sicherheitsstufe von I-V. Dabei kennzeichnet die Höhe der Sicherheitsstufe die Aufmerksamkeit der Wachen, die Qualität der Artefakte, die Dicke der Mauern, aber auch die Bestechlichkeit der eingesetzten Wachen und Sicherheitsmängel.

● **Sicherheitsstufe I:** Kein besonders bedeutendes Gebäude (Privatgebäude von Bürgern oder unbedeutenden Honoraten), minimale Sicherheitsbedingungen, einfache Schlösser oder massive Riegel (*Schlösser knacken*-Probe +2), keine festen Wachen, massive Steinwände, stabile, hölzerne Türen und Fensterläden (bei gewaltsamen Öffnungsversuchen KK-Probe+4), keine Fallen, keine magische Sicherheit, Stadtwache patrouilliert etwa einmal in der Stunde am Gebäude vorbei, Wertsachen und Dokumente sind in einem verschlossenen Schrank oder Schreibtisch (*Schlösser knacken*-Probe +5) untergebracht.

● **Sicherheitsstufe II:** Öffentliches Gebäude (gutes Gasthaus, Edelbordell, Verkaufsstelle von wertvollen Gütern, Honoratenvilla), durchschnittliche Sicherheitsbedingungen, komplexe Vorhängeschlösser (*Schlösser knacken*-Probe +5), ein bis zwei stetig anwesende Rausschmeißer oder Nachtwächter (unerfahrene Vertreter der benötigten Rasse, führen keine tödlichen Waffen, können bestochen werden: je nach Vorfall 3-8 Areal), hölzerne Türen und Fensterläden (bei gewaltsamen Öffnungsversuchen KK-Probe+6),

eine Falle (z.B. Giftorn in einem Schloss), keine magische Sicherheit, Stadtwache patrouilliert etwa dreimal in der Stunde am Gebäude vorbei, Wertsachen und Dokumente sind in einem verschlossenen Schrank oder Schreibtisch (*Schlösser knacken*-Probe +8) untergebracht.

● **Sicherheitsstufe III:** Bedeutendes öffentliches oder privates Gebäude (Optimatenvilla, Hauptquartier eines Cirkels, Tempel, kleines Kontor) hohe Sicherheitsbedingungen, komplexe, stabile Vorhänge oder feinmechanische Türschlösser (*Schlösser knacken*-Probe +8), vier bis sechs stetig anwesende Bewaffnete (erfahrene Vertreter der benötigten Rasse, können bestochen werden: je nach Vorfall 10-15 Areal), gut verarbeitete hölzerne Türen und Fensterläden (bei gewaltsamen Öffnungsversuchen KK-Probe+8), bis zu drei Fallen (z.B. Giftorn in einem Schloss, Fallgruben, selbstfeuernde Pfeilfallen), magischer Alarm in bis zu drei Räumen, eine weitere magische Falle, Stadtwache patrouilliert etwa viermal in der Stunde am Gebäude vorbei, Wertsachen und Dokumente sind in einem verschlossenen Schrank oder Schreibtisch (*Schlösser knacken*-Probe +8) untergebracht.

● **Sicherheitsstufe IV:** Bedeutendes, gut gesichertes öffentliches oder privates Gebäude (Senatsgebäude, Magofaktur, Senatorenvilla, Oktrale, großes Kontor, Provinzialcammer) sehr hohe Sicherheitsbedingungen, komplexe, feinmechanische Türschlösser rhogolanischer Machart (*Schlösser knacken*-Probe +11), sechs bis acht stetig anwesende Bewaffnete (erfahrene Vertreter der benötigten Rasse, können bestochen werden: je nach Vorfall 20-30 Areal), fast immer eine magisch oder karmal bewanderte Person anwesend (kann bestochen werden: je nach Vorfall 50 Areal+), gut verarbeitete, dicke Eisenholztüren und beschlagene Fensterläden (bei gewaltsamen Öffnungsversuchen KK-Probe+10), bis zu sechs Fallen, magischer Alarm in bis zu fünf Räumen, bis zu drei weitere magische Fallen, Stadtwache patrouilliert etwa viermal in der Stunde am Gebäude vorbei, Wertsachen und Dokumente sind in einem verschlossenen Aktenschrank oder Schreibtisch mit g'rolmurischen Schlössern (*Schlösser knacken*-Probe +10) untergebracht.

● **Sicherheitsstufe V:** Bedeutendes, gut gesichertes geheimes oder privates Gebäude (Senatsgebäude, Magofaktur, Senatorenvilla, Oktrale, großes, bedeutendes Kontor, Horasialcammer) extreme Sicherheitsbedingungen, komplexe, feinmechanische Türschlösser g'rolmurischer Machart (*Schlösser knacken*-Probe +11), eigene Sicherheitsabteilung, die nur mit der Sicherung des Gebäudes betraut ist (erfahrene Vertreter der benötigten Rasse, angeführt von mehreren Veteranen), fast immer mehrere magisch oder karmal bewanderte Personen anwesend, gut verarbeitete, dicke Stahltüren und beschlagene Fensterläden (bei gewaltsamen Öffnungsversuchen KK-Probe+14, nur mit Hilfsmitteln wie Brecheisen möglich), bis zu zehn Fallen, magischer Alarm in allen Räumen, bis zu fünf weitere magischen Fallen, Stadtwache patrouilliert etwa viermal in der Stunde am Gebäude vorbei, wichtige Wertsachen und Dokumente sind in verschlossenen Stahlschränken mit g'rolmurischen Schlössern mit arcanomechanischen Elementen (*Schlösser knacken*-Probe +20) untergebracht.

Vorlesetexte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- **Jedes Knirschen ist ein Donnerschlag:** Egal wie vorsichtig ihr auch auftrittet – es wirkt, als ob jedes Knirschen in der darunterliegenden Etage wie ein Donnerschlag klingen muss. Aber da bisher noch keine Wachen aufgetaucht sind, seid ihr wohl leise genug.
- **Entdeckt:** „Halt! Wer da? Zeigt euch – ihr habt hier nichts verloren!“ So klingt die lautstarke Stimme des Hausbewohners, der euch entdeckt hat. Ihr habt nicht mehr viel Zeit, bis die Wachen hier sind. Ihr müsst schleunigst von hier verschwinden.

Der schnurrende Amaunir

- **Im ersten Raum:** Die Charaktere haben besonderes Glück, da sich das gesuchte Objekt direkt in einem der ersten Räume befindet bzw. die Charaktere direkt in das richtige Zimmer eingestiegen sind (zumindest, soweit dies möglich ist).
- **Ein leichteres Ziel:** Falls die Charaktere unzufrieden mit ihrer Vorbereitung sind, aber unter Zeitdruck stehen und gerade mit ihrem Einbruch beginnen wollen, erhalten sie die Nachricht, dass das Objekt ihrer Begierde gerade an einen anderen, deutlich leichter zugänglichen Ort gebracht wurde. Zwar haben sie keine Informationen über diesen Ort, es ist aber anzunehmen, dass die Sicherheitsmaßnahmen wesentlich lascher sind.

Der tobende Minotaurus

- **Bemerk:** Einer oder mehrere Charaktere wurden von einer Person bemerkt, die die Eindringlinge auf eigene Faust fassen möchte und stets in der Nähe der Charaktere bleibt, so dass alle Schleichen-Proben zusätzlich um 3 Punkte erschwert werden. Werden sie ertappt, versucht die Person, die auf die Charaktere aufmerksam geworden ist, die Wachen zu alarmieren, und muss, bevor dies geschieht, möglichst lautlos ausgeschaltet werden. Falls notwendig sollte der Person noch die Erinnerung gelöscht werden (etwa mit den Formeln SCHLEIER DES VERGESSENS oder FALSCHER ERINNERUNG möglich), so dass sie sich nicht an die Begegnung mit den Charakteren erinnert.
- **Formloser Schrecken:** Im Zielraum befindet sich eine verschlossene Amphore (hüfthoch, am Rand sind Deckel und Amphorenrand mit einer Enduriumschiicht überzogen, welche das Gefäß luftdicht versiegelt), aus deren Innerem immer wieder seltsam kreischende Geräusche dringen. Tatsächlich befindet sich hier ein gasförmiger Golem, der mit Thesepais Kräften erweckt wurde. Das Wesen muss sich nicht materialisieren, sondern kann als schwarze Rauchwolke agieren.

AT 10 PA 6 INI 10 + 1W6 TP 5W6 (Einatmen) DK NS
LE 35 RS 1 GS 9 KK 22 Gw. 1000

Gr. 15 Raumschritt MR 10

Attribute: Fliegendes Wesen, Formlosigkeit, Gift (TP)

Reaktionen der anderen Parteien

- **Quoran:** Asmandius konnte Anthalys unbemerkt einen Stich versetzen, da er ihren Kaufvertrag als Fälschung identifizieren kann (und dies auch bei einem der Verwaltungsgespräche der Stadt tut, woraufhin Anthalys ihre Ansprüche auf die Mine umgehend niederlegt). Calrissio hingegen steht in der Schuld des jungen Optimaten und beliefert fortan die Magofaktur der Quoran zu einem besonders günstigen Kurs mit Optrilith (Phraisopos +20 Rufwert, Rhidaman -10 Rufwert).
- **Rhidaman:** Da Anthalys weiß, dass sie sich zunehmend isoliert, tritt sie die Flucht nach vorne an und bietet Calrissio bessere Konditionen für den Einkauf von Werkzeugen und Rohstoffen an, was dieser auch wahrnimmt (Weiße Wölfe +30 Rufwert, Quoran -20 Rufwert, Phraisopos +10 Rufwert).
- **Phraisopos:** Calrissio wird kaum bemerken, dass jemand bei ihm eingebrochen ist, wenn die Charaktere nicht aufgefallen sind. Schließlich ist bei ihm nichts gestohlen worden. Allerdings ist er sich bewusst, dass er Anthalys nicht mehr trauen wird, egal, wie gute Preise und Geschäfte sie anbietet, um sich innerhalb der Stadt nicht zu isolieren.
- **Weiße Wölfe:** Da Anthalys ahnt, dass sie Calrissio nicht kaufen kann, und ihr etliche Klienten verloren gehen, sucht sie Verbündete, die auch die Muskeln spielen lassen können, und versucht eine Allianz mit den Weißen Wölfen einzugehen. In der Folge kommt es dahingehend zu Verhandlungen zwischen den beiden Parteien.

Was am Ende bleibt

Nach Anthalys' Betrugsversuch herrscht in der Stadt eine gefährliche Ruhe, in der sich alle Parteien auf zukünftige Konflikte vorbereiten. Allen ist klar, dass Calrissio in kurzer Zeit die wichtigste Person in der Stadt (und der Provinz) werden könnte, da er der einzige ist, der im Norden des Imperiums große Mengen reines Optrilith anbieten kann. Etliche Gefolgsleute der übrigen Parteien überlegen, ob es nicht Zeit ist, zu Calrissio überzulaufen

- **Phraisopos: 150 Erfahrungspunkte**, 2 Spezielle Erfahrungen
- **Quoran: 75 Erfahrungspunkte**, 1 Spezielle Erfahrung
- **Rhidaman: 200 Erfahrungspunkte**, 3 Spezielle Erfahrungen
- **Weiße Wölfe: 175 Erfahrungspunkte**, 3 Spezielle Erfahrungen
- **Spezielle Erfahrungen:** *Schlösser knacken, Schleichen, Klettern, Körperbeherrschung, Athletik, Magiekunde, Mechanik, Gassenwissen, Sich verkleiden, Menschenkenntnis, Überzeugen, Überreden.*

Verrat sucht Verräter

Zeitpunkt: Variabel, aber es sollten erste Aufträge im Dienste einer Partei absolviert worden sein.

Stichworte: An- und abgeworben werden, verschiedene Auftraggeber gegeneinander ausspielen; wer traut noch einem Wendehals?

Herausforderungen: Einschätzung der Auftraggeber, Verhandlungen, Intrige

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

Grundsituation

Die Charaktere sind mit einem Auftrag betraut worden, den sie nicht guten Gewissens ausführen können, oder sie misstrauen ihrem Auftraggeber. Vielleicht wollen sie auch aus finanziellen Gründen oder in der Hoffnung auf ein bestimmtes Amt die Seite wechseln. Je nach Hintergrund mag der bisherige Auftraggeber gelassen bleiben, seine Sicherheitsmaßnahmen verstärken oder seinerseits Aktionen starten, um die Charaktere auszuschalten und so zu verhindern, dass ihr Wissen in die falschen Hände gerät. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, dass die Charaktere ihren Verrat nicht öffentlich bekannt machen und scheinbar weiterhin ihrem ehemaligen Herrn dienen.

Beteiligte Parteien

● **Bisherige Partei der Charaktere:** Hier stellt sich zuerst die Frage, ob der bisherige Auftraggeber von den Bedenken und der Unzufriedenheit der Recken weiß. Auch, was sie von seinen Geheimnissen wissen, kann für den bisherigen Auftraggeber den Unterschied ausmachen, ob er den Charakteren ein paar örtliche Schläger auf den Hals hetzt oder lieber einen teuren Spezialisten aus der Metropole anwirbt. Vielleicht will der bisherige Auftraggeber ja auch, dass die Charaktere mit bestimmten Informationen zu einem Konkurrenten überlaufen.

● **Zukünftige Partei der Charaktere:** Je länger die Charaktere für einen einzelnen Auftraggeber gearbeitet haben, desto größer ist für andere die Versuchung, einen der Charaktere zu korrumpieren. Angesichts des möglichen Wissens eines – oder mehrerer – Überläufer, die eng mit einer Konkurrenzpartei zusammen gearbeitet haben, ist man bereit, den Verrat mit klingender Münze und der Übergabe wichtiger Informationen zusätzlich zu entlohnen. Dabei werden besonders gerne Posten und Landgüter vergeben, da diese den Charakter an seinen neuen Auftraggeber binden und nicht so einfach veräußert werden können. Doch wird der zukünftige Auftraggeber der Recken immer wissen: Die Charaktere sind nicht vertrauenswürdig. Wer einmal verraten hat, wird dies wieder tun. Von daher wird es sehr schwer, beim neuen Auftraggeber an bestimmte Informationen zu kommen.

● **Die Charaktere:** Sie sollten gut abwägen, ob sie zu Verrätern werden. Selbst ein vermeintlich guter Grund kann zu erheblichen Problemen in einer Stadt wie Brajanopolis mit ihrem komplexen Beziehungsgeflecht führen. In der Gruppe mögen unterschiedliche Meinungen vorherrschen. Lösen Sie derlei Differenzen am besten in einer rollenspielerischen Diskussion auf, bei der die Argumente aller Gruppenmitglieder abgewogen werden.

Gespaltene Gruppe

Der Verrat an einem bisherigen Auftraggeber kann die Gruppe spalten. In diesem Fall sollten Sie diese – wahrscheinlich – einmalige Gelegenheit rollenspielerisch nutzen. Erst einmal können Sie die Spieler ernsthaft gegeneinander agieren lassen und diese zeigen lassen, was sie über ihre Gefährten wissen. Allerdings sollten Sie die Möglichkeit nutzen, die Gruppe spätestens im Finale wieder zu vereinen. Natürlich können Sie auch mit einem Spieler einen scheinbaren Verrat am bisherigen Auftraggeber und der eigenen Gruppe inszenieren, bei dem der vorgeblich verräterische Gefährte in Wahrheit als Doppelagent seiner Gruppe und deren Auftraggeber dient.

Mögliche Hintergründe

Nachfolgend finden Sie einige Varianten dessen, was um die Charaktere herum vorgeht und diese zum Überlaufen zu einer anderen Gruppierung veranlassen könnte.

● **Die Intrige:** Innerhalb der Organisation, in der die Charaktere bis zu diesem Zeitpunkt ihre Aufträge erfüllt haben, ist jemand über die Tätigkeit der Recken unzufrieden. Dies kann daran liegen, dass die Charaktere diese Person verärgert haben oder ihr schlicht bei ihren eigenen Plänen im Weg stehen.

● **Amoralischer Auftrag:** Der Auftraggeber befiehlt den Charakteren gezielt etwas Verwerfliches zu tun, etwa eine ganze Familie möglichst brutal zu töten. Natürlich plant er nötigenfalls, seine Handlanger als die Schuldigen dastehen und fallen zu lassen. Nun müssen die Recken überlegen, ob sie den Auftrag ausführen oder sabotieren.

● **Falsche Informationen:** In dieser Variante befiehlt der Auftraggeber den Charakteren etwas Ähnliches, wurde aber selbst Opfer einer Intrige beziehungsweise falschen Information. Können die Recken ihren Dienstherrn davon überzeugen, seinen Auftrag zurückzuziehen?

● **Treueprüfung:** Der bisherige Auftraggeber (oder eine der anderen Gruppierungen) will die Loyalität der Charaktere überprüfen. Bei einer Aufgabe, welche die Recken übertragen bekommen, kommt es zu einem moralischen Problem (sollen sie beispielsweise in ein Gebäude einbrechen, um dort unauffällig wichtige Unterlagen zu stehlen, werden die Abenteurer von einem Kindermädchen mit einem Kleinkind überrascht).

Wie weit würden die Charaktere gehen, um ihren Auftrag zu erfüllen – und wie unauffällig gehen sie vor?

● **Das liebe Geld:** Man bietet einem Charakter Geld, Landgüter oder Titel an, um ihn in einem entscheidenden Moment zum Überlaufen oder zur Sabotage einer bestimmten Aktion zu bewegen. Entweder wird die Gruppierung gewechselt, oder der Recke wird erpressbar.

Intrigenvorschläge

● **Verunglimpfen:** Es ist relativ leicht, gefälschte Beweise auftauchen zu lassen, um eine Person von Stand zu diskreditieren. Und es ist fast unmöglich zu verhindern, dass dessen Name und Ruf in der Stadt dadurch geschädigt wird. Die Gerüchte, welche intrigante Charaktere über andere in die Welt setzen, sollten beweisbar sein, denn die Spur wird früher oder später zu ihrem Urheber zurückverfolgt werden. Jemand, der neu im Spiel um die Macht in Brajanopolis ist, wird nicht nett behandelt. Die Mächtigen der Stadt statuieren gern ein Exempel.

● **Der Segen der Götter:** Auch wenn myranische Götterdiener eher Beamte sind, lässt ein Wirken im Segen der Oktade oder des vertretenden Gottes eine Person gut aussehen. So könnten die Charaktere (etwa, wenn sie selbst Geweihte sind) in das Machtgeflecht eingreifen und die Geweihten der Stadt unauffällig beeinflussen. Wer den Segen der Götter verliert (was man durch fingierte Unfälle und gekaufte Predigten bewerkstelligen kann), dessen Untergebene werden bereit sein, ihren Anführer zu verraten und ihn zu bestehlen. Oder sie sind nicht mehr bereit, für ihn zu sterben – oder verraten ihn ihrerseits.

● **Die Geister der Vergangenheit:** Jeder der Optimaten der Stadt hat Dreck am Stecken – man muss ihn nur finden. Allerdings sind manchen Personen (zum Beispiel Telo'shi, dem Anführer der Weißen Wölfe) ihre vergangenen Schandtaten egal, oder der eigene schlechte Ruf wird sogar als Abschreckungsmittel kultiviert.

● **Verschwörung:** Natürlich kann man sich mit anderen Machtgruppen insgeheim verbünden, um den eigenen Auftraggeber auszuschalten – zwei Dinge erschweren den Charakteren aber bei dieser Methode das Leben: Zum einen die Tatsache, dass jedes Optimatenhaus Spione und Informanten bei den übrigen positioniert hat – und zum anderen die Tatsache, dass kaum jemand erwiesenen Verrätern in seinem Dienst wirklich vertraut.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Was können die Charaktere in einigen der oben genannten Fälle tun? Einige Vorschläge wollen wir an dieser Stelle präsentieren.

Gegenintrigen

Wer Intrigen spinnt, kann sich leicht in seinen eigenen Netzen verstricken. Das müssen die Charaktere verstehen, wenn sie nicht nur auf die Anschuldigungen reagieren wollen. Sie müssen von sich aus aktiv werden und Beweise sammeln (Proben, die das gesamte soziale Raster abdecken, sollten hierbei hilfreich sein). Wenn diese nicht belastend genug sind, müssen sie glaubwürdigere Beweise beschaffen, um den Intriganten zu diskreditieren und unschädlich zu machen. Diese Beweise können auf unterschiedliche Weise beschafft werden: Profane Einbruchsmethoden werden durch die Formeln BLICK DURCH DIE WAND, FLUCHTWEG DURCH STEIN, TELEPORT, FLIEGEN, ÖFFNENDE HAND und WERKZEUG AUS DEM NICHTS [DIETRICH] sehr erleichtert, und man kann unauffällig nach Beweisen suchen beziehungsweise diese im Besitz des ursprünglichen Intriganten platzieren (und ihn damit überraschend konfrontieren). Ein geschickt gesprochenes EIDSEGGEN oder HEILIGER BEFEHL kann jede Intrige in sich zusammenbrechen lassen. Gegen eine Spende in richtiger Höhe, findet sich bestimmt ein Geweihter, der diese Liturgie spricht.

Moralische Instanz spielen

Hier können die Charaktere an die Öffentlichkeit gehen und diese über vermeintliche oder tatsächliche Schandtaten des Auftraggebers entrüsten. Mit dem richtigen schauspielerischen Talent (oder auch einem gut bezahlten Ausrufer) kann man den bisherigen Auftraggeber gesellschaftlich unmöglich machen. Außerdem steht man im Blickpunkt der Öffentlichkeit, so dass der bisherige Auftraggeber sehr wahrscheinlich von allzu gewalttätigen Schritten (siehe Probleme) absehen wird – es sei denn, er möchte ein Exempel statuieren.

Öl ins Feuer

Natürlich können die Charaktere es auch schaffen, mehrere Parteien noch weiter gegeneinander aufzubringen, so dass es zu blutigen Straßenkämpfen kommt. Allerdings ist das Beziehungsgeflecht in Brajanopolis so eingespielt, dass man irgendwann bemerken wird, dass die Fremdlinge hinter den Vorfällen stecken, die zu der explosiven Situation geführt haben. In diesem Fall wird es für die Charaktere eng und sie sollten darüber nachdenken, Brajanopolis zu verlassen. In diesem Fall endet das Abenteuer an dieser Stelle.

Ans Messer liefern

Eine Art von Verrat ist es auch, nichts zu tun, um den Auftraggeber zu verteidigen, wenn dessen Gegner aktiv werden. Entweder bieten die Abenteurer dem Gegner Beweise und tragen so zum potenziellen Sturz des Vorgesetzten bei, oder sie leisten bei einem Übergriff keine Hilfe. Auch vor einem optimatischen Stände- oder Cammergericht (Ersteres ist wahrscheinlicher, da es kaum Cammern vor Ort gibt und man Einmischung von außen verhindern möchte) können die Charaktere jegliche Aussage zugunsten des

Auftraggebers verweigern und ihn so in Schwierigkeiten bringen. Diese Form der relativen Tatenlosigkeit, bei der die Charaktere hoffen, dass die übrigen Gegner genug gegen ihren Auftraggeber in der Hand haben, damit dieser erledigt ist, dürfte wahrscheinlich schiefgehen und den Charakteren einen machtvollen Feind einbringen. Andere Machtgestalten der Stadt dürften sich fragen, ob die Charaktere, falls sie diese in ihre Dienste übernehmen, ähnlich illoyal zu ihnen sind.

Die Nacht der langen Messer

Deutlich spannender ist es, wenn die Charaktere selbst aktiv werden und sich gewaltsam gegen ihren bisherigen Auftraggeber wenden. Wenn dies schiefgeht, haben sie einen mächtigen Gegenspieler, der genau weiß, wer sein Feind ist. Entschließen sich die Charaktere, mit Gewalt gegen ihren bisherigen Auftraggeber vorzugehen, so sollten sie einen entsprechenden Gönner haben, der hinter ihnen steht und sie in der Folge gegen den bisherigen Auftraggeber schützt, sollte dieser den Verrat der Charaktere überleben. Folgende Konstellationen ergeben sich bei einem gewaltsamen Vorgehen gegen den eigenen Auftraggeber:

- **Calrissio:** Hat kein Problem damit, wenn Telo'shi und Oreistes beseitigt werden, da er der Meinung ist, dass er Waaski'nah und Asmandius leichter kontrollieren kann. Anthalys hingegen ist seine liebste Spielgefährtin geworden – und ihre Intrigen würden ihm fehlen. Außerdem gibt es seiner Meinung nach niemanden, der sie vor Ort adäquat ersetzen könnte.
- **Oreistes:** Hat sich mit den meisten Anführern der hiesigen Machtgruppen arrangiert – lediglich das unverschämte Glück Calrissios ärgert ihn maßlos. Ob er einen Mordplan gegen den jungen Optimaten unterstützt, hängt davon ab, ob die Charaktere ihm die Besitzrechte über die Optrilithmine verschaffen können.
- **Anthalys:** Anthalys schätzt den Status quo. Was die Optrilithmine angeht, so arbeitet sie gerade an einem weiteren Plan, um diese in ihren Besitz zu bringen. Also wird sie keinen mörderischen Plan der Charaktere unterstützen, sondern ihre bedrohten Standesgenossen über die Gefahr informieren, so dass diese Gegenmaßnahmen ergreifen können.
- **Telo'shi:** Dem Wolfsalben sind sämtliche Optimaten zuwider. Da er allerdings in Teilen von Anthalys abhängig ist, würde er ein Komplott gegen die Rhidaman-Optimatin sehr wahrscheinlich an diese verraten.
- **Die Führer des Bergarbeiter-Collegiums:** Hier wird man keinen Umsturzversuch unterstützen – vor allem, um nicht auf die eigenen Pläne aufmerksam zu machen, welche die extremeren Vertreter des Collegiums planen. Beispiele für mögliche Attentatsformen finden Sie auf Seite 116.

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Profane Sicherheit:** Wie sehen die üblichen Sicherheitsmaßnahmen und der Tagesablauf der Person oder Organisation aus und wie kann man diese am besten unterlaufen, wenn man Teil der jeweiligen Organisation ist?

Dies ist eine Prüfung: Die Charaktere können gegenüber den für Sicherheit und Fallen verantwortlichen Mitgliedern der Organisation behaupten, dass sie die Sicherheitsmaßnahmen testen wollen. Hierbei werden Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überzeugen* notwendig, die je nach Verhältnis zur entsprechenden Person modifiziert werden.

Weitere Verräter: Wenn es weitere Mitglieder innerhalb der Partei des Auftraggebers gibt, die mit dessen Aufträgen und Verhalten nicht zufrieden sind, wird es für die Charaktere deutlich einfacher. Allerdings müssen diese anderen potenziellen Verräter erst einmal identifiziert und überzeugt werden.

Auf's Geratewohl: Wenn die Charaktere Nachteile wie impulsiv aufweisen oder gerade einen Auftrag erhalten haben, den sie höchstens mit starken moralischen Bedenken durchführen könnten, kann es sein, dass sie spontan und ungeplant ihren Verrat durchführen. In so einem ungeplanten Fall werden die Charaktere bald große Probleme bekommen – bis hin zum Status Gesucht V, falls sie wirklich Gewalt gegen ihren optimatischen Auftraggeber ausgeübt haben.

● **Magische Sicherheit:** Die meisten Sicherheitsmaßnahmen bezüglich der magischen Sicherheit werden von den Optimaten der jeweiligen Partei selbst entworfen, verzaubert und ausgelegt. Magische Kreaturen (Chimären, Golems, Elementarwesen, Dämonen, Stellare) können mit wenigen Worten des Auftraggebers von reglos dastehenden Statuen zu tödlichen Gegnern werden. Gespeicherte Zauber und komplexe Artefakte mögen Auslöseworte oder Gesten haben, vielleicht aber auch nur zu bestimmten Zeiten (z.B. nachts) aktiviert sein. Wirklich sicher, nicht in eine magische Falle zu tappen, kann man nur mittels eines **MAGISCHEN BLICKS** sein, um diese vor ihrer Auslösung zu entdecken.

● **Misstrauische Helfer:** Natürlich sind die plötzlich auftauchenden Charaktere nicht die einzigen Gefolgsleute, die dem Auftraggeber gegenüber loyal oder illoyal sind. Manch einer könnte den Charakteren gegenüber von Beginn an misstrauisch eingestellt sein und muss vor einem möglichen Verrat erst aus dem Weg geräumt werden. Ansonsten könnte der Scherge (suchen Sie sich einen passenden aus der Beschreibung der jeweiligen Organisation heraus) zu einem Problem werden: Entweder lauert der Untergebene auf einen Fehler der Charaktere oder arrangiert, sobald sich sein Verdacht erhärtet, dass die Abenteuerer Verrat begehen wollen, eine Falle. Ob er seinen Chef über seinen Verdacht informiert, liegt bei Ihnen (und auch, was dieser wegen der Recken unternimmt).

Der schnurrende Amaunir

Lasche Sicherheitsmaßnahmen: Natürlich kann es auch sein, dass die Partei, welche die Charaktere zu verraten gedanken, die Ausmaße dessen, was in Brajanopolis geschieht, oder ihre eigene Macht in der Geschichte noch nicht verstanden hat – und die Alltagsicherheit noch nicht verstärkt hat und den zahlreichen neuen Gefolgsleuten blindlings vertraut.

Der tobende Minotaurus

● **Aufmerksame Beobachter:** Die Recken werden von einem Untergebenen des bisherigen Auftraggebers verfolgt und beobachtet. Wenn sie der Meinung sind, verfolgt zu werden, steht den Abenteurern eine Probe auf *Sinnesschärfe* +2 zu. Dieser kann jedoch improvisieren und schnell versuchen, sich zu verkleiden oder zu verstecken (Proben jeweils um 4 Punkte erschwert). Gelingt es den Charakteren, zuerst 20 TaP* anzusammeln, so bemerken sie den Verfolger und können etwas gegen ihn unternehmen (um diesen abzuhängen ist eine *Gassenwissen*-Probe+9 notwendig). Ob der Untergebene in eigener Sache oder im Auftrag seines Herrn unterwegs ist, liegt bei Ihnen und stellt eine mögliche Verknüpfung zum Punkt *Misstrauische Helfer* (siehe oben) dar.

● **Verratene Verräter:** Der Verrat der Charaktere war eine von langer Hand geplante Intrige. Die Informationen, die angeblich wichtig sind, waren einfach nur eine Finte der Partei, welche die Charaktere verraten haben, um einerseits bei der neuen Partei der Charaktere Verwirrung zu stiften und diese vielleicht sogar in eine Falle zu locken. Außerdem werden so die verräterischen Charaktere bei ihrer neuen Partei in Misskredit gebracht.

● **Verrat fällt auf die Verräter zurück:** Haben sich die Charaktere dem falschen Optimaten gegenüber anvertraut, um Unterstützung zu erhalten, mag dieser die Charaktere ebenfalls verraten und ihren bisherigen Auftraggeber über deren Pläne informieren.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Wer nicht einmal vortäuschen kann, dass ihm Ehre und Loyalität etwas bedeuten, für den hat Oreistes nur Verachtung übrig. Diese Person wird es fortan sehr schwer haben, mit dem eigenbrötlerischen Cammervorstand auch nur ins Gespräch zu kommen. Gerät der alte Optimat in Wut, so neigt er zu Kurzschlusshandlungen und wird den erstbesten Meuchler oder eine Handvoll Schläger auf die Abenteurer ansetzen.

● **Rhidaman:** Geschäft ist Geschäft – und mit Leuten, die ihre Rechnung nicht zahlen, macht man irgendwann keine Geschäfte mehr. Haben die Charaktere mit den ortsan-

sässigen Rhidaman gebrochen, so stehen sie unter einem Embargo, was so viel bedeutet, dass sie in allen Etablissements der Rhidaman (und ihrer Klienten) Hausverbot haben und ihnen in den Geschäften des Hauses nichts verkauft wird. Andererseits findet sich immer ein scheinbar bestechlicher Händler oder Wirt, der die Recken doch bedient – gegen einen deutlich erhöhten Preis. Auch ein Attentat ist möglich – eventuell benötigen die Recken danach teure Heilmittel.

● **Phraisopos:** Hier sieht man einen Verrat als Möglichkeit und erwartet ihn angesichts des Erfolgs mit der Op-trilithmine geradezu. Wer also keine wichtige Position in der hiesigen Organisation innehat, erhält nur scheinbar bedeutende Informationen über Abläufe, Strukturen und Sicherungen. Es bleiben stets Überraschungen, die einem Verräter bei seinem zukünftigen Dienstherren das Leben schwer machen werden.

● **Weißer Wölfe:** Wer zugunsten dieses Cirkels seine bisherigen Auftraggeber verrät, erhält bald darauf den Nachteil Gesucht I. Gleichzeitig muss man sich eine Stellung im Rudel hart erkämpfen und diese dauerhaft verteidigen. Zudem haben es Menschen sehr schwer, in dessen Hierarchie aufzusteigen.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Bei einer bürgerlichen Vereinigung ist der Zusammenhalt wichtig. Kann man sich auf den anderen nicht mehr verlassen, so ist dieser für die Gemeinschaft nutzlos, ja gefährlich (und endet am besten in einer Schlackegrube, wird angekettet in einer Mine „vergessen“, die gerade versiegelt wird, oder Ähnliches).

● **Sonstige:** Flaphyria dir Aphirdanos sieht Verrat von Untergebenen als Treulosigkeit an, die sie nicht unterstützen möchte. Allerdings wird sich ihre Einstellung zum Thema Verrat noch sehr wandeln.

Was am Ende bleibt

Wenn die Charaktere sich zu einem Verrat entscheiden, sollte dies gut überlegt sein, da sie sich auf jeden Fall neue Feinde machen. Je nachdem wie ausführlich die Überlegungen und Diskussionen zum Verrat und die Konsequenzen ausgespielt werden, sollten die Charaktere zwischen **150 und 250 Erfahrungspunkte** erhalten. Zudem erhalten sie drei Spezielle Erfahrungen aus folgender Liste: *Gassenwissen*, *Sich verkleiden*, *Menschenkenntnis*, *Überzeugen*, *Überreden*, wenn es zu Kämpfen oder Attentaten auf die Charaktere kam eventuell auch ein Kampftalent, *Sinnenschärfe*, *Heilkunde Wunden* oder *Heilkunde Gift*.

Die Ränke der Mächtigen

Den Rauschkrautsumpf austrocknen

Zeitpunkt: Zwei bis vier Oktale nach Bekanntwerden des Optrilithfundes

Stichworte: Größere Belastungen durch mehr Arbeit führen zum Wunsch nach Betäubung, Ermittlungen gegen einen unbekanntem Rauschgift Händler, Interaktion mit zahlreichen NSCs

Herausforderungen: Spurensuche, Ermittlungen, Giftidentifizierung, Intrige

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Wir können nicht volle Leistung bringen, wenn unsere Arbeiter berauscht sind. Sorgt dafür, dass derjenige, der die Rauschmittel vertreibt, verschwindet, seine Geschäfte einstellt oder stirbt. Ihr erhaltet eine stattliche Belohnung dafür. Sollte es euch gelingen, derlei Geschäfte zu übernehmen und ihre schadhafte Wirkung zu den Arbeitern unserer Konkurrenten zu bringen, so erhaltet ihr natürlich einen Bonus.“

—Akitius, neuzeitlich

Grundsituation

Einige Gruppierungen, deren Aufgaben und Liegenschaften den Einsatz zahlreicher Arbeiter verlangen, beklagen den enormen Anstieg des Rauschmittelkonsums in der Arbeiterschaft. Häufig werden hierbei Rauschmittel konsumiert, die stark süchtig machen, die Aggressivität steigern und damit einhergehend die Arbeitsleistung enorm senken. Weiterhin kommt es zu einer Welle von Einbrüchen, Diebstählen und Überfällen der Abhängigen, die ihren Konsum finanzieren müssen. Je nachdem, in wessen Diensten die Recken stehen, kann es auch sein, dass einfach nur ein Mitbewerber ausgeschaltet werden soll.

Beteiligte Parteien

● **Quoran:** Keiner der Optimaten ahnt, dass *Alogius* (39, 1,74 Schritt, fahriger Blick, nervös, tyrannisch, *meisterlicher Alchemist*), ein in der Quoran-Magofaktur beschäftigter Alchemist, nebenher diverse alchemistische Rauschmittel erschafft. Zum einen, weil er selbst abhängig ist, zum anderen, um einen gewissen Nebenverdienst zu haben.

● **Rhidaman:** Viele eher erfolglose Goldsucher geben ihr wenig Geld lieber für Rauschmittel aus, um ihren tristen und harten Arbeitsalltag zu vergessen, als in den Schenken der Stadt (die größtenteils von den Rhidaman kontrolliert werden) – aus Anthalys' Sichtweise würde die Kontrolle über den Schwarzmarkt der Rauschmittelhändler die Verluste in den Tavernen der Stadt ausgleichen.

● **Phraisopos:** Die Phraisopos fühlen sich einerseits durch den Handel mit Rauschmitteln in der Stadt geschädigt (es fallen immer wieder freie Arbeiter auf den ländlichen Domänen aus, die durch ihre Sucht unzuverlässig werden), andererseits nutzen sie es gezielt, um die Arbeitsklaven in ihrer Mine abzustumpfen und so besser unter Kontrolle zu halten. Dass dadurch eine höhere Verlustrate unter den Sklaven entsteht, interessiert Calrissio nicht besonders. Er lässt mit seinen Sklavenkarawanen auch immer säckeweise Khaytblätter aus dem Süden nach Brajanopolis schaffen, um die Arbeitsleistung seiner Sklaven zu erhöhen. Ein Teil der Lieferungen landet als sogenannter Armeleuterausch bei den Straßenhändlern.

● **Weißer Wölfe:** Natürlich sind die Weißen Wölfe am tiefsten in den Handel mit allerlei berauschenden Substanzen verstrickt. Und dies noch nicht einmal im Verborgenen, sondern ganz offen. Alchimistisch veredelte Mittel handelt die Bande jedoch nur im Auftrag einer weiteren Partei. Denn selbst hat man weder Veredelungsbetriebe noch Alchimisten, die komplexere Rauschmittel herstellen können. Und der einzige Ort, in dem man selbst etwas anbaut, ist ein alter Minenschacht, in dem einige verrückte Rhogolonen berauschende Pilze kultivieren.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Hier ist man natürlich auf die Arbeitskraft der Mitglieder angewiesen, um weiterhin eine gewisse Machtposition inne zu haben. Deshalb wird das Collegium alles tun, um die Charaktere bei ihrer Suche nach den Hintermännern des Rauschmittelrings zu unterstützen.

● **Sonstige:** Das Prätorium, die örtlichen Kleriker, Verwaltungsorgane und die Horasial- bzw. Provinzgesandten werden in Predigten, Ansprachen und Verlautbarungen den Konsum von Rauschmitteln verdammen – aber wenig dagegen unternehmen. Die Prätoriums-Garden erhalten den Auftrag, ertappte Verkäufer von Rauschmitteln öffentlich auszupeitschen.

Mögliche Aktionen

ohne Charakterbeteiligung

● **Hey, du:** Überall lungern Straßenverkäufer herum, die versuchen, fast jedem fast jedes Rauschmittel zu verkaufen. Dabei gehen sie wenig subtil vor und sprechen die Passanten offen an. Manche verschenken kleine Probiermengen von stark abhängig machenden Mitteln oder bieten den sofortigen Konsum an. In den ärmeren Stadtvierteln ist es bald normal, sich nicht mehr zu betrinken, so dass manche Wirte selbst in ihren Tavernen Drogen anbieten.

- **Geduldet und abgezockt:** Die Konsumenten zumindest einiger Rauschmittel dürfen in bestimmten Tavernen gemächlich ihren Rausch genießen – unter der Voraussetzung, dass etwas getrunken oder gegessen wird. Manchmal werden die berauschten Personen von den Wirten ausgeplündert und finden sich später im Straßenschlamm wieder.
- **Razzien:** Auf Bitten Anthalys' geht die Siminiagarde verstärkt gegen die Konsumenten und Händler vor, führt Razzien durch (vor allem in den Tavernen und Schenken, die nicht zu den Klienten der Rhidaman gehören) und nimmt Konsumenten und Händler fest, die dann auf der Mercatoria öffentlich ausgepeitscht werden. Ein großer Teil der bei diesen Razzien beschlagnahmten Rauschmittel wird öffentlich verbrannt.
- **Widerstand:** Diese Praxis muss jedoch bald aufgegeben werden, da sich zum einen die Schutzherrn der häufig kontrollierten Tavernen zu Wort melden und sich bitter beim Prätorium beklagen. Zum anderen organisieren die Weißen Wölfe ihre Händler, die sich in einer Gasse mit mehreren Leuten konzentrieren und kleinere Patrouillen einkesseln und mit Totschlägern und Dolchen attackieren. Als die ersten Gardisten schwer verletzt werden, zieht sich die Garde zurück, um sich neu zu organisieren (so der Text des Ausrufers. Bedeutung: Unsere Offiziere wurden mittlerweile bestochen und wir sollen nichts weiter unternehmen).
- **Geschäfte hinter dem Vorhang:** Vertreter fast aller Parteien versuchen hinter den Kulissen, Einfluss auf das Geschäft mit Rauschmitteln zu nehmen. Mancher will sich persönlich bereichern, mancher für seine Partei zukünftige Pfründe sichern.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Verkäufer aushorchen

Relativ leicht ist es, die Verkäufer von Rauschmitteln zu finden, die überall in der Stadt ihre Ware für mehr oder weniger kleines Geld anbieten. Schnell zeigt sich, dass es beinahe ein halbes Dutzend kleinerer Gruppen gibt, die Rauschmittel der verschiedensten Arten in die Stadt schmuggeln und dort verkaufen. Die drei wichtigsten sind:

- **Alogius' Gruppe:** Die größte und auffälligste Gruppierung ist die des Alchimisten Alogius, der seine Werkstätten in der Magofaktur der Quoran eingerichtet hat und dort einige der potenteren Rauschmittel herstellt. Er ist verantwortlich für Fuhypnos, Mibel-Absud, Feuerposaunen-Absud und vor allem Blutkirschensaft. Durch eine Übereinkunft mit den Weißen Wölfen kann er deren Leute für den Verkauf nutzen. Drei von vier Rauschmittelverkäufern in der Stadt gehören dieser Gruppe an. Erst seit relativ kurzer Zeit aktiv, dafür aber sehr energisch.
- **Xassambris:** Vornehmlich rhogolanische Händler und Kunden prägen das Bild dieser Gruppe, die seit geraumer

Zeit unter der rhogolanischen Gemeinde aktiv sind, aber lange nur mit bestimmten, natürlichen Rauschmitteln handelten (z.B. Psilocyapilze, Totenpilze und Vergessensharz). Versucht sich erst in letzter Zeit an veredelten Quanokristallen und kämpft darum, Menschen und andere Rassen in ihren Kundenkreis aufzunehmen, ist diesen gegenüber aber voreingenommen. Es gibt eine gewisse Nähe zum Bergarbeiter-Collegium (vornehmlich zum eher künstlerischen Zweig).

- **Der Schattenkreis:** Diese Gruppe hat fast keinerlei Straßenhändler, beliefert aber einige Schenken und hat auch zwei Häuser, in denen die Wissenden ihre Räusche genießen können. Ist nicht in irgendwelche Strukturen eingebunden und hält sich bedeckt.

Die Spur der Rauschmittel

- **Kneipenschlägerei mit einem Berserker:** In einer Taverne können die Charaktere hören, wie jemand laut und unartikuliert schreit. Nur wenige Momente später fliegt ein amaunischer Körper durch eines der Fenster auf die Straße und von drinnen sind die typischen Geräusche einer Schlägerei zu hören. Sehen die Charaktere nach dem Rechten, beobachten sie, wie ein groß gewachsener Mensch austrastet, das Mobiliar zertrümmert und Gäste und Wirt verprügelt. Dabei agiert der Mensch wie beim Nachteil Bluttausch. Erst wenn er bewusstlos ist, wird er sich beim Erwachen wieder beruhigt haben. Er gibt den regelmäßigen Konsum von Blutkirschensaft zu und hat sich kurz vorher eine besonders große Portion gegönnt. Beschämt nennt er den Namen des Straßenhändlers, der ihm den Saft verkauft hat. Er hat noch eine kleine Phiole mit dem Siegel der quoranschen Magofaktur bei sich.

- **Gemütliche Rhogolanen:** Vor einem rhogolanisch geprägten Gasthaus hat es sich eine Gruppe junger Rhogolanen gemütlich gemacht und raucht langstielige Pfeifen. Es duftet sehr süßlich. Alle lachen und sind entspannt. Befindet sich unter den Charakteren ein Rhogolane, so kann dieser (und nur dieser) erfahren, bei wem er etwas Vergessensharz bekommen kann.

- **Auf der Straße:** In manchen Vierteln dauert es nicht lange, bis man angesprochen wird, ob man etwas zur Entspannung oder für schöne Farben benötigt. Stimmen die Charaktere zu, so lässt sich der Händler den Betrag, auf den man sich geeinigt hat, geben, um die Ware zu holen. Ein Charakter kann ihm mittels einer *Schleichen*-Probe +5 zu seinem Lager folgen.

- **Bekannte:** Mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe +15 (abzüglich der Punkte in *Alchimie* über 7) kann man erkennen, wenn eine den Charakteren bekannte Person Rauschmittel konsumiert hat. Zwar wird die Person den Konsum leugnen oder herunterspielen wollen, letztlich aber bei gutem Zureden von einem der Häuser des Rausches berichten. Nur wenn der Bekannte glaubt, dass die Charaktere ihm keinen Ärger bringen, wird er ihnen das Lösungswort mitteilen, mit dem man die Rauschgifthöhle betreten kann: Thearchenblut!

Ein Lager hochnehmen

Sobald sie eine Spur haben, können die Charaktere ein kleines Lager hochnehmen. Vorher sollten sie sich bei ihrem Auftraggeber Rückendeckung einholen. Allerdings sollte ihnen klar sein, dass sie mit Gewalt gegen die Wachen vorgehen müssen. Werden diese von der Siminiagarde verhaftet, so sind die Wachen bald wieder auf freiem Fuß (wenn auch übel zugerichtet). Und sie wissen, wem sie das zu verdanken haben. Je nachdem, in wessen Diensten die Charaktere stehen, kann es zu einer blutigen Vergeltungsaktion kommen. Außerdem können die Abenteurer von drei Rauschmitteln (siehe Liste, S. 21, mit W10 auswürfeln welche Sorten vorhanden sind) jeweils 1W20 Portionen erbeuten.

Durch die Straßen der Stadt

Wenn die Charaktere einen Rauschkrauthändler identifiziert haben und versuchen, diesen zur Befragung festzunehmen, kann vieles schiefgehen: eine übersehene Waffe, weitere Händler kommen hinzu oder ein Kunde greift ein. Schon ist der Händler auf der Flucht. Wollen die Charaktere den Flüchtigen gefangen nehmen (etwa um ihn auszufragen), so steht ihnen eine Verfolgungsjagd quer durch die Stadt bevor. Dabei werden Proben auf *Gassenwissen*, *Orientierung*, *Klettern* und *Körperbeherrschung* notwendig, und Sie sollten auch die Ausdauerregeln verwenden, um eine erschöpfende Verfolgungsjagd zu simulieren.

Die Häuser des Rausches

● **Lage und Einlass:** Bei diesen beiden nahe beieinander liegenden Gebäuden in Nerchost handelt es sich um größere gutbürgerliche Häuser, die aber nur über wenige, sehr schmale Fenster verfügen. Klopfte man an der verschlossenen Türe, wird fast sofort eine kleine Luke auf Augenhöhe geöffnet und die Charaktere werden gefragt, was sie wollen. Wenn sie vorgeben Rauschmittel kaufen zu wollen, und zusätzlich das Losungswort („Thearchenblut“) nennen, so öffnet sich eine kleine Klappe in Hüftnähe und je nachdem, was sie kaufen wollen, werden sie gebeten, die entsprechende Summe abzulegen. Die Klappe schließt sich kurz, und beim nächsten Öffnen liegt dort eine fertig zubereitete Portion der gewünschten Substanz. Nur wenn die Charaktere diese sofort konsumieren, werden sie eingelassen (und auch nur die Konsumenten).

● **Die Falle:** Wenn die Charaktere das Losungswort nicht kennen, wird man ihnen – egal welches Rauschmittel sie bestellt haben – entweder Fuhypnol oder Quanakristalle geben. Die Charaktere werden, nachdem sie die Rauschmittel konsumiert haben, die nächsten Stunden heftig befragt, was unter dem Einfluss der Rauschmittel eine vollkommene Desorientierung und Ängste einbringt, bevor sie auf dem Höhepunkt ihres Rausches in die Stadt hinaus geschickt werden. Würfeln Sie für jeden der berauschten Charaktere, ob nachhaltige Schäden zurückbleiben. Je nach Situation erhalten die Charaktere bei einer 20 auf dem W20 einen der folgenden Nachteile permanent: Krankhafte Reinlichkeit, Dunkelangst 5, Einbildungen oder Größenwahn 5. Beim nächsten Besuch steht das Haus leer.

● **Das Innere:** Das Innere der Häuser weist bunte Farben und optische Täuschungen, farbige Schleier und wohlriechendes Räucherwerk auf. Die Gäste können mit Farben ihren Rausch an den Wänden verewigen. Irgendwann, wenn der Rausch vollends einsetzt, mag auch der unscharfe Mann erscheinen und die Charaktere auf den Alchimisten Alogius aufmerksam machen. Dabei wird der Rausch der Charaktere extrem heftig (ohne weitere Nebenwirkungen), und die Person, die hinter dem unscharfen Mann steckt, kann unbehelligt verschwinden.

Bei den Pilzbauern

Über die rhogolanische Gemeinde können Recken dieses Volks recht schnell einen der wichtigsten regionalen Hersteller verschiedener Rauschmittel lokalisieren. In einem alten Stollen soll sich eine Anlage befinden, in der verschiedene natürliche Rauschmittel kultiviert werden. Caranüsse, Quona und Psilocyapilze werden in der Dunkelheit herangezüchtet. Die beiden Rhogolanen *Xassius* (183, 1,34 Schritt, grüne Augen, dreckige Glatze, wilder Bart, Tätowierungen, *meisterlicher Pilzzüchter*) und *Calambiris* (179, 1,37 Schritt, braune Augen, verfilzte, hüftlange Zöpfe, Hautmalereien, Alchimistenschürze, ansonsten von Stiefeln abgesehen, fast nackt, *brillanter Alchimist*) haben auf dem feuchten Boden Psilocyapilze angebaut, während an den Felswänden Quanakristalle wuchern und Sträucher voller Caranüsse wachsen. In einer Ecke befinden sich ein kleines Laboratorium und die Schlafstätten der beiden Zwerge. Außerdem sind in einer Ecke Kisten gestapelt, in denen die hier gezüchteten Waren in die Stadt gebracht werden. Auf einer nahen Bergwiese befindet sich ein mittelgroßes Hanffeld, auf dem der Rohstoff für Vergessensharz wächst. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Situation zu lösen:

● **Melden und Flucht:** Wenn die Charaktere die beiden recht friedlichen Zwerge melden, so werden diese ihre Chance nutzen und eiligst fliehen. Ihre Plantage werden sie dabei bestmöglich abernten und die Reste niederbrennen.

● **Festnehmen:** Wenn die Charaktere die beiden gefangen nehmen und zur Siminia-Garde bringen, merken sie schnell, dass die rhogolanische Gemeinde in der Stadt wenig Verständnis dafür hat. Die Charaktere werden angespuckt und haben es fortan schwer, überhaupt mit den Zwergen zu verhandeln (Rufwert -20 bei allen Rhogolanen). Überdies „vergisst“ ein Mitglied der Garde kurz darauf, die Zelle ordentlich zu verschließen, was den beiden die Flucht ermöglicht. Kurz darauf agieren die beiden wieder aus einem neuen Versteck (und deutlich vorsichtiger).

● **Gütliche Einigung:** Die beiden Zwerge bieten eine gütliche Einigung an: Gegen eine Zahlung von 10 Aural pro Oktal lassen die Charaktere die beiden unbehelligt, dafür kann Xassius von Alogius berichten, der vor einigen Oktalen in die Stadt kam und diese mit potenteren Rauschmitteln überflutete. Man selber will sich zukünftig möglichst unauffällig verhalten und keine Angriffsfläche bieten.

In der Magofaktur

Mehr als nur eine deutliche Spur führt in die Magofaktur. Seien es Fläschchen mit dem Siegel der Quoran darauf oder Rauschmittel, die eine relativ komplexe alchemistische Verarbeitung benötigen. Wenn die Charaktere allerdings nicht in den Diensten der Quoran stehen, wird es schwierig, das Gebäude auf offiziellem Wege zu betreten. Folgende Möglichkeiten bleiben dann (das Gebäude hat Sicherheitsstufe III):

● **Einbruch:** Versuchen die Charaktere, nachts in die Manufaktur einzubrechen, so ist dies nicht allzu schwer. Sie müssen einzig die Wachen der Weißen Wölfe (im Hof und an den Ein- und Aufgängen) umgehen oder leise ausschalten. Gelingt es ihnen dann noch, die Fernkämpfer auf den Laufgängen auszuschalten, können sie sich um Alogius kümmern. Tagsüber in die Manufaktur einzubrechen ist so gut wie unmöglich, da überall Arbeiter, Aufseher und Wachen herumlaufen und man sich als Unbekannter (und erst recht als bewaffneter Unbekannter) schnell einer Untersuchung durch die Wachen ausgesetzt sieht.

● **Als Arbeiter oder Lieferant einschleichen:** Einfache Hilfsarbeiter werden regelmäßig gesucht, haben aber nur Zugang zum Erdgeschoss oder in Gruppen zum ersten Obergeschoss (wenn sie bearbeitete Rohmaterialien dorthin bringen). Allerdings kann sich ein einzelner Charakter dort bei Schichtende verstecken (etwa in einem der Haufen un bearbeiteter Rohmaterialien mittels *Sich verstecken*-Probe +7).

● **Bestechung:** Sextinatarr Serr Quoran, der für die Magofaktur zuständige Honorat, ist bestechlich. Wenn er sich sicher ist, dass die Charaktere nicht gegen ihn ermitteln, wird er gerne eine Führung veranstalten. Zum Preis von 10 Aureal bekommen die Charaktere jeden Raum der Magofaktur zu sehen – und ein einzelner Charakter kann sich unter dem Vorwand, die Räumlichkeiten zu verlassen, in einem leeren Raum verstecken. Einmal in der Magofaktur können die Charaktere nach demjenigen suchen, der die Labororien nutzt, um seine Rauschmittel herzustellen. Je nachdem, wann und für welche Partei die Charaktere die Magofaktur durchsuchen wollen, gibt es unterschiedliche Schwierigkeiten:

● **Tagsüber:** Während der beiden Schichten im Erdgeschoss herrscht hier immer viel Hektik. Lieferanten liefern allerlei Rohstoffe (Blüten, Holz, Metalle, Alkohole usw.) welche dann zerkleinert und in Portionskisten ins Obergeschoss weitergegeben werden. Sextinatarr ist allerdings in eine kleine Unterschlagung von wertvollen Rohstoffen (etwa Gold, von dem bei der Umarbeitung von festen Barren in Goldstaub immer ein wenig verlorengeht) verwickelt und wird deshalb von Alogius erpresst, so dass dieser nachts freie Hand hat und keine Wachen anwesend sind. Ist ihm klar, dass die Charaktere nicht wegen seiner Unehrlichkeit gegen ihn in Oreistes' Auftrag ermitteln, wird er ihnen den Auftrag anbieten, so gegen Alogius zu ermitteln, dass dieser ihn nicht belasten kann. Tagsüber arbeitet Alogius im ersten Obergeschoss. Die Charaktere können, wenn es ihnen gelingt, sich in sein Labororium zu schmuggeln, dort eine Tasche mit einigen Rohmaterialien für Blutkirschensaft finden (Um dies festzustellen, ist eine *Alchimie*-Probe +8 notwendig).



● **Nachts:** Nachts ist nur ein kleiner Teil des ersten Obergeschosses erleuchtet – nämlich der, in dem Alogius Blutkirschensaft und andere Rauschmittel herstellt. Allerdings hat er von Telo'shi (Charaktere +3) Wachen zugeteilt bekommen, die im Gebäude versteckt die Ein- und Aufgänge bewachen (mindestens drei), sich mit Belas auf den Laufgängen oberhalb der Halle verstecken (und somit sowohl den Alchimisten unauffällig bei seiner Arbeit überwachen als auch zugleich auffälligen Besuch bemerken) und auf dem Hof patrouillieren (mindestens einer). Wenn die Wachen ausgeschaltet sind, wird Alogius den Charakteren danken und behaupten, dass Telo'shi ihn erpresst (*Menschenkenntnis*-Probe +7, um die Lüge zu durchschauen), indem er seine Tochter im Hauptquartier der Weißen Wölfe gefangen hält. Er bittet sie, das Mädchen zu befreien – er werde danach sofort Brajanopolis verlassen. In Wahrheit gibt es keine Tochter, und der lügnerische Alchimist will nur die Gelegenheit nutzen, seine Einnahmen (419 Aureal) aus seinen verschiedenen Verstecken zu holen und die Stadt eiligst zu verlassen. Wie die Charaktere mit Telo'shi fertigwerden, ist ihm egal.

Konfrontation mit den Weißen Wölfen

Je nachdem, wie das Verhältnis zu Telo'shi und den Weißen Wölfen ist, gibt es verschiedene Möglichkeiten

● **Mit Gewalt:** Gehen die Charaktere offen in das Hauptquartier der Weißen Wölfe, das Bordell Winterpracht, so werden sie es anfangs mit etwa einem Dutzend Circelmitgliedern zu tun bekommen (je zur Hälfte unerfahrene und

erfahrene Amaunir, Leonir und Neristu), bevor nach 1W6 Spielrunden pro SR 1W6+2 weitere von Telo'shis Gefolgsleuten auftauchen. Erst wenn diese Übermacht die Charaktere in die Ecke gedrängt hat (und diese dabei wahrscheinlich zusammengeschlagen worden sind), wird der Patron des Circels fragen, was denn überhaupt los sei und was dieser Angriff soll.

● **Reden:** Verlangen die Charaktere ein Gespräch mit Telo'shi über Alogius, so wird der Wolfsalb zuerst leugnen, den Alchimisten überhaupt zu kennen. Erst eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +8 deckt die Lüge auf. Einmal erappt wird er zugeben, dass er mit dem Alchimisten auf dessen Wunsch eine Partnerschaft eingegangen ist. Da dieser aber ein Verräter sei, würden die Weißen Wölfe nun jegliche Zusammenarbeit mit ihm beenden.

● **Listig, listig:** Versuchen die Charaktere in das Bordell einzubrechen, so finden Sie dazu alle notwendigen Hinweise auf Seite 70. Allerdings finden Sie nirgends das angeblich entführte Mädchen. Angesichts der zahlreichen anwesenden Mitglieder dürfte es bald entweder zu einem Gefecht oder zu einem höflichen Gespräch kommen, das den Charakteren die wahren Hintergründe aufzeigt (siehe **Reden**).

Auf Seiten der Weißen Wölfe

Agieren die Charaktere als Mitglieder der Weißen Wölfe, so werden sie von Telo'shi mit der Bewachung Alogius' beauftragt (auch um die Charaktere beschäftigt zu halten und im Zweifel als Verantwortliche hinstellen zu können). Der Alchimist ist den Charakteren gegenüber herrisch, er sieht sie als seine Laufburschen an. In diesem Fall werden die Lichtpardire angeworben, sie sollen die nächtlichen Arbeiten in der Magofaktur untersuchen.

Frieden

Plötzlich und unvermittelt bekommen die Charaktere mitgeteilt, dass der bisherige Konkurrent Gespräche angeboten hat, um die Zwistigkeiten zu beseitigen. Je nachdem, wie zuverlässig sich die Charaktere bisher gezeigt haben, werden sie zu den Gesprächen mit den Weißen Wölfen (oder der Partei, die Sie als hauptsächlichen Drogenhändler festgelegt haben) eingeladen. Zwischen dem Auftraggeber der Charaktere und dem Rauschkrautvertreiber kommt es zu einer einvernehmlichen Lösung, bei der eine größere Geldsumme den Besitzer wechselt und vereinbart wird, dass zusätzlich der Auftraggeber eine Beteiligung erhält und in Zukunft an dessen Arbeiter keine Rauschmittel mehr verkauft werden.



Vorlesetexte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Überfall:** Plötzlich steht ein zitternder, bleicher Mann mit einer Faust-Bela vor euch: „Gegeben mmmir all euer, euer Gegegeld! Sonst seid ihr dran!“ Wirklich bedrohlich sieht der Mann nicht aus – eher erbärmlich.

● **Die Quanohöhle:** In einem Keller befindet sich die Rauschkrauthöhle *Die letzte Antwort* – hier solltet ihr Antworten finden. Tatsächlich wehen euch süßliche Rauchschwaden entgegen und ihr seht durch bunte Seidentücher und den dichten Qualm fast nichts. Es dauert einen Augenblick, dann erkennt ihr zwischen Seidenbahnen Bänke, auf denen Berauschte liegen und an Pfeifen ziehen. Es ist drückend heiß, so dass euch der Schweiß die Stirn hinab rinnt. Hinten an der Rückwand befindet sich ein Tresen, hinter dem zwei Amaunir selig grinsend sitzen. Anscheinend halten sie euch für neue Kunden.

● **Ein Wunder der Magotechnik:** Während das Untergeschoss eine gewaltige Halle war, in der mit viel Muskelkraft allerlei Stoffe für eine Massenproduktion vorbereitet werden, ähnelt das Obergeschoss einer komplexen Maschine: Artefakte, die Laufbänder bewegen, Rührschüsseln, Kochöfen und Ähnliches verwandeln den Raum in ein schwer zu überblickendes Labyrinth. Lediglich ein in allen Farben pulsierender Blitz – eine Kraftlinie, die durch mehrere Endurumringe in fünf Schritt Höhe kanalisiert und sichtbar gemacht wird – erleuchtet den Raum. Laufgänge aus Drahtgeflecht ziehen sich über eure Köpfe und entlang der Wände – wahrscheinlich, um bei Problemen schnell eingreifen zu können. Ein sonores, leises Brummen ist zu hören und durch die hier konzentrierte astrale Kraft stehen euch die Haare zu Berge.

● **Rauschkrautverbrennung:** Säckeweise werden die Rauschkrauter von zwei Gardisten aufgestapelt und dann in Brand gesetzt. In einigem Abstand stehen etliche Schaulustige. Einige der Zuschauer stellen sich vom Feuer aus in den Wind – sie hoffen darauf, dass der Wind den Rauch der Rauschmittel in ihre Richtung weht.

Probleme, Regeln und Lösungen

Sucht und Entzug: Ist ein Charakter durch den Konsum von Rauschmitteln abhängig geworden, so muss er alle 1W3 Tage eine Portion des Rauschmittels zu sich nehmen. Ansonsten regeneriert er nicht mehr und erleidet Entzugerscheinungen, welche die Proben folgendermaßen erschweren: Talentproben: halbe Giftstufe; Eigenschaftsproben: viertel Giftstufe. Nach insgesamt 1W6 Tagen verdoppeln sich die Erschwernisse und nach 1W6+3 Tagen insgesamt erhöhen sich die Erschwernisse auf die anderthalbfache bzw. einfache Stufe. Zusätzlich erleidet der Entziehende nun täglich die halbe Giftstufe an Schadenspunkten

Der schnurrende Amaunir

Eine gütliche Einigung: Nach einer ersten Auseinandersetzung treten die Weißen Wölfe an die Charaktere heran und bieten an, sie zu bestechen. Damit sie dennoch Erfolge vorweisen können, wollen die Weißen Wölfe ihnen in nächster Zeit konkurrierende Rauschmittelhändler ausliefern und den Verkauf von Rauschmitteln an die Arbeiter der Gruppierung, welche die Charaktere vertreten, stark einschränken. Die Charaktere erhalten fortan pro Oktal 10 Aureal, müssen aber allesamt dem Geschäft zustimmen.

Der tobende Minotaurus

● **Blutige Vergeltung:** Wenn die Charaktere den Weißen Wölfen zu viel Ärger gemacht haben, wollen diese sich an den Charakteren rächen. Da diese mittlerweile den Ruf von fähigen Kämpfern haben, vergreifen sich die Verbrecher an Personen, die den Recken nahestehen. Wenn sie einen Straßjungen in ihr Herz geschlossen oder sich in eine Hure verliebt haben, so wird diese Person zu einem primären Ziel der Verbrecher. Dabei ist es nicht deren Ziel, ihr Opfer zu töten, sondern es zu verstümmeln – damit die Opfer den Charakteren gegenüber verbittert sind und diese spüren lassen, wer schuld an ihrem Leid ist.

● **Verleumdung:** Beweise werden gefälscht, Zeugen gekauft und beseitigt – und alles den Charakteren in die Schuhe geschoben. Diese stehen plötzlich als Drahtzieher des Rauschmittelhandels in der Stadt da (und wahrscheinlich auch für allerlei andere Untaten). Dies kann den gesellschaftlichen Untergang bedeuten – aber zum Glück vergisst eine Stadt wie Brajanopolis schnell und bietet irgendwann die Chance auf Rache. So lange muss man die Lügen aushalten.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Sollte herauskommen, dass einer seiner Alchimisten der Mittelpunkt des Rauschmittelverkaufs in der Stadt ist, sorgt Oreistes mittels seiner Kontakte zur Siminiagarde dafür, dass Alogius hingerichtet wird (er verbrennt im gleichen Feuer wie seine Rauschmittel – die Bestrafung erfolgt weniger wegen Rauschgiftherstellung und -verkauf, als dafür, dass er es für sich allein getan hat und sich dabei hat erwischen lassen. Alogius' Rezeptbuch wird Oreistes behalten und Fuhypnol künftig selbst herstellen lassen, um es in andere Städte zu exportieren).

● **Rhidaman:** Sollte es Alogius gelingen zu fliehen, so setzt sich ein Spitzel Anthalys' auf dessen Fersen und sorgt dafür, dass der Flüchtige von den Rhidar festgenommen wird. Anthalys richtet ihm ein Laboratorium ein, wo der Alchimist einige Zeit seine Rauschmittel herstellt – bevor die Optimatin genug von dem kleinen Tyrannen hat, ihn töten und seinen Kopf den Charakteren zukommen lässt.

● **Phraisopos:** Calrissio hält sich weitgehend aus dem Markt für Rauschmittel heraus, da er sich um bedeutendere Dinge kümmern muss.

● **Weiße Wölfe:** Den Weißen Wölfen gelingt es schon kurz nach diesem Szenario, den örtlichen Vertreter des Hauses Il-



lacion, den Honoraten *Pashgunung te Illacriion*, auch als unscharfer Mann bekannt (52, 1,78 Schritt, Glatze, Vollbart, hartes Gesicht, verspielter Künstler des Rausches, effektiv, *meisterlicher Alchimist*), als neuen Lieferanten für alchemistisch hergestellte Rauschmittel zu gewinnen. Er stellt diese selbst in den Kellergewölben eines Atriumhauses her, das der regionalen Illacion-Cammer in der Provinz-Capitale gehört. Zahlreiche Rohstoffe werden dezentral in kleinem Maßstab überall in der Stadt angebaut und vorbereitet. Alles geschieht über Kuriere, die nicht genau wissen, was sie in dem einen Haus abholen und zu einem anderen bringen. Erst jetzt etablieren sich die Weißen Wölfe in großem Stil im Handel mit Rauschmitteln. Und sie gehen weitaus vorsichtiger und planvoller vor, als es bisher die Händler getan haben.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Hier ist man froh, wenn der Rauschmittelmarkt für potentere Mittelchen ein wenig austrocknet, unternimmt aber weiterhin wenig.

Was bleibt

Hatten die Charaktere etwas mit dem Sturz des Alchimisten Alogius zu tun, so lässt Telo'shi (oder Anthalys) es sich nicht nehmen, den Charakteren ein kleines Geschenk zukommen zu lassen: Eines Tages steht vor dem Domizil eines der Charaktere ein etwa zwei Spann durchmessender Kasten aus feinem Holz, in dem sich der geteerte und gefederte Kopf des Alchimisten befindet. Es handelt sich wohl um ein Geschenk – oder eine Warnung unter Freunden.

Für das zeitweilige Austrocknen des Rauschmittelmarktes erhalten die Charaktere **120 Erfahrungspunkte**. Hinzu kommen drei *Spezielle Erfahrungen* aus folgender Liste: Menschenkenntnis, Überzeugen, Gassenwissen, Orientierung, Schleichen, Körperbeherrschung sowie das meistgenutzte Kampftalent. Um überzeugend

bei den Rauschkrauthändlern zu ermitteln, kann es sein, dass ein Charakter von einem Rauschmittel abhängig geworden ist. Wenn er diesen Schritt bewusst gegangen ist, ist die nächste Steigerung auf Mut um eine Spalte verbilligt.

Erkundung der Mine

Zeitpunkt: Etwa drei bis fünf Oktale nach dem Bekanntwerden des Optrilithfundes

Stichworte: Anschlagversuch auf die Optrilithmine bzw. Verhinderung desselben, Rettung von Sklaven, Erkundung des nahe gelegenen Höhlensystems

Herausforderungen: Aufmerksamkeit, Forschung, eventuell dramatische Flucht ins Unbekannte

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Verfluchter Mist – wir haben mehr als ein Dutzend Löcher im Boden und finden kein Optrilith. Wir müssen diese verdammte Mine erkunden – um herauszufinden, wo wir unbemerkt einen Stollen ansetzen können.“

—Oreistes nem Quoran. Brajanopolis, neuzeitlich

„Ich werde nicht zulassen, dass man mich und mein Volk zugunsten von Sklaven übervorteilt!“

—Akitius, Vorsteher des Bergarbeiter-Collegiums

Grundsituation

Da die Phraisopos die Optrilithmine vollständig abgeschottet haben, wissen die übrigen Häuser nichts über deren genaue Beschaffenheit. Man wünscht sich bei den Rhidaman und den Quoran direktes Wissen über die genauen Ausmaße der Mine, um festzustellen, ob man über eigene Minenschächte Zugriff auf die Optrilithader erhalten kann. Zu diesem Zweck müssen sich Spione in die Mine schleichen. Da die Phraisopos ausschließlich Sklaven in der Mine arbeiten lassen, wäre aus Sicht des Bergarbeiter-Collegiums ein Unfall hilfreich, der zahlreiche Sklaven ausschaltet und den Weg für Arbeiter des Collegiums frei macht. Während die Charaktere (entweder als Calrissios Beauftragte oder als eingeschmuggelte Sklaven Asmandius') die Mine erkunden, führen Mitglieder des Collegiums einen Anschlag durch, der sämtliche Arbeitssklaven in der Mine töten soll. Stehen die Charaktere hingegen im Dienst des Collegiums, so wird ihnen befohlen, dieses Attentat gegen die Mine zu verüben.

Beteiligte Parteien

● **Quoran:** Als Besitzer der meisten Minenanlagen der Stadt kann man es sich nicht leisten, dass die Phraisopos im Bereich der Quoran wildern. Deshalb will man ihnen baldmöglichst einen Schlag verpassen, von dem sich Calrissio nie mehr erholen soll. In einem Gespräch hat Oreistes Akitius einen der rhogolanischen Arbeiter übergeben. Dieser ist angeblich beim Unglück, das dem Optrilithfund vorausging, verstorben. Oreistes hofft, dass das Bergarbeiter-Collegium nun entschieden gegen das Haus Phraisopos vorgeht. Davon abgesehen wird Asmandius versuchen, einige Sklaven in die Mine einzuschmuggeln, um diese zu erkunden.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Hier haben die Informationen des überlebenden Arbeiters einen Führungsstreit innerhalb des Collegiums ausgelöst: Akitius ist außer sich vor Zorn und will den verfluchten Calrissio tot sehen. Er plant, mittels des unterirdischen Sees die Mine vollständig zu überfluten. Dass dabei etliche Menschen sterben werden, ist ihm relativ egal. Zusammen mit einigen seiner engeren Gefolgsleute möchte er über einen schon vorhandenen Nebengang in die Mine eindringen, um ein Stück Felsen so zu präparieren, dass eine Öffnung zwischen der Mine und dem höher liegenden See entsteht und sehr schnell viel Wasser einbricht.

● **Phraisopos:** Agieren die Charaktere auf Seiten des Hauses Phraisopos, so werden diese mit der Sicherung der Mine beauftragt – und diese muss erst einmal genau erkundet und kartographiert werden. Dabei können sie auf einige fanatische Mitglieder des Bergarbeiter-Collegiums stoßen und müssen mit diesen fertigwerden.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

● **Schutzvorkehrungen der Mine:** Die Mine selbst wurde durch zahlreiche Artefakte (z.B. Sklavenarmbänder, damit die Sklavenarbeiter die unterirdischen Anlagen nicht verlassen können) gesichert. Wichtiger sind die zahlreichen Erzgeister, die ins Gestein rings um die Mine gebannt wurden und als Wachen im Fels dienen. Werden Erschütterungen wahrgenommen, so wird ein Archont des Erzes zu der Stelle geschickt, um der Quelle der Erschütterungen auf die Spur

zu kommen. Die Reichweite, innerhalb derer die Geister Erschütterungen wahrnehmen, liegt bei 15 Schritt + 2 Schritt pro Bergarbeiter, der versucht, sich zur Mine durchzugraben.

● **Das Attentat der Bergleute:** Hier hat man schnell den Grundaufbau der Mine als gewaltige Felsenhöhle erkannt und möchte dieses Wissen nun nutzen, um einige Zwischenwände zu anderen Höhlen zu entfernen und so einen unterirdischen See komplett in die große Minenhöhle umzuleiten – was alle dort arbeitenden Sklaven töten würde, die Mine

aber nur kurze Zeit sperren würde (es gibt etliche Möglichkeiten, das Wasser wieder ablaufen zu lassen). Wer von den beiden Anführern des Collegiums den Anschlag befohlen hat oder ob einige Zwerge aus eigenem Antrieb gehandelt haben, bleibt unklar und wird Ursache zahlreicher zukünftiger Streitigkeiten. Stehen die Charaktere im Dienst des Bergarbeiter-Collegiums, so können daraus zwei unterschiedliche Aufträge entstehen, je nachdem, welcher der beiden rhogolanischen Führer des Collegiums ihnen den Auftrag erteilt.

Die Mine im Detail

Nachfolgend stellen wir Ihnen die Mine, ihre Bewohner und einige Besonderheiten im Detail vor.

Zeittafel der Mine

An dieser Stelle wollen wir kurz die Details des Optrilithfundes als Zeittafel präsentieren und orientieren uns dabei an der offiziellen Bekanntgabe des Optrilithfundes.

● **19 Tage vor der Bekanntgabe:** Der Bruch. Nachdem vier Probeschächte am hinteren Ende der Mine in den Boden getrieben wurden, wurde dieser Teil des Minenbodens instabil und brach ein. Etwa ein Viertel der Böden und auch Teile der Wände der Minengänge fielen in die große Höhle.

● **18 Tage vor der Bekanntgabe:** Es wird bei Bergungsarbeiten entdeckt, dass die große Höhle unter der Mine zahlreiche Optrilithadern aufweist. Calrissio befiehlt den angestellten Arbeitern des Bergarbeiter-Collegiums, diese zu kartographieren, kappt dann alle Seile und schließt die Arbeiter so in einer scheinbar tödlichen Falle ein. Anschließend benachrichtigt Calrissio per Eilboten die regionale Hausführung in der Metropole des Horasiats.

● **3 Tage vor der Bekanntgabe:** Heimlich treffen zwei Dutzend Söldner und eine Handvoll Arbeiter in der Mine ein, die mit der Planung und Sicherung des Geländes beginnen.

● Der Tag der Bekanntgabe

● **1 Tag nach der Bekanntgabe:** Der erste Zug mit 100 Sklavenarbeitern erreicht die Mine. In der Stadt selbst wird dies fast nicht bemerkt, da die Sklaven über Umwege zur Mine geschafft werden. Zugleich treten die wichtigsten Persönlichkeiten der Stadt zusammen und beraten über die Geschehnisse. Calrissio stellt klar, dass die Mine Eigentum des Hauses Phraisopos ist und er mit allen nötigen Vollmachten ausgestattet wurde.

● **4 Tage nach der Bekanntgabe:** Der zweite Sklavenzug mit weiteren 100 Arbeitern erreicht die Mine. Fortan erreicht jedes Oktal ein weiterer Sklavenzug die Mine.

● **1 None nach der Bekanntgabe:** Die Kunde vom Optrilithfund hat alle Ortschaften der Provinz erreicht. Täglich kommen 2W6 Personen, die ihr Glück hier versuchen wollen, in die Stadt Brajanopolis.

● **1 None und vier Tage nach der Bekanntgabe:** Die Sicherheitsmaßnahmen erreichen das hier beschriebene Niveau.

● **1 Oktal nach der Bekanntgabe:** Die Kunde vom Optrilithfund hat alle Ortschaften des Horasiats erreicht. Täglich erreichen 2W20 Personen, die ihr Glück in Brajanopolis versuchen wollen, die Stadt.

Lage der Mine

Die Mine liegt an der Flanke des Pentabashs auf der Seite, die der Stadt abgewandt ist. Da die Mine seit langer Zeit als erschöpft galt, waren dort nur wenige Arbeiter des Bergarbeiter-Collegiums beschäftigt. Da die Mine von zwei Seiten durch Felsgrate isoliert ist, muss nur ein schmaler Streifen ansteigenden Felsbodens im Vorfeld der Mine im Auge behalten werden. Allerdings kann niemand verhindern, dass fähige Bergsteiger die knapp 800 Schritt hohen Berggrate überklettern und so das Äußere der Mine erkunden.

Das Außengelände

Hektische Betriebsamkeit erfasste das Minengelände kurz nach dem Unfall, der zum Optrilithfund führte: Einige Wachtürme und zusätzliche, besser gesicherte Lagerhäuser und Werkstätten wurden errichtet. Nachdem die ersten 20 Sklaven die Stadt erreichten, wurden die örtlichen Handwerker durch diese ersetzt. Die Sklaven begannen nun damit, als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme eine Palisade aufzubauen. Auch ein Gebäude, in dem das Optrilith verarbeitet werden kann, wurde hochgezogen. Das Gelände zwischen der Palisade und den Gebäuden sowie das Gelände zwischen den Gebäuden und dem Mineneingang bietet keinerlei Deckung. Es gibt folgende Gebäude auf dem Minengelände:

● **Torhaus:** Ein hölzernes Torhaus von sechs Schritt Höhe, das mit einer Polybela ausgestattet ist. Das Tor selbst kann mit bereitgestellten Balken verstärkt werden.

● **Wachtürme:** Drei hölzerne Wachtürme von sechs Schritt Höhe und drei Schritt Durchmesser verstärken die Palisade. Jeder Turm besitzt oben eine Plattform,

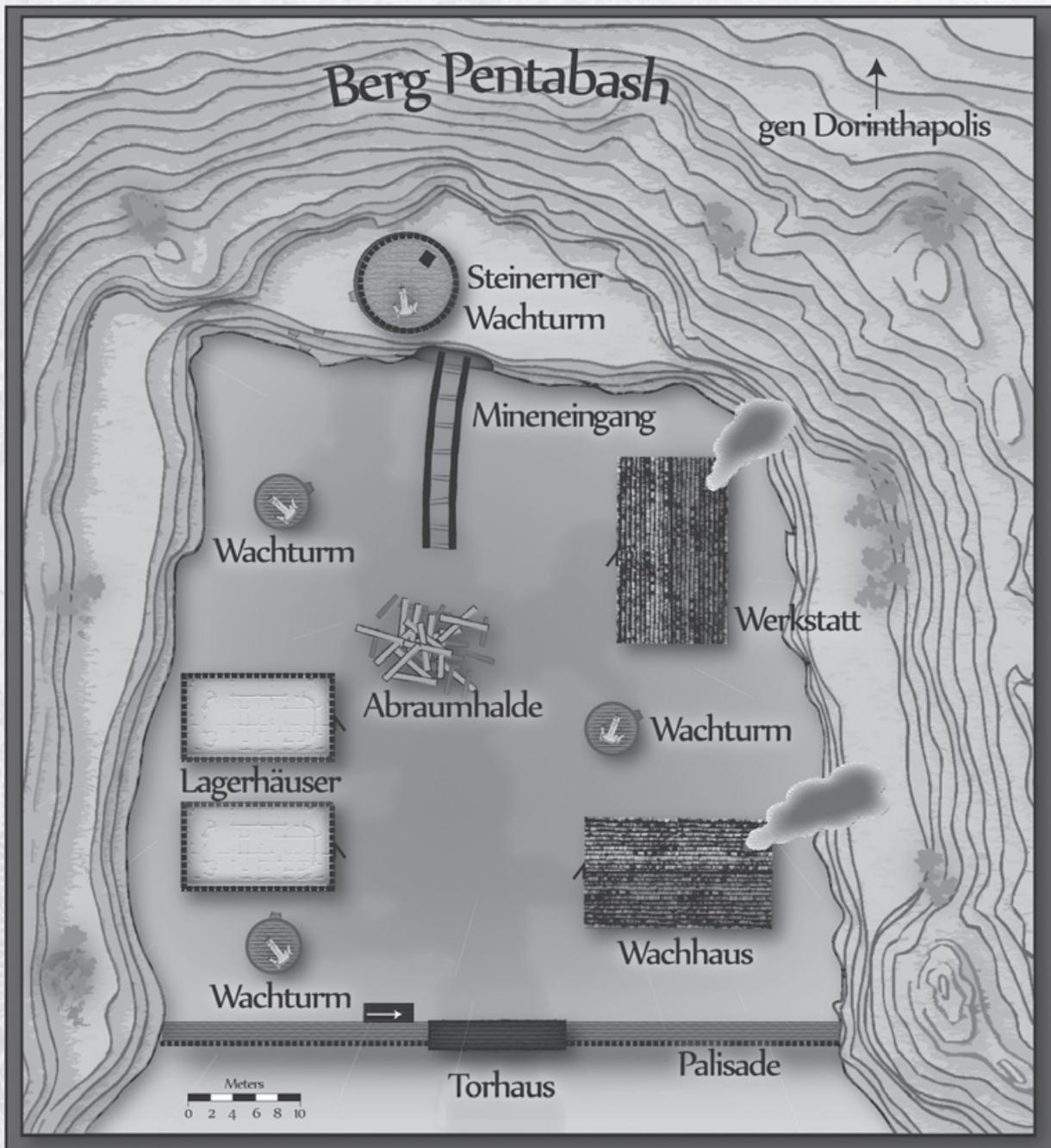
auf der eine Polybela montiert wurde. Ein vierter, steinerer Wachturm wurde mit Hilfe von Elementarkräften auf einem Felsvorsprung dreißig Schritt oberhalb des Mineneinganges errichtet. Die dortige Polybela kann fast das gesamte Minengelände beschießen. Orte, die man wegen eines zu steilen Winkels von hier aus nicht erreicht, lassen sich aus den Pechnasen mit Bolzen und siedendem Öl bekämpfen. Vier Wachen tun hier oben ständig Dienst.

● **Palisade:** Eine sechzig Schritt lange und vier Schritt hohe Palisade mit einem Wehgang.

● **Lagergebäude:** Die beiden fensterlosen, eingeschossigen Lagerhäuser werden mit stahlbeschlagenen, dicken Holztüren verschlossen und wirken mehr wie Festungsgebäude.

● **Optrilithhütte:** Im Inneren dieses Gebäudes befinden sich alle nötigen Utensilien, um Optrilith zu bearbeiten und zurechtzuschleifen.

● **Wachhaus:** Am Rand der Anlage steht das zweistöckige Wachhaus, das auch eine Küche und eine neuerdings gut gefüllte Vorratskammer besitzt. In zwei Schlafsälen schlafen insgesamt 26 Wachen und vier Offiziere.



Die Mine selbst

Die Mine selbst besitzt derzeit nur eine Ebene (auch wenn regelmäßig Probeschächte nach oben und unten geschlagen wurden). Am häufigsten benutzt wird der Hauptgang (vier Schritt Durchmesser, weist Gleise auf, um Loren ans Tageslicht zu befördern, in regelmäßigen Abständen mit Gittertoren verschlossen). Von diesem Gang gehen jeweils zwölf schmalere Gänge (zwei Schritt Durchmesser) ab. Diese Gänge wurden vor langer Zeit in den Fels geschlagen, wo es nötig war, um den Kupferadern zu folgen. Sie verzweigen sich, enden in Sackgassen, liegen mal tiefer und mal höher und bilden so ein chaotisches Labyrinth, das in mehreren Jahrhunderten entstanden ist. Tatsächlich gibt es zwei kleinere Gänge, durch die man in tiefere Regionen der Mine gelangen kann, ohne dem Hauptgang bis zum Ende zu folgen (man muss also nicht durch die Gittertore). Wichtige Gänge und Räume sind:

- **Hauptgang:** Der Hauptgang ist mit spanndicken Balken abgestützt, der Boden komplett mit Holzplatten abgedeckt, und ein Schienenstrang führt zum Ausgang. Stellen, an denen der Fels zu weich ist, sind ebenfalls mit Holzplatten verkleidet. Alle 60 Schritt wird der Gang durch eine Gittertür unterbrochen (Diese wurden erst kürzlich eingebaut, als man die Arbeiter durch Sklaven ersetzte.)

- **Nebengänge:** Etwa zwei Dutzend dieser schmaleren Gänge, die häufig diverse noch kleinere Nebengänge aufweisen, bilden ein Gewirr aus Gängen. Dieses ist an Fundorten von Edelmetallen besonders dicht und verwirrend angelegt. Die Decken sind meist mit Holzplatten verschalt, es gibt deutlich weniger Stützbalken.

- **Sklavenquartiere:** Drei besonders breite Nebengänge wurden zum Quartier für 200 Sklaven umfunktioniert (insgesamt gibt es derzeit 400 Sklaven in der Mine, die in zwei Schichten arbeiten). Es gibt Strohmatten und Decken in den feuchten Höhlen sowie einen Tisch, an dem die Mahlzeiten ausgegeben werden (guter Eintopf mit Fleischeinlage, dazu weißes Brot und ein Wasser-schlauch). Diese Gänge sind Sackgassen und weisen ein Gittertor auf, so dass die Sklaven in ihren Quartieren gefangen sind.

- **Küchengang:** Ein Gang mit schmalen, natürlichen Kaminen von etwa einem Spann Durchmesser wurde mit mehreren großen Feuerstellen, einem Kohlelager und einem gut gefüllten Vorratsraum in eine Küche umgewandelt, aus der die Sklaven versorgt werden. Hier gibt es genug Vorräte, um die Arbeitskräfte und Aufseher der Mine mehrere Nonen lang zu versorgen.

- **Abraumgänge:** Einige Gänge sind mit dem Schutt der aktuellen Arbeiten aufgefüllt worden und stabilisieren so Teile der Mine, die durch den Bruch einsturzgefährdet sind.

- **Der Bruch:** Am hinteren Ende des tiefsten Nebenganges wurden gewohnheitsmäßig Schächte in die Tiefe gegraben. Dabei stießen die Arbeiter auf eine tiefer liegende natürliche Höhle, die unter der Mine lag. Allerdings stürzte in diesem Moment etwa ein Drittel der Mine ein und fiel in die Höhle hinab. Dabei starben drei der an dieser Stelle in der Mine arbeitenden Zwerge. Heute enden dadurch fast alle Minenschächte im hinteren Drittel der Mine entweder vor bodenlosen Schächten oder vor wackligen Holzkonstruktionen, die zu den Wänden der großen Höhle führen, wo das Optrilith abgebaut wird. Kräne mit Laufrädern dienen dazu, Loren mit Gestein aus der Höhle nach oben zu schaffen.

Die große Höhle

Unterhalb des Bruchs liegt die große Höhle. Diese liegt im Schnitt etwa 30 Schritt unterhalb der Mine. Fast überall an Wänden und Decke glitzern feine Optrilithadern. Mittlerweile wurde damit begonnen, entlang der Seitenwände Gerüste zu errichten, um die begehrten Edelsteine abbauen zu können. Etwa ein Viertel der Sklaven ist damit beschäftigt, eine Rampe zu bauen, um eine einfachere Verbindung zum Hauptgang der Mine zu haben.

Das Höhlensystem

Neben der Haupthöhle, die einen Durchmesser von etwa 500 Schritt aufweist und teils unterhalb der Mine liegt, gibt es noch eine darüber liegende Höhle. In diese läuft das Wasser eines unterirdischen Flusses. Allerdings gibt es nur deutlich kleinere Abflüsse, so dass der See gerade nach starken Regenfällen und der Schneeschmelze im Sommer gut gefüllt ist. Neben diesem Wasserreservoir (das alle Bäche rings um Brajanopolis speist) gibt es noch Dutzende weitere kleine Höhlen und Labyrinth, Gänge, Schächte und unterirdische Schluchten, in denen sich umfangreiche Pilzwälder, kleinere Seen und eine Kristallhöhle aus gigantischen Kristallen befinden. Unheimliche schrille Schreie haben bisher jeden davon abgehalten, diesen Teil des Höhlensystems zu erkunden

Die Bewohner der Mine

- **Wachen:** In aller Eile warb das Haus Phraisopos die besten Söldner an, die man für Geld bekommen konnte und unterstellte diese vier der erfahrensten Haussoldaten, die in der Region greifbar waren. Der gyldraländische Hauptmann Aegodir achtet darauf, dass der Dienst der Truppe gut entlohnt wird und die Schichten nicht zu lang sind. Er hat alle Söldner handverlesen, um Verrat zu verhindern. Neben ihm gibt es noch seinen Weib Glauconomio, sowie einen Söldnerweib und eine Zahlmeisterin. Hauptaufgabe der Söldner ist die Verteidigung der Mine nach außen hin und das Aufspüren von Spionen, die versuchen, in die Mine einzudringen.

● **Aufseher:** Weiterhin gibt es 30 Aufseher, die in drei Schichten für die Beaufsichtigung der Sklaven zuständig sind. Die Palette reicht von dem brutalen minotaurischen Menschenhasser Raitos bis hin zum Yachjin Lurach Graurücken.

● **Verwaltungskräfte:** Der eigentliche Verwalter der Mine, der Honorat Myrbarius serr Phraisopos (Beschreibung siehe S. 38), überlässt die meiste Arbeit vor Ort seinem Stellvertreter Zherao (lyncilischer Schreiber) der durchgesetzt hat, dass sich die Sklaven durch drei Jahre Arbeit, während derer sie eine bestimmte Menge Optrilith täglich fördern, ihre Freiheit erarbeiten können. Ansonsten gibt es wenige weitere Verwaltungskräfte in der Mine: Der Koch und seine beiden Gehilfinnen sollen dafür sorgen, dass niemand Hunger leiden muss.

● **Sklaven**

Was in der Mine gefördert wird

Früher wurde in der Mine vor allem Kupfer gefördert. Ab und zu stieß man auf Calzit-, Quarz- und Silbervorkommen. Nach dem Bruch wurden in der großen Höhle unterhalb der Mine diverse Edelsteine (Diamanten, Löwenaugen, Rubine sowie sehr geringe Spuren von Biolith) und Edelmetalle (Silber, Gold, sehr geringe Mengen Mindorium und Endurium) gefunden. Der größte Wert dürfte aber in der Unmenge Optrilith liegen.

Geheimnisse der Mine

● **Die toten Rhogolanen:** Tatsächlich sind nicht alle Arbeiter des Bergarbeiter-Collegiums beim Bruch gestorben. Nach dem Optrilithfund befahl Calrissio, die Arbeiter ohne Vorräte und Wasser in der großen Höhle einzusperren. Dort sind einige verdurstet, andere haben sich gegenseitig beim Streit um die Reichtümer erschlagen, einer fiel in einen Felsspalt und einer wurde ein Opfer der Höhlenbewohner. Einer jedoch überlebte und konnte seinem Magister von dem See und von einem zweiten Eingang in die Mine berichten.

● **Die Erzelementare:** Als zusätzliche Bewachung wurden zwei Erz-Genie in das Gestein der Mine gebannt, die jeden angreifen, der keine Sklaven- oder Wachenmarkierung trägt.

Genius des Erzes

Anrufung: +0 Befehl: +12 Bitte: +4
 LeP 30 AsP 60 RS 8 GS 5 MR 15
 Faust: INI 10+1W6 AT 15 PA 4 GS 5
 TP 4W6+6 DK N

Besondere Kampfregeln und -manöver: Bei Nahkampfangriffen, die mit Hilfe von Waffen aus dem Element Erz erfolgen (d.h. insbesondere beim Einsatz von Metallwaffen jeglicher Art), muss ein Bruchtest erfolgen, um zu ermitteln, ob die Waffen eventuell zerbrechen.

Besondere Attribute: Angriff mit Erz (3 Schritt), Astralsinn, Besonderer Angriff, Langer Arm, Regeneration I

● **Geheime Sicherheitsmaßnahmen:** Was nur bei einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe+5 auffällt, ist die Tatsache, dass die Gebäude allesamt über steinerne Wände mit hölzernen Aufbauten verfügen, welche die Dächer tragen. Auch sind die Dächer einfach nur abgeästete Baumstämme. Anscheinend kann man die Dächer schnell entfernen, und die fensterlosen Gebäude sollen als Bastionen dienen, sollte einmal ein Angreifer die Palisaden überwinden. Gelingt sogar eine *Kriegskunst*-Probe+11, so erkennt man, dass die Gebäude kreisrund um den Mineneingang erbaut wurden und dazwischen nur schmale Freiflächen sind. Und der Boden ist an diesen Stellen großflächig mit dicken Holzbohlen abgedeckt. Der Rätsels Lösung: Entfernt man die Holzbohlen vom Felsboden, so erkennt man kleine Löcher, die das Fundament für die Dachbäume bilden, die, wenn man sie von den Gebäuden entfernt, in kurzer Zeit zu einem zweiten Palisadenwall zwischen den Gebäuden werden können, der dann eine weitere Verteidigungslinie bildet.

● **Das Optrilith:** In wenigen Tagen nach der Entdeckung förderte die Mine bereits vier Stein Optrilith (Wert: 20.000 Aureal) – und Schätzungen gehen davon aus, dass hier noch etliche Quader des begehrten Edelsteins zu finden sein dürften.

● **Die Höhlenmänner:** Tief im Dunkel des Höhlensystems lebt eine degenerierte, lichtscheue Gruppe von Menschen, die allesamt fast blind sind, aber ihren Lebensraum sehr genau kennen und ein hervorragendes Hörvermögen besitzen. Sie ernähren sich von allem, was sie irgendwo finden – auch kannibalisch. Die Höhlenmänner sind das Ergebnis eines alten Experimentes, bei dem Testpersonen einen Kristall eingepflanzt bekamen, der ihr Hörvermögen enorm verbessert, so dass sie in der Finsternis überleben konnten. Allerdings hat sich durch den Kristall auch die Aggression der Versuchsobjekte erhöht, so dass sie alle Forscher getötet haben. Die Charaktere können eventuell auf ein magisches Laboratorium stoßen, in dem das Experiment stattgefunden hat.

Höhlenmänner (insgesamt 5W6)

Biss: INI 10 +1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2 DK H
 LeP 25 AuP 38 MR 4 RS 0 WS 8 GS 12

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör), Innerer Kompass / Lichtscheu, Blind

Sonderfertigkeiten: Biss, Sprung, Niederwerfen

● **Der zweite Eingang:** Auf einer Bergwiese auf der Bergseite, die sowohl der Mine wie auch Brajanopolis abgewandt ist, befindet sich ein kleines, unscheinbares Loch, welches in die Tiefe des Berges führt und von dort einen Zugang zum Höhlensystem und somit zur Optrilithmine bietet. Dies ist abgesehen von wenigen Personen niemandem bekannt – und auch die Phraisopos entdecken es erst in diesem Szenario.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Wir wollen jede der nachfolgend beschriebenen Aktionen für drei potenziell mögliche Auftraggeber beschreiben: Rhogolanen (Akitius' Anhänger), Sklaven (von Asmandius in die Mine eingeschleuste Agenten) und Wachen (Sicherheitskräfte des Hauses Phraisopos). Welcher Gruppe die Charaktere angehören, ergibt sich aus der Ausgangssituation (also daraus, welcher Partei sie bisher gedient haben).

Einschleichen

Die Charaktere können, wenn sie nicht in Diensten der Phraisopos (oder Akitius') stehen, versuchen, sich in die Mine einzuschleichen. Da die Wachmannschaft sich ausschließlich aus vertrauenswürdigen, gut bezahlten Söldnern zusammensetzt, die allesamt hoffen, sich für die Hausgarden der Phraisopos zu qualifizieren, bietet sich als einzige Möglichkeit, sich als Sklaven für die Mine ankaufen zu lassen (*Lügen-Probe+4+SO*). Alternativ ist auch ein Eindringen durch den Limbus möglich, allerdings werden durch die dabei freiwerdenden astralen Energien die Wachelementare (Magiesinn) alarmiert, so dass die Abenteuer schnell von den Wachen gejagt werden. Um sich an den Wachen vorbei zu schleichen werden die Proben im folgenden Rahmen modifiziert: tagsüber, bei viel Betrieb: *Schleichen-Probe+5*; nachts: *Schleichen-Probe+12*.

Rhogolanen: Akitius' Anhänger haben einen Vorteil: Sie wollen eigentlich gar nicht in die Mine selbst eindringen. Lediglich in der großen Höhle müssen sie arbeiten, und dies weitab der bisher erschlossenen Stellen und in etwa 40 Schritt Höhe. Hier sollen wassergetränkte Quellkeile an bestimmten Stellen in den Felsen getrieben werden

Sklaven: Da Calrissio (bzw. die Cammer, der er angehört) keine Sklaven aus dem direkten Umland einsetzt, ist Asmandius gezwungen, in der Ferne einige seiner Agenten in die nächste Sklavenfuhr einzuschmuggeln. Durch Bestechung gelingt dies, und die Charaktere können als Agenten der Quoran die Mine erkunden.

Wachen: Die größte Schwachstelle in der Sicherheit der Mine ist eindeutig der Bruch. Der Hauptschacht und ein gutes Dutzend Nebenschächte haben keinen Boden mehr oder enden an einer Bruchkante. Mittels Seil und einer *Klettern-Probe+4* kann man problemlos hinabklettern. Hinan dürfte es ohne Seil aber deutlich schwerer sein (*Klettern-Probe+15*). Hinter der großen Höhle befindet sich ein Höhlensystem, das sicher weitere Ausgänge besitzt. Diese müssen erkundet werden.

Erkunden

Lediglich die Wachen müssen wirklich die gesamte Mine nebst Höhlensystem erkunden, den anderen Parteien genügt es, kleinere Teile des gesamten Höhlensystems kennenzulernen.

Rhogolanen: Wenn die Charaktere die Rhogolanen begleiten, so sollte ihnen auffallen, dass ihre Führer anscheinend genau wissen, wohin sie müssen, und dass sie auch einen

Plan besitzen. Die Charaktere sollten bemerken, dass der Plan sie zu einer Steilwand am hinteren Ende der großen Höhle führt, wo man durch den Fels Wasserplätschern hören kann. Hier beginnen die Bergarbeiter sofort damit, an bestimmten Stellen Markierungen anzubringen und große Holzkeile vorzubereiten, um den Fels zu spalten. Man muss sich nicht mit der Thematik auseinandersetzen, um zu verstehen, dass der Wasserdruck jeden, der an der Felsspaltung mitwirkt, sehr wahrscheinlich töten wird.

Sklaven: Hier können während der Arbeit relativ problemlos die eigentliche Mine sowie die große Höhle erkundet werden – einen Plan zu zeichnen, dürfte ohne Papier und Schreibutensilien aber schwierig bis unmöglich sein. Allerdings kann ein Fluchtweg durch die Nebengänge bis zum Außengelände der Mine gefunden werden.

Wachen: Ohne großen Aufwand können die Charaktere entdecken, dass einige Nebengänge es den Sklaven ermöglichen könnten, bis auf das Außengelände der Mine vorzudringen. Eine genaue Karte des gesamten Höhlensystems zu erstellen, wird mehrere Wochen in Anspruch nehmen (Ansammeln von 150 TaP* mit *Kartographie*-Proben +3 bis +8).

Den besten Ort lokalisieren (Rhogolanen)

Zuerst muss die richtige Stelle in der Felswand, welche die große Höhle vom unterirdischen See trennt, genau lokalisiert werden, um den Anschlag überhaupt durchführen zu können. Aus diesem Grunde wird ein versierter Bergmann (TaW *Gesteinskunde* und *Bergbau* 10+) die Felswand nach kaltem Stein (Gestein, das so dünn ist, dass es vom dahinterliegenden Wasser gekühlt wird und ein Temperaturunterschied deutlich zu ertasten ist) absuchen müssen. Diese Stelle wird erst gefunden, wenn man eine Zeitlang an der Wand klettert. Jede der *Klettern*-Proben ist um 8 Punkte erschwert, Steigeisen an den Füßen und zwei Kletterpickel erleichtern die Probe um drei Punkte, Kletterhaken ermöglichen eine Sicherung durch ein Seil (nur 1W3 Schritt Fallschaden statt bis zu 40 Schritt Fallschaden, bei einem Patzer reißt der Kletterhaken aus dem Fels). Eine geeignete Stelle im Fels wird entdeckt, wenn 50 TaP* angesammelt wurden.

Den Anschlag durchführen (Rhogolanen)

Nun muss der Rest des Trupps zu der passenden Stelle hinaufklettern (*Klettern-Probe+8*, wenn Seile als Hilfsmittel befestigt wurden, ist die Erschwernis nur halb so groß). Die geeignete Stelle wird nun abgesteckt, ebenso die Stellen, an denen die Treibkeile angebracht werden sollen. Nun müssen dort dreieckige Schlitzlöcher in das Gestein geschlagen werden (*Bergbau-Probe+5*), in die dann die Treibkeile eingesetzt werden. Heißes Wasser lässt die Keile aufquellen. Schnell entstehen erste Risse zwischen den einzelnen Keilen. Dadurch und durch den Druck des Wassers auf der anderen Seite der Felswand entstehen sich schnell ausweitende Risse in der Felswand, durch die Wasser mit hohem Druck in die große Höhle schießt. Spätestens jetzt sollten die Saboteure schleunigst verschwinden, wollen sie nicht entweder von schrittgroßen Felsbrocken erschlagen werden oder in den Höhlen ersaufen.

Den Anschlag verhindern (Wachen)

Trotz des Lärms, der in der großen Höhle herrscht, ist es den Charakteren möglich, schon bei den Vorbereitungen des Anschlags diesen zu verhindern. Von dem Moment an, in dem die Rhogolanen die Felswand erklimmen, stehen den Charakteren verdeckt gewürfelte *Sinnenschärfe*-Proben zu, um zu bemerken, dass sich jemand am anderen Ende der großen Höhle zu schaffen macht. Die *Sinnenschärfe*-Probe wird folgendermaßen modifiziert: Jede misslungene *Kletterern*-Probe der Rhogolanen -1, das Rauschen des Wassers, das in die Höhle läuft -2, ein Rhogolan stürzt bei den Arbeiten ab -5, Je 50 Schritt Entfernung von der Arbeit der Rhogolanen entfernt +2, die Charaktere halten sich nicht in der großen Höhle, sondern in der Mine auf +6. Die Charaktere können nun die Höhle nach Eindringlingen absuchen und dabei leicht die Rhogolanen entdecken, die an der Felswand quasi auf dem Präsentierteller sitzen, und diese nun mittels weitreichender Fernkampfaffen und Magie bekämpfen (Entfernung jeweils 40 bis 60 Schritt, unbewegliches Ziel).

Möglichst viele Leben retten

Konnte der Anschlag nicht verhindert werden, dann brechen die Wassermassen schnell durch ein Loch von etwa 16 Rechtschritt in den Felsen ein. Je nachdem, wo sie das Loch platziert haben und wie voll der darüber liegende unterirdische See ist, dauert es zwischen einer und vier Spielrunden, bis die Wassermassen die unteren Ebenen der Gerüste in der großen Höhle überfluten, und doppelt so lange, bis sie die Mine selbst erreichen. Die Sklaven bemerken das Wasser sofort, wenn der Boden der Mine überflutet wird (zwischen einer Minute und einer Spielrunde nach dem Wassereintritt). Es dauert eine SR, um von der Rampe am Höhlenboden zur untersten Ebene, eine weitere, um von dort zur obersten zu gelangen, eine weitere, um von dort in die Mine zu gelangen, sowie eine weitere, um die Mine zu durchqueren (also maximal vier SR, um alle Sklaven aus der Mine zu schaffen). Zumindest einige Arbeiter an der Rampe werden also fast sicher ertrinken. Je schneller die Charaktere die Flucht der Sklaven organisieren, desto mehr von ihnen überleben die Katastrophe.

Fliehen

Natürlich müssen auch die Rhogolanen, von denen die meisten keine Märtyrer werden wollen, fliehen. Doch auch eigenständige Fluchtpläne der Charaktere als Sklaven sollen hier kurz beleuchtet werden.

Rhogolanen: Diese haben zwei große Probleme: Sie sind klein und ihre Fluchtroute liegt tiefer als der Boden der großen Höhle, so dass fast alle ertrinken. Dies wird auch der Grund sein, warum man den Anschlag mit dem Bergarbeiter-Collegium in Verbindung bringt (s.u.). Charaktere mögen der Flutwelle vielleicht entkommen, wenn sie in der großen Höhle bleiben – und schwimmen können.

Wachen: Hier liegt es an den Charakteren, schnell genug zu den Gerüsten zu fliehen, um die Sklaven am Boden der großen Höhle vorzuwarnen, so dass diese sich in Sicherheit bringen können. Außerdem müssen die an den Gittertoren

im Hauptgang postierten Söldner überzeugt werden, die Tore zu öffnen, damit sich Sklaven, Wachen, Aufseher und die Charaktere selbst vor den Wassermassen in Sicherheit bringen können.

Sklaven: Die größte Herausforderung besteht darin, eine Panik zu vermeiden. Fordern Sie von den Charakteren *Überreden*-Proben mit +3 bis +12 (je höher das Wasser steigt). Wenn die Charaktere die Wachen von der Notwendigkeit einer Flucht überzeugen und die Ordnung unter den Flüchtenden aufrechterhalten können, geraten nur die am weitesten vom Ausgang entfernt arbeitenden Sklaven in Lebensgefahr.

Sklaven und Rhogolanen

Sollten die Charaktere für das Bergarbeiter-Collegium oder Asmandius arbeiten, lässt Calrissio die Höhlen von seinen regulären Wachen auskundschaften. Anders sieht es bei Asmandius und dem Collegium aus, wenn die Charaktere in Calrissios Diensten stehen. Während Akitius einige seiner loyalsten Gefolgsleute mit dem Anschlag betraut (bei denen es sich zwar um hervorragende Bergarbeiter handelt, aber eben keine Fanatiker), engagiert Asmandius auswärtige Spezialisten, die als Sklaven getarnt alles Wissenswerte über die Mine herausfinden sollen.

Vorlesetexte

● **Geschäftige Arbeit:** Während in der eigentlichen Mine nur wenige Sklaven damit beschäftigt sind, den Hauptgang auszubauen, staunt ihr nicht schlecht, als ihr seht, was in der großen Höhle los ist. Inmitten der Höhle wird aus Abraum, Baumstämmen und anderen Materialien eine große Rampe errichtet, welche über hundert Schritt die etwa vierzig Schritt Höhenunterschied zwischen dem Bruch und dem Höhlenboden ausgleichen soll. Etwa an einem Drittel der Höhlenwand wurden Gerüste errichtet, auf deren sechs Ebenen mindestens anderthalb Kohorten Arbeiter Opolith abbauen. Derzeit kann man nur über eine wackelig aussehende Konstruktion von Holzplanken die oberste Ebene des Gerüsts erreichen. Aber ihr könnt förmlich beobachten, wie euch die gewaltige Rampe entgegenwächst.

● **Wunder in der Dunkelheit:** Während ihr durch das Höhlensystem jenseits der großen Höhle irrt, wächst plötzlich ein gewaltiger kristallener Berg vor euch empor. Während ihr noch staunend an dem Gebilde vorübergeht, steht ihr schon in einem regelrechten Garten aus Kristall. Hunderte und Tausende Kristalle blinken und blitzen im Licht eurer Fackeln, während der Wind die Kristalle vibrieren lässt und ihnen sphärische Klänge entlockt. Was für Wunder die Götter doch geschaffen haben.

● **Der unterirdische See:** Durch einen der zahlreichen Gänge seid ihr weit in das Höhlensystem vorgedrungen. Meist ging es aufwärts. Plötzlich seht ihr im Licht eurer Fackeln

eine Wasseroberfläche. Einige Schritt weit könnt ihr gehen, dann geht es nicht weiter. Aber ihr hört das Rauschen eines unterirdischen Wasserfalls in der Finsternis. Wie groß wohl dieser unterirdische See ist?

● **Schreie:** Während ihr euch durch schmale, gewundene, oft steil ansteigende Gänge und über Klüfte kämpft, merkt ihr langsam, wie unwirtlich und abgeschieden diese Höhlen sind. Wahrscheinlich fände man niemals eure Leichen, wenn euch hier etwas zustieße. Da ertönt plötzlich irgendwo in der Ferne des Höhlensystems ein schriller Schrei – gefolgt von einem ähnlichen Schrei in eurer Nähe. Ihr seid nicht alleine hier unten in der Finsternis.

● **Gejagt:** Was immer hier in der Dunkelheit auch lauerte – es hat euch bemerkt. Und nun jagt es euch. Wahrscheinlich könnten euch diese unbekanntesten Monstrositäten vollkommen überraschend aus dem Hinterhalt angreifen, so leise bewegen sie sich. Manchmal, ganz leise neben dem wahn-sinnigen, schrillen Geheul, ist das Klicken ihrer Krallen auf dem Fels zu hören. Aber ansonsten bewegen sie sich zwischen ihren Schreien vollkommen lautlos. Und sie scheinen sich rings um euch zu positionieren. Vielleicht verständigen sie sich ja mit ihrem Kreischen?

● **Hier kommt die Flut:** Es dauert nicht lange, bis die ersten Risse zwischen den zahlreichen Quellkeilen, die ihr in den Fels getrieben habt, entstehen. Dann schießt plötzlich ein fingerdicker Wasserstrahl aus einem Riss hervor. Dann noch einer und noch drei mehr. Der Fels knirscht seltsam, als Gangrim ruft, dass ihr schnellstens verschwinden sollt. Kaum habt ihr euch abgeseilt, da hört ihr ein lautes Krachen. Das Rinnsal wird zu einem Wasserfall, der in die große Höhle hineinströmt. Ihr solltet euch beeilen – bald wird es in den Höhlen sehr feucht.

● **Nach der Katastrophe:** Überall liegen die Leichen der zahlreichen Ertrunkenen herum, teils mit zerschmetterten Körpern und verdrehten Gliedmaßen. Die Einzelteile der Rampe sind in der ganzen Höhle verteilt. Überall sind noch kleinere und größere Wasserflächen zu sehen. Die Gerüste sind komplett eingestürzt und müssen vollständig neu errichtet werden. Dieser Anschlag wird die Mine wochenlang außer Betrieb setzen. Ein Anschlag muss es gewesen sein – denn schließlich baumelte ein Rhogolan an einem Seil direkt vor dem Loch, durch das die Wassermassen in die Höhle eingebrochen sind.

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Orientierung:** Innerhalb der eigentlichen Mine ist es problemlos möglich, sich zu orientieren, und auch die große Höhle wird teilweise von Fackeln erleuchtet, so dass man sich dort leicht orientieren kann. Im Höhlensystem sieht dies anders aus: Kleine, schmale Gänge, die auch schon mal zu regelrechten Kaminen werden, sich verzweigen, sich zu Höhlen verbreitern, von bodenlosen Gräben unterbrochen werden, sich enorm verengen oder von unterirdischen Seen und Flüssen unterbrochen werden, erschweren die Orientierung bei der Erkundung erheblich. Die Erschwernisse liegen bei: Mine *Orientierungs*-Probe +0, große Höhle (be-

leuchteter Teil) +2, große Höhle (unbeleuchteter Teil) +4, Höhlensystem +4 bis +8, je nach Komplexität muss vorher eine deutlich erschwerte *Klettern*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, um sich überhaupt orientieren zu können. Um das gesamte Höhlensystem zu durchqueren, was für eine *Kartographierung* unerlässlich ist, müssen 100 TaP* in Orientierungs-Proben angesammelt werden. Jede Probe dauert zwei Stunden, ein Scheitern verlängert die Dauer der nächsten Probe auf vier Stunden, ein Patzer auf acht Stunden.

● **Licht:** Bei der Erkundung des Höhlensystems ist eines wichtiger als Wasser, Nahrung oder Werkzeuge: Licht. Ohne einen ausreichenden Vorrat an Fackeln oder Lampenöl ist es beinahe unmöglich, aus dem verworrenen Höhlensystem wieder herauszufinden (generelle Erschwernis auf alle *Orientierungs*-Proben +20, Charaktere mit dem Vorteil Nachtsicht nur +10). Eine normale Pechfackel brennt vier Stunden, ein Liter Lampenöl acht Stunden.

● **Geräusche:** Geräusche hallen in den Höhlen weit und verzerren sich durch Echos immer weiter. Will man ein Geräusch zu seinem Ursprungsort zurückverfolgen, ist eine *Sinneschärfe*-Probe notwendig. Ein lautes Geräusch kann man über maximal 300 Schritt oder durch drei Höhlen oder Gangstücke lokalisieren (Erschwernis pro Höhle oder 100 Schritt Entfernung +2, bei mehr als drei Höhlen +6). Um den genauen Ursprungsort zu lokalisieren, wird die Probe um 20 - *Orientierungs*-TaW zusätzlich erschwert. Beispiel: Um den genauen Ort bei 300 Schritt Entfernung zu lokalisieren ist, bei einem *Orientieren*-TaW von 12 eine *Sinneschärfe*-Probe +14 notwendig.

Der schnurrende Amaunír

● **Ein leerer See (Wachen):** Zum Glück für die Mine und die Sklaven darin ist der unterirdische See nur zu einem recht kleinen Teil gefüllt. Durch die Zerstörung sterben alle daran beteiligten Personen (entweder durch herausbrechende Felsen oder weil die Wassermassen jeden, der nicht angeseilt ist, in die Tiefe reißen). Ansonsten passiert nicht viel mehr: Ein guter Teil des Höhlenbodens wird etwa einen Schritt hoch geflutet, ein halbes Dutzend Sklaven sterben und die Arbeiten an der Rampe müssen von vorne begonnen werden, da ein Teil des Materials weggespült wurde. In diesem Fall wird die Arbeit in der Mine während der nächsten Wochen nur verlangsamt ablaufen können.

● **Zu viel Lärm (Rhogolanen):** Die Attentäter können den Fels für die Quellkeile unauffällig vorbereiten, da die Höhle vom Hämmern Dutzender Sklaven widerhallt.

Der tobende Minotaurus

● **Die Wächterchimären (Rhogolanen):** Calrissio ahnt, dass es noch weitere Zugänge zur großen Höhle gibt, und ließ diese schwarz geschuppten und an in die Länge gezogene Raubkatzen erinnernden Chimären aus Jaguar und Kobra erschaffen. Durch ein Kontrollartefakt gebändigt, damit sie keine Sklaven oder Minenpersonal angreifen, streifen diese äußerst aggressiven und wenig intelligenten Tierwesen durch das Höhlensystem.

Beschwörung: +23

Beherrschung +11

Wahrer Name: 3/6

Biss

INI 15+1W6 AT 14 PA 3 TP 1W6+2 DK N

Krallen

INI 13+1W6 AT 16 PA 10 TP 1W6+4 DK N

LeP 19 AuP 120 MR 7 RS 4 GS 17

Besondere Kampffregeln und -manöver: Anspringen, Hinterhalt, Verbeißen, Raserei

Besondere Eigenschaften: Gift 2W6/KR für W6 KR

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte

● **Zu dicker Fels (Rhogolanen):** Man hat sich ein zu dickes Stück Fels ausgesucht. Beim ersten Versuch wird ein großes Felsstück abgespalten und fällt laut krachend in die große Höhle (den Wachen steht nun eine *Sinnenschärfe*-Probe -5 zu, um darauf aufmerksam zu werden, dass in der großen Höhle etwas im Gange ist). Für einen weiteren Versuch sind nur noch wenige Treibkeile übrig, so dass die *Bergbau*-Probe für den zweiten Versuch um 10 Punkte erschwert ist.

● **Ein voller See (Wachen):** Ist der unterirdische See zum Bersten gefüllt, so wird das geplante Loch der Rhogolanen unter dem Druck der Wassermassen weiter aufbrechen und die gesamte große Höhle überfluten. Alle dort arbeitenden Sklaven der Schicht werden sterben, alle Gerüste werden eingerissen und die große Höhle steht für mehrere Wochen unter Wasser. Etwa eine Stunde, nachdem die Höhle selbst überflutet wurde, schießen die Wassermassen unter hohem Druck in die Minenschächte und spülen alles, was nicht stabil befestigt ist, aus der Mine. Wenn die Charaktere die Gittertore der Sklaven nicht öffnen, werden diese elendig ertrinken – wie so viele andere an diesem Tag.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Phraisopos:** Egal ob der Anschlag glückt oder nicht: Das Haus Phraisopos befindet sich nun mehr oder minder offen in einem Krieg mit den Mitgliedern des Bergarbeiter-Collegiums. Härteste Waffe ist dabei, dass Wirte, die ihre Rohstoffe von den Domänen des Hauses beziehen, zukünftig kein Essen mehr an bekannte Mitglieder des Collegiums verkaufen dürfen. Aus den Straßenschlachten innerhalb des Collegiums hält man sich heraus und repariert die Mine – und sorgt dafür, dass der unterirdische See nun kontrolliert abläuft (und mit dem Wasserverkauf macht man noch Gewinn, da etliche der Bäche, welche die Stadt mit Wasser versorgen, versiegen).

● **Quoran:** Was den Phraisopos mit ihrer Optrilithmine Schlechtes widerfährt, freut zumindest Oreistes. Offiziell kann er Akitius' Vorhaben und Mittel nicht gutheißen, allerdings trifft er sich mehrfach heimlich mit dem Führer einer der Teilfraktionen des Bergarbeiter-Collegiums und verspricht ihm, dass er seine schützende Hand über den Rhogolanen hält.

● **Rhidaman:** Die Rhidaman bemerken recht schnell, dass einige der mineralreichen Bäche, die über ihre Domänen fließen, versiegen und das Land demnach für Goldsucher uninteressant wird. Anthalys überlegt, wie sie die Rückgabe der Lizenzen verhindern kann. Unter anderem verhandelt sie mit Calrissio darüber, das Wasser wie bisher abfließen zu lassen.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Hier kommt es nach dem womöglich verhinderten Attentat zum Streit der beiden Brüder, welche das Collegium führen. Beide behaupten, der jeweils andere hätte den Anschlag befohlen. Fortan scharren beide ihre treuesten zwergischen Anhänger um sich, während etliche menschliche Mitarbeiter zu unabhängigen Schürfern werden. Es kommt zu offenen Straßenschlachten in den ärmeren Vierteln, bevor sich eine gefährliche Ruhe einstellt.

Was am Ende bleibt

Spätestens durch Akitius' versuchten Anschlag kippt das gesellschaftliche Klima in Brajanopolis allmählich. Die Streitigkeiten beginnen zuerst innerhalb des Bergarbeiter-Collegiums, wo die wichtigsten Augenzeugen der Tat sehr wahrscheinlich verstorben sind. Da es sich bei diesen um getreue Gefolgsleute von Akitius handelt, verdächtigt man ihn intern, den Befehl zu dem Anschlag gegeben zu haben. Und dieser Verdacht wird von Akitius' Gegnern an Calrissio weiter gegeben, die das Wohlverhalten des Collegiums gegenüber einem hohen Haus herausstellen wollen. Weiterhin wurden mit dem Anschlag einige zukünftige Vorfälle in Gang gesetzt: Die Rhogolanin Gashiteke betrauert ihren Gefährten, wird darüber langsam, aber sicher wahnsinnig und wünscht nichts mehr als Rache an den vermeintlich Schuldigen: Calrissio und den Charakteren.

Hier wollen wir differenzieren, je nachdem für welche Gruppierung die Charaktere tätig wurden.

Rhogolanen:

Anschlag misslungen und überlebt: **200 Erfahrungspunkte**, drei Spezielle Erfahrungen aus folgender Liste: Bergbau, Klettern, Mechanik, Orientierung, Sinnenschärfe. Außerdem werden die Charaktere vom Haus Phraisopos heimlich gesucht. Dies entspricht Gesucht II, allerdings nur im Umgang mit Optimaten oder Honoraten innerhalb des Horasiats, in dem Sie das Abenteuer angesiedelt haben.

Anschlag gelungen und überlebt: **230 Erfahrungspunkte**, drei Spezielle Erfahrungen aus folgender Liste: Bergbau, Klettern, Mechanik, Orientierung, Sinnenschärfe. Außerdem werden die Charaktere vom Haus Phraisopos heimlich gesucht. Dies entspricht Gesucht II, allerdings nur im Umgang mit Optimaten oder Honoraten innerhalb des Horasiats, in dem Sie das Abenteuer angesiedelt haben.

Anschlag gelungen und nicht überlebt: Der Charakter ist tot und sein zerschmetterter Körper liegt irgendwo im Höhlensystem und wird nie wieder gefunden. Eventuell wird er zu einer Gefesselten Seele oder zu einem Nachtmahr.

Wächter:

Höhlensystem erkundet und kartographiert, Anschlag abgewehrt und mindestens einen der Attentäter lebend gefasst: **150 Erfahrungspunkte**, drei Spezielle Erfahrungen aus folgender Liste: Bergbau, ein Fernkampftalent, Kartographieren, Klettern, Orientierung, Sinnenschärfe.

Höhlensystem erkundet und kartographiert, Anschlag abgewehrt, keine Gefangenen: **120 Erfahrungspunkte**, zwei Spezielle Erfahrungen aus obiger Liste.

Anschlag nicht verhindert, aber sich selbst gerettet: **80 Erfahrungspunkte**, eine Spezielle Erfahrung aus folgender Liste: Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung.

Anschlag nicht verhindert und bei der Flucht ertrunken: Der Charakter ist tot und sein zerschmetterter Körper liegt irgendwo in der Mine oder der großen Höhle. Er wird bei den Aufräumarbeiten gefunden und erhält ein ordentliches Begräbnis.

Sklaven:

Höhlensystem erkundet und kartographiert, alle Sklaven gerettet, überlebt: **150 Erfahrungspunkte**, drei Spezielle Erfahrungen aus folgender Liste: Bergbau, Kartographieren, Klettern, Schlösser knacken, Orientierung, Sinnenschärfe, Überreden.

Höhlensystem erkundet und kartographiert, mehr als 100 Sklaven gerettet, überlebt: **80 Erfahrungspunkte**, drei Spezielle Erfahrungen aus obiger Liste.

Höhlensystem erkundet und kartographiert, weniger als 100 Sklaven gerettet, überlebt: **50 Erfahrungspunkte**, eine Spezielle Erfahrung aus obiger Liste.

Blutige Morde

Zeitpunkt: Variabel, Morde geschehen parallel zur sonstigen Handlung, die Auflösung sollte etwa sechs Oktale nach dem Bekanntwerden des Optrilithfundes passieren.

Stichworte: Ermittlungen, dunkles Geheimnis eines der Hohen Häuser, Erschütterung im Machtgefüge Brajanopolis'

Herausforderungen: Ermittlungen in einem Verbrechen mit magischem Hintergrund, dunkles Geheimnis einer hochstehenden Persönlichkeit

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel
Erfahrung (Helden): Erfahren

„Schon wieder eine – ich hätte nicht gedacht, dies einmal sagen zu müssen, aber wenn das so weitergeht, gehen uns die Huren aus.“

— Telos'hi zu seiner Schwester, Brajanopolis, neuzeitlich

Grundsituation

Eine Serie brutaler Morde erschüttert die Stadt und strapaziert die Nerven der unterschiedlichen Parteien. Dabei handelt es sich zuerst ausschließlich um weibliche Prostituierte, später kommen andere weibliche Opfer hinzu.

Beteiligte Parteien

● **Melankratio dyll Onachos:** Hat sehr früh den Verdacht, dass der Mörder ein Optimat ist, da dieser herausragende medizinische Fähigkeiten besitzt. Da er selbst nur einen Optimaten vor Ort kennt, der diese besitzt (Oreistes nem Quoran), befürchtet er das Schlimmste. Mehr als den Hinweis, dass es sich um einen Optimaten oder Honoratoren handeln könnte, sind ihm aber zu keinem Zeitpunkt zu entlocken.

● **Quoran:** Während Oreistes sich auffällig ruhig verhält, machen bald Gerüchte die Runde, dass die wichtigste Gefangene in der Gefängnisdomäne, Clarrisia ni Quoran, eine verurteilte Mörderin sei, die mit der Seelenkraft ihrer Opfer ihre Artefakte antreiben wollte. So kommt es bald zu Protesten vor der Gefängnisdomäne. Asmandius wiederum weiß um den wahren Schuldigen. Er will ein Bekanntwerden von Oreistes' Schuld wenn möglich verhindern, aber trotzdem seinen Onkel loswerden.

● **Die Weißen Wölfe:** Nachdem man zuerst Konkurrenz und einen anbrechenden Bandenkrieg in den Gassen von Brajanopolis befürchtet, ist man schnell davon überzeugt, dass man es mit einem Einzeltäter zu tun hat. Man verstärkt die Präsenz der Schläger und Zuhälter in den Gassen, um den Mörder zu fassen zu kriegen. Als einer der Schläger bewusstlos in der Nähe eines neuen Opfers gefunden wird und später von einem Riesen berichtet, dessen Gesicht wie zusammengenäht wirkte, der ihn niedergeschlagen habe, werden mehrere besonders große Menschen angegriffen.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

● **Asmandius' Rufwahrung:** Der junge Optimat tut alles, um die Morde nicht bekannt werden zu lassen. Die ersten beiden Opfer, die öffentlich gefunden werden, lässt er verschwinden, bevor irgendwer überhaupt davon Kenntnis erlangt. Bei späteren bürgerlichen Opfern sorgt er dafür, dass sämtliche Zeugen und Verwandte von Opfern ihre Probleme vergessen können – entweder mit entsprechenden Posten, viel Geld oder mit Drohungen. So werden, wenn die Charaktere dies nicht selbst tun, nur vier Opfer bekannt gegeben.

● **Suche in den Schatten:** Die Weißen Wölfe haben schnell ein gesteigertes Interesse daran, den Mörder zu finden. Einer Erhöhung der Präsenz folgen ausgiebige Befragungen von Wirten und Schankmaiden, ob verdächtige Personen gesehen wurden. Allerdings verliert man sich bald in sinnloser Gewalt und steigert die Furcht und das Misstrauen in der Stadt nur noch mehr.

● **Angst in der Stadt:** Bald trauen sich viele Arbeiter nicht mehr aus ihren Häusern. Vor allem die Frauen der Stadt arbeiten aus Furcht nicht mehr. Die Obrigkeit versucht ei-

nerseits, das Vertrauen in die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten und schickt sämtliche Shinxirgardisten nachts auf die Straßen, spielt aber gleichzeitig die Gefahr herunter.

● **Verdächtigungen und Misstrauen:** Bald nach dem Bekanntwerden der Morde steigen die Beschuldigungen unter den Einwohnern enorm an. Hunderte Zeugenaussagen belasten unbescholtene Brajanopolier. Hierbei zeigt sich, dass die überlastete Garde nur die Anzeigen von Bürgern ernst nimmt und bearbeitet. Trotzdem lähmt die Menge der Anklagen die Garde. Natürlich sind die meisten Anschuldigungen in längst zurückliegenden Streitigkeiten begründet und haben nichts mit den Morden zu tun. Die Streitigkeiten zwischen den verschiedenen Machtgruppen in der Stadt beeinflussen auch deren Klientel.

● **Lynchmob:** Dies entlädt sich schließlich in der Zusammenrottung eines Lynchmobs, bei dem eine rasch zusammengetrommelte Menschenmenge einen oder mehrere Anhänger einer anderen Partei ohne große Umstände (wie eine Anhörung oder die Überstellung an die Garde) aufknüpfen will. Wer dazwischengeht, wird im besten Fall niedergeknüppelt und schlimmstenfalls selbst aufgehängt. Nur wer zeigt, dass er der Gefährlichere ist, kann darauf hoffen, den Mob zu zerstreuen.

Zeittafel der Morde

Brajanopolis wird schon geraume Zeit von einem Mörder heimgesucht – aber erst seit verhältnismäßig kurzer Zeit geht er methodisch vor. Nur ein Teil der Opfer wurde gefunden oder ihr Verschwinden gemeldet. Man spricht nicht über die Leichen, und nur die wenigsten sprechen über verschwundene Frauen in ihrem Umfeld. Mit viel Überredenskunst können die Charaktere aber die meisten Morde (oder zumindest Verdachtsfälle) zu einem Bild zusammenfügen.

● **Sechs Jahre, zwei Oktale, eine None und acht Tage vor Beginn des Abenteuers:** Auf einem nahegelegenen Neretonsacker wird ein Lehmann dabei gesehen, wie er frische Frauenleichen ausgräbt. Ein Verfolger wird getötet, bevor der Lehmann fliehen kann.

—**Fünf Jahre, sechs Oktale, drei Nonen und drei Tage vor Beginn des Abenteuers:** Die Weißen Wölfe verkaufen einem ortsfremden Optimaten eine Hure, die daraufhin verschwindet. Dahinter steckt Oreistes, der sich magisch als Ortsfremder getarnt hat, die Frau tötet und die Leiche für detaillierte Forschungen am menschlichen Körper zerstückelt und in Alkohol einlegt.

● **Vier Jahre, sieben Oktale, drei Nonen und fünf Tage vor Beginn des Abenteuers:** Oreistes selbst tötet in magischer Verkleidung die Hure Celissia (24, 1,61 Schritt, blond, grüne Augen, mädchenhaft). Es gelingt ihm aber nicht, die Leiche fortzuschaffen, so dass er nur einige Untersuchungen am Tatort vornehmen kann.

● **Vier Jahre, fünf Oktale, vier Nonen und einen Tag vor Beginn des Abenteuers:** Oreistes hat im gesamten Horasiat frische Leichen von Männern aufgekauft und schafft mittels der Influxion FLEISCHLICHER DIENER (vergleichbar mit der Formel STÄHLERNER DIENER, siehe **Myranisches Zauberwerk**) seinen ersten Homunculus, der ihm künftig die geeigneten Leichen besorgen soll.

● **Vier Jahre, drei Oktale, eine None und zwei Tage vor Beginn des Abenteuers:** Der Homunculus verschafft Oreistes sein erstes, dem Hurenschlitzer offiziell zugeordnetes Opfer. Die Hure Alinia wird erst nach Tagen mit geöffnetem Schädel und ohne Gehirn neben einem berauschten Freier gefunden. Über einer Feuerstelle hängt ein Topf mit einem Eintopf darin, zu dessen Zutaten menschliches Gehirn gehört. Der angebliche Täter wird umgehend hingerichtet.

● **Drei Jahre, ein Oktal, drei Nonen und fünf Tage vor Beginn des Abenteuers:** Ein Straßenmädchen aus Muqda, das offiziell weggelaufen ist, wird mit gebrochenem Genick in den Gassen der Stadt gefunden. Dass der Brustkorb vollständig mit Stroh gefüllt und sämtlicher Organe beraubt ist, wird nicht öffentlich bekannt. Das Mädchen wird heimlich auf dem Neretonsanger verscharrt.

● **Zwei Jahre, zwei Oktale, drei Nonen und drei Tage vor Beginn des Abenteuers:** Eine junge Goldsucherin (blond, etwa 1,70 Schritt groß) wird von einem Bären halb gefressen aufgefunden. Beide Beine fehlen kom-

plett, am linken Bein Knochen wurden jedoch deutliche Hinweise gefunden, dass das Bein abgesägt wurde. Die dazugehörige Akte ist im Chaos des Archivs verschwunden, kann aber bei gründlicher Recherche (mindestens zwei Nonen Suche) oder gegen 15 Aureal Bestechungsgeld gefunden werden.

● **Ein Jahr, fünf Oktale, eine None und einen Tag vor Beginn des Abenteuers:** Eine Hure wird von einem Quoran-Klienten zu Tode geprügelt und teilweise verspeist (die primären weiblichen Geschlechtsorgane wurden vollständig verspeist – jedenfalls lassen Bissspuren dies vermuten). Die Familie des Mörders wurde von Oreistes persönlich für einen guten Posten auf einer weit von Brajanopolis entfernten Quoran-Domäne empfohlen.

● **Ein Jahr, vier Oktale, drei Nonen und drei Tage vor Beginn des Abenteuers:** Gemeinsam mit Melankratio sucht Oreistes eine bestimmte Totenseele am Ort ihres Todes und beschwört diese. Es gelingt die Beschwörung der richtigen Seele. Es handelt sich um Oreistes ehemalige Geliebte Juiliniessa. Oreistes' Plan geht in die Endphase über.

● **Ein Jahr, ein Oktal, vier Nonen und fünf Tage vor Beginn des Abenteuers:** Die beiden Huren Melalia (29, 1,67 Schritt, blondes, lockiges Haar, sehr helle Haut) und Alyssia (27,1,59 Schritt, blondes, halblanges Haar, leicht dunkelhäutig) werden in der Nähe der Magofaktur teilweise gehäutet aufgefunden und heimlich begraben. Die Haut wird von Oreistes zur Zucht von künstlicher Haut genutzt, was jedoch misslingt, da die Quelle Khalyanar das Material verdirbt.

● **sieben Oktale, drei Nonen und zwei Tage vor Beginn des Abenteuers:** Die Tochter des Wirtes der Taverne Liebliche Prinzessin, Lucillia (19, 1,72 Schritt, blond), verschwindet spurlos. Oreistes nutzt ihr Fleisch und das Blut all seiner übrigen Opfer als Paraphernalium, um mittels des Khalyanar-Geistes *Cthllanogog*

einen Körper zu schaffen, der an Lucilias Skelett emporwächst. Das Muster stellt getrocknetes Blut seiner Geliebten dar. Der Dämon gibt Oreistes zu verstehen, dass der Körper fertiggestellt wird, wenn ihm sieben Leben und von diesen Opfern jeweils bestimmte Organe geopfert werden.

● **ein Oktal, eine None und vier Tage vor Beginn des Abenteuers:** Eine weitere Hure, Meylye (33, 1,83 Schritt, gefärbtes rotes, lockiges Haar verschwindet spurlos und wird zum menschlichen Dünger des Dämons.

● **Eine None und zwei Tage nach Beginn des Abenteuers:** Der Forscher in Oreistes siegt – er erforscht den Körper eines weiteren Opfers, der Schankmagd Daraenellia (28, 1,66 Schritt, braunes Haar, üppiger Busen) und zerstückelt die Leiche weitgehend. Einige Tage später stellt jemand einen Korb mit menschlichen Überresten (Finger, ein Fuß, ein Auge, Teile des Knochengerüsts, ein Ohr, die Gedärme, verschiedene innere Organe) auf der Mercatoria ab.

● **Ein Oktal, zwei Nonen und sieben Tage nach Beginn des Abenteuers:** Die Zwergin Gangra, Tochter der Gashitheke (39,1,28 Schritt, blonde Zöpfe, grünblaue Augen, Handwerkerin, fröhlich) wird ohne ihre Gliedmaßen und verschiedene innere Organe mit eingeschlagenem Schädel gefunden.

● **Drei Oktale, drei Nonen und sechs Tage nach Beginn des Abenteuers:** Die Frau eines den Charakteren bekannten Honoraten verschwindet und wird zwei Tage später ohne ihre Augen aufgefunden, die sorgfältig entfernt wurden. Außerdem wurde der Brustkorb zertrümmert.

● **Sechs Oktale, eine None und zwei Tage nach Beginn des Abenteuers:** Die Hure Xanthia (1,57 Schritt, dunkelblond) wird drei Tage nach ihrem Verschwinden nackt in einer Gasse aufgefunden. Ihre Verstümmelungen und Verletzungen werden im Vorlesetext auf Seite 98 beschrieben.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Befragungen

Nach und nach gibt es immer mehr Zeugen, die von einem wahren Koloss von Mann berichten (wahr). Manche wollen wissen, dass es sich um einen Untoten handelt (teilweise wahr), andere, dass er ein Gesandter Neretons ist, ausgesandt, um die sündigen Frauen zu strafen (unwahr). Ein anderer behauptet, dass der Täter hinkt (wahr) und ein Kannibale ist, der die besten Teile der Frauen verspeist (unwahr). Deshalb müsse es sich bei dem Täter um einen Leonir handeln (unwahr).

Spurensuche

Wenn sich die Charaktere die Fundorte der Leichen anschauen, so können sie zum einen feststellen, dass sich dort fast kein Blut befindet, und zum anderen, dass die Leichen häufig gewaltsam verdrehte Glieder und gebrochene Knochen aufweisen. An diesen Stellen kann man Spuren von Fingern auf der Haut entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe+8), die das Fleisch darunter regelrecht zerquetschten. Diese Spuren passen nicht zu den Wundstellen, an denen die Organe entfernt wurden (*Anatomie*-Probe+11). Außerdem können die Charaktere im Schlamm der Gassen Spuren zweier nackter Füße in der Nähe mehrerer Tatorte entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe+5). Diese führen zu einem Gebiet mit felsigem Boden am Rande der Stadt (eine *Gassenwissen*-Probe+8 offenbart, dass ganz in der Nähe dieses Gebietes die Gefängnisdomäne der Quoran liegt).



Patrouille

Wollen die Charaktere eine vorbeugende Maßnahme ergreifen, so können sie Patrouillen im Vergnügungsviertel durchführen. Damit können sie unter Umständen einen weiteren Mord verhindern und den vermeintlichen Mörder stellen, erhöhen aber auch die Gefahr, selbst als Mörder verdächtigt zu werden.

Geisterbefragung

Mittels einer Wesensbeschwörung von Totenwesen kann man versuchen, den Geist eines der Mordopfer nach seinem Mörder zu befragen. Spätestens hierdurch erfährt man, dass die meisten der Opfer woanders getötet worden sein müssen – da man sie selbst mit dem toten Körper oder am Tatort nicht gezielt rufen kann. Lediglich der Geist des fünften Opfers kann beschworen werden und berichten, dass es von einem großen, muskulösen Mann, dessen Gesicht anscheinend von ledernen Schnüren zusammengehalten wurde, entführt wurde. Dieser Mann hat sie getötet, indem er sie am Hals packte (und dabei versehentlich ihr Genick brach). Sollte keiner der Charaktere die Wesensbeschwörung beherrschen, so kann Melankratio dyll Onachos seine Dienste und Fähigkeiten anbieten (und somit scheinbar seinen Freund Oreistes entlasten).

Die heiße Spur

Irgendwann tritt ein Zuträger der Phraisopos an die Charaktere heran und weiß zu berichten, dass es wohl in der Gefängnisdomäne der Quoran Probleme gab, die vertuscht wurden. Angeblich wurden die Wachen kürzlich ausge-

tauscht, was dazu führte, dass eine gefangene Optimatin das Gebäude nun regelmäßig verlassen kann. Was weder der Informant noch die Charaktere wissen können, ist die Tatsache, dass es sich bei der Information um eine Lüge handelt, mit der Oreistes von sich ablenken und Clarrisia ni Quoran die Morde in die Schuhe schieben will. Um die Täuschung aufrechtzuerhalten, hat er auch ein geheimes Laboratorium auf dem Gelände einrichten lassen, das angeblich von Clarrisia genutzt wird. Wie sich diese Szene entwickelt, liegt im Belieben der Spieler. Möglich ist alles von einer offiziellen Befragung bis hin zu einem geheimen Eindringen in den Gefängnistrakt.

Erste Konfrontation mit dem Mörder

Je nachdem, wie intensiv die Charaktere, die Straßen beobachten, mittels Zeugenaussagen versuchen, ein Muster zu erkennen, aus dem man den nächsten Tatort berechnen kann, dem Mörder mittels eines Köders eine Falle stellen oder auf die Hilfeschreie eines potenziellen Opfers reagieren – früher oder später können sie den Mörder stellen. Auch hier gibt es verschiedene Varianten, wie die Charaktere mit dem Mörder umgehen: Entweder stellen sie diesen zum Kampf oder verfolgen ihn zu seinem Versteck (auch wenn sie dabei ein weiteres Opfer riskieren müssen). Wollen die Charaktere dem Mörder nur folgen, so sind 1W6+2 *Fährten-suche*-Proben notwendig, deren anfängliche Erschwernis bei 6 liegt, mit jeder Probe aber einen Punkt leichter wird. Wird der Mörder angegriffen, so wird er schnell versuchen zu fliehen – da er nicht besonders intelligent ist, flieht er direkt zu seinem Versteck.

Das Laboratorium des verrückten Genies

Wenn es den Charakteren gelingt, dem Mörder zu folgen, führt dieser sie zu einem alten, verbarrikadierten Minenschacht, dessen Barrikaden in Wahrheit eine Tür darstellen. Nach etwa 100 Schritt führt eine Abzweigung zu einem als Laboratorium hergerichteten Raum, in dem auf mehreren Liegen große, ungeschlachte Gestalten liegen. Dazwischen befinden sich etliche technomantische und arkane Apparaturen sowie ein komplett ausgestattetes Laboratorium. Im Bücherregal finden sich zwei Bücher über Magoprothetik (geschrieben von Oreistes nem Quoran) und ein Tagebuch des Forschers, der hier versucht, künstliches Leben zu erschaffen. *Lesen/Schreiben*-Proben +5 offenbaren, dass der Autor der Werke identisch ist. In zwei weiteren Räumen befinden sich Beschwörungskreise (*Magiekunde*-Probe +8 – hier wurde einerseits eine Geistbeschwörung und andererseits eine Essenzbeschwörung der Khalyniar vorbereitet). In einem weiteren Raum wuchert eine groteske Pflanze.

Konfrontation mit Oreistes

Je nachdem, auf welcher Seite die Charaktere stehen, ist die Konfrontation mit Oreistes schwierig. Seinen eigenen Untergebenen gegenüber wird der Optimat die Taten zugeben und offenbaren, dass er nur seine Geliebte aus dem Totenreich holen und ihr neues Leben schenken wollte. Konfrontieren ihn Außenstehende oder Konkurrenten mit

seiner Vergangenheit, den Büchern und weiteren vielleicht vorhandenen Beweisen (beispielsweise akribisch geführte Materiallisten, die mit verschwundenen Komponenten aus der Magofaktur übereinstimmen), ist Oreistes vermutlich ebenfalls geständig. Es mag gelingen, eine Anklage abzuwehren (mittels Bestechung, Freundschaft oder Erpressung), aber Oreistes wird in Zukunft keine Rolle im Spiel der Mächtigen der Stadt und Provinz spielen. Zu sehr haben seine Taten den Namen des Hauses Quoran vor Ort beschädigt, als dass er noch die hiesige Cammer führen könnte.

Vorlesetexte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Leichenfund:** Früh am Morgen gehst du eine der Nebengassen auf dem Weg zu deinem Heim entlang, als du etwas Helles im braunen Schlamm der Gasse legen siehst. Es ist eine nackte, tote Frau, die grässlich zugerichtet wurde. Jemand scheint ihr Gesicht als Übungsobjekt für zielgerichtete Faustschläge genutzt zu haben, während der rechte Oberschenkel der Frau regelrecht in Fetzen hängt – nein, nicht in Fetzen: Das Fleisch wurde fein säuberlich auseinandergeschnitten, und es scheinen Teile zu fehlen.

● **Obductio:** Die Charaktere können an einer Obductio teilnehmen, die von einem Medicus, einem Honorat der Phraisopos durchgeführt wird. Anscheinend war auch dieses Opfer, wie schon das vorhergehende, eine Dirne. Sie ist vor einigen Tagen verschwunden und von dem gleichen Mörder wie die vorhergehenden Huren getötet worden. Das Gesicht ist eine blau, rot und purpurn angeschwollene Masse. Die Nase, der Stirn- und der linke Backenknochen sind mehrfach unter der Wucht der Schläge gebrochen, die Lippen angeschwollen und ein Auge geplatzt. Anscheinend hat sich das Opfer einen Teil der Zunge abgebissen. Mehrere Zähne sind abgebrochen. Schwerwiegender – und nicht zu den Verletzungen im Gesicht passend – sind allerdings die Verletzungen des linken Unterarms. Der Mörder hat die Haut sehr vorsichtig mit einer extrem scharfen Klinge aufgeschnitten und dann vom Muskelfleisch abgezogen. Deutlich kann man die abgetrennten Fleisch- und Muskelstränge erkennen. Anscheinend wurden mehrere Arterien und Venen entfernt.

● **Das Laboratorium eines Wahnsinnigen:** Als ihr den dunklen Raum betretet, bemerkt ihr sofort den alles durchdringenden Geruch nach Alkohol. Doch keine Destille befindet sich hier im Herzen des Berges, sondern ein Laboratorium: Im flackernden Licht eurer Fackeln könnt ihr in großen Gläsern, eingelegt in einer klaren Flüssigkeit, zahllose Organe und Teilstücke von Menschen und in Rahmen gespannte Haut sehen. Auf großen Tischen liegen leblos die grob zusammengefügten Körper mehrerer Fleischgolems. Dies muss das Werk eines Irrsinnigen sein!

● **Die Frau aus dem Dämonenbaum:** In einem weiten Raum, der zuerst von Geäst überwuchert scheint, offenbart sich das Herz des Wahnsinns: Ein Gewächs, teils Baum, teils Kaktus, teils Lebewesen, zitternd wie im Fieber, füllt beinahe den halben Raum aus. Die Frucht des Gewächses wird euch noch lange in euren Alpträumen verfolgen: Die Spitzen von fünf Ästen haben sich vereint. Die perverse, daran wachsende Frucht: Arme, Beine, Kopf, schon mit Fleisch und Haut bewachsen, während in der Leibesmitte nichts als Knochen und Organsäcke in dem durchsichtigen Sack, in dem der gesamte menschliche Körper steckt, zu sehen sind. Gelbliche und rote Säfte pulsieren durch die falsche Gebärmutter, aber das perverseste ist das schlagende Herz der Kreatur.

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Konkurrierende Ermittler:** Bald werden mehrere Kopfgelder ausgelobt (unter anderem vom Bergarbeiter-Collegium und den Weißen Wölfen), was eine Vielzahl weiterer Ermittler auf den Plan ruft (unter anderem die Lichtparadiere und die bunte Truppe). Diese tun alles, um selbst das Kopfgeld zu erlangen, schalten Konkurrenten teils erbarmungslos aus, stehlen Ermittlungsergebnisse und belasten vielleicht sogar die Charaktere.

● **Die falsche Fährte:** Sollten die Charaktere die Spur um Clarissia ni Quoran verfolgen, so können sie schnell herausfinden, dass diese geistig gar nicht mehr in der Lage ist, komplexe magische Forschungen durchzuführen. Zum einen fehlt ihr jegliche Astralkraft und zum anderen hat die Gefangenschaft dazu geführt, dass sie immer wieder neues Wissen vergisst und in ihrer Traumwelt lebt, in der sie noch ein kleines Mädchen ist.

● **Persönliche Interessen:** Womöglich hat einer der Charaktere ein persönliches Interesse daran, den Mörder zu stellen. Vielleicht hat der Charakter sich in eine Hure verliebt und sieht diese bedroht, ein Nachbar wird (von einem Nachahmungstäter) ermordet oder der Recke beginnt, an Verfolgungswahn zu leiden. Dies mag den Charakter zusätzlich unter Druck setzen und so die Ermittlungen erschweren.

● **Selber schuld:** Bei einem passenden Charakter werden die Hinweise darauf, dass er der Mörder ist, immer greifbarer. Personen die dieser am Vortag befragt hat, werden Opfer des Mörders, Beweise, die den Charakter entlasten, verschwinden, Zeugen haben den Charakter in der Nähe eines Mordfalles zur wahrscheinlichen Tatzeit gesehen (besonders perfide, wenn die übrigen Charaktere ihren Gefährten nicht entlasten können – etwa weil sie anderweitig beschäftigt sind). Am Ende werden die blutige Mordwaffe und bestimmte Überbleibsel der Opfer (Haare, auffällige Kleidungsstücke, Körperteile) in der Unterkunft des betreffenden Charakters deponiert.

● **Der Homunculus:** Aus mehreren Leichteilen, Stahl-drähten und einem mit verschiedenen Metalllegierungen verstärkten menschlichen Knochengestell zusammengesetzt, stellt dieses Wesen (4, 2,06 Schritt, schwarzes, teils verfilztes Haar, ein grünes und ein braunes Auge, mit Draht genähte Naht einmal quer über das Gesicht und eine weitere quer über den Schädel vor dem Ohransatz, merkwürdig kalt) ein Meisterwerk der Golemherstellung dar. Meist trägt das Wesen eine grobe Hose, einen großen Kapuzenumhang und klobige Stiefel. In seinem Kopf findet sich eine komplexe Ansammlung von Quarzen, Edelmetallen und einem Drachenkarkunkel. Da der Homunculus mit der Kraft der Domäne Carafai belebt wurde, ist er extrem gewalttätig.

MU 35 KL 4 IN 6 CH 4
FF 7 GE 9 KO 20 KK 30

Faust

INI 8+1W6 AT 8 PA 3 TP 4W6+8 DK N
LE 60 AU 60 AE – MR 7 RS 1 GS 5

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag

Attribute: Apport, Schleier, Schreckgestalt

Der schnurrende Amaunir

● **Beschädigt:** Der einzige aktive Homunculus hat erhebliche Schwachstellen. Nachdem er von einem Schläger der Weißen Wölfe angegriffen wurde (oder eine Konfrontation mit den Charakteren durchstanden hat), ist er beschädigt, was INI, AT, PA und GS um jeweils zwei Punkte und seine LeP um 20 Punkte senkt.

● **Der Mob mit Fackeln und Heugabeln:** Der Homunculus hat neben den Charakteren noch zahlreiche andere Einwohner der Stadt auf sich aufmerksam gemacht, und diese bilden spontan einen wütenden Mob, der dem Mörder an den Kragen will. Die Charaktere müssen vornehmlich verhindern, dass sie selbst in Gefahr geraten (etwa wenn das Laboratorium in Brand gerät) und dass Beweise zerstört werden.

Der tobende Minotaurus

● **Durch die halbe Stadt:** Natürlich besteht die Möglichkeit, dass der Mörder die ihn verfolgenden Charaktere abhängt. Dazu kann er durch Gebäude fliehen, Hindernisse nach seinen Verfolgern werfen und dabei Hinweise auf seine übermenschliche Körperkraft geben oder willkürlich Menschen töten oder verletzen. Je länger der Weg ist, den der Mörder zurücklegen muss, umso wahrscheinlicher sind weitere Opfer.

● **Über die Dächer:** Eine weitere Variante wäre eine Flucht des Mörders über die Dächer von Brajanopolis. Wollen die Charaktere dem Mörder auf diesem Wege folgen, müssen ihnen regelmäßige *Klettern-, Körperbeherrschungs- und Athletik-*Proben (nach eigenem Ermessen erschwert) gelingen, um dem Mörder auf den Fersen zu bleiben.

● **Mehrere Homunculi:** Oreistes hat eine stattliche Sammlung an Homunculi erschaffen und diese mit der Bewachung seiner Laboratorien betraut. Die künstlichen Lebewesen sind nicht besonders klug und plump, aber sehr kampfstark.

● **Bessere Werte:** Der Homunculus hat deutlich bessere Werte als oben aufgeführt. Vielleicht kämpft er mit einer eigens angefertigten Waffe (Kentema), vielleicht ist er wesentlich schneller und intelligenter (GS +3, dadurch werden die Kampfmanöver Finte, Ausweichen I und Festnageln möglich).

● **Das brennende Laboratorium:** Sehr schwer wird es, wenn das Laboratorium, in dem viele brennbare Gegenstände aufbewahrt werden, zu brennen beginnt. In diesem Fall gehen zahlreiche Beweise verloren. Eventuell können die Charaktere noch den Schatten eines Fliehenden erkennen (einen Quoran-Agenten, der im Auftrag Asmandius' das Feuer gelegt hat, um Beweise zu vernichten).

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Oreistes bekommt all seine Ämter aberkannt und wird, wenn er noch lebt, seinen Wohnsitz ändern – in die Bleikammern der Gefängnisdomäne, wo seine Mahlzeiten mit Banngift versetzt werden, so dass er nach kurzer Zeit keinerlei magische Fähigkeiten mehr nutzen kann. Wie sich die Machtverhältnisse genau ändern, liegt bei Ihnen. Asmandius übernimmt die Geschäfte der Cammer, da er Oreistes' Spitzelnetz nun führt und seinem Mentor nur bestimmte Informationen zukommen lässt.

● **Rhidaman:** Man versucht, die Schwäche des ältesten Gegenspielers in der Stadt auszunutzen und möglichst viele der Quoran-Domänen in seinen Besitz zu bekommen. Hauptziel ist die Gießerei, um fortan selbst über diesen Aktivposten in der Wertschöpfungskette zu verfügen.

● **Phraisopos:** Hier sichert man in erster Linie die eigenen Besitzungen (vor allem die Optrilithmine), versucht, zusätzliche Arbeitskräfte anzuwerben, um den Optrilithabbau zu intensivieren und ein Monopol über die Steinbrüche der Stadt und des Umlandes zu erlangen.

● **Weißer Wölfe:** Die Verbrecherorganisation hat unter den Morden am meisten gelitten. Sollte Oreistes überleben, werden die Weißen Wölfe versuchen, in die Gefängnisdomäne einzudringen, einen Meuchler einschmuggeln oder einen Wächter bestechen, um den gefallenen Optimaten zu vergiften. Womöglich will auch einer der Charaktere versuchen, Oreistes endgültig zu bestrafen.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Hier wird man pragmatisch versuchen, dem Haus Quoran und seiner neuen Führung neue Verträge mit besseren Bedingungen für das Collegium abzutrotzen.



Was am Ende bleibt

Das Haus Quoran hat sich selbst entscheidend geschwächt und muss erst einmal seine Machtposition konsolidieren. Dies gelingt nur mit Verlusten, so dass man sich auf seine Kernprinzipien und Geschäfte konzentriert. Gleichzeitig wirbt Asmandius de Quoran in anderen Cammern des Hauses darum, ihm junge Mitglieder als Schüler zu senden, um das gemeinsame Haus vor Ort zu stärken. Dafür bietet er Anteile an den örtlichen Gewinnen.

Für dieses Szenario erhalten die Charaktere zwischen **100** und **250 Erfahrungspunkten**, je nach Schwierigkeit, des Mörders habhaft zu werden. Hinzu kommen zwei *Spezielle Erfahrungen* aus folgender Liste: *Fährtenuche, Anatomie, Gassenwissen, Sich verkleiden, Menschenkenntnis, Überzeugen, Überreden, Staatskunst* sowie ein *Kampftalent*. Wird ein Charakter längere Zeit als Mörder verdächtigt, so stehen ihm weitere **50 bis 100 Erfahrungspunkte** sowie eine zusätzliche Erfahrung in *Sich verkleiden* oder *Gassenwissen* zu.

Tödliche Intrigen

Zeitpunkt: 3-6 Oktale nach Bekanntgabe des Optrilithfundes

Stichworte: Eine gefälschte Anklage und ein Netz der Lügen, Kampf zwischen Phraisopos und Rhidaman, falsche Handelsdelegation aus dem Ausland, gefälschter Brief, Anklage vor Gericht

Herausforderungen: Schwindler durchschauen, Beweise vor Gericht bringen

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Also, bringt eure Beweise vor! Sicherlich könnt ihr mir beweisen, dass ich den Kerrishitern, die sicherlich Konkurrenten unseres Imperiums, aber doch keine erbitterten Feinde wie die Draydal sind, quaderweise mein Optrilith verkauft habe. Nebenbei bemerkt handelt das Haus Rhidaman, dem meine Anklägerin angehört, seit Langem mit Kerrish-Yih. Wäre es nicht ein Leichtes, eine solche Anschuldigung zu kreieren, um mich aus dem Weg zu schaffen?“

—Verteidigungsplädoyer von Calrissio vor dem Provinzgericht

Grundsituation

Melankratio dyll Onachos ist im Geheimen eine Partnerschaft mit Calrissio eingegangen. Mit dem Versprechen, ihm den nötigen Schutz von Seiten des Trodinars zu verschaffen, konnte er den Phraisopos-Optimaten dazu bringen, als sein Brautwerber in die Horasiatsmetropole zu reisen. Dort soll Calrissio Melankratios Hochzeit mit einer jungen Onachos-Adepta arrangieren, von der sich der alte Optimat Wissen über vergangene Zeiten erhofft. Was der Wissenssuchende allerdings übersehen hat, ist, dass sein Diener Claudibus Melankratios Brief an den Trodinar, mit der Empfehlung, dem Haus Phraisopos weitere Rechte in Brajanopolis zuzugestehen, abgefangen und es ersetzt hat – durch ein Schreiben Anthalys dyll Rhidamans, laut dem

Melankratio angeblich Beweise dafür besitzt, dass Calrissio einen großen Teil der Ausbeute seiner Optrilithmine heimlich nach außerhalb des Imperiums an dessen Feinde verkauft – und dass Melankratio diese Beweise wegen der durch Calrissio arrangierten Hochzeit zurückhält. Dazu präsentiert sie einige angebliche Käufer aus Kerrih-Talam und einen Kontrakt über den Kauf großer Mengen Optrilith im Besitz dieser Kerrishiter. In Calrissios Abwesenheit wird eiligst eine Anklage wegen Hochverrats am Provinzgericht vorbereitet.

Beteiligte Parteien

● **Rhidaman:** Anthalys nutzt die Zeit, in der Calrissio nicht in der Stadt weilt, um eine Theatertruppe anzuwerben, die als kerrishitische Händler auftritt, welche ihre Gardisten angeblich erwischt haben. Diese vorgeblichen Gesandten sollen bei Calrissio eine bestellte und schon bezahlte Lieferung Optrilith abholen. Diese Gesandten präsentiert sie im Provinzsenat als Zeugen ihrer Anklage, auf die der Trodinar reagieren muss.

Aufgabe der Charaktere: Schutz der angeblichen kerrishitischen Gesandten und ihres Geheimnisses.

● **Phraisopos:** Calrissio wird, kaum dass er die Provinz wieder betreten hat, von Soldaten des Trodinars festgenommen und muss sich in der Provinzcapitale erklären. Allerdings kann er einen seiner vertrauten Diener nach Brajanopolis entsenden, der die Charaktere kontaktieren und über Calrissios Lage informieren soll.

Aufgabe der Charaktere: Die angeblichen Zeugen der Anklage als Betrüger entlarven.

● **Quoran:** Asmandius sieht keinen Sinn darin, dass die Mine aufgrund eines Schmierentheaters (das erst durch massive Bestechungen schmierig wurde) den Besitzer wechselt und dadurch wahrscheinlich die Rhidaman zu den Herren der Stadt machen würde. Also plant er, heimlich beiden Parteien einen Schlag zu versetzen.

Aufgabe der Charaktere: Sie sollen die Mitglieder der angeblichen kerrishitischen Delegation ermorden.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

- **Anthalys' Lügennetz:** Neben den angeblichen Kerrishitern gibt es noch weitere Personen, die in Anthalys' Lügen verstrickt sind. Neben dem Grolm *Tshek'nekov*, der die Übersetzungsartefakte erschuf (aber nichts über ihren Zweck wusste), ist die zentrale Person der Dramaturg *Pyromos* (64, 1,74 Schritt, weiße Halbglatze, hellblaue Augen, Säufer, versteckt sich noch in Brajanopolis, herausragender Lehrer, hinlänglicher Schauspieler), der die Schauspieltruppe bestmöglich geschult und auch die Übersetzungsartefakte in Auftrag gegeben hatte (da er zahllose Worte auf Kerrishitisch und deren imperiale Bedeutungen in den Mnemokristal des Artefaktes sprechen musste). Weiterhin hat er die Fälscherin *Nevia* mit der Fälschung des Kontraktes betraut.
- **Calrissios Nachricht:** Calrissio lässt den Charakteren, wenn sie in seinen Diensten stehen, eine Nachricht zukommen, weswegen man ihn anzuklagen gedenkt. Er beauftragt sie damit, eine Erklärung für das angebliche Geschäft zu finden und herauszufinden, welche Beweise Anthalys hat (und wo diese herkommen – Calrissio hält die Beweise für gefälscht).

Mögliche Aktionen der Charaktere

Dieses Szenario ist primär auf ein Spiel zwischen zwei Parteien ausgelegt: die Phraisopos und die Rhidaman. Dennoch können auch Charaktere anderer Machtgruppen in dem Szenario aktiv werden. Sollten die Charaktere für keine der beiden primären Parteien tätig werden, so hat Calrissio seit einigen Nonen die Lichtpardire als seine Ermittler in sein Gefolge aufgenommen, während Anthalys die bunte Truppe und ihre Verbindungen in die Vagantenszene der Provinz nützlich sind. Die nachfolgend präsentierten Szenarioteile stellen einen Baukasten dar, dessen Bestandteile Sie nicht nacheinander abhandeln sollten, sondern die Sie zeitgleich Stück für Stück spielen sollten.

Das Lügennetz aufdecken

Neben den vermeintlich kerrishitischen Gesandten gibt es nur wenige offensichtliche Beweise und Zeugen für Calrissios angebliche Optrilith-Geschäfte mit dem Ausland. Wenn man allerdings weiter denkt, müssen einige Personen mehr in die Anschuldigungen involviert sein:

- **Phraisopos:** Wenn die Charaktere Calrissios Auftrag nachgehen, können sie sehr schnell erfahren (über Spitzel oder durch einfaches Nachfragen), dass die Rhidaman derzeit auf einem Landgut vor der Stadt eine Gruppe Kerrishiter beherbergen. Wenn sie sich als Calrissios Ermittler zu erkennen geben, können sie mit den Fremden kurz sprechen.
Gespräch mit den Kerrishitern: Die Gruppe besteht aus drei männlichen Kerrishitern: Itarak aus dem Haus Garokal aus Kerrish-Thalam, Sassan aus dem Hause Garokal aus Kerrish-Thalam und Balshazar aus dem Haus Tibira aus Kerrish-Djanar. Alle drei sind freundlich, sprechen aber nur

Andere Herren, andere Pläne

- **Quoran:** Asmandius, der zufällig einen der Schauspieler kennt, will einerseits der Stadt und der Provinz einen großen Prozess vorenthalten, der in der momentanen Situation nur Öl ins Feuer gießen würde und die Lage in Brajanopolis blutig eskalieren lassen würde. Also plant er, Anthalys' Zeugen – die Schauspieler, welche die angebliche kerrishitische Delegation darstellen – umzubringen, um einer Enttarnung durch Calrissios Leute zuvorzukommen. Zugleich plant er, Beweise für das Massaker zu hinterlassen, die nach Kerrish-Yih deuten (die angebliche Gesandtschaft stammte aus Kerrish-Talam). Damit hätte er das Problem zu einem Fall gemacht, der nicht mehr der Provinzgerichtsbarkeit unterliegt und zugleich alle Zeugen für Anthalys' Vorwürfe beseitigt.
- **Flaphyria:** Die Horasialgesandte beobachtet die kleinlichen Streitigkeiten um die Optrilithmine schon längere Zeit. Als sie in der Provinz-Capitale während der ersten Anhörungen angesprochen wurde, die Situation in Brajanopolis im Sinne des Hauses Aphirdanos zu regeln, lehnte sie diese Anfrage zuerst ab. Doch während ihres nächsten Aufenthaltes in Brajanopolis änderte sich ihre Meinung nachhaltig durch den Mord an der kerrishitischen Gesandtschaft. Kurzentschlossen sagte sie den Aphirdanos-Agenten zu, dass sie die Causa Brajanopolis im Sinne des Imperiums abwickeln würde. Während dieses Szenarios ist sie vor allem interessierte und empörte Beobachterin.
- **Melankratio:** Der hintergangene Provinzial-Gesandte will vor allem Rache an seinem Diener, der ihn an Anthalys verriet und damit wahrscheinlich sein Verhältnis zu Calrissio zerstörte. Er enthält sich aber jeder Aussage gegen Calrissio vor dem Provinzialgericht.

Kerrishiti (auch wenn sie dank spezieller Artefakte verstehen, was man ihnen sagt). Gestenreich behaupten die Südländer, nichts davon gewusst zu haben, dass der geplante Handel illegal sei.

Alte Sitten: Wenn die Charaktere ein wenig Kerrishiti verstehen und sich vielleicht ein bisschen mit den Gebräuchen des Inselreiches im Süden auskennen, so fällt auf, dass alle besonderen Gesten, Ausdrucksweisen und Sprichworte sehr altbacken wirken – ganz und gar nicht das, was man von weltgewandten Händlern erwarten würde.

Weitere Indizien: Auffällig ist weiterhin vor allem eine Sache: Zwar sehen alle drei perfekt aus, gelingt den Charakteren jedoch eine (verdeckt geworfene) *Menschenkenntnis*-Probe +12, so wirkt die gesamte Vorstellung wie einstudiert, künstlich und ohne wahre Emotionen – wie bei Schauspielern.

Der Dramaturg: Kurz nachdem die Charaktere das Gebäude verlassen haben, macht sich ein älterer Herr zu Pferd auf in die Stadt. Sein Ziel ist eine der zahlreichen Tavernen in

Brajanopolis, wo der Mann sich sofort eine Amphore Wein bestellt. Wenn die Charaktere das Landgut, in dem die Kerrishiter untergebracht sind, beobachtet haben, können sie dem Alten folgen, der sich als Pyromos herausstellt und für ein paar Becher Wein Anthalys' kompletten Plan verrät.

Der gefälschte Kontrakt: So können die Charaktere erfahren, dass der Kontrakt, den Anthalys angeblich den Kerrishitern abgenommen hat und auf den sie ihre Anschuldigungen mit stützt, eine Fälschung ist. Dessen Urheber ist Pyromos allerdings unbekannt. Allerdings hat er den Text von imperialen Lautzeichen mit Hilfe eines älteren Buchs in kerrishitische Silbenzeichen übersetzt. Auf den Informationen aus diesem Buch, das zahlreiche Informationen über die Sprache, die Sitten und Gebräuche sowie das alltägliche Leben der Kerrishiter beinhaltet, beruht die gesamte Darstellung der Schauspieltruppe, die die angeblich gefangenen Südländer darstellt.

Der Fälscher: Bei dem Fälscher handelt es sich um den Neristu *Uchenu* (39, 1,61 Schritt, schwarzer, hohtoupiertes Hahnenkamm, rasierte Kopfseiten, blaue Augen, zahlreiche Hautbilder und Ringe in Augenbrauen und Nase, kompetenter Fälscher von Schriftstücken), der schon diverse Aufträge für Anthalys erledigt hat (so stammt der gefälschte Kaufvertrag der Optrilithmine aus dem Szenario **Vier Einbrüche und ein Mord**, siehe Seite 68, ebenfalls von ihm) Er ist in der Halbwelt von Brajanopolis recht bekannt.

● **Rhidaman:** Stehen die Charaktere in Anthalys' Diensten, haben sie mehr als nur ein Problem: Calrissios Agenten, ein Advokat aus der Metropole und mindestens ein Meuchler, der einem oder mehreren ihrer Zeugen nach dem Leben trachtet.

Die Gefangenen bewachen: Zuerst einmal setzt Anthalys vor ihrer Abreise in die Provinz-Capitale die Charaktere als Wachen für die angeblichen Kerrishiter ein, die sich als wahre Diven herausstellen – doch kaum erfährt sie davon, dass Calrissio Ermittler einsetzt, bekommt sie Panik, dass man ihr auf die Schliche gekommen ist.

Besuch aus der Provinz-Capitale

Sowohl Anthalys wie auch Calrissio haben Advokaten angeworben, welche die Anklage und Verteidigung vor dem Provinzial-Gericht vertreten. Beide Parteien haben mehrere Ermittler nach Brajanopolis entsandt, um weitere Beweise zu sammeln. Ein wahrer Wettlauf um Beweise, Zeugen, Aussagen und den Preis für deren Ehrlichkeit beginnt. Was können die Charaktere tun?

● **Phraisopos:** Calrissios Agenten bekommen von ihrem Auftraggeber umfangreiche Geldmittel zur Verfügung, um viel Brot zu kaufen und Spiele zu veranstalten, um die Massen abzulenken. Jeder, der in der fraglichen Zeit mit Calrissio zu tun hatte, bestätigt dessen Wohlverhalten und füllt seinen Kalender mit Terminen und Besprechungen (die in Wahrheit nie stattgefunden haben). Dies wird mittels einer Urkunde besiegelt.

● **Rhidaman:** Da der Advokatus von Anthalys nicht informiert wurde, dass es sich um eine Intrige und ein schamloses Possenspiel handelt, versucht er, seinen Auftrag bestmöglich

durchzuführen. Deshalb sollen seine Ermittler noch weitere Beweise für Calrissios Schuld finden. In Folge dieser Suche finden sie diverse Ungereimtheiten bei der Befragung der kerrishitischen Zeugen (einer der Ermittler kennt sich recht gut aus mit den Sitten und Gebräuchen des südländischen Volkes) und müssen nun das Beste aus der Situation machen. Es ist bei Weitem nicht genug Geld da, um wie Calrissio buchstäblich Dutzende von Zeugen zu kaufen. Also muss man den Gegner zumindest beschäftigt halten, bis ein Ausweichplan Gestalt angenommen hat, bei dem weder der Auftraggeber noch die offenbar falschen Zeugen noch der Advokatus noch Anthalys' Ruf allzu sehr beschädigt werden. Doch bevor dies gelingt, überschlagen sich die Ereignisse.

Die Rolle Melankratios

● **Einen untreuen Diener bestrafen:** Melankratio ist wegen des Verrates seines Dieners Claudibus außer sich vor Wut und wirbt auf eine Empfehlung hin den verschwiegenen Protector an, um den Untreuen zu bestrafen. Dieser geht sehr subtil vor, macht sein Ziel im Kontor der Rhidaman aus, wohin sich Claudibus geflüchtet hat. Kurz darauf bietet der Protector seine Dienste Aegos an, der sich während der Kerrishiter-Affäre plötzlich ebenfalls nach käuflichen Mördern erkundigt. Nachdem er von diesem angeworben wurde, die losen Enden von Anthalys' Plan zu kappen (also um Ucheno und den Grolm Tshek'nekov zu töten, was der Protector aber nie ernsthaft vorhat), verschwindet er plötzlich innerhalb des Rhidaman-Kontors. Die ihn begleitende Wache wird kurz darauf bewusstlos und gefesselt und geknebelt unter Anthalys' Bett gefunden. Was keiner der Rhidaman ahnt – der Protector hat sich außerdem in veränderter Gestalt als Diener im Kontor anwerben lassen (mittels gefälschter Papiere) und konnte so herausfinden, dass Claudibus dort ein eigenes Zimmer hat. Er deponiert in dessen Bett einen Giftorn, der den untreuen Diener in der nächsten Nacht tötet.

● **Bei den Rhidaman:** Charaktere in Diensten des Hauses Rhidaman werden plötzlich ins Kontor gerufen: Anthalys denkt, dass Calrissio einen Meuchler auf sie selbst angesetzt hat, was ihre Panik noch steigert. Sie befiehlt, das Kontor abzuriegeln, die Wache bei den Kerrishitern wird plötzlich unwichtig. Nur noch einige wenige Wachen verbleiben auf dem Landgut und bewachen die angeblichen Kerrishiter. Aegos ist einerseits außer sich, dass der Protector ihn verraten hat, andererseits genießt er Anthalys' Panik. Natürlich passiert in der Nacht nichts weiter – aber am Morgen findet man die Leiche von Claudibus.

Ein Massaker

Während Anthalys die Sicherheitsmaßnahmen um die Kerrishiter schwächt, betritt eine weitere Figur das Spielfeld: Asmandius, der damit erstmalig selbst aktiv wird, um die Feindschaft zwischen den beiden anderen Parteien auf niederer Flamme am Köcheln zu halten.

● **Quoram:** Asmandius setzt seinen Plan fort und wirbt die Meuchlerin Arystyria an, um an den Rhidaman-Wachen vorbeizukommen und die drei gefangenen Kerrishiter zu töten. Dabei tarnt sich die Meuchlerin sehr geschickt als

Zulieferin von Vorräten und kann so den Diener- und Küchentrakt erkunden. Je nachdem, wie leicht Sie es der vermummten Meuchlerin machen wollen, können Sie das eigentliche Attentat zeitlich so legen, dass die Charaktere in Calrissios Diensten gerade so rechtzeitig erscheinen, dass die Wachen nur wenige Stunden vor dem Attentat ausgedünnt wurden oder dass die Charaktere und die Meuchlerin zeitgleich bei vollständigen Wachmannschaften in das Landgut einsteigen (das Landgut hat Sicherheitsstufe II). Arystyria sollte möglichst entkommen, gegebenenfalls schwer verletzt. Auch hinterlässt sie im Zimmer der Kerrishiter einen Dolch, der mit der Formel MASSENMORD belegt ist (10W6+4 TP, näheres zu dieser Formel finden Sie in **MyMa 68**) und der die falschen Kerrishiter ziemlich sicher töten wird.

● **Phraisopos:** Da er die halbe Stadt besticht, dient sich Calrissio auch ein Diener des Hauses Rhidaman an, der ihm berichtet, dass die Wachmannschaften im Landgut, auf dem sich die angeblichen Kerrishiter aufhalten, stark ausgedünnt werden. Deshalb beschließt er, die Charaktere (wenn sie in seinen Diensten stehen, alternativ schickt er die bunte Truppe) zu beauftragen, die falschen Kerrishiter zu entführen. Er weiß ja, dass er keinen Scrupul Optrilith nach außerhalb des Imperiums verkauft hat, schon gar nicht an irgendwelche dahergelaufenen Kerrishiter, die sich bei der ersten Gelegenheit von seiner größten Konkurrentin haben schnappen lassen. Er möchte die falschen Gesandten vor dem Provinzial-Gericht demaskieren und dann von den Richtern befragen lassen. Dies würde Anthalys' Ansehen vollständig und nachhaltig zerstören.

● **Rhidaman:** Wenn die Ermittler Calrissios das Geheimnis um die falschen Kerrishiter aufzudecken drohen, greifen Anthalys' Leute zu radikaleren Methoden. Aegos, der die Sache angesichts von Anthalys' mittelmäßigen Fähigkeiten als Intrigantin lösen und deren Empörung nutzen will, will einen radikalen Schnitt machen: Es sollen alle Personen verschwinden, die eine Verbindung zwischen den Kerrishitern und Anthalys vor der Anklage gegen Calrissio konstruieren können. Anschließend soll der gewaltsame Tod der angeblichen Kerrishiter durch Gerüchte als Tat Calrissios dargestellt werden, der ja ein Motiv hätte, diese Zeugen zu beseitigen. Da die angeblichen Kerrishiter sich nicht mehr äußern können, werden sie nun als Betrüger hingestellt, die Anthalys mit ihren angeblichen Geschäften mit Calrissio um eine größere Summe Geld bringen wollten.

Vorlesetexte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Die toten Kerrishiter:** Nichts scheint in dem Wohnraum, in dem die gefangenen Kerrishiter untergebracht sind, seltsam. Abgesehen von dem durchdringenden Geruch nach Blut, der alle anderen Gerüche verschwinden lässt. Da seht ihr etwas auf dem Tisch:

Ein Blitzten von einer blank polierten Klinge, die in der Tischplatte steckt, ist zu sehen. Durch das Licht des Mondes, das durch das Dachfenster scheint, könnt ihr die grässlich verrenkten Leichen der angeblichen Kerrishiter sehen. Ihre Gliedmaßen verdreht und gebrochen, die Gesichter im Todeskampf in einer Mischung aus Überraschung und grenzenloser Pein gefangen. Ihr kommt zu spät.

● **Gespräch mit einer Meuchlerin:** „Mein Auftraggeber befahl mir, diese falschen Kerrishiter unbedingt zu töten. Ihre Enttarnung würde eine hochrangige Optimatin lächerlich machen und den schwelenden Konflikt hier in der Stadt zu einem offenen Ausbruch bringen. Wollt ihr diese drei Possenreißer, die sich als fremdländische Gesandte ausgeben, leben lassen, nur damit der nachfolgende Konflikt hunderte Tote fordert? Es ist besser, wenn diese Narren sterben.“

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Das Übersetzungsartefakt:** Anthalys ließ, damit ihre Schauspieler auch glaubwürdig als Kerrishiter durchgehen, Übersetzungsartefakte kaufen, die es den Schauspielern ermöglichen, perfektes Kerrishitisch zu sprechen (und auch die dazugehörigen Silbenzeichen zu lesen und zu schreiben). Jeder, der die Ohrsteine aus Optrilith, die durch ein schmales Silberband mit einem weiteren Edelstein am Hals verbunden sind, trägt, hört jedes Wort in Kerrishitisch, versteht es auch (mit einem TaW von 14) und antwortet in der fremden Sprache. Diese Artefakte werden als Übersetzungsartefakte dargestellt, die vom Imperialen direkt ins Kerrishiti übersetzen und angeblich ein Geschenk Calrissios sind. Auf dem Artefakt liegen mehrere Anwendungen (in Variationen) der Formel FREMDE ZUNGE.

Fremde Zunge

Probe: MU/KL/IN +7

Disziplin: Instruktion

Zauberdauer: ZfP*Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Struktur: komplex

Quelle: Erkenntnis

Dienst: Beseelung des Geistes

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Berührung

Kosten: 16 AsP + 8 ASP

(Zeitkosten) pro Person

Wirkung: Veränderung der Talentwerte Kerrishiti und Hiero Imperial – jedes Wesen, auf welches die Formel gesprochen wird, versteht die fremde Sprache und spricht sie anstelle der eigenen.

Der schnurrende Amaunir

● **Kerrishiti – schlecht übersetzt:** Im Inneren eines der Übersetzungsartefakte hat sich eine Artefaktseele herausgebildet, die imperiale Redewendungen ins Kerrishitische übersetzt, allerdings nur in ihrer grammatischen Bedeutung. Dadurch kann man erkennen, dass die angeblichen Kerrishiter diese Sprache selbst gar nicht sprechen (vorausgesetzt einer der Charaktere spricht selbst Kerrishiti).

Der tobende Minotaurus

● **Fliegende Augen:** Asmandius lässt die Charaktere auf magischem Wege ausspionieren: Durch mehrere Exemplare des Iryabaar-Geistes Goth-Ong, eines spanngroßen, flügelbewehrten fliegenden Auges, das jede Bewegung der Charaktere an seinen Beschwörer übermittelt:

Anrufung: +4	Befehl: +6	Bitte: +11			
Zwicken					
INI 16+1W6	AT 15	TP 1 SP	PA 18	DK HNS	
LeP 12	AsP 60	RS 0	GS 25	MR 12	GW 6

Besondere Kampfregeln und -manöver: Sehr kleines, fliegendes Wesen (AT +4, PA +8)

Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)

Talente: Spionage 15

Zauber: GROSSE VERWIRrung, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER (jeweils mit 3W6 ZfP* – bei jedem Einsatz neu auswürfeln)

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Manifestation, Spionage, Suche, Wache, Zauber

● **Der Dolch der Meuchlerin:** Hierbei handelt es sich um einen Beschwörungsspeicher, in dem die Formel MASSENMORD gespeichert ist. Diese Formel kann auf zweierlei Wegen ausgelöst werden:

Blut an der Klinge: Sobald Blut die Klinge des Dolches benetzt, dauert es noch 10 KR, bis der MASSENMORD ausgelöst wird.

Abgewehrt und unbeachtet: Wenn die Waffe mehr als einen Schritt durch die Luft fliegt (etwa wenn sie nach einem der Kerrishiter – oder einem der Charaktere – geworfen und dann abgewehrt wird), aktiviert sich die Formel nach 30 KR. Sollte sich die Meuchlerin in der Nähe des Dolches befinden, wenn dieser ausgelöst wurde (zum Beispiel weil die Charaktere sie gefangen haben), so wird sie, kurz vor Auslösung des Massenmordes, die Worte „schöne Amauna“ in einen Satz einflechten – und so den Beschwörungsspeicher in ihrem Armreif aktivieren, der einen (oder maximal zwei) GROSSE HEILZAUBER auslöst.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Man hat zu viele eigene Sorgen, um sich um die Skandale eines anderen Hauses zu kümmern. Asmandius wird während dieses Szenarios als Führer der Quoran-Cammer von Brajanopolis gewählt und vorerst als Interimsvorsitzender bestätigt. Er wird Oreistes, falls dieser noch lebt, als politisches Druckmittel nutzen, um seine endgültige Ernennung durchzusetzen. Durch seinen Einsatz in diesem Szenario hat er sich zu einem vollwertigen Mitspieler im Spiel um die Macht gemacht, um den gleichermaßen Anthalys wie Calrissio buhlen müssen, damit er sich für sie einsetzt.

● **Rhidaman:** Anthalys konnte ihr Gesicht gerade noch wahren und kommt zur Einsicht, dass sie Calrissio nichts anhaben kann. Sie versucht es nun mit falscher Freundlichkeit und plant langfristig eine Partnerschaft mit Calrissio – den sie bei nächster Gelegenheit in ihr Bett bekommen und ihn so näher an sich binden möchte.

● **Phraisopos:** Calrissio ahnt, dass Anthalys eine weitere Lektion braucht, um zu begreifen, dass sie ihm nicht bekommen kann. Also beginnt er mit der Planung eines Attentats auf die Rhidaman-Optimatin bei dem zugleich sein scheinbarer Freund Melankratio gestraft wird: Auf dessen Hochzeit, bei dem die Herrschenden der Stadt feiern (und somit unvorsichtig sind), soll Arystyria, nun in Calrissios Diensten, Anthalys zumindest verletzen. Damit soll dieser die potentielle Gefahr, die Calrissios Feindschaft bedeutet, endlich bewusst werden. Zweites Opfer der Meuchlerin (da sie von Calrissio getarnt angeworben wird) soll Melankratios junge Braut werden. Konnten die Charaktere allerdings einen oder mehrere der Kerrishiter entführen, so werden die anderen involvierten Parteien alles tun, damit diese nicht die Provinz-Capitale erreichen (was sehr wahrscheinlich auch nicht passiert).

Was am Ende bleibt

Der Prozess vor dem Provinzial-Gericht wird eingestellt, nachdem die wichtigsten Zeugen der Anklage tot sind – und anscheinend ohnehin nur Betrüger waren, denen Anthalys aufgefressen ist. Zeitgleich nehmen Verschwörer aus der Metropole intensiveren Kontakt zu Flaphyria dir Aphirdanos auf, was die Lage in der Stadt dauerhaft ändern wird.

Je nachdem, auf welcher Seite die Charaktere standen, stehen ihnen folgende Erfahrungen zu:

● **Phraisopos:** Die Charaktere haben Anthalys Lügennetz aufgedeckt (**75 Erfahrungspunkte**), mussten sich mit den Ermittlern des gegnerischen Advokaten herumärgern (**25-50 Erfahrungspunkte**) und in das gegnerische Landgut eindringen (**75 Erfahrungspunkte**), wurden dort eventuell mit einer Meuchlerin konfrontiert (**30 Erfahrungspunkte**) und konnten vielleicht sogar einen oder mehrere der falschen Kerrishiter lebend zu Calrissio bringen (**200 Erfahrungspunkte**).

● **Rhidaman:** Die Charaktere haben das Lügennetz bestmöglich geschützt (**100 Erfahrungspunkte**), konnten die Hintergründe des Attentats auf Claudibus klären (**75 Erfahrungspunkte**) und haben es geschafft, wenigstens einen der Kerrishiter zu retten (**200 Erfahrungspunkte**). In letzterem Fall werden die beiden anderen Parteien alles daran setzen, die Überlebenden zu töten, wenn die Kerrishiter in die Provinz-Capitale gebracht werden.

Spezielle Erfahrungen: Jeder Charakter erhält zwei Spezielle Erfahrungen aus folgender Liste: *Überreden, Klettern, Schlösser knacken, Körperbeherrschung und Heilkunde Wunden*.

Rufwert: Auch wenn Anthalys eine Charmeoffensive startet, um Calrissio von ihrem Sinneswandel zu überzeugen, ist das Verhältnis zwischen den beiden Vertretern der Rhidaman und der Phraisopos auf dem Tiefpunkt.

Die Mine Tyakaars

Zeitpunkt: Zwei Oktale nach dem Szenario **Blutige Morde**

Stichworte: Rache einer Paktiererin

Herausforderungen: Verzweifelter Kampf ums Überleben in tödlicher Umgebung

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Etliche Tote, noch mehr Verletzte. Und das Schlimmste – der Minenschacht brennt immer noch! Wer weiß, wie viele dort unten noch leben? Irgendwer muss hinunter und sie retten!“

—Rhashikas, Vorarbeiter der brennenden Mine

„Ich will dass sie brennen – allesamt!“

—Gashiteke, Paktiererin



Grundsituation

Zu Beginn des Szenarios wird die Stadt Brajanopolis von einer Katastrophe heimgesucht. Ein Minenschacht explodiert förmlich in einer Flammensäule und lässt Tod und Verderben zurück. Denkt man zuerst, dass das Unglück natürliche Ursachen hat (etwa Grubengas), so erkennt man bald, dass etwas anderes dahinter steckt.

Erst als die ersten Zeugen berichten, was geschehen ist, fügt sich das Bild zu einem Ganzen zusammen: Die Rhogolanin Gashiteke steuerte ein Fuhrwerk in die Mine, welches mit mehreren Fässern Brandöl beladen war. Die Zwergin, deren Tochter durch die Taten *Oreistes nem Quorans* (siehe Seite 53) starb und deren Mann Gangrim zu jenen Rhogolanen

des Bergarbeiter-Collegiums gehörte, die in der Optrilithmine der Phraisopos starben (siehe Seite 85) als sie dort einen Anschlag durchführen wollten, wurde wahnsinnig und verzehrte sich vor Rache. Irgendwann ging sie einen Pakt mit der Domäne Tyakaar ein, die in Form des ungebundenen Archonten *Irhiadziabl* an die Zwergin herantrat und diese verführte. Nach dem gelungenen Anschlag (der dämonisch verstärkt wurde), fing selbst der Stein der Mine Feuer oder begann zu glühen.

Beteiligte Parteien

In diesem Abschnitt werden die in diesem Szenario beteiligten Parteien kurz in ihrer jeweiligen Rolle vorgestellt.

● **Das Haus Quoran:** Die rachsüchtige Zwergin weiß nur, dass hinter den Morden, die vor einiger Zeit Brajanopolis heimsuchten, der Optimat *Oreistes nem Quoran* steckte. Eher versehentlich starb dabei ihre Tochter. So ist für die

Paktiererin klar, dass der hiesige Cammervorstand der Quoran durch ihre eigene Hand sterben muss.

● **Das Haus Phraisopos:** Gashiteke sieht in der Optrilithmine der Phraisopos den Kern allen Übels, durch das ihr Mann starb. Deshalb verlangt sie außerdem noch, dass *Calrissio te Phraisopos* ebenfalls in die Mine hinabsteigt.

● **Das Bergarbeiter-Collegium:** Diese Organisation, in der einstmals sämtliche unabhängige Minenarbeiter der Stadt organisiert waren (ausgenommen Sklaven und unabhängige Schürfer) hat sich vor einiger Zeit in zwei Fraktionen gespalten, die seither in einer erbitterten Feh-

de liegen. Allerdings haben beide Parteien Arbeiter in der Mine gehabt und versuchen, diese zu retten. Womöglich wird manch ein Mitglied einer der beiden Gruppierungen die andere Seite behindern oder gar deren Rettungseinsatz sabotieren.

● **Die Charaktere:** Einige Zeit nach dem Unglück (sofern die Charaktere nicht sofort zur brennenden Mine eilen, um zu helfen) wird man die Recken aufsuchen und bitten, sofort und gut bewaffnet zur Mine zu kommen. Dort klärt man sie auf, dass ein grässlich verbrannter Rhogolan aus dem brennenden Minenschacht aufgetaucht ist. Er trug eine Steintafel, auf der einige Namen (darunter die der Charaktere) stehen, verbunden mit dem Befehl, in die Mine hinabzusteigen.

Der Ort der Handlung

Etwas mehr als eine Meile vom nordwestlichen Stadtrand Brajanopolis' entfernt befindet sich eine der größeren Quoran-Minen. Diese ist durch einen Karrenpfad, der bergauf ins Gebirge führt, zu erreichen. Vor der Mine selbst befindet sich ein kleiner Platz, auf dem sich ein kleines arcanomechanisches Hammerwerk befindet, mit dem die geförderten Felsbrocken zerkleinert werden. Daneben gibt es noch einfache Unterstände für die Arbeiter und ein gut gesichertes Blockhaus, in dem Edelmetalle gelagert werden, die einmal täglich von Hauswachen der Quoran abgeholt und in die Stadt gebracht werden, wo sie weiter verarbeitet, von Stein und anderen Metallen gereinigt und zu Barren gegossen werden.

Die Mine selbst besteht aus dem Hauptschacht, der horizontal auf die Förderhalle zuführt. Dabei handelt es sich um eine halbkugelförmige, etwa zwanzig Schritt durchmessende Halle, in deren Mitte sich ein Schacht befindet, der etwa ein Drittel der Förderhalle einnimmt. Von der Decke hängen die Stahlseile, welche die Ladeplattform und die Förderkörbe hielten. Der Schacht führt insgesamt 40 Schritt in die Tiefe und es gibt momentan vier Ebenen mit insgesamt 19 Grabungsschächten. Manche von diesen verzweigen sich, andere führen meilenweit in die Berge hinein.

Überall im Inneren der Mine sind momentan glühende Felsstellen zu sehen (Schwerpunkt auf den ersten beiden Ebenen). Die Ladeplattform hängt schief zwischen der zweiten und dritten Ebene, die Oberseite ist komplett verbrannt. Man kann noch die verkohlten Überreste zweier Varks und eines Karrens erkennen. An manchen Stellen in diesen Ebenen brennen offene Flammen. Der wahrscheinlichste Ort für das Finale ist irgendwo auf der zweiten Ebene.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

In diesem Abschnitt wird kurz vorgestellt, was geschieht, bevor die Charaktere den Ort der Handlung erreichen (oder wo sie helfen können, falls sie schnell vor Ort sind).

● **Das Unglück:** Kurz nachdem das Fuhrwerk in den Minenschacht gefahren ist, ertönt ein lautstarker Knall (nämlich als der Wagen den Aufzug erreicht hat und in den eigentlichen Minenschacht stürzt. Einige wenige Arbeiter können sich aus der Mine retten, aus der nun beständig ein lautes Grollen zu hören ist (verursacht durch dämonisch in Brand gesetztes Gestein). Schließlich schießt aus dem Mineneingang eine drei Schritt durchmessende und zehn Schritt lange Flammenlanze, die längere Zeit Bestand hat und laut kreischt (manch einer mag Schreie und panische Hilferufe aus dem Feuer hören).

● **Arbeiter retten:** Durch die Druckwelle, welche die Flammensäule begleitete, wurden einige Arbeiter mit schweren Verbrennungen aus der obersten Minensohle geschleudert. Sie liegen nun einige Schritt von der Flammensäule entfernt und müssen gerettet werden. Bis die Charaktere ankommen, sollte dies erledigt sein (spätestens wenn der Ascherhogolan auftaucht, nutzt man diese Chance, die verletzten Arbeiter zu retten).

● **Löschversuche:** Versuche, die Flammensäule zu löschen, sind zum Scheitern verdammt (nicht zuletzt wegen der enormen Hitze in der Umgebung).

● **Schaulustige auf Abstand halten:** Viele Leute versuchen – auch aus Sorge um verwandte Arbeiter, die sich noch in der Mine befinden –, einen guten Blick auf den Mineneingang zu erhaschen. Manch einer traut sich näher an die brennende Mine heran, als gut für ihn ist.

● **Die dämonische Botschaft:** Irgendwann gehen die Flammenwände von selbst zurück und werden zu kleinen Flämmchen, die über den glühenden Stein tanzen. Plötzlich tritt ein vollkommen zu Kohle verbrannter Rhogolan aus dem Minenschacht ins Tageslicht. Er hält etwas Viereckiges in seinen Händen und schreitet sehr langsam auf die umstehenden Retter zu. Als er diese erreicht, streckt er die Arme aus und übergibt den Rettern eine Steinplatte, in die eine Reihe von Namen eingebrannt sind. Neben den Namen der Spielercharaktere finden sich die von Oreistes nem Quoran und Calrisio te Phraisopos darauf. Danach deutet der Ascherhogolan kurz auf die Tafel und dann Richtung Minenschacht, bevor er zu Staub zerfällt.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Verletzte behandeln

Kommen die Charaktere aus eigenem Antrieb zur Unglücksstelle, können sie *Lygamius te Phraisopos* (49, 1,61 Schritt, blonde Haare, Bart, Augengläser, häufig betrunken, gutmütig, aber jähzornig, wenn er aus dem Rausch geweckt wird, häufig düsterer Stimmung, *kompetenter Zahnreißer, akzeptabler Medicus*, Honorat) bei der Behandlung der Verletzten helfen. Etwa zwei Dutzend Arbeiter konnten sich brennend aus der Mine retten und müssen zuerst einmal von ihren eingebrannten Kleidungsresten befreit werden, bevor man an eine Behandlung mittels Magie (z.B. GROSSE HEILZAUBER) oder Brandsalben denken kann. Andere Mittel bewirken angesichts der Schwere der Verbrennungen nichts. Nehmen Sie als Faustregel, dass ein Verbrennungsopfer, das mit dem oben genannten Zauber behandelt wird, überlebt. Bei Brandsalbe überlebt es bei einem Wurf von 1-3 auf dem W6. Ein von einem Brajanpriester durchgeführter HEILUNGSSEGEN rettet das Opfer ebenfalls. Eine Siminipriesterin kann mit einer aufgestuften Variante der Liturgie SEGENSREICHER NEUANFANG ebenfalls ein Opfer retten. Natürlich können Sie den Geweihten an dieser Stelle auch ein Großes Wunder wirken lassen, das sämtliche Opfer rettet und den Priester in der Folge zu einem lokalen Heiligen werden lässt.

Ausrüsten

Da die Charaktere zusammen mit den beiden Optimaten in die Mine hinabsteigen sollen, gilt es, sich entsprechend auszurüsten. Brandsalbe schützt vor Verbrennungen, verhindert diese aber nicht vollständig (6 SR lang SP -2 durch

Feuer). In den Schmieden der Stadt gibt es feuerfestes Leder, das in aller Eile zu groben Anzügen vernäht wird (SP -3 durch Feuer, allerdings auch GE -3 wegen des steifen Materials). Metallwaffen können mitgeführt werden, erhitzen sich aber mit der Zeit, so dass man die Griffe mit nassem Stoff umwickeln muss. Überdies muss jeder Charakter viel Wasser mit sich führen (mehrere Liter, um sich damit zu benetzen und um es zu trinken, sonst trocknet man angesichts der großen Hitze aus). Wichtig sind auch Filtermasken, die verhindern, dass man den Rauch der Feuer einatmet.

Hinab in die Feuerhölle

Fertig ausgerüstet können die Charaktere gemeinsam mit den beiden Optimaten in die Mine hinabsteigen. Kaum nähern diese Personen sich der Mine, erlischt das Feuer und zurück bleibt glühender Stein. Die Mine selbst besteht aus einem Gang, der zum Förderschacht führt. Dort sind an mehreren Stellen zu Asche verbrannte Rhogolanen zu sehen, die blind herumstolpern. Ob diese jetzt schon zur Gefahr werden, liegt bei Ihnen. Vom zentralen Schacht, der senkrecht in die Tiefe führt, gehen auf jeder der drei tieferen Ebenen mehrere Schächte ab. Überall finden sich rachsüchtige Totengeister und Ascherhoglanen (1W6 auf der ersten Ebene, 1W20+5 auf den beiden unteren Ebenen). In der Mine rieselt weißgraue Asche herab. Berührt man die glühenden Wände, erhält man (je nach Dauer und Intensität) 1W3 bis 2W6 SP.

Feuerhölle

Während überall wie auf Kommando das Feuer zurückgegangen ist und der Stein nur noch glüht, kann man in der untersten Ebene noch Flammen erkennen. Wenn die

Mit oder ohne Optimaten?

Da die Botschaft des Ascherhogolanen nicht eindeutig besagt hat, was es mit den beiden Optimaten auf sich hat, können die Charaktere auch ohne Calrisio und Oreistes in die Mine hinabsteigen. Während Ersterer das Ganze als aufregendes Glücksspiel ansieht, bei dem er das eigene Leben als Einsatz bringt, ist Oreistes nach den vorhergehenden Ereignissen (siehe oben Seite 99) ein Gefangener in der örtlichen Gefängnisdomäne und muss gezwungen werden, in die Mine hinabzusteigen. Darüber hinaus besteht erhebliche Fluchtgefahr des verurteilten Mörders. Auch könnte er versuchen, die Charaktere zu überlisten und an Gashiteke zu verkaufen. Sich selbst wird er als Opfer einer politischen Intrige hinstellen. Seine astralen Kräfte sind dank des Bannöl in seinen Mahlzeiten aber stark eingeschränkt. Befinden sich die Abenteurer nicht in Begleitung der beiden Optimaten, so wird die Paktiererin ihre Rache an denjenigen ausüben, derer sie habhaft werden konnte – den Charakteren.

Charaktere hinabklettern, werden die Flammen kleiner, was auf einen lenkenden Geist schließen lässt (KL-Probe +3). Die Flammen ziehen sich zurück, züngeln immer noch die Wände entlang und deuten dabei regelrecht in die Richtung, in die die Charaktere gehen sollen (KL-Probe +5, um die Zeichen richtig zu deuten). Durch die Hitze im untersten Stollen erleidet man pro SR 1W6+1 SP. Fasst man in die Flammen, erhält man (je nach Dauer und Intensität) 1W6+1 bis 3W6+3 SP.

Konfrontation mit einer Paktiererin

Gashiteke ist keine Kämpferin, durch ihre Verunstaltungen und ihre neuen Fähigkeiten (vor allem ihre Paktgeschenke Lodernder Blick und Hand des Folterers setzt sie gerne ein) in der Umgebung der Brennenden Mine jedoch trotzdem eine ernst zu nehmende Gegnerin.

Vorlesetexte

Hier finden Sie einige allgemeine Stimmungstexte, die bestimmte Szenen, welche die Charaktere erleben können, beschreiben. Alle diese Texte sind zum Vorlesen oder Nacherzählen gedacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Die Explosion (aus der Ferne):** Plötzlich bemerkt ihr ein Vibrieren des Bodens, gefolgt von einem lauten Knall. Am nördlichen Horizont steigt zwischen den Bergen binnen weniger Lidschläge eine grauschwarze Rauchwolke auf. Irgendwo nördlich der Stadt brennt etwas Großes.

● **Die Explosion (aus der Nähe):** Kurz nachdem ein Fuhrwerk in die Mine gesteuert wurde, beginnt der Boden zu vibrieren. Ein Brummen, wie von einem beginnenden Erdbeben, geht von der Mine selbst aus. Dann schießt plötzlich eine Stichflamme aus dem Eingang der Mine. Für einen Moment lodert sie fast zwei Dutzend Schritt hoch auf. Dann zieht sich das Feuer wie auf Kommando in das Dunkel der Mine zurück. Einen kurzen Augenblick herrscht gespenstische Stille – dann stürmen etliche brennende und schreiende Rhogolanen ans Tageslicht und ihr riecht den Gestank von brennendem Fleisch.

● **Hinab ins Dunkel:** Mit Fackeln in den Händen schreitet ihr voran ins Dunkel der Höhle. Überall sind glühende Metalladern zu erkennen, die das Dunkel rötlich erhellen. Rauch macht es schwer, weiter als einige Schritt zu schauen. Es stinkt – nach Feuer, verbrannten Menschen und irgendetwas anderem. Immer weiter stoßt Ihr ins Dunkel vor und immer schlechter werden die Luft und die Sicht. Dann bemerkt ihr plötzlich zwei Gestalten hinter euch: Rhogolanen, vollständig verbrannt und anscheinend zu Kohle oder Asche geworden – und doch bewegen sich diese Kreaturen seltsam steif auf euch zu.

● **Die Paktiererin:** Vorsichtig, Schritt für Schritt bewegt ihr euch durch den dichter werdenden Rauch voran. Es wird stetig wärmer, bis euch schließlich euer Schweiß in die Augen läuft. Dann seht ihr ein unwirkliches Wesen: In der Mitte einer Kaverne steht eine kleine Gestalt. Sie trägt keine Kleidung, und ihre Haare sind vollständig verbrannt. Gleiches gilt für Teile ihrer Haut. Der Rest ist mit Brandblasen überzogen, die Augenlider verschmort, was den Blick aus den glühenden Augen stechend wirken lässt. Überall stecken Stein- und Stahlsplitter im Fleisch der grausigen Gestalt, und geschmolzenes Erz verbirgt den Blick auf die am stärksten verbrannten Körperpartien. Als das Wesen euch bemerkt, dreht es langsam den Kopf und blickt euch an. Plötzlich erklingt eine Stimme in euren Gedanken: „Da seid ihr ja endlich. Zeit, zu eurem Urteil zu schreiten!“



Probleme, Regeln und Lösungen

- **Abseilen:** An der glühenden Schachtkante brennt jedes Seil durch (Seidenseile in 10 KR, Hanfseile in 15 KR, Lederseile in 30 KR, dicke Stricke in 50 KR, Ketten schmelzen nach 3 SR).
- **Atmen:** Je tiefer man in die Mine hinabsteigt, umso weniger atembare Luft ist vorhanden. Deshalb muss jedem Charakter pro SR eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 (+Anzahl

der Ebenen, in der sie sich befinden), gelingen, bei deren Misslingen er ohnmächtig wird und ohne fremde Hilfe erstickt. Selbst bei gelungener Probe erleidet man pro SR 1W2 SP (+1 pro Ebene). Bei einer misslungenen Probe verdoppelt sich der Schaden.

● **Die Hitze:** Mit jeder Ebene steigt die Temperatur an: Wo zuerst nur die Luft flimmert, herrscht in den unteren Ebenen eine unglaubliche Hitze, die sogar den Stein zum Glühen bringt. Die Hitze verursacht pro SR 1W3 (+1 pro Ebene). Berührt man mit bloßer Haut die Wände, so erhält man 1W6-1 SP (+1 pro Ebene).

● **Die Bewohner:** Ursprünglich arbeiteten einmal 60 Rhogolanen und ein Baramun in der Mine. Davon konnten sich 1W20+5 an die Oberfläche retten, während noch einmal 1W20 zu Asche verbrannt sind. Der Rest bevölkert nun als stark verbrannte Ascherhogolanen die Mine.

● **Der Joker:** Der gefallene Optimat und überführte Mörder Oreistes nem Quoran wird versuchen, die Paktiererin gegen die Abenteurer auszuspielen, und behaupten, dass die Recken ihn fälschlich beschuldigt haben. Er wird sogar behaupten, hieb- und stichfeste Beweise dafür zu haben, dass die Charaktere hinter den Morden stecken, für die er verurteilt wurde.

Austrocknen und Verbrennen – Gegenmaßnahmen

Die Charaktere begeben sich in eine wahre Feuerhölle. Zwar brennen nur an wenigen Stellen offene Flammen, allerdings ist der Fels selbst glühend heiß. Während der ersten Explosion ist zudem die atembare Luft in der Mine knapp geworden. Wie können die Charaktere hier überleben?

Der Hitzeschaden wird durch die Zufuhr von viel Flüssigkeit gesenkt: Für jeden Liter, den man zu sich nimmt, sinkt dieser um drei Punkte (*Selbstbeherrschungs*-Probe, um das immer wärmer werdende Wasser zu trinken). Übergießt man sich mit der doppelten Menge Wasser, sinkt der Hitzeschaden um zwei Punkte.

Bleibt man in Bewegung, so besteht keine Gefahr, dass man selbst (oder die Kleidung) Schaden nimmt. Bleibt man allerdings stehen (oder wird ohnmächtig), so merkt man, wie die entsprechende Stelle schnell warm wird, bevor dann in der zweiten SR brennbare Materialien (Stoff, Fleisch, Haar) zu schmoren beginnen und in der dritten SR in Brand geraten (der Träger verbrennt binnen kürzester Zeit). Metallteile verursachen, wenn sie erhitzt sind, bei jeder Berührung 1 SP (ob ein schwergerüsteter Hoplit in seiner eigenen Rüstung gebraten wird oder ob er sich schnell genug von seiner Panzerung befreien kann, liegt bei Ihnen).

Schutz vor Verbrennungen bietet Uccara-Leder, welches Brandschäden vollkommen verhindert und auch nicht in Brand gerät.

Der schnurrende Amaunír

- **Leibwachen:** Werden die Charaktere von den beiden Optimaten begleitet, so können Sie die Gruppe um eine gewisse Anzahl Wachen ergänzen, die in kritischen Situationen das Leben und die körperliche Unversehrtheit der Abenteurer sicherstellen.
- **Artefakte:** Natürlich können Sie die Charaktere auch mit magischen Artefakten unterstützen, die relativ schnell in der Magofaktur der Stadt hergestellt werden können und die den Weg in die Mine hinab und den Kampf gegen deren Bewohner erheblich erleichtert.

Der tobende Minotaurus

- **Einsturzgefahr:** Wenn Sie es den Abenteurern schwer machen wollen, dann wird die Mine nur noch durch den Willen der Paktiererin in ihrer momentanen Form gehalten. Sprich: Stirbt die Paktiererin, beginnt die Mine einzustürzen – die unteren Ebenen kollabieren als Erstes. Bei ihrer Flucht bricht den Charakteren dadurch buchstäblich der Boden unter den Füßen weg und verwandelt den Weg an die Oberfläche zu einem Spießrutenlauf.
- **Der falsche Weg:** Schlagen die Charaktere den falschen Weg ein, so werden die Ascherhogolanen versuchen, diese zuerst gewaltfrei (etwa durch das Versperren von Gängen durch ihre Körper) aufzuhalten, wenn nötig jedoch zu (nicht tödlicher) Gewalt greifen.
- **Der Aschebaramun:** Langsam, aber sicher tappt der behäbige Baramun durch die Gänge. Erst wenn man nah an ihn heran kommt, bemerkt man, dass das bärenartige Wesen ebenso verbrannt ist wie die rhogolanischen Arbeiter in der Mine.

INI 4+1W6 AT 7 PA 5 TP 3W6+4 DK N
LeP 60 RS 4 WS 10 GS 3 MR 9/10 GW 4

Start-LO 11 Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Brandleiche (Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer), Durch Feuer Gehen, Rauch, Regeneration I

Ahnenmacht: Angriff (Feuer), Aura (Feuer), Paraphysikalität II, Formlosigkeit II

Besondere Kampfregeln und -manöver: –

Grubengas

Nachdem die brennende Mine dämonisch verseucht ist, kann es zu einem Kampf verschiedener dämonischer Domänen kommen. Die Domäne Aggari besitzt einen Stoff, der entfernt an das Knochenblei Dya'Khols oder das Narrengold Thesepais erinnert und der nur in Minen und beim Tod von Bergleuten entsteht: Grubengas. Während es in Zwergenkohleminen häufig natürlich entsteht, ist es anderenorts durch Beeinflussung Aggaris entstanden. Letztere Variante zeigt dabei eine bösartige Intelligenz und trachtet danach, sich in anderen Minen der Umgebung zu verbreiten.

Reaktionen der anderen Parteien

Wenn Sie dieses Szenario in **Stein der Götter** einbauen wollen, finden Sie hier einige Endpunkte zu verschiedenen Parteien der Stadt, an denen Sie bei weiteren Szenarien des Abenteuerbandes ansetzen können.

- **Quoran:** Man wird den Verlust der Mine zähneknirschend hinnehmen. Später wird die nun scheinbar nutzlose Mine für einen symbolischen Betrag an die Rhidaman verkauft. Ob Oreistes weiter ein Gefangener ist, liegt bei Ihnen.
- **Phraisopos:** Calrissio sollte dieses Szenario wenn möglich überleben. Andernfalls müssen Sie beim Szenario **Wein, Gesang und Tod** größere Umarbeitungen vornehmen.
- **Rhidaman:** Die Rhidaman fördern große Mengen des einstmals brennenden Steins und verkaufen dieses als Paraphernalium für Feuer-affine Dämonenbeschwörungen (Carafai, Tyakaar).
- **Weißer Wölfe:** Auch die Verbrecherbande verkauft Steine aus dem Minenabraum als Anhänger oder Amulette in der Stadt. Angeblich schützen diese vor Dämonen.

Was am Ende bleibt

Die Charaktere haben eine wahre Feuerhölle und die Konfrontation mit einem dämonischen Monstrum und seinen Handlangern überstanden. Ihnen stehen **300 Erfahrungspunkte** sowie zwei *Spezielle Erfahrungen* in einem der folgenden Talente zu: *Körperbeherrschung, Athletik, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Gesteinskunde, Mechanik*, Talent der Hauptwaffe. Wählen Sie die Talente nach besonderen Leistungen aus.



Wein, Gesang und Tod

Zeitpunkt: Zwei Oktale nach dem Szenario **Blutige Morde**

Stichworte: Eine Hochzeit, die doppelt aus dem Ruder läuft

Herausforderungen: Leibwache oder Attentäter, Ermittlungen, Kampf unter erschwerten Bedingungen und teils mit improvisierten Waffen

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Du wirst versuchen, die Braut auf ihrer Hochzeit zu ermorden. Und mich selbst. Aber in meinem Fall soll es tatsächlich nur ein Versuch bleiben!“

—vermeintlich Anthalys te Rhidaman zur Meuchlerin Arystyria

Grundsituation

Schäumend vor Wut wegen der gegen ihn gerichteten Intrige plant Calrissio te Phraisopos einen finalen Schlag gegen die Rhidaman. Zu diesem Zweck nutzt er die von ihm arrangierte Hochzeit des Trodinarsgesandten Melankratio dyll Onachos mit einer jungen Onachos-Optimatin aus einer fernen Cammer (die Hochzeit dient hauptsächlich dem Wissenstransfer, da die Braut als begnadete Geisterforscherin gilt). Er plant, die Braut ermorden zu lassen und einen Attentäter zu präsentieren, der Anthalys dyll Rhidaman als Auftraggeberin des Mordes belastet. Im Überschwang der Gefühle soll die hiesige Vertreterin der Rhidaman dann zumindest angeklagt werden, wenn möglich aber ihr Ende finden.

Allerdings hat der Optimat seine Rechnung ohne den Wirt gemacht: Die Lichtpardir, von Calrissio als repräsentative Wachen für die Hochzeit angeworben, werden von ihrem heimlichen Anführer Kleodatmius alias Cassius te Celiu-Brajanos zu einem blutigen Massaker aufgestachelt und metzeln etliche Gäste der Festgemeinschaft dahin.

Beteiligte Parteien

Melankratio dyll Onachos richtet die Festlichkeiten anlässlich seiner Hochzeit mit Calrissios Hilfe aus und wird zudem im Mordfall an seiner jungen Braut tatverdächtig sein.

Calrissio te Phraisopos ist derjenige, der die Hochzeit in die Wege geleitet hat und mittels Illusionsmagie als Anthalys getarnt die Meuchlerin angeworben hat, die **Anthalys** ermorden soll. Stehen die Charaktere in Anthalys' Diensten, so erhalten sie von ihr (in Wahrheit von Calrissio in ihrer Gestalt) den seltsamen Auftrag, eine auswärtige Spezialistin zu überprüfen. Dabei handelt es sich um die Meuchlerin, die angeblich für Anthalys' persönliche Sicherheit sorgen soll (die vorgebliche Logik hinter dieser Anwerbung liegt laut der falschen Anthalys darin, dass ein Meuchler einen anderen Meuchler leichter erkennen wird).

Allerdings fällt der gedungenen Mörderin unter Umständen und scheinbar versehentlich die Braut zum Opfer. Stehen die Charaktere in Diensten einer der anwesenden Parteien, können sie Hinweise über die wahren Hintergründe sammeln – aber eben keine Beweise. Denn kurz darauf beginnt das Massaker der **Lichtpardire** und alle Beweise werden in Blut ertränkt. Die Charaktere (entweder in Calrissios, Anthalys' oder Melankratios Diensten) wiederum werden eingesetzt, um das Personal zu überprüfen, die Räumlichkeiten nach versteckten Waffen zu durchsuchen und dafür zu sorgen, dass während der Hochzeit nichts geschieht. Aber sie sind nicht die offiziellen Wachen der Festgemeinschaft – diese werden von den Lichtpardiren gestellt. Die Angehörigen der Söldnertruppe werden später von allen Beteiligten zu den Hauptschuldigen der Bluthochzeit erklärt und grausam hingerichtet.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

● **Hochzeitsvorbereitungen:** Dutzende Diener und Melankratios Haushofmeister Flavius sind damit beschäftigt, Vorräte einzukaufen, Köche anzuwerben und den großen Saal im Anwesen des Onachos-Optimaten für die Feier vorzubereiten. Zu dem Fest sind sämtliche Optimaten der Stadt geladen, dazu kommt noch eine Auswahl von einigen Honoraten, die mit der Einladung belohnt werden. Es herrscht im gesamten Gebäude ein heilloses Chaos und noch im letzten Augenblick werden Diener, Unterhalter und Lieferanten ins Gebäude gelassen, was Sicherheitskontrollen zu einem Alptraum werden lässt.

● **Die Vermählung:** Das Hochzeitsfest ist in zwei Teile gespalten, die eigentliche Vermählung, bei der das Brautpaar im Innenhof des Anwesens vermählt wird (wobei der Bräutigam als Geschenk diverse Bücher und andere Aufzeichnungen von der Braut erhält, während er ihr zwei Dokumente, gesiegelt von Melankratio und Calrissio, welche der jungen Braut für die Zulassung ihrer Prüfung zur Maga fehlten, überreicht – was für beide den Höhepunkt der Hochzeit darstellt), bevor das eigentliche Fest im großen Saal dann beginnt.

● **Das Hochzeitsfest:** Vor der Fensterfront des großen Saals sind U-förmig die Tische der Optimaten aufgebaut, während näher am Eingang vier große Tischreihen für weitere, eher unbedeutende Gäste aufgestellt wurden. Alle Tische biegen sich vor erlesensten Speisen und Weinkrügen, und die Halle wird durch unzählige Öllampen erhellt. Diener wuseln zwischen den Tischen umher, ebenso Vaganten, die ihre Kunststücke vorführen.

● **Abmachungen:** Nachdem die Gäste gespeist haben, verweilen einige an den Tischen, während andere es sich auf den am Rand der Halle aufgestellten Divanen gemütlich machen und dort Geschäfte und Intrigen besprechen.



- **Lust, Wein und Tanz:** Natürlich wird dem Wein zugesprochen, während eine knapp bekleidete Vagantentruppe zuerst ein zotiges Schauspiel vorführt, bevor es eine Tanzdarbietung gibt, die mit nackter Haut und allerlei erotischen Darbietungen die Stimmung anheizt, was dazu führt, dass einige Gäste sich untereinander, andere sich mit Dienern und Tänzerinnen vergnügen.
- **Das Attentat:** Dann überschlagen sich die Ereignisse plötzlich, als eine Dienerin ein Tablett mit Weinkrügen auf das Podest bringt, an dem das Brautpaar und die Oberhäupter der wichtigsten Familien sitzen. Plötzlich zieht sie einen

Dolch unter dem Tablett hervor, stößt mit weitem Schwung zu und trifft zunächst Anthalys und dann Onachania, bevor sie versucht, im allgemeinen Getümmel zu fliehen. Melankratio zieht sich sofort zurück (falls Onachania überlebt hat, zieht sie sich ebenfalls zurück).

- **Die Falle des Fanatikers:** Wenn sich die Gäste gerade von dem Attentat erholt haben und versuchen, die Feierstimmung mit Wein und Rauschkräutern wieder zu heben, schlagen die Lichtpardire zu und verwandeln den Festsaal in den Vorhof der Domäne Carafai.

Zeitplan der Feierlichkeiten

Die Hochzeit und das nachfolgende Fest finden in Melankratios Anwesen statt (dieses wird auf Seite 15 beschrieben).

- **Morgen:** In der Küche, im Festsaal und im Innenhof beginnen die Vorbereitungen für die Hochzeit.
- **Mittag:** Im Beisein Calrissios werden alle benötigten Dokumente gesiegelt und für die Übergabe bei der eigentlichen Hochzeit vorbereitet.
- **Nachmittag:** Die Gäste erscheinen, alle Waffen werden untersucht, auffällig große Waffen eingesammelt. Nur Wachen wie die Charaktere dürfen bewaffnet bleiben (siehe unten).
- **Eine Stunde vor Beginn der Zeremonie:** Ein Ochse wird im Innenhof geopfert, aus seinen Innereien werden allerlei Orakel gesprochen, während jeder der

Anwesenden ein Stück der Innereien roh verspeist, was den Gästen und dem Brautpaar Glück und ein langes Leben bescheren soll.

- **Die Zeremonie beginnt:** Das Blut der Opferstelle ist getrocknet und wird mit Blumen bestreut. Prätorien und Kleriker sprechen Segenssprüche, bevor das Brautpaar erscheint und in einer kurzen Zeremonie vor der untergehenden Sonne verheiratet wird. Das Ende der Zeremonie liegt um die achte Stunde am Abend herum.
- **Etwa zur neunten Stunde:** Die Feierlichkeiten werden freizügiger.
- **Etwa zur zehnten Stunde:** Das Attentat auf Anthalys und die Braut Onachania.
- **Zwischen elfter und zwölfter Stunde:** Angriff der Lichtpardire.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Brautbegleitung

In Calrissios oder Melankratios Diensten können die Charaktere die junge Braut Onachania Serr Onachos nach Brajanopolis begleiten. Die junge Optimatin hat von Melankratio eine Reisekutsche zur Verfügung gestellt bekommen. Es sollte keine größeren Vorfälle während der Reise geben. Allerdings können Sie Krisensituationen herbeiführen (ein gebrochenes Rad, dessen Speichen offensichtlich angesägt worden sind, eine Brücke, die ein Unwetter zerstört hat, oder weitere Verzögerungen, welche die Wachsamkeit der Charaktere herausfordern. Auch können Sie Charakteren mit der Gabe *Prophezeien* blutige Träume und Omen von bevorstehendem Unheil zukommen lassen.

Meuchler anwerben (Rhídaman)

Stehen die Charaktere in Diensten der Rhídaman, so erhalten sie im Geheimen eine Nachricht zugestellt, in der ihnen befohlen wird, sich inkognito mit ihrer Herrin in einem Wäldchen vor der Stadt zu treffen. Dort können die Charaktere feststellen, dass Anthalys den Treffpunkt ohne weitere Wachen, verumumt und ohne ihre Triopta, aber in Begleitung einer sich verstohlen bewegendes Frau aufsucht. Hier erklärt sie den Charakteren, dass sie einen Spezialisten anwerben will, den die Charaktere auf seine Vertrauenswürdigkeit, Verschwiegenheit und seine Fähigkeiten überprüfen sollen. Schnell wird offensichtlich, dass ihre Begleiterin eine herausragende Meuchlerin ist. Es kommt definitiv zur Anwerbung, da Anthalys von den Qualitäten der Meuchlerin überzeugt ist. Auch befiehlt sie den Charakteren, kein Wort mehr über dieses Gespräch zu verlieren (da sie Spione befürchtet). Guten Menschenkennern (TaW 12+) wird auffallen, dass sich Anthalys irgendwie seltsam und überkandidelt verhält. Sie können beim ersten Verdacht, dass etwas nicht stimmt, *Menschenkenntnis*-Proben+3 erlauben (maximal drei Proben). Werden in diesen Proben 20 TaP* angesammelt, so ist sich der Menschenkenner sicher, dass etwas mit der Auftraggeberin nicht stimmt (allerdings hat der betreffende Charakter keinerlei handfeste Beweise für diese These). Wird offen ausgesprochen, dass die Charaktere denken, dass es sich nicht um Anthalys handelt, so wird diese lächelnd sagen: „Schade, dass man euch nicht täuschen kann!“ und mittels eines TELEPORTS verschwinden. Merken die Charaktere hingegen nichts, so wird die Meuchlerin ihnen erzählen, dass sie Anthalys' geheime Leibwächterin sei, da ihr ein Attentat droht. Dass sie ein doppeltes Spiel spielt, wird sie natürlich nicht offenbaren.

Wache der Gäste auf dem Hochzeitsfest

Egal bei welcher Partei die Abenteurer in Lohn und Brot stehen, sie werden als Wachen zur Hochzeit (dem gesellschaftlichen Großereignis in Brajanopolis) mitgenommen. Dort, inmitten von Hunderten, oftmals miteinander verfeindeten Optimaten und ihren Gefolgsleuten, wird es schwierig, für

die nötige Sicherheit zu sorgen. Einerseits gilt es, Präsenz zu zeigen, andererseits aber auch nicht aufzufallen. Keine Wache wird schwer bewaffnet und gerüstet auf der Hochzeit erscheinen (Prunkuniformen und -waffen sind die Regel). Die Charaktere müssen regelmäßig *Sinnenschärfe*-Proben absolvieren (erschwert je nach Situation). Dabei gilt: Haben die Charaktere einen Anfangsverdacht, dass es auf der Hochzeit zu einem Zwischenfall kommen wird, sollten die Proben erleichtert werden, aber deutlich häufiger vorkommen (Stichwort Überreizung). Machen Sie es von den Vorkehrungen Ihrer Charaktere abhängig, ob sie etwas von dem Attentat mitbekommen, dieses verhindern können, den Attentäter stellen und diesen auch gefangen nehmen können – oder ob sie in einem oder mehreren dieser Punkte scheitern.

Beobachtungen

Auf dem Fest wird vor allen Dingen Politik gemacht. Und so versuchen viele Persönlichkeiten hier Zwistigkeiten zu beseitigen und Geschäfte vorzubereiten. Wenn die Charaktere lauschen wollen, stehen ihnen *Sinnenschärfe*-Proben zu.

● **Anthalys und Calrissio:** Die beiden suchen oft die Nähe des anderen, meist geht Anthalys auf den Phraisopos-Optimaten zu, während dieser dann das Gespräch eröffnet. *Sinnenschärfe*-Probe +9: Beide giften sich mehrfach freundlich lächelnd an und wünschen sich aufrichtig den Tod. Aber es scheint eher ein Spiel zu sein. Bleiben noch zusätzlich 8 TaP* übrig, so kann man geflüsterte Bemerkungen verstehen, die in die Richtung gehen, dass man sich vernünftig einigen sollte (was beide bejahen).

● **Das frisch verheiratete Brautpaar:** Wenn man sich die beiden frisch Verheirateten anschaut und ihren Gesprächen lauscht (*Sinnenschärfe*-Probe +7, 5 TaP* übrig) kann man sich denken, dass es sich nicht um eine Liebesheirat handelte und dass beide bald ihre eigenen Wege gehen werden.

● **Flaphyria:** Die junge Aphirdanos-Optimatin ist überall zu finden, spricht mit fast jedem von Bedeutung in der Stadt und versucht zu vermitteln. Allerdings merkt man bald (*Menschenkenntnis*-Probe +4, 4 TaP* übrig), dass sie zunehmend frustriert ist, da sie kaum jemand ernst nimmt.

● **Auffällige Diener:** Unter Umständen können die Charaktere mitbekommen, dass innerhalb der Dienerschaft etwas Seltsames vorgeht. Während bestimmte Diener Speisen und Getränke aus der Küche direkt zu bestimmten Tischen bringen, trägt eine Dienerin, die sonst die Tische der niederen Gäste bedient, eines der Tablett mit prachtvollen Weinkelchen für den Herrschaftstisch auf der Empore in diese Richtung (IN-Probe +7, um rechtzeitig zu begreifen, dass dabei etwas nicht stimmt).

Das Attentat

An dieser Stelle schildern wir das Attentat und was die Charaktere dagegen tun können – und wie sie eventuell die gedungene Meuchlerin stellen und Opfer vermeiden können.

● **Das Attentat verhindern:** Hat einer der Charaktere die Dienerin bemerkt, die auf dem Weg zum Herrschaftstisch ist, an dem sie zuvor nicht bedient hat und den Schluss gezogen, dass dabei etwas nicht stimmt, muss er die Dienerin

erreichen, bevor diese ihr Ziel erreicht hat. Legen Sie den Ort fest, an dem die Charaktere sich zurzeit aufhalten (Sitzplatz für alle nicht-optimatischen Charaktere sind die vier unteren Tischreihen). Je näher am Herrschaftstisch, desto niedriger die Erschwernisse der folgenden Proben: *Sinneschärfe* (um den unter dem Tablett verborgenen Dolch zu entdecken), *Athletik* (um zur Attentäterin zu gelangen). Die Probe wird um folgende Aspekte erschwert: Entfernung (*Sinneschärfe* +5 bis +20, *Athletik* +2 bis +15, je nach Entfernung), Gedränge (*Sinneschärfe* +3 bis +8, *Athletik* +3 bis +7), Trunkenheitsgrad (beides +0 bis +10). Gelingt die Probe, erreicht der Charakter in dem Moment, in dem die Attentäterin ihren Dolch zieht, den Herrschaftstisch. Jeder TaP*, der bei den Proben übrigbehalten wird, führt dazu, dass der Charakter die Attentäterin einen Schritt früher erreicht. Kann die Attentäterin ihren Angriff durchführen, so gelten die Meuchelregeln (siehe **WdS** 86). Erreicht ein Charakter die Meuchlerin, während sie ihren Angriff durchführt, so kann er versuchen, sich in den Weg zu werfen oder den Waffenarm der Meuchlerin festzuhalten (*Athletik*-Probe +6). Misslingt die Probe, so hat sich der Charakter an dem Dolch verletzt (1W6+3 TP), bei einem Patzer gelten die Regeln für einen bestätigten glücklichen Treffer gegen den Abenteurer. Aber der Charakter hat das Attentat verhindert – unter Einsatz seines eigenen Lebens.

● **Die Attentäterin fangen:** Je nachdem, wo sich die Charaktere befinden, wenn das Attentat stattfindet, können sie die Attentäterin leichter oder schwerer fangen. Diese ist einige Augenblicke lang desorientiert (der SCHLEIER DES VERGESSENS, der auf der Tatwaffe liegt, wird aktiviert), bevor sie sich fasst und versucht, durch das Fenster zu springen (*Körperbeherrschung*-Probe +5 – auch für verfolgende Charaktere, sonst 1W6+1 TP) und über die etwa anderthalb Schritt tiefer liegende Via Apia zu entkommen. Die Tatwaffe hat sie sofort weggeworfen und ist somit waffenlos, wenn sie gestellt wird. Sie ergibt sich mit einem Lächeln und hofft, irgendwann noch entkommen zu können.

● **Die Opfer retten:** Die Attentäterin hat vor ihrem Einsatz jeweils ein Mutelixier (Stufe IV) und ein Gewandtheilixier (Stufe V) zu sich genommen, so dass sich ihr Attackerwert auf 22 erhöht. Sie führt einen Todesstoß gegen den Hals durch (AT +9), durch eine Finte um weitere vier Punkte erschwert (also AT +13), die bei gelungener IN-Probe des Opfers mit einer Raufen-Parade +12 abgewehrt werden darf (gelingt die Todesstoß-Attacke, aber nicht die Finte (bei einer Parade von 9-12) bekommt Anthalys den Treffer ab). Durch eine vorab gewürfelte *Anatomie*-Probe liegt der Schaden bei 3W6+9 SP (+ einer zusätzlichen Wunde). Außerdem wird bei gelungener *Anatomie*-Probe die Halsschlagader des Opfers schräg durchtrennt, so dass für 1W6 KR je 1W6 SP als Folgeschaden fällig werden. Onachanias Werte sind LeP 26, KO 11. Die Braut wird bei gelungenem Attentat wahrscheinlich binnen weniger Augenblicke verbluten. Wird Anthalys getroffen, so wird sie aufgrund zweier Punkte wahrscheinlicher überleben: Sie hat bessere Werte (und ist Eisern) und sie sitzt etwas zurückgelehnt, so dass die vorbereitende *Anatomie*-Probe um +5 erschwert ist.

Ermittlungen nach dem Mord

● **Die Tatwaffe:** Nach einigem Suchen kann man den Dolch oder vielmehr dessen Überreste finden: Metallsplitter und zerfetzte Holzstückchen, die ungefähr in Dolchform beieinanderliegen. Auf den Dolch war die Formel ZERSETZUNG gesprochen, die nach dem Attentat aktiviert wurde und die zu Boden gefallene Waffe vollständig zerstört hat.

—**Zeugen:** Es gibt ungefähr 20 Zeugen, welche den Weg der Attentäterin und das Attentat selbst genau rekonstruierbar machen. Wichtigster Belastungszeuge ist der Diener und Mundschenk *Menachos* (33, 1,74 Schritt, blonde, kurze Haare, grüne Augen, stets unzufrieden, ängstlich, kompetenter Mundschenk), der von der Attentäterin erpresst wurde, um ihr Zutritt zur Hochzeitsgesellschaft zu verschaffen und den Dolch in einer Weinampore in das Gebäude zu schmuggeln.

● **Befragung der Attentäterin:** Hier reagiert die Attentäterin mit dunklem Humor – ihr ist klar, dass ihr die Hinrichtung bevorsteht. Sie versucht, ihre plötzlich aufgetauchten Wissenslücken zu überspielen und davon abzulenken. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +9 offenbart, dass sie versucht, eine tiefe Unsicherheit zu überspielen. Allerdings ist die Attentäterin definitiv ein Profi. Gewalt oder deren Androhung bringen bei ihr nichts.

● **Magische oder karmale Befragung:** Mittels eines MAGISCHEN BLICKS kann man erkennen, dass die Attentäterin selbst Opfer eines Zaubers wurde (5 TaP*: Quelle der Verzauberung wird offenbar, 8TaP*: Formel und Dienst werden offenbar, 10 TaP*: Anzahl der übriggebliebenen TaP werden offenbar). Mittels eines WAHRHEITZWANGS kann die Meuchlerin dazu gezwungen werden, alle Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten (was ihr aber nur bis zu einem gewissen Grad möglich ist). Sie scheint sich nicht mehr an ihre Auftraggeber zu erinnern. Ein EINFLUSS AUFHEBEN oder ein ZAUBERBANN kann den wirkenden SCHLEIER DES VERGESSENS (6 ZfP*) aufheben und ihre Erinnerung zurückbringen. Danach wird sie eindeutig Anthalys als diejenige identifizieren, die sie angeworben hat. Wurde Anthalys beim Attentat verwundet, wirft dies weitere Fragen auf. Die Attentäterin kann nur sagen, dass das erste Ziel die Braut war.

Eskalation im Namen der Götter

Kaum dass Cassius te Celiu-Brajanos eine Rede gehalten hat, beginnen seine Gefährten damit, die Gäste des Festes zu massakrieren. Während *Machrai* und *Arrarup* durch potente Berserker- und Schnelligkeitstränke in einen regelrechten Bluttausch versetzt worden sind und einen Gast nach dem anderen wahllos verletzen oder töten, greifen *Rachoa* und *Shirkarr* deutlich kontrollierter, aber äußerst brutal mit ihren Waffen an. Ab und an schnellen Pfeile und Armbrustbolzen durch die Fenster in den Raum. Cassius te Celiu-Brajanos ist es gelungen, schon vor seiner Rede den Wein der optimatischen Gäste mit einem Banngift (Stufe IV, alle Zauberproben um 8 Punkte erschwert, 24 AsP verloren) zu versetzen, so dass magische Gegenmaßnahmen sehr selten sind. Während des Angriffs wird er versuchen,

die in ihren magischen Möglichkeiten geschwächten Optimaten zu beschäftigen.

Was die Charaktere tun können: Die Charaktere haben vor allem Prunkwaffen bei sich. Eventuell müssen sie sogar mit Dolchen oder improvisierten Waffen (Stühle, Tischbeine, Weinkaraffen) gegen die Pardire vorgehen. Rachoa und Shirkarr verbleiben mit ihren Stangenwaffen nahe der Tür, um diesen Fluchtweg zu versperren. Allerdings kann man deren Waffen unterlaufen und die beiden dann mit Dolchen angreifen, bevor sie im Waffenlosen Kampf beziehungsweise mit Krallen und Zähnen kämpfen. Cassius hingegen können die Abenteurer, da er vollkommen auf Calrissio und die übrigen Optimaten im Raum konzentriert ist, problemlos von hinten angreifen und ausschalten.

An dieser Stelle wollen wir einige kurze Szenen präsentieren, in denen die Charaktere agieren können:

● **Ich habe Geld:** Ein dicklicher Honorat fleht die beiden Türwächter an, ihn gegen Geld herauszulassen. Schubsen die Charaktere ihn nicht aus dem Weg, so wird er schnell eine Speerspitze im Bauch haben (GE-Probe +3 für hilfsbereite Abenteurer, sonst werden sie selbst angegriffen).

● **Zerfetzte Kehlen:** Einer der beiden Pardire hebt den Kopf, um sich mit glasigem Blick und blutverschmierter Schnauze nach seinem nächsten Opfer umzusehen. Ein Charakter kann sich dem Pardin in den Weg stellen (KK-Probe +5, um dem Ansturm standzuhalten und nicht umgeworfen zu werden). Eine um 5 Punkte erschwerte Attacke führt dazu, dass der Pardin sich selbst auf der Waffe des Charakters aufspießt (TP wie bei einem Sturmangriff).

● **Optimatenduell:** Einige Optimaten formieren sich gegen Cassius, bemerken aber schnell, dass sie sich nicht auf ihre astralen Fähigkeiten verlassen können. Der Fanatiker selbst nutzt vornehmlich Formeln der Quellen Aggression, Eis, Endgültigkeit und Erz wie BILD DES FEINDES, DUNKELHEIT, FROSTIGER SCHLAF, AURA DER ANGST, UNBEUGSAMER WILLE (Unterstützung seiner Kämpfer), EHERNE KLINGEN (um sich selbst im Nahkampf zu verteidigen). Gelingt den Charakteren eine *Schleichen*-Probe +6, so gelangen sie direkt hinter den Fanatiker und es steht ihnen eine Meuchelattacke (siehe **WdS 86**) zu, da Cassius sich ganz auf die Vernichtung der in seinen Augen dekadenten Optimaten konzentriert.

● **Gäste retten:** Die Charaktere können versuchen, die wie verrückt wütenden Pardire auf sich aufmerksam zu machen und von ihren Opfern abzulenken. Dazu muss ihnen eine CH-Probe +5 gelingen, was dazu führt, dass einer der Pardire einen der Charaktere attackiert.

● **Treffsichere Pfeile:** Immer wieder werden Gäste von Pfeilen und Bolzen getroffen, die durch die Fenster von außen in den Festsaal geschossen werden. Zwei Charaktere können Tische umkippen und so eine Deckung vor den Pfeilen schaffen. Um diese stabil zu verkanten, muss beiden Charakteren eine *Holzbearbeitungs*-Probe +4 gelingen, bei denen insgesamt 3 TaP* übrigbleiben.

● **Magische und karmale Möglichkeiten:** Ein Gyladara-Priester kann mit der Liturgie FLAGGE DES FRIEDENS das Gemetzel weitgehend beenden, lediglich Machrai wird in

seinem Fressrausch nicht innehalten. Cassius wird in diesem Fall versuchen, sich eine Klinge in die Schläfe zu rammen, um der Bestrafung zu entgehen (GE-Probe +4 und KK-Probe +6, um ihn davon abzuhalten). Eine CHITINHAUT mag Kämpfer deutlich besser gegen die Waffen der Fanatiker schützen als Festkleidung. Ein HORNISSENANGRIFF kann einen (oder aufgestuft alle) Gegner temporär ausschalten und ein BLITZSCHLAG einen angeschlagenen Gegner sogar töten. Ein Gegenstück zu den Rüstungen aus Leuchtmittel der Lichtpardire wäre eine SCHATTENRÜSTUNG.

Warum?

Die Lichtpardire wurden schon vor geraumer Zeit von Machrai und Cassius gegründet. Beide verfolgten dabei gänzlich unterschiedliche Ziele, die Cassius dann bündelte: Cassius wollte Rache an denjenigen nehmen, die seiner Meinung nach für den Verfall von Sitten und Glauben verantwortlich sind – dem Optimatenstand. Machrai, der in den Armenvierteln von Balan Cantera aufgewachsen ist und stetig Hunger leiden musste, träumte vom großen Fressen, bei dem er zügellos töten und fressen könnte. Wird er nicht aufgehalten, so wird er von jedem, den er verwundet, wenigstens ein Stück süßes Fleisch kosten, gelegentlich aber auch in einem Fressrausch gewaltige Mengen Fleisch herunterschlingen. Irgendwann wird er den Kampf vergessen und nur noch fressen, bis er inmitten der Leichen glücklich liegen bleibt (was ihn zu einem perfekten Opfer des späteren Optimatenzorns werden lässt). Die übrigen Mitglieder wurden mit Sklaventränken und Zauberei manipuliert und gefügig gemacht.

Außerhalb des Gebäudes

Die Zentaurin Isada und der Rhogolan Xasakias sind mit Langbogen und Armbrust im Stadtpark in Stellung gegangen, von wo sie freies Schussfeld in den Festsaal haben. Ihre Anweisung lautet, dass sie so lange auf Gäste schießen sollen, bis jemand das Gebäude verlässt oder gegnerische Kämpfer von außen das Anwesen erreichen. Dann sollen sie diese gemeinsam mit dem Ashariel Varindol beschäftigen.

Was die Charaktere tun können: Haben sie es erst einmal aus der Festhalle heraus geschafft bzw. dort alle Gegner ausgeschaltet, können sie über die Kellergewölbe das Gebäude durch einen geheimen Nebeneingang, der auf der dem Stadtpark abgewandten Gebäudeseite liegt, verlassen. Alternativ müssen sich die Charaktere mittels dreier *Schleichen*-Proben +4 an den Hauswänden entlangstehlen, um nicht den über ihren Köpfen kreisenden Ashariel auf sich aufmerksam zu machen. Haben die Charaktere bei den Proben 15 TaP* übrigbehalten, können sie einen der Schützen überraschend angreifen (erste Attacke kann nicht pariert werden). Allerdings wird sich spätestens dann Varindol auf sie stürzen. Andererseits gibt es auch hier noch Alternativen:

- **Scharfschützenduell:** Kommen die Charaktere an ihre Fernkampfwaffen heran, so kann es zu einem Duell zwischen den Fernkämpfern kommen. Folgende Rahmenbedingungen kommen dabei zum Tragen: Xasakias liegt auf dem Boden (Probe +5, da sehr kleines Ziel), Isada ist in Bewegung (Probe +2, da sie ein großes Ziel ist), beide sind etwa 40 Schritt entfernt. Hinzu kommen noch Boni und Mali, um zu zielen oder einen gezielten Schuss vorzubereiten. Die Sonderfertigkeiten *Schnellladen*, *Schnellziehen*, *Scharfschütze* und *Meisterschütze* kommen voll zum Tragen.
- **Magische und karmale Variationen:** Brajonostius te Quoran, der Brajangeweihte der Stadt, mag aber auch mit einem BLENDSTRAHL die Schützen kurzfristig blenden und einen Ausfall decken. Ein Hornissenwirbel mag in ähnlicher Weise für Ablenkung sorgen.

Vorlesetexte

Hier finden Sie allgemeine Stimmungstexte, die bestimmte Szenen, welche die Charaktere erleben können, beschreiben. Alle diese Texte sind zum Vorlesen oder Nacherzählen gedacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- **Die Elite der Stadt:** Alles, was in der Stadt Rang und Namen hat, hat seine feinsten Gewänder angezogen und sich mit der Prunksänfte zu Melankratos Anwesen bringen lassen. Der Haushofmeister begrüßt die Gäste. Die Lichtpardire stehen mit ihren illuminierten Rüstungen aus Leuchtmetall in der festlichen Stimmung eindrucksvoll Wache.
- **Waffen ablegen:** Im Vorraum der Festhalle stehen zwei der Lichtpardire, ein Leonir und ein Tighrir in ihren leuchtenden Rüstungen und sammeln in einer Kiste die Waffen aller eintreffenden Gäste ein. Lediglich Standeswaffen und Dolche sind auf der Hochzeit erlaubt. Die Spieler als Wachen werden eher großzügig behandelt, müssen sich aber ebenfalls von allen Waffen bis auf eine trennen.
- **Die Vermählung:** Zur Abendstunde haben sich alle Gäste im Innenhof versammelt. Das Brautpaar tritt in einen blumengeschmückten Kreis inmitten des Hofes, wo schon der Brajanpriester und Erzprätor der Stadt auf die zu Trauenden wartet. Als Vertreter des Vaters der göttlichen Familie übernimmt er die Trauung der beiden Optimaten. Beide sprechen die Worte, die einander vereinen, bevor es dann zum Wichtigsten kommt: dem Austausch der Geschenke durch Bräutigams und Braut. Anschließend erhebt Melankratio die Stimme und spricht zu allen Anwesenden: „Ich danke euch für eure Anwesenheit, liebe Freunde. Lasst uns den Festsaal aufsuchen, wo feine Speisen und edler Wein auf uns warten!“
- **Ein Attentat:** Das Fest ist in vollem Gange – die Gäste speisen und zechen, was das Zeug hält, einige widmen sich hingebungsvoll den hübschen Dienern

und Dienerinnen, während andere ihre Geschäfte, Forschungen und Intrigen besprechen. Zwischen den Gästen eilen weitere Diener umher, die dafür sorgen, dass die Becher und Teller sich nicht leeren. Pisspaginnen und Brechdiener sorgen dafür, dass Blasen und Mägen nie zu voll werden. Plötzlich ertönt ein schriller Schrei – am Herrschaftstisch herrscht ein Gerangel.

- **Zurück zur Tagesordnung:** Kaum sind die Opfer versorgt und aus dem Raum gebracht worden, da hebt einer der Gäste seinen Weinkrug und verkündet lautstark, dass man nun die Opfer und die Götter ehren müsse und das Fest fortsetzen solle. Andernfalls würde man sich dem Schrecken, den diese Mordkreatur in Brajanopolis säen wollte, beugen, statt wie ein aufrechter Diener der Oktade der Dunkelheit zu trotzen. Das menschliche Mitglied der Lichtpardire verzieht bei seinem Kommentar das Gesicht zu einem spöttischen Grinsen.

- **Der Auftritt des Fanatikers:** Plötzlich steht der einzige Mensch unter den Lichtpardiren auf dem Podest, während seine beiden pardischen Gefährten daneben in den Ecken des Raumes Position eingenommen haben. Mit einem hellen Klingeln schlägt er mehrfach einen Dolch gegen eine Weinkaraffe. Anscheinend will der Herr der Wachen etwas sagen: „Verehrte Festgäste, vielleicht ist es euch noch nicht aufgefallen, aber ihr lebt nicht nach den Gesetzen der Götter! Wonach ihr lebt, ist ein schlechter Scherz – eure Götter sind eine Verballhornung dessen, was wahrhaftig euer Herz erfüllen sollte. Deshalb werden wir euch hier und heute zur Demut vor den Göttern zwingen! Lasst ab von eurem schandhaften Treiben und kniet nieder, um mit mir zu den wahren Göttern zu beten und um Vergebung für euren vorgetäuschten Glauben zu bitten.“ Die Feiernden blicken überrascht und ein wenig ungläubig zum Podest hinauf, selbst Calrissio, Anthalys und das Brautpaar wirken überrascht, als plötzlich einer der Feiernden lallend zum Podest hinaufruft: „Ein feines Schauspiel, hat Mutter Oktalvia euch dafür angeworben? Ich arbeite hart für meinen Lohn und bin meines Lebens eigener Herr, aber euch sei gesagt – auf einer Bühne könnt ihr euer Talent als Dramaturg besser zur Geltung bringen!“ Das Gesicht des frommen Söldners ist während der Rede des Betrunkenen rot angelaufen, und er brüllt wutentbrannt, wobei sein Speichel heraussprüht: „Ihr nennt dieses Fest eine Hochzeit? Ich nenne es Hurentreiberei! Mögen die Götter entscheiden, wer von euch noch einmal Brajanos Licht erblicken darf! Cassius te Celiu-Brajanos empfiehlt euch, wieder die Götterfurcht zu erlernen!“ Auf einen Wink des Fanatikers hechten die beiden Pardire mit großen Sprüngen mitten zwischen die Gäste und greifen diese an. Schon versenkt einer der beiden Pardire seine Zähne im Hals eines fetten Honorats. Dann wird die Tür zugeschlagen.

Probleme, Regeln und Lösungen

- **Gespräch mit der echten Anthalys:** Wenn die Charaktere zu Anthalys' Gefolgschaft gehören, und irgendwann mit ihr sprechen und dabei Andeutungen über die Meuchlerin machen, so erweist eine *Menschenkenntnis*-Probe +4, dass die Optimatin sich nicht an deren Anwerbung erinnert.
- **Die Meuchlerin:** Auf dem Dolch der Meuchlerin ist eine zweite Formel gespeichert, die, wie auch die ZERSETZUNG der Tatwaffe, ausgelöst wird, sobald Blut die Klinge benetzt: Ein SCHLEIER DES VERGESSENS löscht für vier Tage die Erinnerung, wer das Ziel des Attentats werden sollte. Sie kann sich somit daran erinnern, von Anthalys angeworben worden zu sein, aber nicht, dass sie die Optimatin selbst töten sollte.

Mögliche Formen von Attentaten

Auch wenn die Attentäterin den Auftrag bekam, das Attentat im Festsaal durchzuführen, ist es in ihrem Interesse, selbst zu entkommen. Falls Sie das Attentat anders ausführen wollen oder wegen Vorsichtsmaßnahmen der Abenteurer anders ausführen müssen, haben wir nachfolgend einige Variationsmöglichkeiten aufgeführt.

- **Gift:** In Optimatenkreisen sind solche Anschläge so gut wie unmöglich, da es häufig alchimistisch herbeigeführte Giftresistenzen oder Vorkoster gibt – und man würde sehr wahrscheinlich nicht nur eine Person töten.
- **Direkter Angriff:** In der Menge der Hochzeitsgäste ist ein solcher Angriff wegen der Menschenmenge in unmittelbarer Nähe des Brautpaares am aussichtsreichsten – er verlangt aber höchste Präzision, da nur recht kleine Waffen mitgeführt werden können.
- **Fernangriff:** Ein sicherer Belatreffer von der Galerie oder durch die zahlreichen Fenster des Atriumhauses ist machbar. Nur ist ein Belatreffer alleine nicht unbedingt tödlich.
- **Direkter Angriff (privat):** In den Privaträumen ist es leicht, das Opfer zu töten – aber man muss dort erst einmal hineinkommen.
- **Personalinfiltration:** Zur Hochzeit werden etliche zusätzliche Bedienstete angeworben, was es der Meuchlerin erleichtert, nah an ihr Opfer heran zu kommen.
- **Magieeinsatz:** Die Meuchlerin hat von Calrissio Artefakte zur Unterstützung erhalten – und deren Signaturen sind als die von Anthalys maskiert.

Der schnurrende Amaunir

Schöne Augen: Einer der Charaktere findet die hübsche Meuchlerin potenziell interessant und auch diese hat ihm schöne Augen gemacht. Womöglich wird er mehr über sie herausfinden oder sie im Auge behalten wollen. Ihm wird auffallen, dass die bisherige Schankmaid des Herrschaftstischs ausgetauscht und anscheinend durch die hübsche

Dienerin ersetzt worden ist. Seine IN-Probe, dass irgendetwas nicht stimmt, ist nur um drei (statt um sieben) Punkte erschwert und wenn er nicht zu sehr dem Wein zugesprochen hat, kann er 1W20-3 KR früher agieren. Alle weiteren Proben sind um drei Punkte erleichtert.

Der tobende Minotaurus

● **Verfolgungsjagd über Hausdächer:** Eine Möglichkeit, den Charakteren das Leben deutlich schwieriger zu machen, ist eine entschlossene Flucht der Attentäterin. Ihr wahrscheinlichster Fluchtweg ist der über die Hausdächer in Richtung des Kliffs, auf dem die Ausläufer von Nerchost liegen. Dabei wird sie möglichst auf der Seite der Hausdächer bleiben, die den Charakteren abgewandt sind, und die schmalen Gassen überspringen. Um auf die Dächer zu gelangen, sind *Klettern*-Proben +3 fällig. Um sich dann mit halber GS über die schrägen Dächer fortzubewegen, ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe +6 notwendig (je 3 übriggebliebene TaP* erhöhen die GS um 1). Um von Dach zu Dach zu springen, sind *Körperbeherrschungs*-Proben +4 notwendig, und um das 20 Schritt hohe Kliff möglichst schnell und ohne Hilfsmittel zu ersteigen, sind vier *Klettern*-Proben +6 notwendig.

● **Ein Gemetzel beginnt:** Etliche Optimaten und Honoraten geben den Befehl den – vermeintlichen – Auftraggeber von Cassius' Massaker anzugehen und festzusetzen. Dies führt schnell zu weiteren Streitigkeiten und bald darauf kommt es überall in der Stadt zu (waffenlosen) Auseinandersetzungen zwischen den Anhängern der verschiedenen Parteien und neben weiteren zwei Dutzend Toten sind mehrere hundert Verletzte zu beklagen.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Quoran:** Asmandius ist einer der Ersten, der glaubt, dass die Lichtpardire auf eigene Verantwortung gehandelt haben. Er mahnt seine Standesgenossen zu Besonnenheit. Sollte Oreistes noch leben, sitzt er wahrscheinlich in seiner eigenen Gefängnisdomäne ein und wird den düsteren Humor der Götter preisen, die aufgrund seiner Morde verhinderten, dass er an der Bluthochzeit teilnehmen konnte.

● **Rhidaman:** Anthalys bestreitet, das Attentat in Auftrag gegeben zu haben, und sucht das Gespräch mit ihrem ärgsten Gegner Calrissio. Nachdem die Attentäterin sich Tage später wieder daran erinnert, dass sie Anthalys töten sollte, glaubt ihr niemand mehr – außer Anthalys.

● **Phraisopos:** Calrissio hat Anthalys zumindest einen beinahe tödlichen Dämpfer verpasst und sich zugleich an Melankratio für die Untreue seines Dieners ihm gegenüber gerächt. Er lässt alle Anschuldigungen im Sande verlaufen. Allerdings wird er zukünftig immer mit dem Angriff der Lichtpardire in Verbindung gebracht, weswegen er eine ein Oktal dauernde Pilgerreise zu einem Brajan-Heiligtum innerhalb des Horasiats unternimmt. Danach geht er allerdings wieder zur Tagesordnung über.

● **Sonstige:** Die meisten Gäste glauben, dass Calrissio als Auftraggeber der Lichtpardire ein gerütteltes Maß an Schuld

trifft. Viele (insgeheim von **Flaphyria te Aphirdanos** aufgehetzte) Personen fordern eine harte Bestrafung und eine gründliche Untersuchung, um den Sumpf des Verbrechens und der Sünde dauerhaft trocken zu legen. Allgemein wird eher unwillig akzeptiert, dass Calrissio als reichster Minenbesitzer alle Schwierigkeiten mit Geld lösen können wird.

Opfer der Bluthochzeit

Das entstehende Massaker bei der Hochzeitsfeier fordert etliche Tote, schwächt die bestehende Herrschaftsstruktur der Stadt beträchtlich und sät neues Misstrauen, was im Abschlusskapitel Auswirkungen hat. Wenn die Charaktere gute Ideen haben, können die nachfolgend aufgeführten Figuren überleben.

Tot

- **Gyldsalia ti Phraisopos:** Auf der Flucht trifft sie der Neronsschlag.
 - **Oktalvia:** Erbost darüber, dass nicht sie den Hochzeitssegensprechen durfte, versuchte sie Cassius in einem Gespräch zu Beginn des Massakers davon zu überzeugen, dass der Plan des Optimaten ein Fehler ist – sie wird von Cassius vor den verbliebenen Optimaten der Stadt getötet. Gilt bald in der Stadt als Märtyrerin.
 - **Gyldara-Prätor:** Stirbt wahrscheinlich an der Seite seiner Frau.
 - **Raia-Prätor:** Der kindliche Raia-Prätor wird vom Tighrir Shirrkarr getötet – er sieht ihn als Frevel an den Prinzipien Raias.
 - **Melankratios Braut:** Es hängt von den Charakteren ab, ob diese Onachania retten konnten oder ob sie spätestens bei Cassius' Massaker stirbt.
- Weiter 18 Honoraten und 14 Diener.

Verwundet

- **Melankratio:** Zieht sich nach dem Attentat zurück, wird später durch einen Pfeil, der ins Gebäude geschossen wird, leicht verletzt.
- **Anthalys:** Kann beim Attentat schwer verletzt, mit viel Pech sogar getötet werden.
- **Asmandius:** Wird beim Kampf um die Türe zum Festsaal durch einen Speerstich verwundet und dann in die Ecke geschleudert.

Verschwunden

- **Brajonostius te Quoran:** Der Priester und Erzprätor wird verwundet, durch Flaphyria geheilt und verlässt kurzfristig mit ihr die Stadt. Er heißt ihre weiteren Pläne zur Besetzung der Stadt, die sie eine Befreiung nennt, gut.
- **Phex-Geweihter und Phex-Prätor:** In den Schatten der Stadt wird bald einiges los sein – deshalb wird Pherotherus de Rhidaman, der einige Omen gesehen hat, vorerst untertauchen, sich in Brajanopolis verstecken und gewinnbringende Geschäfte anleiern.
- **Flaphyria te Aphirdanos:** Sie wird in die Metropole ziehen, wo sie ein Angebot annimmt und ihre Rückkehr nach Brajanopolis vorbereitet. Gilt allgemein als tot.

Was am Ende bleibt

Nachwirkungen

Das Massaker wird die Stadt verändern, so viel ist sicher. An dieser Stelle wollen wir die schwerwiegendsten Folgen und ihre Veränderung der Stadt in den nächsten Oktalen kurz aufzählen.

Die schwerwiegendste Folge ist, dass Flaphyria die Stadt verlässt. In der Metropole wählt sie ihre Offiziere aus und beginnt damit, die Truppen, die ihre Auftraggeber für ihre Besetzung angeworben haben, in der Wildnis zu formieren und nach Brajanopolis einsickern zu lassen. Weiterhin hat sie mit dem Erzprätor Brajonostius, der schwer verletzt und durch Flaphyria geheilt wurde, einen Verbündeten – Brajonostius hat die Geduld mit Brajanopolis verloren und will eine Erneuerung der Stadt.

Die Lichtpardire werden zu Hauptschuldigen für das Massaker, das man schon bald die Bluthochzeit nennt. Auffälligstes Opfer wird Varindol, den man auf der Mercatoria zu Tode foltert und mit ausgebreiteten Flügeln an ein Gerüst nagelt, wo er in den folgenden Oktalen verwest.

Die Charaktere erhalten folgende Belohnungen:

- **Das Attentat wurde verhindert:** Ist es den Charakteren gelungen, das Attentat gänzlich zu verhindern, so erhalten sie **100 Erfahrungspunkte** und 1 Spezielle Erfahrung.
- **Keine Todesopfer durch das Attentat: 50 Erfahrungspunkte** und 2 Spezielle Erfahrungen. Hat ein Charakter eines der potenziellen Todesopfer mittels seiner Fähigkeiten von der Schwelle des Todes zurückgeholt, so erhält er **50 Erfahrungspunkte** zusätzlich.
- **Anthalys als Auftraggeber der Meuchlerin entlarvt: 25 Erfahrungspunkte** zusätzlich.
- **Calrissio als Auftraggeber der Meuchlerin entlarvt: 50 Erfahrungspunkte** zusätzlich (Rufwert der Charaktere offiziell -30, inoffiziell +30, da er Kompetenz schätzt).
- **Morde verhindert:** Für jedes gerettete Todesopfer auf obiger Liste erhalten die Charaktere **20** (für optimistische und geweihte Opfer – alle übrigen bringen **10**) **Erfahrungspunkte** sowie einen Bonus von **100 Erfahrungspunkten** für die Teilnahme an diesen Kämpfen. Weiterhin erhalten die Charaktere 3 Spezielle Erfahrungen.
- **Die Schurken fliehen:** Mehr als zwei Lichtpardire konnten entkommen: **-50 Erfahrungspunkte**.

Kampf um die Stadt

Feindliche Übernahme

Zeitpunkt: Zwei Oktale nach dem Szenario **Wein, Gesang und Tod**

Stichworte: Militärische Besetzung, Staatsstreich, wohlmeinende Diktatur, Terror

Herausforderungen: Heimliches Vorgehen, Flucht

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

Grundsituation

Während sich die wichtigsten Mächtigkeitsgruppen der Stadt gegenseitig zerfleischen, hat Flaphyria dir Aphirdanos in der Metropole des Horasiats und mit Duldung der dortigen Cammer mehrere Hundertschaften Söldner angeworben, um mit diesen Brajanopolis zu besetzen, vorgeblich um sie im Sinne des Imperiums zu befrieden. Sollte es in dieser Metropole keine Aphirdanos-Cammer geben, so kam der Hintergrund des Plans aus Centralis – allerdings definitiv ohne Wissen des Thearchenhofs. Dass dabei die bisher herrschenden Häuser dauerhaft entmachtet würden und alle örtlichen Persönlichkeiten bedauernswerte Unfälle erleiden würden, ist Teil dieses Plans. Und auch die Abenteurer gehören mittlerweile zu diesen Persönlichkeiten, die für Flaphyrias Ansprüche eine Gefahr darstellen und ausgeschaltet werden sollen. Dass sie selbst für ihre Cammervorsteher in der Metropole nur ein Bauernopfer darstellt, das diese im Falle eines Scheiterns opfern werden, ahnt sie noch nicht.

Beteiligte Parteien

● **Flaphyria dir Aphirdanos:** Bald nach der Hochzeit Melankratios ließ sie ihre Söldner in die Stadt einsickern und sorgte dafür, dass die schon bestehenden Zwistigkeiten vertieft wurden und sich die Fronten verhärteten (wenigstens eine der Reaktionen der anderen Parteien im Szenario **Wein, Gesang und Tod** wurde von ihr initiiert).

● **Quoran:** Das Gefängnis, das Cammergebäude sowie die Magofaktur werden von jeweils 25 Söldnern besetzt. Asmandius wird, wenn die Abenteurer ihn nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen, im Cammergebäude unter Hausarrest gesetzt (und mittels Bannstaub seiner magischen Kräfte beraubt), wo er später angeblich einen Selbstmordversuch unternimmt.

● **Rhidaman:** Anthalys kann während der Besetzung aus ihrer Villa fliehen, opfert dafür aber ihre Soldaten sowie deren Kommandanten Aegos. Wordorn wird, zusammen mit zahlreichen anderen Persönlichkeiten der Stadt, vorerst in einem stillgelegten Bergwerksschacht interniert (in

der Hoffnung, dass sich möglichst viele der Anhänger der unterschiedlichen Parteien gegenseitig umbringen oder bei Fluchtversuchen sterben). Darnelius und OaRi hingegen verraten ihr Haus (scheinbar) und können sich mit der neuen Herrscherin der Stadt arrangieren.

● **Phraisopos:** Während Calrissio sich mit einigen Getreuen (darunter Myrbarius und die meisten der Söldner) in der Optrilithmine befindet und dort verschanzt, kann Gyldsalia unter Bewachung in ihrer Villa verbleiben (man droht ihr, ihr Gewächshaus zu verbrennen). Rhacellias Kinder werden als Geiseln genommen, während Brutius schon vor der Besetzung der Stadt gekauft wurde.

● **Das Bergarbeiter-Collegium:** Hier spielt Flaphyria die beiden zerstrittenen Brüder und ihre Anhänger gegeneinander aus, indem sie beiden Seiten die exklusive Oberaufsicht über alle Minenarbeiter anbietet. Da Flaphyrias Söldner die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten versuchen, kommt es in der Folge zu einigen „unauffälligen“ Gemetzeln in Privathäusern, bei denen etliche Führungskräfte der beiden Gruppen niedergemacht werden.

● **Die Weißen Wölfe:** Waaski'nah wird vorgeblich von Flaphyria als Geisel genommen, geht aber in Wahrheit ein Bündnis mit der neuen Stadtherrin ein. Ihr Bruder – und das Rudel der Weißen Wölfe – arbeiten fortan mit den Besatzern zusammen, ohne die wahren Hintergründe zu erahnen. Der nichts ahnende Telo'shi wird jedoch alles tun, um seine Schwester aus ihrer „Gefangenschaft“ zu befreien.

Mögliche Aktionen

ohne Charakterbeteiligung

● **Überraschung:** Flaphyria hat ihre Truppen schon längst in der Stadt, bevor jemand auch nur ahnt, was vor sich geht. Lediglich die Tatsache, dass manche der militärischen Aktionen in der Stadt länger dauern als geplant, eröffnet die Möglichkeit, dass einige bedeutende Gestalten der Stadt der Gefangennahme entgehen können.

● **Die feindlichen Truppen festsetzen:** Ausreichend starke Verbände des Söldlingsheeres Flaphyrias gehen gegen die bekannten Orte, in denen größere Truppenteile stationiert sind, vor. Hierbei handelt es sich primär um die Wachtürme der imperialen Hopliten sowie die Kaserne der Shinxirgarde (erstere werden belagert, letztere wird im Handstreich genommen). Die Siminiagarde zerfleischt sich zu diesem Zeitpunkt schon selbst. Weiterhin werden die Truppen der Rhidaman beim Kampf um deren Liegenschaften in der Stadt größtenteils aufgerieben.

● **Strategische Punkte besetzen:** Die Invasoren legen ein Netz aus Wachposten über die Stadt. Neben der Rampe, dem Verwaltungsgebäude der Stadt, der Magofaktur, dem Quoran-Gefängnis und einigen weiteren Orten werden an wichtigen Straßenkreuzungen ständige Kontrollposten errichtet, an denen jeweils vier Söldner stationiert werden.

● **Geiseln nehmen:** Die Angreifer versuchen, geeignete Geiseln zu nehmen. Neben nahen Anverwandten der örtlichen Hausvorsteher handelt es sich um Familienmitglieder beinahe jedes örtlichen Honoraten, um deren Wohlverhalten sicherzustellen. Diese werden zuerst in einem stillgelegten Bergwerksschacht und später in einem Zeltlager vor der eigentlichen Stadt interniert (siehe das Szenario **Bündnis in den Schatten**, Seite 126).

● **Nahrungsmittel requirieren:** Um einerseits autark zu sein, andererseits ein weiteres Druckmittel den Brajanopolitern gegenüber zu haben, werden die Lebensmittelvorräte in fast allen größeren Lagerhäusern der Phraisopos und der Rhidaman requiriert und jeder der beiden Lagerhauskomplexe von einer Lanze Söldner bewacht.

● **Die Ordnung aufrechterhalten:** Deutlich sichtbare Patrouillen, Wachposten und Festnahmen sorgen dafür, dass niemand vergisst, wer nun in der Stadt das Sagen hat. Dabei wird aber schnell klar, dass die Söldnertruppe für diese Vielzahl an Aufgaben deutlich zu klein ist und sich leicht verzettelt. Darüber hinaus werden die Söldner, die stets Doppelschichten leisten müssen, bald deutlich gereizter.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Widerstand gegen die Besetzung

Die Abenteurer können sich, wenn die Kämpfe in der Stadt beginnen, entschieden gegen die Angreifer stellen und auch Entscheidendes erreichen. So können sie zu Beginn dafür sorgen, dass die Brücken zu den Wachtürmen der Myrmidonen nicht abgebrochen werden, was dazu führt, dass die Angreifer / Besatzer dort zusätzliche Truppen stationieren müssen, wollen sie nicht riskieren, dass diese größere, kampferfahrene Truppe jederzeit Ausfälle durchführen kann.

Sich der Verhaftung entziehen

Je nachdem, wie aktiv die Abenteurer bisher wissentlich oder unwissentlich in die Stadtpolitik eingegriffen haben und wie versiert sie als Kämpfer eingeschätzt werden, variiert die Zahl der Söldner, welche die Recken verhaften sollen (zwischen Zahl der Abenteurer +1 und 20 Kämpfern und zwei Magiern), und das Vorgehen bei der Verhaftung. Deshalb variiert auch die Schwierigkeit, sich dieser Verhaftung zu entziehen, erheblich. Reicht es im ersteren Fall, einfach durch die Hintertür oder ein Fenster zu verschwinden, so müssen die Recken sich im Extremfall jeder mit mehreren Gegnern beschäftigen und diese möglichst schnell ausschalten.

Verfolgungsjagden

Wenn die Abenteurer irgendwie Aufmerksamkeit erwecken, werden die Soldaten der neuen Machthaber unter allen Umständen versuchen, sie zu fassen, selbst wenn sie bisher nicht als bedeutende Personen in der Stadt aktiv waren. Andererseits könnte es auch sein, dass die Abenteurer, wenn sie irgendetwas besprechen, das gegen die neue Herrschaft gerichtet sein könnte, ihrerseits einen Spion oder Verräter verfolgen müssen, bevor dieser sie verraten kann.

In Sicherheit bringen

Für die Abenteurer stellt sich vor allem eine Frage: In Brajanopolis standhalten oder aus der Stadt flüchten? Es mag recht problemlos gelingen, sich in der Stadt zu verstecken. Wer den Recken dabei behilflich ist oder wem diese wiederum helfen zu fliehen, ergibt sich dabei aus den bisherigen Geschehnissen im Abenteuer. Im zweiten Fall mag es gelingen, die umkämpfte Stadt problemlos zu verlassen. Allerdings wird bald ein horasiatsweites Kopfgeld auf die Abenteurer ausgesetzt – es wird behauptet, dass diese große Mengen an Vermögenswerten der zwischenzeitlich ermordeten Optimatin Gyldsalia serra Phraisopos gestohlen haben, und sie werden verdächtigt, die Optimatin bei ihrer Flucht getötet zu haben.

Anthalys' Rettung

Das Kontor der Rhidaman verwandelt sich nur kurz nach dem Einmarsch der Invasoren in eine Festung – allerdings verfügen die Angreifer über die nötigen Mittel, diese Festung nach und nach einzunehmen (und zwar ohne größere Verluste). Denn Anthalys teilt ihre Rhidartruppe auf, um einerseits sich selbst im Obergeschoss des Gebäudes zu schützen, andererseits unter Aegos Führung die Schatzkammern im Keller zu sichern. Dies führt dazu, dass die Invasoren relativ schnell in den Hauptraum des Kontors vordringen und in der Folge das gesamte Erdgeschoss erobern. Dadurch sind die Rhidar in zwei Gruppen von jeweils etwa 10 Mann Stärke getrennt. Und da es jeweils nur eine (Keller) bzw. zwei (Obergeschosse) Treppen gibt, die man nur mit wenigen Kämpfern bewachen muss, kann man diese Widerstandsnester vorerst ignorieren. Wenn die Charaktere jemanden in der Stadt retten möchten, der ihnen und einem zukünftigen Aufstand nützt, so sollten sie versuchen, Anthalys in Sicherheit zu bringen.

Rettung: Anthalys hat einen TELEPORT in ihrer Triopta gespeichert, aber es gibt auch noch eine Geheimentreppe (die nur wenige Leute außer Anthalys kennen), die in eine geheime Waffen- und Ausrüstungskammer führt, wo die Charaktere sich neu und zusätzlich ausrüsten können.

Flucht: Wenn keiner kommt, um sie zu retten, wird Anthalys ihren TELEPORT aktivieren und bei einem Mietstall außerhalb der Stadt erscheinen. An diesem vorbereiteten Ort befinden sich umfangreiche Geldmittel, eine Kutsche sowie mehrere Heiltränke.

Anthalys wird zusammen mit den Charakteren den Widerstand gründen, ihn aber vorerst nur finanziell fördern. Sie verbirgt sich im Umland von Brajanopolis, wird aber mindestens einmal auf einer längeren Reise in der Provinz-Capitale politisch tätig.

Flaphyrias Söldner

Insgesamt wurden der jungen Optimatin von ihrer Cammer etwa 500 Söldner zur Verfügung gestellt. Allerdings wurden diese allesamt von Mittelsmännern Flaphyrias angeworben – die Cammer steuerte nur den Sold bei. Die Streitmacht setzt sich aus folgenden Einheiten zusammen:

- **120 ehemalige Myrmidonen:** Vornehmlich ältere Kämpfer, die am Ende ihrer Dienstzeit keinen Frieden gefunden haben und sich als schwere Söldner verdingen. Erfahren bis meisterlich, häufig jedoch gewalttätig, körperlich mit durchschnittlich 43 Jahren nicht mehr auf dem Höhepunkt. Forscht man nach, kann man herausfinden, dass erstaunlich viele dieser Soldaten in den horasialen Haustruppen der Aphirdanos gedient haben bzw. von diesen für die Horasialstruppen empfohlen wurden.

- **160 Hopliten:** Diese Fußkämpfer dienen der neuen Verwaltung als Gardetruppen, die durch die Straßen der Stadt patrouillieren und die öffentliche Ordnung aufrechterhalten. Dabei handelt es sich bei dieser Truppe (wie bei fast allen nachfolgend beschriebenen Einheiten) etwa zur Hälfte um ehemalige fremdländische Horasialstruppen, die nicht in ein geordnetes ziviles Leben fanden, und zur Hälfte um professionelle Söldner. Die meisten sind bestechlich und allerlei Vergnügungen zugetan, so dass man hier den Bock zum Gärtner gemacht hat (die Truppe stellt 15 Wachposten in der Stadt, die in einem Zwei-Schicht-Rhythmus Wache schieben – der Rest bewacht die Lagerhäuser, um die Lebensmittelversorgung sicherzustellen – jeweils 10 Mann in zwei Schichten. Bei dieser Einheit handelt es sich um unerfahrene Soldaten/Söldner, Werte finden Sie auf Seite 147).

- **80 Tokeden:** Hierbei handelt es sich fast ausschließlich um berittene Schützen, die schnell von einem Brennpunkt zum anderen verlegt werden können, dort absitzen und den Gegner mit Fernkampfswaffen niederhalten, bis genügend schwere Fußsoldaten vor Ort sind, um die feindliche Stellung zu stürmen und zu erobern (diese Einheit ist geschlossen vor den Türmen der Myrmidonen in einem rasch befestigten Zeltlager stationiert und bewacht damit gleichzeitig den Weg in die Oberstadt. Werte: unerfahrene Soldaten/Söldner, Modifikation Tokeden, siehe Seite 147).

- **63 Ekemeten:** Bei dieser Truppe handelt es sich um eine geschlossene Einheit von Leonirkämpfern, die mit bis zu sieben Schritt langen Lanzen ausgerüstet sind, um einen Angriff von feindlicher Kavallerie zu unterbinden. Aus diesem Grund sind sie auch in Phraitolion untergebracht, wo sie schnell eine Schlachtreihe bilden können. Der größte Nachteil dieser (zu kleinen und falsch eingesetzten) Einheit ist die Tatsache, dass Reiter die Schlachtreihe weiträumig umgehen und die Leonir

schlicht ignorieren können. Kommt es zu Reiterkämpfen in der Stadt, so wird Flaphyria diese Truppe nutzen, um einzelne Straßen und Häuserblocks mit einem Wall aus Lanzen zu sperren. Sobald Flaphyria bemerkt, dass diese Einheit für die ihr zugedachte Aufgabe kaum benötigt wird – da die Rebellen keine Reiterei besitzen – entlasten die Leonirsöldner die Hopliten und übernehmen die Bewachung des Gefangenenlagers. Die Einheit gliedert sich in neun Lanzen mit je sechs erfahrenen Kämpfern und einem Veteranen als Offizier. Werte siehe Seite 147.

- **30 Kataphrakten:** Hierbei handelt es sich um überschwere Reiter, die man im gesamten Horasiat zusammengesucht hat. Leider sind diese Söldlinge nicht diszipliniert genug, um in einer Feldschlacht einen disziplinierten Kavallerieangriff durchzuführen – um Aufständische in einer engen Straße niederzureiten, reicht es aber allemal.

- **50 technische Soldaten:** Streng genommen handelt es sich bei dieser Einheit um eine Mischung von einfachen Arbeitern, einigen wenigen Belagerungsexperten sowie einer Handvoll ziviler Experten (Baumeister, Maurer, Schreiner, Schmiede) sowie etwa einem Dutzend Richtschützen, die eine Draglosa, zwei Viertelgeschütze sowie einen Onager (jeweils mit zusätzlichen Hilfskräften bemannt) bedienen.

- **8 magisch begabte Personen:** Hierbei handelt es sich um drei Adeptus Maior sowie um vier Adeptus Minor des Hauses Aphirdanos sowie einen hjaldingschen Runenmeister, der eigentlich dem Haus Partholon angehört und sich Flaphyria als Söldner angedient hat. Diese Truppe wird weitgehend geschlossen als magische Kampf- und Beschwörungstruppe eingesetzt. Im Laufe der Zeit kann diese Truppe ihre astrale Kraft nur mittels des massiven Einsatzes von Astraltränken sichern, da sie häufig im Einsatz ist und Dämonen beschwören, Kampf- und Heilzauber wirken und sich selbst mittels Magie schützen muss.

- **Sonstige Verbündete:** Neben den Weißen Wölfen laufen etwa 200 Einwohner der Stadt zur neuen Stadtherrin über, die sich davon einen gesellschaftlichen Aufstieg erhoffen und teilweise als heimliche Spitzel tätig sind, teils offizielle Funktionen übernehmen. Die Abenteurer sollen sich nie sicher sein, wem sie noch vertrauen können.

- **Zivile Aphirdanos-Honoraten und -Klienten:** Am Tag nach der Besetzung erreichen 150 Klienten sowie 20 Honoraten des Hauses Aphirdanos die Stadt, welche die Verwaltung übernehmen sollen. Die Schreiber, Archivare und Verwalter sind entsetzt über die Zustände in der Bürokratie der Stadt: Jahrelange Bestechung und Nachlässigkeit haben zumindest in den städtischen und provinziellen Organisationen zu einem vollkommen chaotischen Ablagesystem geführt.

Flaphyrias Offiziere

● **Remolos te Aphirdanos, der Verfemte:** Der stets mit einer das gesamte Gesicht verhüllenden Triopta unkenntlich gemachte Soldat (ca. 50, 1,91 Schritt, grauer Bürstenhaarschnitt, stets in den ‚Insektenpanzer‘ der Myrmidonen gekleidet) ist ebenfalls ein Mitglied des Hauses Aphirdanos und war vor Jahren hochdekorierter Offizier der Myriaden, der, nachdem er ein blutiges Exempel an den Hilfstruppen einer Provinz durchführen ließ, durch eine hausinterne Intrige stürzte. Ihm wurde verboten, jemals wieder als Offizier tätig zu werden. Dies passte dem bekennenden Kampfmagier mit Hang zur Quelle Carafai überhaupt nicht. Er hat die Werte eines *menschlichen Veteranen* mit zusätzlichen hohen Werten in *Kriegskunst, Rechnen, Sinnesschärfe* und *Staatskunst*.

● **Ceadmus e Nogenthis:** Der fette Söldnerführer (53, Halbglatze, dicklich, lüsternes Grinsen, isst gerne fettige Speisen) diente zahlreichen gestürzten Optimaten seiner Heimatstadt bei ihren Plänen, ihre frühere Stellung mittels Intrigen und Kampf zurückzuerlangen. Schließlich musste er aus Corabenius fliehen und verdingt sich mit seinen beiden Bataillonen seither als unabhängiger Söldnerführer. Er ist ein erfahrener Mensch mit eher zweitklassigen Kampffähigkeiten, dafür ist er ein *sehr guter Menschenführer* und Speichellecker, der sein Fähnchen gern in den Wind hängt.

● **Khorrokh fuach Xorvash:** Der narbenübersäte Leonirveteran (40, 2,21 Schritt, schwarze Mähne, rötlich sandfarbenes Fell, kämpft mit einer Khorrpranke, *brillanter Khorr-Priester, Leonir-Veteran*) ist zugleich Söldnerführer und Khorrpriester, der seine Sippe in eine Söldnertruppe umgewandelt hat und seinem Auftraggeber gegenüber loyal bis zum Tod ist. Unter Umständen muss einer der Abenteurer im Szenario **Brajans Wille** gegen diesen Koloss im Zweikampf bestehen.

Zeitplan des Überfalls

Dieser Zeitplan stellt den Verlauf der Ereignisse dar, wenn die Charaktere nichts unternehmen. Deren Eingreifen kann den Zeitablauf enorm verändern.

● **Tag 1 des Überfalls, sechste Stunde am Morgen (06:00):** Zeitgleich greifen Verbände des Söldlingsheeres die Wachtürme der Hoplitens und die Garnison der Shinxirgarde an. In Letzterer hat nur eine Rumpfbesatzung Dienst, im Laufe der nächsten Stunden können einige der patrouillierenden Gardisten festgesetzt werden, aber etwa ein Drittel der Centurie kann sich in der Stadt verstecken (das restliche Drittel läuft zu den Invasoren über). Die Türme der Myrmidonen können nicht im Handstreich genommen werden, allerdings werden die Verbindungsbrücken zerstört und die besten Soldaten der Stadt in ihren Befestigungen eingeschlossen. Fortan ist die Rampe für die Invasoren gefahrlos zu benutzen.



● **Tag 1 des Überfalls, etwa zwei Stunden später (08:00):** Eine Centurie der Hoplitens versucht, das Anwesen Anthalys dyll Rhidamans einzunehmen und eine der wichtigsten Optimatinnen der Stadt gefangen zu nehmen. Diese opfert den Großteil ihrer Soldaten, kann aber fliehen und sich bei Gefolgsleuten verstecken.

● **Tag 1 des Überfalls, vier Stunden später (10:00):** Während Akitius und Shinxanas ihre Siminia-Garde vor dem Siminia-Tempel zum Widerstand formieren wollen, kommt es zum Streit zwischen den beiden. Ihre Gardisten beginnen, untereinander zu kämpfen. Es kommt beim später so genannten „Handwerk mit blutigem Boden“ zu einem Dutzend Toten und doppelt so vielen Verwundeten. Akitius verfügt danach nur noch über anderthalb Dutzend loyale Kämpfer. Shinxanas befestigt den Tempel und ist bereit, diesen mit seinen verbliebenen Gardisten (etwa 40) bis zum bitteren Ende zu verteidigen.

● **Tag 1 des Überfalls, acht Stunden später (14:00):** Die Söldlinge haben die wichtigsten strategischen Punkte der Stadt besetzt. Von nun an wird nach bekannten potenziellen Widerständlern gesucht.

● **Tag 1 des Überfalls, neun Stunden später (15:00):** Unbekannte greifen eine Leonirlanze an, die zwei Dutzend gefangene Honoratengeiseln zur Mercatoria bringt. Viele Geiseln können fliehen.

● **Tag 1 des Überfalls, 14 Stunden später (ab 20:00):** Mit Einbruch der Dunkelheit zeigt sich, dass die Invasoren die Stadt nicht vollständig kontrollieren. Etwa

jeder zehnte Einwohner flieht über Schleichwege während der Abendstunden ins Gebirge und in nahe Wälder. Darunter befinden sich allerlei Bewaffnete, die sich nun zu organisieren beginnen.

● **Tag 2 des Überfalls, vormittags:** Nachdem zahlreiche Häuser verlassen vorgefunden wurden, werden die übergelaufenen Shinxirgardisten an den Pfaden, die in die Berge führen, postiert. Von den etwa 40 Pfaden werden nicht alle entdeckt. Die entdeckten Pfade können mangels Shinxirgardisten nicht vollständig abgeriegelt werden.

● **Tag 2 des Überfalls, am Nachmittag:** Nachdem die Stadt gesichert ist, werden einerseits die Archive der örtlichen Optimatenvertretungen und der Stadt gesichtet, andererseits das Umfeld der Stadt abgesucht. Die wenigen Reiter haben dabei ebenso wenig Erfolg wie die Schreiber der Aphirdanos, welche im Gefolge des Söldlingsheeres in die Stadt kamen und in den Archiven an Verschlüsselungen oder Chaos schnell verzweifeln. Etliche Goldsucherhütten rings um die Stadt gehen in Flammen auf, die Lizenzen werden eingezogen.

● **Tag 2 des Überfalls, am Abend:** Die Anführerin der Angreifer hält eine Rede auf der Mercatoria und kündigt umwälzende Veränderungen zum Besseren an.

● **Tag 2 des Überfalls, ganztägig:** Die Geschütze werden gut verschanzt vor den Wachtürmen der Myrmi-

donen aufgebaut. Fortan beschießen die Geschütze der Söldner die Türme und zerstören diese langsam, aber sicher. Ansonsten beginnt in der Stadt zumindest tagsüber Normalität einzukehren. Nachts wird eine Ausgangssperre verhängt.

● **Tag 7 des Überfalls:** Die nächtliche Ausgangssperre wird für bestimmte Personengruppen aufgehoben, die Passierscheine erhalten. Schon wenige Stunden später kann man an mehreren Stellen in der Stadt gefälschte Passierscheine kaufen.

Die Charaktere auf Flaphyrias Seite

Wenn die Charaktere als offene Kritiker des Systems in Brajanopolis bekannt sind und die Zustände in der Stadt (wie allgegenwärtige Bestechung und Kriminalität) offen anprangern, wird Flaphyria sie vor ihrem Coup ansprechen und für ihre Pläne zu gewinnen versuchen. Wenn ihr dies gelingt (was unbedingt ausgespielt werden sollte), wird Flaphyria die Charaktere damit betrauen, ihren bisherigen Auftraggeber während des Einmarsches zu verhaften und seine Organisationsstrukturen zu sabotieren und wenn möglich zu zerschlagen. In der Folge werden die Charaktere Flaphyrias Sonderagenten sein, deren Auftrag es ist, aufrührerische Elemente zu sammeln, zu einer Pseudo-Rebellion zu formen und beizeiten in eine Falle zu locken.

Calrissios Rettung

Calrissio, der am Morgen des Angriffs spontan die Optrilithmine besucht, erfährt dort durch einen Boten von der Besetzung der Stadt. Er beschließt, den Angreifern in seiner Mine die Stirn zu bieten. Allerdings bleibt der Angriff weitgehend aus – lediglich ein kleiner Trupp taucht an der engsten Stelle des Talkessels auf und verschwindet nach einigen Stunden wieder. Wie Späher und Botenreiter aber bald bemerken, haben sie etwas zurückgelassen: An-Domrai, einen Archonten des Carafai, der wirkungsvoll den Zugang zur Mine blockiert.

An-Domrai

Anrufung: +9 **Befehl:** +10 **Bitte:** +20

LeP 100 **RS** 5 **GS** 9 **MR** 25 **GW** 20

Kentema: INI 20+2W6 AT 20 PA 14 TP 1W6+10 DK NS

Doros: INI 20+2W6 AT 20 PA 14 TP 2W6+2 DK SP

Schwertlanze: INI 20+2W6 AT 20 PA 14 TP 4W6+4 DK P

Faust: INI 20+2W6 AT 20 PA 14 TP 1W20+7 DK H

Besondere Kampfregeln und -manöver: 6 Aktionen pro KR (beliebig), Mehrhändiger Kampf V, großer Gegner

Besondere Attribute: Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Dienst Schaden, Raserei V, Resistenz gegen geweihte und magische Waffen, Regeneration II

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Kampf, Magischer Angriff, Schutz, Vernichten

Wollen die Charaktere Calrissio befreien, der eine schlagkräftige Unterstützung wäre, müssen sie entweder den Dämon besiegen. Oder, falls die Charaktere früher schon die Mine erforscht haben (etwa im Dienst Calrissios oder des Bergarbeiter-Collegiums), kennen sie eventuell auch den zweiten, geheimen Eingang. Nun ist wichtig, ob im Szenario **Erkundung der Mine**, (siehe Seite 85) die große Höhle geflutet wurde. Ist dies geschehen, so steht das Wasser dort immer noch etwa zwei Schritt hoch, so dass man diese durchschwimmen muss. Dann sind auch manche der Gänge des Höhlensystems, die unterhalb des Höhlenbodens liegen, komplett geflutet und müssen in vollkommener Finsternis durchtaucht werden. Sollten sich die Charaktere von Anfang an bei Calrissio befinden, dann können sie die Belagerung der Mine von dort beobachten. Diese Belagerung wird im Szenario **Bündnis in den Schatten** auf Seite 126 beschrieben.

Rettung: Calrissio wird seine Mine nur im äußersten Notfall verlassen und hier bis zum Letzten Widerstand leisten.

Flucht: Eine Flucht wird erst notwendig, wenn der finale Angriff der Besatzer jeden Widerstand der Minenbesatzung bricht – was erst nach geraumer Zeit geschieht. Es bleibt zu hoffen, dass die Charaktere spätestens bis zu diesem Zeitpunkt das Höhlensystem, das sich an die große Höhle anschließt, erkundet haben.

Konsequenzen: Sobald Calrissio oder andere Personen, die gesichert in der Mine beobachtet wurden, in der Öffentlich-

keit gesehen werden, wird Flaphyria einen Angriff auf die Mine befehlen. In diesem Fall werden sich die verbliebenen führerlosen Gardisten, Söldner und sonstigen Personen relativ schnell ergeben. Die Arbeiten in der Mine gehen ohne Unterbrechung weiter, das gewonnene Optrilith kommt nun den Besatzern zugute. Verbleibt Calrissio in der Mine (evtl. gemeinsam mit den Charakteren), so kommt es zur Belagerung der Mine.

Verbündete suchen

Viele der bisherigen Machtgestalten haben alles zu verlieren, wenn sie nicht fliehen, sondern sich gegen die Okkupation der Stadt zur Wehr zu setzen. Bekanntester Widerständler ist Calrissio te Phraisopos, der nicht gewillt ist, seine Optrilithmine aufzugeben, und sich zuerst in dieser verschanzt, bevor er nach einem Sklavenaufstand fliehen muss. Im Untergrund verbündet er sich mit Anthalys dyll Rhidaman (und womöglich mit den Abenteurern), um eine Widerstandsgruppe zu organisieren (siehe das Szenario **Bündnis in den Schatten**, Seite 126). Außerhalb der Stadt koordinieren sich etwa 30-40 geflohene Mitglieder der unteren Schichten gegen die Invasoren.

Eine kriminelle Karriere

An dieser Stelle können die Charaktere in die vermeintliche Entführung von Telo'shis Schwester Waaski'nah verwickelt werden. Entweder erhalten die Charaktere von ihr selbst den Auftrag, die Entführung vorzutäuschen, oder sie werden von Telo'shi als Wachen für seine Schwester aufgeboten – und müssen nach deren Verschwinden (Waaski'nah könnte beispielsweise eine Mahlzeit der Charaktere mit Schlafgift versehen haben und verschwindet geheimnisvoll, wenn die Charaktere einschlafen) einem wütenden Gewaltverbrecher das eigene Versagen erklären.

Mit den neuen Machthabern paktieren

Natürlich kann es auch sein, dass die Recken sich mit den neuen Machthabern verbünden wollen, etwa weil sie von den bisherigen Verhältnissen in der Stadt angewidert waren oder weil sie besonders obrigkeitstgläubig sind. Sie werden gerne als Verbündete akzeptiert, stehen aber unter heimlicher Beobachtung. Andererseits sind die tapferen Abenteurer, die schon für Recht und Ordnung in der Stadt gesorgt haben, ein wichtiger Punkt für Flaphyrias Propaganda. Es mag durch einen der bisherigen Machthaber beziehungsweise deren Gefolgsleute zu einem Attentat auf einzelne (oder alle) Abenteurer kommen.

Vorlesetexte

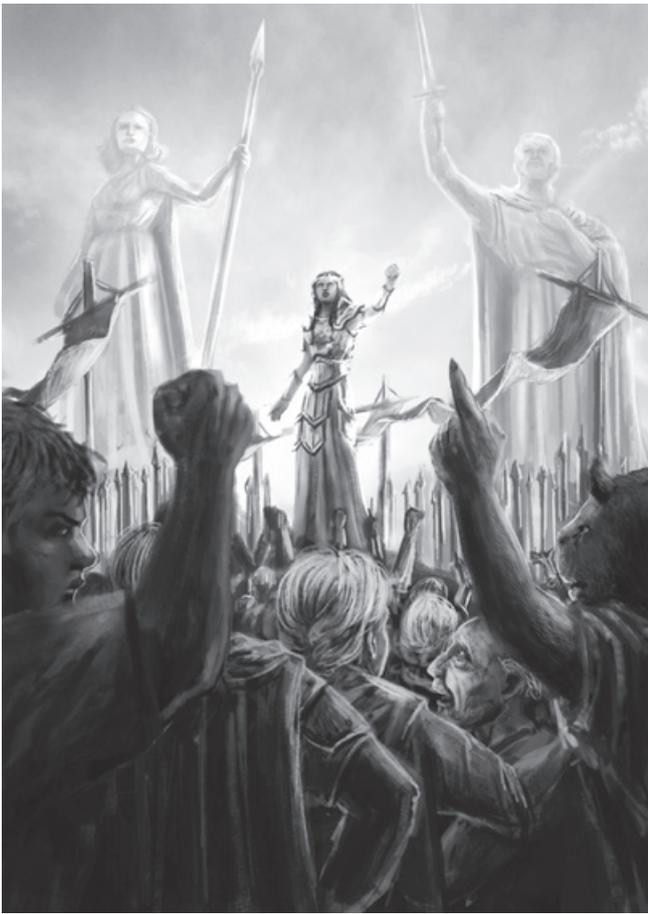
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Besetzung:** „Überall Kämpfe! Feindliche Soldaten sind dabei, die Stadt zu übernehmen. In zahlreichen Straßen liegen Leichen, die Villa Anthalys dyll Rhidamans steht in Flammen, und die Wachtürme der Myrmidonen werden mit Onagern beschossen, deren Geschosse krachend gegen die Turmmauern prallen. Überall in der Stadt werden offene Rechnungen mit Dolch und Ketema beglichen und es stinkt nach Feuer und Tod.“

● **Verhaftungen:** „Von eurem Fenster aus könnt ihr sehen, wie die fremden Soldaten von Haus zu Haus gehen. Anscheinend besitzen sie detaillierte Listen, wen sie zu verhaften haben. Dort wird wieder eine Tür aufgebrochen und eine junge Frau herausgezerrt, während ihr Mann mit einem Kleinkind auf dem Arm beschwörend auf die Soldaten einredet. Zuerst ein Schlag, der den Mann zu Boden befördert, dann ein Schrei desselben, als er erkennt, dass sein Kind tot ist, gefolgt von einem gurgelnden Todesröcheln und dem verzweifelten Ruf der verhafteten Frau: ‚Flavius, nein!‘“

● **Gejagt:** „Als es polternd an eurer Tür klopfte, wusstet ihr schon: Nun kommen sie euch holen. Aber dazu müssen die Häscher euch erst mal kriegen. Und ihr habt euch geschworen, es ihnen nicht zu einfach zu machen. Seither rennt und schleicht ihr, versteckt euch in den Ruinen der Stadt und durchquert menschenleere Schenken und Bordelle, deren Huren angstvoll auf die Straße blicken. Ihr seid immer wachsam, bereit zu rennen, wenn eure Verfolger eure Spur wiedergefunden haben. Doch wer sind die mysteriösen Angreifer? Sie tragen imperiale Rüstungen, wirken aber eher wie Söldlinge. Wer mag dahinterstecken?“

● **Flaphyrias Rede:** „Von den Bewaffneten der Eroberer aus ihren Häusern gezerrt und auf die Mercatoria getrieben, warten nun etliche Tausend Einwohner der Stadt darauf, dass sich der Kopf der Angreifer offenbart. Auch ihr seid in der Menge, um der Rede zuzuhören. Ihr traut euren Augen kaum, als auf dem Podest des Ausrufers plötzlich eine bekannte Person auftaucht: Flaphyria dir Aphirdanos! Sofort erkennt ihr die Optimatin, die sich an die Brajanopier wendet: ‚Bürger! Freie und Unfreie! Honoraten und Optimaten! Eure Stadt, unsere Stadt, muss gesäubert werden! Von der Korruption und der Gier – und dies ist meine Aufgabe. Auf dass man stolz auf diese Stadt blicken kann. Auf dass ihr stolz auf unsere Stadt sein könnt. Auf dass in unseren Gassen keine verdreckten Kinder hungernd um Almosen betteln müssen. Auf dass jeder genug zu essen hat. Auf dass Gerechtigkeit statt Willkür herrscht ...‘ Plötzlich erschallt ein Zwischenruf aus der Menge: ‚Lügnerische Hure!‘. Daraufhin stürmen Bewaffnete ohne Vorwarnung den Platz und nehmen den Rufer fest. Sofort brandet Geschrei auf und die Menge wird unruhig, während Flaphyria sich abwendet. Die Rede ist anscheinend beendet.“



Flucht und Verfolgung in Regeln

Wenn die Abenteurer sich im Verlauf des Abenteuers eine Ortskenntnis für einzelne Stadtteile von Brajanopolis gekauft haben, sind bei der Flucht in diesem Ortsteil alle Proben um zwei Punkte erleichtert.

Der schnurrende Amaunir

● **Flucht im Chaos:** Angesichts der überall in der Stadt auftauchenden, organisiert vorgehenden Kämpfer kommt es zu einem gehörigen Chaos: Zahlreiche Bewohner versuchen, die Stadt zu verlassen, einzelne Goldsucher verteidigen ihre Claims mit Waffengewalt, etliche Marktstände und Geschäfte werden geplündert und manch alte Rechnung mit Knüppel und Dolch endgültig gelöst. So manche Söldnerinheit ist noch nicht vor Ort, wenn sie laut Plan da sein sollte. So können die Abenteurer, aber auch andere Persönlichkeiten, sich leichter in Sicherheit bringen.

● **Inkompetente feindliche Offiziere:** Die Unfähigkeit des Gegners kann es den Charakteren wesentlich einfacher machen. **Remolos** mag direkt während der Besetzung seinen Gelüsten nachgehen und einige Einwohner der Stadt brutal zu Tode foltern – er jagt dann alleine und mit blutverschmiertem Oberkörper einem Verwundeten nach, um diesen ebenfalls zu töten. All dies verursacht Chaos, ebenso wie die Tatsache, dass der militärische Kommandeur mitten im Gefecht einfach verschwunden ist. **Ceadmus** wiederum wird einer der Offiziere sein, die an den hübschesten Huren

der Stadt ihre neue Machtstellung erproben. Weitere, niedrigere Offiziere mögen erst einmal damit beschäftigt sein, ihren Truppen dezente Plünderungen zu erlauben.

Der tobende Minotaurus

● **Der Meuchler:** Wenn die Charaktere schon vorher als gefährliche Kämpfer aufgetreten sind und dem Status quo gedient haben, wird Flaphyria versuchen, sie vor Beginn des Angriffs auszuschalten. Dazu wirbt sie einen oder mehrere Meuchler an, welche die Recken in ihren Zimmern (möglichst im Bett, unauffällig und leise) töten sollen. Wenn die Charaktere überleben, haben sie dafür die Möglichkeit, früher zu agieren, und können beispielsweise sich formierende feindliche Einheiten in der Stadt daran hindern, ihre Aufgabe durchzuführen.

● **Meisterstrategen:** Remolos hat den Einmarsch genau geplant und seinen Offizieren eingebläut, wie wichtig der Zeitplan des Angriffs ist. Nur einzeln agierende Soldaten rauben und vergewaltigen, während das überwiegende Gros der Truppen stets an dem Ort ist, wo sie sein sollen. Die Reaktionszeit bis zu Verstärkung an einem beliebigen Brennpunkt in der Stadt dauert nur 1W6+1 Minute (10 Berittene).

● **Größere Gruppen, bessere Soldaten:** Wenn Sie es den Charakteren deutlich schwerer machen wollen, dann verdoppeln Sie die Anzahl von Flaphyrias Soldaten einfach. Außerdem könnten die Söldlinge deutlich erfahrener sein (in diesem Fall wählen Sie jeweils den erfahrenen Soldaten/Söldner). Oder zu dem Trupp gehören einige feindliche Leonirkämpfer.

● **Gut vorbereitet:** Die Söldner sind gut vorbereitet, besitzen vollständige Namenslisten (mit genauem Wohnort) potenziell gefährlicher Personen, Grundrisspläne wichtiger Gebäude und haben beispielsweise Wirte vorab bestochen. Sie können so deutlich effektiver vorgehen.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Flaphyria:** Ist erbost darüber, dass viele der bedeutenden Personen der Stadt ihrem Zugriff entkommen konnten. Mehr noch ist sie von der fehlenden Einsicht der Einwohner der Stadt bekümmert, die sie nicht als Rettung ansehen, sondern als Usurpatorin und Besatzerin. Flaphyria verkennt dabei, dass ihre Truppen keine edlen Myrmidonen sind, sondern der militärische Abschaum des Horasiats. Und sie sieht nicht, dass Vergewaltigungen, niedergebrannte Häuser und verschleppte Verwandte ihr keine Freunde einbringen.

● **Quoran:** Asmandius hat, vor allem wenn ihm die Flucht bei der Besetzung der Stadt nicht gelingt, ein Ziel: Überleben durch Flaphyrias Gnaden. Deshalb bietet er ihr an, eventuelle Auführer zu fangen. Mit Hilfe seines Spionagenetzes wird er versuchen, die Charaktere oder andere ehemalige Machtgestalten zu kontaktieren und ihnen immer wieder Hinweise auf weitere Aktionen Flaphyrias geben. Dieser liefert er in regelmäßigen Abständen geständige und sichtbar gefolterte Widerständler – aber keine Führungsgestalten. Letztendlich entscheidet er sich erst später, wen er wirklich verrät.

● **Rhidaman:** Die Rhidaman werden vor Ort zu einem großen Teil zerschlagen, aber Anthalys kann fliehen und nimmt einige wichtige Geschäftsbücher mit sich. Fortan finanziert sie den Widerstand in der Stadt teils aus dem Umland und teils aus der Provinzcapitale, wo sie zeitweise lebt. Aegos überlebt schwer verwundet den Angriff und tritt, nachdem diese ihn heilen ließ, in Flaphyrias Dienste, die ihm den Kopf von Anthalys verspricht (von der Aegos sich verraten fühlt).

● **Phraisopos:** Die Mine wird von zwei Dutzend der ehemaligen Myrmidonen belagert, während Calrissio beschließt, dass seine Sklaven einen zweiten Ausgang graben sollen. Mit dem Abraum dieser Arbeiten wird der Haupteingang der Mine versiegelt. Die Vorräte reichen angesichts von einhundert Sklaven und zwei Dutzend Söldnern allerdings nur ungefähr fünf Tage.

● **Weißer Wölfe:** Verhalten sich seltsam inaktiv, können aber unbehelligt von den Besatzern ihren Geschäften nachgehen – auch wenn diese nicht besonders gut laufen, da eine abendliche Ausgangssperre erteilt wird. Allerdings wird diese schon bald für ausgewählte Personen aufgeweicht, wovon vor allem die Schenken und Bordelle profitieren, die den Schutz der Weißen Wölfe genießen.

● **Bergarbeiter-Collegium:** Während Akitius zusammen mit einigen Bewaffneten in den Untergrund abtaucht und ständig auf der Flucht ist, verschanzt sich Shinxanas mit einem Großteil seiner Garde im Siminiatempel. Nach einigen Tagen verhandelt er aber erfolgreich mit der neuen Stadtherin und fortan dient seine Garde in der altbekannten Funktion in der Stadt (wenn auch weniger offen bestechlich).

● **Sonstige:** Die *Kinder von Brajanopolis*, eine Gruppe Flüchtlinge, von denen die meisten Angehörige beim Angriff auf die Stadt verloren haben, organisieren sich in einem Wald unweit der Stadt, um den Flüchtlingen als bewaffnete Miliz zu dienen. Die Crechnis versuchen während des Angriffs, die Magofaktur der Quoran auszurauben, was zu insgesamt sechs Toten führt.



Überregionale Reaktionen auf die Besetzung

● **Die Provinz:** Hier ist der Aufschrei am leisensten, da das Haus Aphirdanos sowie seine Verbündeten im Provinzialsenat dafür gesorgt haben, dass die Capitale von der neuen Herrschaft profitiert. Überdies ist man nach dem letzten Skandal um Oreistes froh, dass das Haus Quoran nun in der Provinz keine Rolle mehr spielt.

● **Das Horasiat:** Hier werden leidenschaftliche Diskussionen zwischen den Vertretern der Phraisopos, der Partholon und der Quoran mit den Vertretern der Rhidaman, der Aldangara und der Eupherban im Horasialsenat geführt. Die Rhidaman versuchen derweil hinter den Kulissen, eine Einigung mit den Aphirdanos zu erzielen, um von den Besitztümern und Rechten in Brajanopolis zu retten, was zu retten ist.

● **Das Imperium:** Hier gibt es nur eine kurze Diskussion, der ein Hinweis folgt, dass sich der Thearch in provinzielle Angelegenheiten dieser Kategorie vorerst nicht einmischen wird. Es folgt aber hausintern eine Rüge an den Flügel, der den Überfall initiiert hat. Auf Befehl des Thearchen (und Patriarchen der Aphirdanos) hat binnen zweier Oktale die Ordnung in Brajanopolis auf die eine oder andere Weise wieder hergestellt zu sein.

Was am Ende bleibt

Spätestens nach drei Tagen ist die Stadt vollständig besetzt, und die Charaktere müssen dabei relativ tatenlos zusehen. Allerdings können sie einige kleine Erfolge sammeln:

- Sich selbst gerettet: **100 Erfahrungspunkte**, 1 Spezielle Erfahrung
- Für jeden Optimaten der herrschenden Familien, den sie in Sicherheit bringen: **30 Erfahrungspunkte**, 1 spezielle Erfahrung
- Die Abenteurer verlassen die Stadt endgültig: **-50 Erfahrungspunkte**
- Die Abenteurer verbünden sich mit den Invasoren: **25 Erfahrungspunkte**

Bündnis in den Schatten

Zeitpunkt: Zwei Oktale nach dem Szenario **Blutige Morde**

Stichworte: Widerstand gegen eine Besatzungsmacht

Herausforderungen: Vermittlung, heimliches Vorgehen

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Ich hätte mir denken können, dass diese sturen Böcke nicht von ihren Pfründen lassen. Aber dass sie ihre Streitigkeiten begraben und zusammen gegen mich kämpfen, hätte ich nicht erwartet. Aber egal, damit werden wir schon fertig!“

—Flaphyria zu Remolos

Grundsituation

Brajanopolis wurde von einem Söldnerheer besetzt, das im Auftrag einer bisher vor Ort relativ machtlosen Optimatin angeworben wurde. Zahlreiche Persönlichkeiten oder ihre Familien wurden gefangen genommen oder kooperieren mit den Besatzern, während in der Provinzhauptstadt und in der Horasiatsmetropole Diskussionen geführt werden. Zugleich werden in Brajanopolis vollendete Tatsachen geschaffen. Die Söldlinge in der besetzten Stadt sind überlastet und die entmachteten Optimaten bilden eine Widerstandsgruppe gegen die Besatzer. Dies führt dazu, dass die neue Machthaberin faktisch mehr und mehr die Kontrolle verliert, während sie diese vordergründig zu festigen scheint.

Beteiligte Parteien

● **Quoran:** Wenn Oreistes noch leben sollte, wird er versuchen, seinen Vorteil aus der Situation zu ziehen, während Asmandius vorerst beide Seiten mit bestimmten Informationen versorgt. Solange letzter nicht zu einer klaren Positionierung gezwungen wird, wird er diese Praxis beibehalten, um sich am Ende des Konfliktes auf die Siegerseite stellen zu können.

● **Rhidaman:** Aegos schickt eine Nachricht an die Cammer in der Provinzhauptstadt und berichtet davon, dass er sämtliche Liegenschaften der Rhidaman in Brajanopolis sichern konnte und nun als neuer örtlicher Vertreter seines Hauses bestätigt werden möchte. Anthalys' Spitzel und Parteigänger in der Metropole verhindern dies und Aegos wird aus der Cammer ausgeschlossen – in der Folge geht er einen Pakt mit der Domäne Tyakaar ein.

Anthalys selbst zieht sich nach ihrer Rettung aus der Stadt zunächst auf eine nahe liegende ländliche Domäne des Hauses zurück und unterstützt die Rebellen von Brajanopolis mit Geldmitteln, bevor sie in die Metropole reist. In der Horasiatsmetropole hingegen greift man auf die größte Stärke des Hauses – seinen Geschäftssinn – zurück. Die dabei gehandelte Ware sind gegnerische Söldnerverbände. Genaue sagt man dafür, dass sämtliche noch verfügbaren

Söldnerverbände des Horasiates einen gut bezahlten Kontrakt beim Haus Rhidaman erhalten und somit nicht von Flaphyrias Werbern angeheuert werden können.

● **Phraisopos:** Im Verlauf dieses Szenarios mag sich die Optrithmine zu einem der Hauptquartiere der Rebellen mausern, die diese schwerbewachte Festung gut verteidigen können.

● **Weißer Wölfe:** Die Verbrecherbande dient Flaphyria in der Folgezeit der Übernahme als Ermittler von Unzufriedenen und Problemfällen. Letztlich zerstreut das Rudel der Weißen Wölfe sich nach diesem Szenario und dem Tod ihres Anführers Telo'shi. Sollte Waaski'nah in der Folge weiterleben, so verbleiben ihr nur wenige Getreue, und das Unterweltimperium der Weißen Wölfe zerbricht.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

Bündnis der Optimaten

Calrissio, Anthalys und Oreistes (sollte dieser noch leben) sind sich in einem Punkt einig – Flaphyria und ihre Söldner haben in Brajanopolis nichts zu sagen. Über magische Mittel und mit bestochenen Boten handeln sie insgeheim ein Abkommen darüber aus, dass nach der Befreiung der Stadt wieder der Status quo aus der Zeit vor der Besetzung gilt. Oreistes wird dabei versprochen, dass er, wenn er seine geheimen Ressourcen für die Gründung einer Widerstandsgruppe einsetzt, heimlich frei kommt und irgendwo im Imperium seine Forschungen fortsetzen kann. Calrissio kann seine Mine behalten, sichert aber Anthalys das Monopol über sämtliche Geschäfte in der Stadt zu und tritt ihr eine seiner ländlichen Domänen ab.

Heimliche Hinrichtungen

Allerorten kommt es in den Wochen nach der Okkupation zu heimlichen Hinrichtungen politischer Gegner und solcher, die es sein könnten. Meist werden diese als Unfälle und plötzliche, schwere Erkrankungen deklariert. Schnell zeichnet sich bei diesen Unfällen aber ein Muster ab. Meist handelt es sich um die mittlere Ebene der örtlichen Optimatenhäuser sowie deren treue Honoraten. Allerdings spricht fast niemand über diese Hinrichtungen. Fast immer heißt es nur, dass die betreffende Person während der Besetzung fortgegangen ist.

Die Myriade wechselt die Seiten

Schließlich kommt es zu Verhandlungen zwischen Flaphyria und Aegnomius, dem Zenturio der örtlichen Myriaden-Soldaten. Etwa die Hälfte der Soldaten kämpft fortan für die neue Herrscherin der Stadt, die Belagerung der Garnison wird eingestellt. Allerdings desertiert die andere Hälfte größtenteils, wird daraufhin gefangen gesetzt oder verstärkt die Reihen der Rebellen.

Flaphyrias Proklamation

Sobald Flaphyria aus der horasischen Cammer die Nachricht erhält, dass von dort vorerst keinerlei Intervention zu erwarten ist, verfasst sie eine Proklamation, um die Herzen der Brajanopolier zu gewinnen. Nachdem dies weitgehend scheitert, ist sie gezwungen, härtere Maßnahmen anzuordnen, um die Ordnung aufrechtzuerhalten. Von nun an lässt sie ihrem Befehlshaber Remolos weitgehend freie Hand.

Sklavenaufstand

Personen, die sich ungebührlich verhalten und unbedeutend sind (Goldsucher, einfache Arbeiter), werden kurzerhand versklavt und müssen harte Arbeiten zur Sicherung der Stellungen der Besatzer sowie zur Aufrechterhaltung der wirtschaftlichen Kraft der Stadt verrichten. Die Recken können diese versklavten Personen recht einfach manipulieren („Heute wird euer Trupp nichts zu essen bekommen“) und zu einem improvisierten Aufstand anstacheln – der allerdings fürchterlich scheitert und ein Dutzend Tote und die fünffache Anzahl an verwundeten Sklaven nach sich zieht. Erfolgversprechender ist es, sich – mittels zusätzlicher Vorräte – die Loyalität der Sklaven zu erkaufen.

Massaker

Einige Wochen nach der Okkupation der Macht in Brajanopolis verstoßen etliche freie Schürfer gegen ein mittlerweile ausgesprochenes Versammlungsverbot, um sich mal wieder ordentlich volllaufen zu lassen. Der angestaute Frust unter den Betrunknen führt zu einer Massenschlägerei mit Flaphyrias Ordnungskräften, in die sich immer mehr Bürger einmischen. Nachdem mehr als hundert Einwohner etwa halb so viele Söldner verprügelt haben, lässt Remolos seine Reiter antreten, um die wütenden Einwohner mit der Waffe zu disziplinieren. Es kommt zu mehr als einem Dutzend Toten.

Fahnenflucht

Bei fast allen öffentlichen Garden des Prätoriums kommt es während und nach der Besetzung der Stadt zu Desertationen. Während manch einer, der auf den Lohnlisten eines der bisherigen Stadtherren stand, die Stadt aus Furcht vor Repressionen verlässt, tauchen andere unter, um sich später entweder den Rebellen oder den Besatzern anzuschließen. Besonders der bisher von allen Einwohnern belächelte, blinde Brajan-Prätor Ricilus de Eupherban wird zum Tyrannen der kleinen Leute und zum gnadenlosen Richter, der die Urteile der Besatzer legitimiert.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Belagert

Gehören die Charaktere zu Calrissios direktem Gefolge, so kann es sein, dass sie die Belagerung der Mine von Anfang an miterleben. Wir wollen an dieser Stelle die wichtigsten Ereignisse zusammenfassen:

● **Eine unkonventionelle Belagerung:** Offen zu sehen ist für die Belagerten wenig. Lediglich zu Beginn der Belagerung sind einige Soldaten und Ritualhelfer zu sehen, die gerade außer Schussweite der Mine an einer Engstelle einen großen Beschwörerkreis errichten, in dem in der Folge ein mächtiger, aber fast immer unsichtbarer Dämon beschworen wird, der jeden Ausbruchversuch blutig vereitelt (und dabei auch sichtbar wird). Ansonsten sieht man nur wenig von den Belagerern, die tatsächlich nur einen Posten am Weg zur Mine aufgestellt haben.

● **Nichts geschieht:** Die nächsten Nonen sind geprägt von Phasen der Befestigung der Mine und Langeweile danach. Auch scheint es weder Absperrungen noch ein Lager der Feinde zu geben. Werden Sklaven oder Söldner ausgesandt, um das Vorfeld der Mine zu erkunden, so manifestiert sich der dort gebundene Dämon An-Domrai und metzelt diese brutal nieder.

● **Hunger:** Nach etwa einer None werden die Nahrungsmittel in der Mine knapp und die Rationen für die Sklaven müssen halbiert werden. Nach einer weiteren None müssen die Sklavenrationen noch einmal halbiert werden, aber auch die der Aufseher und Söldner müssen um ein Viertel gekürzt werden. In der dritten None im Belagerungszustand sterben die ersten Sklaven vor Hunger. Die Rationen für alle Bewaffneten werden auf die Hälfte gekürzt.

● **Sklavenaufstand:** Zu Beginn der vierten None ist es einigen Sklaven gelungen, Hämmer und Spitzhacken in ihre Unterkunft zu schmuggeln, und etwa 150 ausgehungerte Sklaven wagen einen Aufstand. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, befiehlt Calrissio, die Sklaven niederzumachen, die fast keine Chance gegen die gut bewaffneten und gerüsteten Wachen haben. Mehr als zwei Drittel der Aufständischen sterben, der Rest muss sich nun wortwörtlich zu Tode schuften (trotz Verletzungen und deutlichen Mangelerscheinungen). Etwa ein Dutzend von Calrissios Söldnern werden verletzt. Für die Sklaven, die sich nicht am Aufstand beteiligt haben, werden nun zeitweilig größere Rationen ausgegeben (bis die Vorräte endgültig ausgehen, was gegen Ende der fünften None der Fall sein dürfte – dann siechen die Sklaven in Massen dahin).

● **Fluchtversuche:** Immer wieder versuchen einzelne Söldner oder auch Sklaven zu entkommen (in der gegebenen Lage lässt man Sklaven gern entkommen, um zu sehen, ob es einen Fluchtweg gibt). Tatsächlich kann man die Felswände erklimmen, die das Tal vor der Mine einfassen. Die Charaktere können, wenn dies noch nicht geschehen ist, das Höhlensystem unter der Mine erkunden und so einen Fluchtweg entdecken – oder eine Möglichkeit, Vorräte und Kämpfer in die Mine zu schmuggeln.

● **Nahrungsmittel beschaffen:** In der Mine wurde ein Tunnel komplett mit haltbaren Lebensmitteln gefüllt, um nicht jeden Tag Nahrungsmittel anliefern zu müssen (dies geschah früher einmal pro None). Insgesamt lagern dort knappe 20 Quader Dörrfleisch, Pulpa und Zwieback. Um alle Sklaven, Aufseher und Söldner bei voller Ration zu versorgen, wird täglich etwa ein halber Quader verbraucht. Es ist ohne Weiteres möglich, diese Menge auf Maultieren (etwa fünf bis

acht Maultiere werden dafür benötigt) zum zweiten Eingang zu bringen und dann in die Mine zu schaffen (vorausgesetzt, der zweite Eingang und das Höhlensystem ist bekannt und wurde nicht im Szenario **Die Erkundung der Mine** überflutet). Auf diesem Weg kann man die Mine lange Zeit versorgen – bis einem ein Spitzel unbemerkt zu diesem zweiten Eingang in die Mine folgt.

● **Sklaven freilassen:** Irgendwann können die Charaktere darauf bestehen, die Sklaven freizulassen, um die Lebensmittelvorräte zu schonen. An sich eine gute Idee – nur sollte den Charakteren klar sein, dass mit Sicherheit wenigstens einer der Sklaven der neuen Obrigkeit in die Hände fallen wird. Es besteht die Gefahr, dass er die Besitzer von Brajanopolis zum geheimen zweiten Eingang der Mine führt.

● **Der finale Angriff:** Wie der finale Angriff auf die Mine aussieht, wird auf Seite 133 beschrieben.

Ein Versteck organisieren

Da die Güter der Optimaten allgemein bekannt sind, scheiden diese als potenzielle Operationsbasis aus. Eine Aufgabe der Charaktere könnte es sein, für die Rebellen von Brajanopolis einen (oder mehrere) sichere Stütz- und Treffpunkte in der Stadt zu schaffen. Diese sollten vor allem mehrere Fluchtwege aufweisen und so zentral wie möglich liegen. Die verschiedenen Geisterdörfer mit ihren Ruinen und zahllosen, untereinander verbundenen Minenschächten bieten sich dafür an. Wie ein solches beispielhaftes Lager bei einer Rebellengruppe von etwa 60 Personen aussehen könnte, wollen wir kurz vorstellen.

Ein beispielhaftes Rebellenlager

Dieses Geisterdorf besitzt etwa ein Dutzend eingestürzter Hütten, die sich um die Ruine eines Steingebäudes herum gruppieren. Es ist über ein Dutzend Trampelpfade sowie über einen – mittlerweile zugewucherten – Karrenpfad zu erreichen. Das Dorf liegt einige Hundert Schritt von der Stadt entfernt und deutlich höher am Berg. Die Rebellen können mit der Zeit die Ruinen ausschachten, um dort behelfsmäßige Baracken zu errichten, in denen jeweils einige der Rebellen unterkommen. Trümmer der Ruinen zwischen den Gebäuden dienen als Barrikaden. Das Zentrum des Rebellenlagers liegt aber in den Minenschächten. Hier gibt es eine Höhle, die als Planungsraum dient, eine, in der ein behelfsmäßiges Lazarett liegt, sowie mehrere, die als Lager- und Schlafhöhlen eingerichtet sind. Das gesamte Lager ist darauf ausgelegt schnell verlegt werden zu können, falls sich feindliche Soldaten dem Lager nähern.

Organisation des Widerstandes

Die Charaktere erhalten frühzeitig nach der Rettung eines (oder mehrerer) Optimaten von diesem das Angebot, den Widerstand gegen Flaphyrias Herrschaft in der Stadt zu organisieren und koordinieren. Dazu können sie über die

Wie organisiert man eine Rebellengruppe?

In Brajanopolis gibt es zahllose Unzufriedene, die sich einer Rebellengruppe anschließen würden. Aber nur wenige, die auch loyal und begeistert dabei blieben, wenn es zu Problemen kommt. Deshalb ist es unrealistisch, dass die Rebellengruppe anfangs mehr als 60 Mitglieder erreichen wird. Zur Rekrutierung schlagen wir folgendes System vor: Legen Sie für jedes potenzielle Mitglied einen Wutwert zwischen eins und sieben fest, anhand dessen, was der betreffenden Person bei Flaphyrias Annektierung der Stadt wiederfahren ist. Dieser Wutwert kann sich später auch auf die Rebellen beziehen, wenn diese durch ihre Taten die Besatzungstruppen zu Vergeltungsaktionen animieren. Um diesen Wert werden *Überzeugen*-Proben der Charaktere erleichtert und *Menschenkenntnis*-Proben der potenziellen Mitglieder erschwert. Bei insgesamt 10 TaP* bei der Überreden-Probe können die Charaktere ihr Gegenüber davon überzeugen, sich den Rebellen anzuschließen. Nun kommen die Verbindungen der betreffenden Person ins Spiel. Die Hälfte (1-10 auf dem W20, bei 20 verrät die Verbindung die Anfrage der Rebellen an die Besitzer) seiner Verbindungen unterstützt die Rebellen, wenn sie von der angeworbenen Person auf Hilfe für diese angesprochen wird. Dadurch bleibt die eigentliche Rebellengruppe klein, kann aber auf viele Unterstützer zugreifen. Diese versorgen die Rebellen mit Vorräten, Waffen und zeitweiligen Verstecken. Damit kann schnell und durch die Beeinflussung weniger Personen, die frühzeitig mit den Besitzern aneinandergeraten sind, ein großer Unterstützerkreis um die kleine Rebellengruppe herum aufgebaut werden.

Wutwert-Skala

- **1 Vorurteile:** Die Person ist nicht gut auf die Besitzer/die Rebellen zu sprechen.
- **2 Aufgebracht:** Die Person hat gesehen, dass die Besitzer/die Rebellen jemanden ungerechtfertigterweise verprügelt haben.
- **3 Verstimmt:** Die Person hat gesehen, dass die Besitzer/die Rebellen jemanden schwer verletzt haben.
- **4 Wütend:** Die Person hat gesehen, dass die Besitzer/die Rebellen einen Bekannten schwer verletzt haben.
- **5 Zornig:** Ein Familienmitglied der Person wurde durch die Besitzer/die Rebellen schwer verletzt.
- **6 Hass:** Der Person und seiner Familie wurde Gewalt angetan und teils schwere Verletzungen durch die Schuld einer der beiden Parteien verursacht. Eventuell ist ein Familienmitglied dabei verstorben.
- **7 Nichts zu verlieren:** Die Person hat alles durch die Besitzer/die Rebellen verloren und ist bereit, ihr Leben dafür hinzugeben, die verhasste Partei zu schädigen.

Reste der Haustruppen verfügen und erhalten beträchtliche Geldmittel, mit denen sie den Widerstand organisieren, bewaffnen und versorgen sollen. Stimmen die Recken zu, so wird ein offizieller Kontrakt abgeschlossen, durch den sie sich in die Dienste des jeweiligen Hauses stellen, mit dem Ziel, zumindest den früheren Status quo zurückzubringen, im besten Falle aber die komplette Macht für das betreffende Haus zu gewinnen (wenn es mehrere brajanopolische Optimatenvertretungen gibt, die sich dem Widerstand verschreiben, so wird jede Partei versuchen, mit den Charakteren heimlich eine Sondervereinbarung zu treffen, bei der sie bevorteilt wird).

Dazu kommt ein guter Teil an zivilen Rebellen: Wirte, weil sie durch das Ausgehverbot ihr Etablissement schließen mussten, Honoraten, deren Familien in Geiselnhaft genommen wurden, Goldsucher, die ihre Rhidaman-Lizenz verloren haben, und viele mehr schließen sich den Rebellen an. Dadurch entsteht schnell eine heterogene Gruppe mit eher wenigen guten Kämpfern, aber vielen anderen Fähigkeiten und Talenten.

Hinterhalt

Die Rebellen erhalten Kunde von einem nur leicht gesicherten Vorratstransport, der genau das enthält, was die Besatzer bisher viel verbraucht haben (beispielsweise Futter für die Reittiere, besondere Munition für ihre Belagerungswaffen oder Pfeile für ihre Bögen). Ein Überfall könnte somit zumindest kurzfristig eine komplette Einheit der Besatzer nutzlos machen. Allerdings ist der Transport nur der Köder für eine Falle. Das Zeitfenster ist so klein (der Transport kommt am heutigen Abend an), dass die Rebellen ihn nur in den Gassen der Stadt angreifen können. Eine *Kriegskunst*-Probe +8 offenbart die besten Punkte für einen Angriff. Allerdings verläuft die Route des Transportes entlang dieser verlockenden Punkte, wo jeweils mehrere Söldner gut versteckt in den Häusern auf einen Angriff der Rebellen warten, um diese einzukesseln und gefangen zu nehmen. Der Transport wird von 1W6+3 Wachen begleitet, an den jeweiligen Punkten des Hinterhaltes (die Sie, genau wie die Route, selbst festlegen können) sind jeweils noch einmal 20 Söldner in den anliegenden Gebäuden versteckt (was die Charaktere durch eine *Gassenwissen*-Probe +4 von ihren Kontakten erfahren können). Ob die Falle zuschnappt, sich die Rebellen freikämpfen können oder empfindliche Verluste hinnehmen müssen, liegt bei den Charakteren. Die beiden Karren des Transportes sind übrigens leer. Flaphyrias Offiziere wollen damit in erster Linie testen, ob es eine organisierte Rebellion in der Stadt gibt.

Waffenkauf

Die Rebellen haben diverse Geldquellen aber nur wenige Waffen, um die eigenen Truppen zu verstärken. Hier müssen die Charaktere ein Treffen mit einem Händler organisieren, der bereit ist, auch mit Waffen im großen Stil zu handeln. Zwei Waffenhändler bieten sich an:

Claudibius (49, 1,92 Schritt, blondes, lockiges Haar, braune Augen, Vollbart, ehemaliger Söldner, nun Waffenhändler,

neigt zu Kurzschlusshandlungen, wenn er der Meinung ist, dass man ihn betrügt, *kompetenter Waffenhändler, menschlicher Veteran*): Kann nicht nur mehrere hundert Speere, tau-sende Pfeile und Kentemas oder Schwerter liefern, sondern auch Rüstungen. Allerdings verlangt er dafür den doppelten Listenpreis, wenn er sie heimlich in die Nähe von Brajanopolis liefert.

Mariata von den Klingen (31, 1,69 Schritt, blonde Mähne, blaue Augen, eigentlich herausragendes Aussehen – wären da nicht die neun gezackten Ritualnarben in ihrem Gesicht, verlangt, bevor ein Geschäft abgeschlossen wird, einen Kampf aufs erste Blut, mit dem das Geschäft besiegelt wird, *meisterliche Waffenhändlerin, erfahrener Mensch*): Obwohl eine Menschenfrau, ist die Söldnerin eine fanatische Anhängerin des Khorr – und sieht spätestens nach dem Massaker die Notwendigkeit, dass die Rebellen mit den nötigen Waffen ausgestattet werden müssen, um Flaphyrias Truppen auf Augenhöhe entgegentreten zu können. Ihre Waffen kosten ein Fünftel mehr als der Listenpreis, allerdings wird ihre Lieferung nach Brajanopolis verraten (eventuell von Claudibius, der mit Mariata verfeindet ist), so dass bei der Ware ein Trupp vom Flaphyrias Söldnern auftaucht.

Neue Freunde

Da trotz der Besetzung der Stadt durch Flaphyria täglich neue Glücksritter die Stadt erreichen (die vor Ort dann aber mit der derzeitigen Situation unzufrieden sind), können die Rebellen schnell neue Freunde finden, die sich ihnen anschließen wollen. Es gibt aber überall in der Stadt Patrouillen und Wachposten der Besatzungstruppen. Das macht es schwer, einen Kontakt zu den Rebellen herzustellen. Denn diese können nicht offen in den Schenken und Bordellen der Stadt neue Kämpfer rekrutieren. Doch auch die neuen Machthaber in der Stadt sehen die Chance, Ortsfremde bei den Rebellen einzuschleusen und so vor Überfällen und Attentaten gewarnt zu werden. Die Charaktere sollten vergleichende *Menschenkenntnis*-Proben (gegen *Überreden* (*Lügen*)-Proben) ablegen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, ob ihr Gegenüber vielleicht für die Gegenseite arbeiten könnte.

Geiseln befreien

Eine der wichtigsten Aktionen, welche die Rebellen durchführen müssen, um ohne Angst vor Repressionen agieren zu können, ist die Befreiung der Geiseln aus dem Gefangenlager vor der Stadt (welches auf Seite 130 beschrieben wird). Denn solange dort die Verwandten zahlreicher honoratischer und bürgerlicher Rebellen gefangen sind, weigern diese sich, wirklich folgenschwere Aktionen gegen die Besatzer durchzuführen. Zudem wäre ein solcher Schlag gegen die Besatzer ein Zeichen, dass diese nicht allmächtig sind. Je nachdem, wie groß die Rebellengruppe ist, muss die komplette Gruppe am Überfall auf das Lager teilnehmen (was bedeutet, dass ein Versagen bei diesem Angriff die Rebellion gegen Flaphyrias Herrschaft beendet). Deshalb muss die gesamte Aktion gut geplant werden.

Planungen: Fast jeder Rebell, der aus Brajanopolis stammt, hat einen Verwandten im großen Gefangenenlager vor der Stadt. Wenn die Charaktere sich nicht an dieser Stelle für den Angriff einsetzen (oder gar davor warnen), wird sich einer der Bürgerlichen an die Spitze dieses Angriffs stellen (der daraufhin blutig scheitern wird). Mittels *Kriegskunst*-Proben bei der Planung des Angriffs können die Charaktere aber viel Detailwissen einbringen, welches den Angriff erheblich erleichtert.

Ablenkungen: Ohne eine Ablenkung ist der Angriff schwierig (je nachdem, wie lange sich die Organisation der Rebellen und die Planung des Angriffs hingezogen hat, ist das Lager schon sehr gut gesichert). Deshalb sollten einige berittene Rebellen mittels Brandpfeilen einen Scheinangriff auf die dem eigentlichen Angriff des Lagers gegenüberliegende Seite durchführen und so vielleicht sogar die berittenen Wachen des Lagers fortlocken. Eventuell verhindern weitere Anschläge in der eigentlichen Stadt, dass von dort schnell Verstärkung zum Lager geschickt wird.

Der Angriff: Der Zeitpunkt des Angriffs bestimmt die Taktik: Kurz nach Errichtung des Lagers ist ein Sturmangriff bei Nacht die effektivste Variante, das Lager einzunehmen. Später hilft es, Spione einzuschleusen, welche die Tore und die Armbrustschützen auf den Türmen außer Gefecht setzen.

Probleme: Je nachdem wann der Angriff auf das Lager erfolgt, dürften die Sicherheitsmaßnahmen das größte Problem sein (s.u.). Weiterhin kann die Kavallerie der Besatzer dem Lager relativ schnell zur Hilfe kommen (innerhalb von 3W6 Minuten erreicht der erste Trupp aus 1W6+4 Tokeden das umkämpfte Lager, danach trifft alle 1W6 Minuten ein weiterer Trupp dieser Größe dort ein). Sehr wahrscheinlich wird sich das Verhältnis rasch zu Ungunsten der Rebellen entwickeln. Warten diese zu lange mit der Flucht, so werden die Tokeden auch die Fliehenden niederreiten. Eine Ablenkung in der Stadt selbst und ausbleibende Alarmrufe der Lagerwachen werden die Reaktionszeit der Reiterei jeweils verdoppeln.

Die Flucht: Größtes Problem des Angriffs auf das Gefangenenlager dürfte die Flucht mit bis zu 300 teils entkräfteten Gefangenen sein. Ob die Charaktere es wollen oder nicht – etliche der Gefangenen werden in der Folge wieder eingefangen oder während der Flucht getötet. Darüber hinaus können selbst die unfähigsten Fährtenleser der Spur von etlichen Gefangenen folgen, wenn die Charaktere diese zum momentanen Lager der Rebellen bringen. Ein massiver Gegenschlag gegen die Rebellen wird die Folge sein (siehe den Abschnitt **Offene Konfrontation**, Seite 133).

Mittel beschaffen

Zwar unterstützt Anthalys die Rebellen mit ihren privaten Mitteln (etwa 30 Aural pro None), aber große Waffen- oder Ausrüstungsmengen, die benötigt werden, lassen sich damit nicht beschaffen. Es gibt jedoch andere Möglichkeiten.

In die Mine: Wenn die Charaktere versuchen, auf direktem Wege in die anscheinend nur mäßig bewachte Mine zu gelangen, können sie sich leicht an einem Wachposten vorbei schleichen (ein Zelt, Lagerfeuer und ein Dutzend Ho-

Flaphyrias Gefangenenlager

Nur wenige Tage nachdem sie die Kontrolle über Brajanopolis errungen hat, lässt Flaphyria vor der eigentlichen Stadt mehrere Felder niederbrennen, um dort ein Gefangenenlager zu errichten, wo sie Gefangene und Geiseln gesammelt in Zelten unterzubringen befehlt. Im Laufe der Zeit werden in den 20 Zelten mehr als 300 Gefangene untergebracht, bei einer gleichbleibenden Anzahl von 25-30 Wachen. Allerdings werden die Sicherheitsanlagen mit der Zeit enorm verstärkt. Bald werden die Drahtverhaue durch eine Doppelreihe Zäune ersetzt, zwischen denen Wachtürme mit Armbrustschützen postiert werden. Zusätzlich müssen die Gefangenen einen schritttiefen Graben um das Lager ziehen.

● **Kurz nach Einrichtung des Lagers:** Einige Rollen Dornendraht, zwei Dutzend Wachen und einige Berittene bilden die einzigen Sicherheitsmaßnahmen, um die Gefangenen im Lager zu halten. Um von außen die Gefangenenflucht zu starten, sind lediglich Proben auf *Überreden* notwendig. Mit Lederhandschuhen kann man die Drahtverhaue relativ einfach mit Fingerfertigkeit-Proben beseitigen.

● **Nach zwei Wochen:** An den Ecken des Lagers entstehen erhöhte Aussichtsposten und alle zehn Schritt werden Holzpfosten eingeschlagen, an denen bald Drahtzäune befestigt werden. Gleichzeitig wird in mehreren Schichten an dem umlaufenden Graben gearbeitet. Rings um das Lager sind auf allen Seiten auf etwa hundert Schritt alle Deckungsmöglichkeiten entfernt. Um das Lager zu erreichen, sind stark erschwerte *Schleichen*-Proben notwendig und ohne geeignete Werkzeuge ist es unmöglich, ins Lager zu kommen. An der Innenseite patrouillieren regelmäßig feindliche Söldner, so dass es schwerer ist, die Gefangenen zu kontaktieren.

● **Nach sechs Wochen:** Die Aussichtsposten wurden zu sechs Schritt hohen Türmen ausgebaut (ihre Zahl erhöht sich auf acht), vor und hinter dem Graben sind Zäune errichtet. Aber die Zahl der Wachen wurde reduziert (20 Fernkämpfer und fünf Reiter), so dass die Türme nicht regelmäßig besetzt sind.

pliten), stoßen aber kurz darauf auf ein Heptagramm aus faulenden menschlichen Gliedern, aus dem sich schnell die schreckliche Gestalt An-Domrais erhebt, der die Charaktere so lange angreift, bis diese sich mindestens 25 Schritt vom Heptagramm zurückgezogen haben oder tot sind. Kennen die Charaktere hingegen den zweiten Eingang in die Mine, so wird Calrissio, wenn sie ihm von den Rebellen berichten, einen Stein des bisher geförderten Optriliths (Wert: ca. 5.000 Aural) zur Verfügung stellen.

Schutzgeld: Auch wenn sie nicht loyal zu den Rebellen stehen, sind immer noch viele Einwohner der Stadt Klienten

eines bestimmten Hohen Hauses. Und diesem ist man Abgaben schuldig – über die sich die Rebellen finanzieren können. So können die Rebellen, wenn auch über einen relativ langen Zeitraum, immerhin 300 Aureal zusammen rauben. Allerdings wird der Rufwert der Rebellen nach dieser Aktion bei der Klientel der einzelnen Hohen Häuser stark sinken, da diese Geldbeschaffung unter den gegebenen Umständen eher wie Schutzgelderpressung wirkt.

Spenden: Natürlich gibt es genügend Leute, die von sich aus den Aufstand unterstützen – wenn auch eher mit Vorräten für Verwandte innerhalb der Rebellion. Rechnen Sie damit, dass auf diesem Weg pro Oktal genügend Nahrungsmittel zusammenkommen, um die gesamte Rebellengruppe 30 Tage lang zufriedenstellend zu ernähren. Der Rest an Vorräten muss aus anderen Quellen kommen.

Feindlichen Sold plündern: Einmal pro Oktal wird Silber und Kupfer in die Metropole des Horasiats gebracht, und von dort bringt ein gepanzertes Fuhrwerk insgesamt 13.500 Aureal, den Sold für Flaphyrias Söldner, in die Stadt. Dieser wird von insgesamt 20 Söldnern (je 10 Kataphrakten und 10 Tokeden) bewacht. Auf dem Weg nach Brajanopolis gibt es zahlreiche Möglichkeiten, das Fuhrwerk zu erbeuten. Ein Diebstahl des Wagens bringt den Besatzern in doppelter Hinsicht Probleme: Sie können ihre Söldner nicht fristgerecht entlohnen und müssen ihnen das Plünderrecht erteilen, wollen sie keine massenhaften Desertationen heraufbeschwören. Das Vertrauen in die neue Ordnungsmacht sinkt beträchtlich und die Rebellen erhalten verstärkten Zulauf.

Rauben: Natürlich können die Rebellen auch das einfache Volk ausplündern, was aber dazu führt, dass sich die Stimmung immer weiter gegen die Rebellen wendet und sich deutlich weniger neue Mitglieder finden lassen.

Repressionen

Wenn die Rebellen die Besatzungstruppen in Wut versetzen, indem sie aus dem Dunkel der Nacht kleine, scheinbar unbedeutende Schläge durchführen, so sorgen sie dafür, dass die Söldlinge, die gegen einen unsichtbaren Feind kämpfen müssen, umso härter zurückschlagen. Doch wenn die wahren Gegner nicht greifbar sind, dann entlädt sich die Wut von Offizieren und Gemeinen der Besatzungsstreitmacht bald an jenen, die vor Ort sind: der Bevölkerung von Brajanopolis. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für – teilweise spontane – Repressalien gegen die Bevölkerung, welche den Rufwert einzelner Soldaten oder ganzer Einheiten in der Stadt erheblich senken:

- **Herablassendes Verhalten:** In Brajanopolis wird das einfache Volk bald misstrauisch bäugt und ausgesprochen herrisch behandelt. Die Söldner sind ein Fremdkörper in der Stadt.
- **Aggressionen:** Die Söldner agieren teils grundlos aggressiv gegenüber der Bevölkerung – teils werden auch Gründe konstruiert, damit man eine Rechtfertigung hat, um jemanden zu verprügeln.
- **Öffentliche Körperstrafen:** Mitten auf der Mercatoria wird ein Pfahl errichtet, an dem bald täglich leichte Körperstrafen vollzogen werden.

- **Plünderungen und Diebstähle:** Irgendwann, wenn die Söldner selbst Opfer der Situation in der Stadt geworden sind (etwa weil Rebellen sich häufiger an ihren Soldzahlungen vergriffen haben), werden einige von ihnen die Stadt als ihre private Börse sehen, in der sie sich nach Belieben bedienen können. Nur selten werden Diebstähle angezeigt, was die Söldner nur noch mehr anstachelt.

- **Morde und Misshandlungen:** Nach den gezielten politischen Hinrichtungen kommt es mit der Zeit zu eher willkürlichen Morden an Rebellensympathisanten. Frauen werden besonders gerne zu gezielten Befragungen mitgenommen und dann vergewaltigt.

Verräter und Spione

Schnell ist jedwedes Vertrauen in der Stadt zerstört, da zahlreiche Einwohner in der Hoffnung auf Bevorzugungen durch die Besatzer zu Spitzeln werden. Viele denunzieren den Nachbarn als Rebell, manch einer schwärzt sogar Verwandte an. Meist stecken dahinter ein handfester Groll gegen die betreffende Person oder monetäre Gründe (vielleicht, weil der Nachbar eine gute Lizenz besitzt, die der Denunziant gerne selber hätte). Asmandius de Quoran ist das beste Beispiel für diese Verräter. Auch zahlreiche andere Einwohner bessern durch Verrat ihre Börse auf. Allerdings misstraut dadurch bald jeder jedem und allgemein macht sich Paranoia in der Stadt breit – gerade bei den Rebellen, die nicht wissen, wem sie noch vertrauen können.

Feindliche Garnisonen ausschalten

Aufgrund der Tatsache, dass es kein geeignetes Garnisonsgebäude gibt, das Flaphyrias Truppen gesammelt an einem Ort beherbergen kann, müssen sich viele Soldaten und einige Offiziere eine Privatunterkunft organisieren. Da Flaphyria einen Aufstand der Bevölkerung befürchtet, hat sie denjenigen, die ihre Söldner beherbergen, eine großzügige Entlohnung angeboten. So kommt es, dass neben den folgenden Hauptlagern noch etwa 200 Söldner in den Herbergen der Stadt und bei Privatleuten nächtigen. Vornehmlich Techniker und Teile der Verwaltung kommen dort unter.

- **Gefangenenlager:** Im Gefangenenlager sind ständig 30 Söldner untergebracht. Diese stellen in erster Linie das Wachpersonal des Lagers, während die Hauptaufgabe der hier stationierten Reiter die Bewachung der Pferde der Reiterei ist, wenn diese auf den umliegenden Wiesen grasen.

- **Kontor und Lagerhäuser der Rhidaman:** Die ehemalige Garnison der Rhidar sowie zwei nahe gelegene Rhidaman-Lagerhäuser werden zur Garnison für einen Großteil der Hoplitensoldaten unter den Söldnern.

- **Ruine des Trodinars-Palastes:** Hier wurde der Zentralbau mit dem ehemaligen Senatssaal zur Kommandantur gemacht, während in einem Flügel zwei Dutzend Zelte für die Reiterei aufgestellt wurden (deren Tiere im weitgehend intakten alten Palaststall untergebracht wurden). Insgesamt sind hier etwa 150 Söldner untergebracht.

- **Schlafsäle:** Alle Schlafsäle in Herbergen sind von Beginn an für kleinere Söldnertrupps reserviert. Freie Schlafplätze gibt es momentan keine.

● **Wachposten:** Im Laufe der Zeit werden mehrere feste Wachposten eingerichtet, die jeweils aus bis zu vier Zelten bestehen, sich häufig am Ende einer Sackgasse befinden, im Vorfeld mit Zäunen, Palisaden oder einem Graben gesichert werden und in den Flanken von Häusern, Gartenmauern, Hecken oder einer Felswand liegen. Meist sind 10-15 Söldner in diesen Kleinlagern untergebracht. Insgesamt gibt es in und um die Stadt 14 dieser Lager.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die feindliche Soldateska zu schwächen – wenn man keine Skrupel hat:

● **Vergiften:** Gelingt es, einen der Rebellen als Koch oder Lieferanten für Vorräte in eines der Lager zu schmuggeln, kann dieser die dort stationierten Truppen vergiften. Am unauffälligsten wäre ein Schlafgift, um die Söldner nur temporär auszuschalten. Bei 1-17 auf dem W20 wird ein solcher Anschlag nicht entdeckt.

Konsequenzen: Wird ein Anschlag mit Schlafgift entdeckt, so wird Remolos die Lieferanten genau prüfen, ob dort eine Sympathie für die Rebellen vorhanden ist. Werden die Söldner durch Gift im Essen ermordet, wird Remolos als Vergeltung die Anzahl der getöteten Soldaten an Geiseln hinrichten lassen. Auch sonst werden die Besatzungstruppen rabiater gegen Rebellen und Bevölkerung vorgehen. Die Ausgangssperre wird nun ohne Ausnahmen durchgesetzt.

● **Feuer legen:** Da zahlreiche Gebäude in Brajanopolis aus Holz sind, können die Rebellen Feuer legen und so etliche gegnerische Kämpfer töten oder zumindest einige Zeit ausschalten. Das Feuer wird nur als Anschlag erkannt, wenn beispielsweise deutlich erkennbare Spuren von Brandöl zu finden sind oder mit der Instruktion KOMMUNIKATION [mit dem Element Feuer]. Ansonsten wird ein solcher Anschlag als Unfall oder Schlamperie abgetan.

Konsequenzen: Wird der Täter dieses Anschlags gefasst, so droht ihm und der Anzahl der getöteten Soldaten an Geiseln die Hinrichtung durch Verbrennung.

● **In den Betten meucheln:** Die auffälligste und brutalste Aktion dürfte es sein, in eines der kleineren Garnisonsgebäude einzudringen und den dort schlafenden Söldnern die Kehlen durchzuschneiden. Um nicht weitere schlafende Söldner zu wecken, ist eine *Schleichen*-Probe +4 notwendig. Für jedes folgende Opfer erhöht sich die Probe um einen Punkt. Für Schaden und Zuschläge auf Attacken gelten die Meucheln-Regeln (siehe **Wds** 86). Wird eines der Meuchelopfer wach und überlebt er den ersten Treffer, so kann es durch lautes Rufen seine Gefährten wecken und es wird zum Kampf der Rebellen gegen Unbewaffnete und Ungerüstete kommen.

Konsequenzen: Dieser Schlag, bei dem es keine Möglichkeit gibt, ihn als Unfall zu tarnen, sorgt dafür, dass mit allen Mitteln nach den Rebellen, die für den Anschlag verantwortlich sind, gesucht wird. Jeder bei dieser Suche gefangene Rebell wird unter Folter befragt. Sobald die Täter bekannt sind, erhalten diese imperiumsweit den Nachteil Gesucht V. Ein solch offensichtlicher Anschlag führt auch dazu, dass die Sache der Rebellen weithin nicht mehr als ehrenvoll, sondern als hoffnungslos niederträchtig angesehen

wird. Jegliche Unterstützung wird in solch einem Fall wegbrechen, etliche Mitglieder werden die Rebellen verlassen und die beteiligten Optimaten werden Brajanopolis hinter sich lassen müssen.

Streit um die richtige Taktik

Während des Kampfes gegen die Besatzer kann es gerade in moralischen Fragen innerhalb der Rebellen zum Streit um die richtige Strategie kommen. Möglicherweise gibt es eine Gruppe von Hardlinern innerhalb der Rebellen, die denken, dass sie nichts mehr zu verlieren haben und die deshalb bereit sind, auch zu Gift- und Meuchelmord zu greifen. Hier bietet es sich an, dass die Charaktere diese bei ihrer ruchlosen Tat aufhalten müssen und somit den Kampf in die eigenen Reihen tragen.

Feindliche Offiziere beseitigen

Dadurch, dass etliche Offiziere in Privathäusern untergebracht sind, kann man diese leichter erreichen und ausschalten, ohne mit ihren regulären Soldaten konfrontiert zu werden. Die Führungsoffiziere der Besatzer (siehe S. 121) und Flaphyria sind fast immer von einer kampfstarken Leibgarde umgeben, so dass ein Anschlag auf diese zu einem Selbstmordanschlag werden dürfte. Aber anders als bei Angriffen auf schlafende Soldaten gilt der Angriff auf Offiziere als legitimes Ziel. Spätestens nach dem ersten Attentat dieser Art werden die Offiziere aber besser bewacht und legen auch persönlich Fallen an, um sich zu schützen.

● **Öffentlich:** In der Öffentlichkeit werden die Offiziere meist von einigen Untergebenen begleitet. Ein direkter Nahkampfangriff führt somit fast unweigerlich zum Kampf mit einigen weiteren Söldnern (und es kommen alle 1W6-1 Minuten 1W6+1 Söldner aus der Nähe hinzu).

● **Privathäuser:** Etwa 2W6 Gruppenführer und Elitekämpfer wurden in gewöhnlichen Privathäusern untergebracht. Wenn man sich gut mit den Besitzern versteht, lassen diese die Charaktere ein – allerdings mit der Bitte, niemanden umzubringen (schließlich möchte man keine rachsüchtigen Geister im eigenen Haus haben), sondern höchstens mitzunehmen und andernorts zu töten. Der Wutwert der Person, die den Offizier in ihrem Haus verrät, sollte über fünf liegen.

● **Requirierte Häuser:** Einige Gebäude, deren Bewohner sich bei der Übernahme der Stadt gewehrt haben, wurden enteignet (wenn sie noch leben), oder ihre Leichen wurden weggeschafft und die Gebäude von bedeutenden Offizieren und Honoraten der neuen Verwaltung bezogen.

● **Gasthäuser:** Keiner der Besitzer eines Gasthauses, in dem Offiziere der Besatzungsstreitmacht untergebracht sind, wird widerstandslos ein Attentat auf Offiziere in seinem Haus zulassen. Denn er kann mit Sicherheit davon ausgehen, dass er dann zu den nächsten Personen gehört, die auf der Mercatoria hingerichtet werden.

● **Die Falle:** Angeblich kommt ein neuer Offizier in die Stadt, der sich mit seiner kleinen Wache in einem der Gasthäuser der Stadt einquartiert. Schnell verbreitet sich das Gerücht, dass dieser Offizier ein Spezialist für den Straßenkampf ist und der Rebellion das Genick brechen soll. Natürlich gibt es diesen besonderen Offizier nicht, doch im Gebäude halten sich quasi überall Söldner in Verkleidung oder in Verstecken auf, die hoffen, dass die besten Rebellen versuchen, dieses unwiderstehliche Ziel auszuschalten.

Hinrichtungen

Die Besatzer wollen die Rebellen mit der Hinrichtung mehrerer Geiseln aus der Reserve locken. Auf der Mercatoria wird ein Podest mit einem Richtblock aufgebaut und die Hinrichtung von drei Geiseln aus dem Volk als regelrechtes Fest zelebriert. Alle Garküchen und Trinkbuden vor Ort wurden angewiesen, Essen und Aridzial umsonst auszugeben (sie erhielten dafür eine Kompensation). Die Tempel haben die Verräter öffentlich verurteilt und jeder, der nicht wichtigen Arbeiten nachgehen muss, ist angewiesen, an den Feierlichkeiten teilzunehmen. Tatsächlich entsteht eine gewisse angespannte Volksfeststimmung, allerdings eher düsterer Natur. Es gibt zahlreiche Betrunkene, die Verurteilten werden mit faulem Gemüse, Dreck und Kot beworfen und es kommt zu Schlägereien. Die Botschaft an das einfache Volk ist klar: Unterstützt die Rebellen nicht! Viele wünschen sich mittlerweile, dass die Rebellen ihren Kampf aufgeben, damit man zur Normalität zurückkehren kann.

Offene Konfrontation

Nachdem die Besatzer viele kleine Stiche der Rebellen ertragen haben, versuchen sie mit allen Mitteln, diese zu einer offenen Konfrontation zu zwingen. Wenn es ein Hauptquartier der Rebellen gibt, so wird dieses angegriffen. Oder es wird ein verführerischer Köder ausgelegt, welcher die Rebellen bewegen soll, den offenen Aufstand gegen die Besatzer zu wagen. Mögliche Ereignisse wären:

Meuterei: Ein guter Teil der feindlichen Söldner meutert und sucht inoffiziell Kontakt zu den optimatischen Hintermännern Calrissio und Anthalys, um sich heimlich von diesen abwerben zu lassen. Es handelt sich dabei um eine Falle, die Söldner sind Flaphyria gegenüber loyal. In Wahrheit sollen sie, sobald die Rebellen aus ihrem Versteck gekommen sind, wieder die Seiten wechseln, die Rebellen verhaften und diejenige, die sich wehren, niedermachen.

Gerichtsverhandlung: Flaphyria ist es gelungen, den Trodinar der Provinz mit Hilfe von viel Geld und politischem Druck zu überzeugen, ihr offiziell die richterlichen Rechte für Brajanopolis zu verleihen. Sie beraumt eine Gerichtsverhandlung an, bei der über die Verbrechen der Rebellen verhandelt werden soll. Nur wer persönlich anwesend ist, soll sich mittels eines Legitimatums verteidigen dürfen. Sie verspricht allen Angeklagten freies Geleit (was sie natürlich nicht halten wird). Da sie als Vertreterin des Trodinars gilt, kann sie auch die örtlichen Optimaten enteignen, was Calrissio und Anthalys zur Verhandlung locken mag (zusammen mit weiteren eher bürgerlichen Beschuldigten). Jeder, der bei der

Verhandlung erscheint, soll festgenommen werden. Je nachdem, wie viele Anhänger die Rebellen zu diesem Zeitpunkt haben, mag es zu größeren Gefechten überall in der Stadt kommen.

Angriff: Wenn die Rebellen irgendwo ein Lager besitzen, so finden die Besatzer von Brajanopolis früher oder später dessen Standort heraus: Durch Folter von Gefangenen, Verrat oder einfach gute Späher (ist das Hauptlager der Rebellen Calrissios mittlerweile schwer befestigte Optrilithmine, dann wollen Flaphyria und ihre Offiziere dieses bekannte Widerstandsnest und zugleich die wichtigste monetäre Nachschubquelle endlich einnehmen).

Dieser Angriff wird einerseits so massiv wie möglich sein (unterstützt von Dämonen, Stellaren und Elementaren sowie Kampfzauberei – beispielsweise könnten die Formeln KAMPFINSPIRATION, GRUPPENFESSELUNG, MASSENMORD oder FEUERSTRAHL in der Schlacht eingesetzt werden, um die Palisaden zu zerstören oder Kämpfer aus der Ferne zu töten (alle Zauber können auch auf Geschosse für Fernkampfwaffen gelegt werden). Vereinzelt werden Elitekämpfer mit der Formel UNBESIEGBARER KÄMPFER verbessert, wenn eine besondere Bastion erstürmt oder ein wichtiger Gegner getötet werden soll, während die Offiziere mittels ANFÜHRER DER TRUPPEN und SCHLACHTPLAN ihre Taktik optimieren. Magische Späher werden mit einem AUFKLÄRUNGS-Artefakt ausgestattet und verlorene Astralpunkte mit der Formel ENTZUG ausgeglichen. Rechnen Sie damit, dass die Angreifer alle noch lebenden Magier einsetzen, so viele magische Wesen zur Unterstützung herbeirufen wie möglich und alle Eliteverbände (ehemalige Myrmidonen, Reiterei, Fernkämpfer und technische Einheiten) bei diesem massiven Angriff ins Feld führen. Sollte es kein Hauptlager der

Mit den neuen Machthabern paktieren

Mit der Zeit wird Flaphyria die Charaktere, wenn sie sich ihr angeschlossen haben und loyal und entschieden genug gegen die Rebellen vorgehen, zu ihren wichtigsten Offizieren machen. Hier können die Charaktere dafür sorgen, dass Flaphyrias Vision eines geordneten Brajanopolis Wirklichkeit wird. Vor allem vertraut Flaphyria den Charakteren irgendwann so weitgehend, dass diese Remolos' angeblich notwendige Exzesse unterbinden können. Dieser wird Intrigen spinnen und Meuchler und Dämonen gegen die Charaktere schicken, um die unliebsame Konkurrenz loszuwerden. Im Finale des Szenarios, in dessen Mittelpunkt der Sturm auf die Optrilithmine stehen sollte, kann es zum Kampf zwischen den Charakteren und Remolos kommen, wenn er offen gegen die Recken vorgeht. Eventuell wird der Verfemte einen Pakt mit der Domäne Carafai eingehen. Wird er besiegt, kann ein Charakter mit passendem Hintergrund die Führung der Besatzungstruppen übernehmen.

Rebellen geben, so wird Remolos mit den hier genannten Mitteln gegen die Optrilithmine vorgehen. Calrissio wird versuchen, mit seinen Getreuen und etwa 20 Stein Optrilith durch das Höhlensystem zu fliehen. Sollte dieses noch teilweise geflutet sein, so wurden Flöße vorbereitet und Calrissio erschuf während der Belagerung Tauchartefakte – in diesem Fall gelingt die Flucht relativ reibungslos.

Angesichts dieser Übermacht dürften die Rebellen ihre größte Chance in der Flucht mit leichtem hinhaltenden Widerstand haben und ihr Glück im Höhlensystem versuchen.

Vorlesetexte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● **Ein Angebot:** Der eben von euch gerettete Optimat blickt euch abschätzend an, bevor er zu sprechen beginnt: „Ich kann von diesem Sitz meiner Familie fliehen, mein Lebenswerk hinter mir lassen. Oder ich kämpfe dafür. Allerdings bin ich in solchem Widerstand nicht bewandert. Ich brauche jemanden, der sich damit auskennt. Und ich Sorge für eine gute Entlohnung und weitere Vergünstigungen nach eurem Dienst.“

● **Eine normale Frau:** Ihr kundschaftet die brutale Söldnerin Tentoria aus, die im Gefangenenlager die Gefangenen peitscht und in Sonne, Regen und Schnee am Graben um das Lager arbeiten lässt. Sie ist kein kinderfressendes Monstrum, sondern eine ganz normale Frau. Sie ist im Haus einer jungen Witwe untergekommen, die so ein Einkommen hat, und ist freundlich zu ihrer Wirtin und allen Nachbarn. Ihr habt sie sogar schon mit den Kindern spielen und fröhliche Lieder singen sehen. Und doch müsst ihr diese Frau ausschalten, um den Gefangenen eine Chance zu geben, bei eurem Angriff zu entkommen. Ohne Offizier wird schnell Chaos ausbrechen.

● **Gedrückte Stimmung:** Wohin man auch sieht – die Besatzungsmacht hat sich wie drückender Nebel über die Stadt gelegt. Gelacht und gefeiert wird nur noch selten und wenn, dann von den Söldlingen der Besatzer. Der normale Einwohner arbeitet nur noch. Viele, die der Optrilithfund in die Stadt gelockt hat, sind schon wieder verschwunden.

Probleme, Regeln und Lösungen

● **Den Widerstand organisieren:** Das größte Problem des Widerstands ist, dass die Optimaten, die bisher das Sagen in der Stadt hatten, durch die Ereignisse der letzten Oktale verfeindet sind. Rhidaman können nicht mit Phraisopos, die beiden Parteien des Bergarbeiter-Collegiums werden alles tun, um die jeweils andere Partei zu schwächen usw. Aus diesem Grund ist jede militärische Aktion, die mit Verbänden aus mehreren der Teilparteien der Rebellen arbeitet, erschwert. So wird jede *Kriegskunst*-Probe bei der Führung gemischter Verbände um 5 erschwert. Agieren Streiter verschiedener Parteien gemeinsam, stellen sie sich eventuell kleine Fallen oder machen eine feindliche Wache

etwa durch einen Steinwurf auf Streiter der anderen Partei aufmerksam. Im großen Maßstab führen alle Parteien ihre Unternehmungen lieber alleine und geheim durch. Eine Einheit der Rebellen gibt es kaum.

● **Im Widerstand:** Wer sich offen zu den Rebellen bekennt, wird gesucht. Anführer, wichtige Kämpfer oder propagandistisch aufgebaute Galionsfiguren der Rebellen müssen jederzeit damit rechnen, verhaftet oder angegriffen zu werden. Sie erhalten den Nachteil Gesucht V (in Brajanopolis). Je nachdem, an welchen Missionen gegen die Besatzer sie teilgenommen haben, erhalten die Charaktere Gesucht II – IV.

● **Die Stimmung in der Bevölkerung:** Die Stimmung in der Bevölkerung ist angespannt, so dass man die Bewohner leicht auf seine Seite ziehen kann, aber vielen ist bewusst, dass sie sich damit in Gefahr begeben. Sobald die Besatzer damit beginnen, eine neue Verwaltungsebene in der Stadt aufzubauen (mit ortsfremden Aphirdanos-Honoraten) und in Einzelfällen hart gegen Rebellen durchzugreifen, schwindet deren Rückhalt. Denn wenn man etwas in dieser Stadt erreichen möchte, so sollte man es sich nicht mit der Stadtverwaltung verderben. Und darüber hinaus will niemand selbst Opfer von häufig willkürlichen Exempeln werden. Deshalb gilt, dass die Rebellen im Verlauf dieses Szenarios einerseits leichter Rekruten anwerben können. Der Wutwert (siehe Seite 128) wird mit jedem Exempel der Besatzer um einen Punkt erhöht, die Verbindungen um einen Punkt geringer. Allerdings sinkt bei beiden Parteien, Rebellen wie auch Besatzern, der Rufwert erheblich.

Der schnurrende Amaunír

Der Wille des Volkes: Auch wenn unter der alten Herrschaft nicht alles gut war, bot sie doch viele Vorteile für die Einwohner der Stadt – vor allem um sich selbst zu bereichern. Auch die Freiheiten, welche die Stadt bot, wurden von vielen geschätzt. Diese Vorteile werden nun unterdrückt, so dass es zu einer Massenerhebung kommen kann – wenn eine gewisse Hemmschwelle überschritten wird. Nehmen Sie als Richtlinie folgende Werte, um den Rufwert und Wutwert zu variieren: Rebellen verfügen über mehr als 100 Kämpfer (Rufwert pro Tag +1), mindestens 2W/20 Tote durch die Taten der Besatzer (Wutwert bei der doppelten Anzahl Bürger +1W/6 Punkte).

Der tobende Minotaurus

Kriegsmüde: Die Einwohner von Brajanopolis wollen nach der Übernahme der Stadt zur Normalität zurückkehren. Die Rebellen gelten als verstockt und manch einer sieht eine neue Zukunft in Gefahr. Denn es geht vielen Menschen aus den eher ärmeren Bezirken deutlich besser. So hat Flaphyria dafür gesorgt, dass der Gyldaratempel Armenspeisungen in Muqda durchführt, was die neue Herrscherin in mehreren Armenvierteln sehr beliebt macht. Nehmen Sie als Richtlinie folgende Werte, um den Rufwert und Wutwert zu variieren: Rebellen verlieren bisher mindestens 100 Kämpfer (Rufwert pro Tag -1), Rebellen sorgen für Repressalien (Rufwert -20).

Reaktionen der anderen Parteien

- **Quoran:** Die Quoran versuchen, die Situation weitestgehend auszusitzen: Oreistes in seinem Gefängnis und Asmandius zwischen den Fronten treffen keine Entscheidung für eine Partei.
- **Rhidaman:** Anthalys pendelt zwischen der Provinz-Capitale und den Dörfern im Umland von Brajanopolis hin und her und organisiert den Widerstand, macht aber in der Capitale auch politisch Stimmung gegen die Besetzung.
- **Phraisopos:** Im Verlauf dieses Szenarios wird Calrissio aus seiner Mine vertrieben oder verlässt diese heimlich. Er reist in die Metropole des Horasiats, um dem Horas die Hälfte seines geförderten Optriliths zum Geschenk zu machen – so beeinflusst er die Entscheidung, dass die Verhältnisse in Brajanopolis durch ein Götterurteil geklärt werden.
- **Weißer Wölfe:** Laufen scheinbar zu den Besitzern über, während Telo'shi nach einer Möglichkeit sucht, seine Schwester zu befreien. Diese hat den Tod ihres Bruders vorhergesehen und wird ihn womöglich im Affekt selbst töten.
- **Bergarbeiter-Collegium:** Akitius wird versuchen, sich mit seinen Getreuen den Rebellen anzuschließen. Allerdings wird Calrissio ihn, wenn es ihm möglich ist, in eine Falle der Besatzer laufen lassen. Von diesem Zeitpunkt an spielt der ehemalige Anführer des Bergarbeiter-Collegiums keine Rolle

mehr und Sie können über sein weiteres Schicksal entscheiden. Das Bergarbeiter-Collegium wird ab dann vollständig von seinem Bruder Shinxanas geführt, der aber eventuell bereit ist, sich den Rebellen anzuschließen (siehe unten).

Was am Ende bleibt

Während dieses Szenarios eskaliert die Lage so weit, dass die Obrigkeit nur noch eine Lösung sieht: ein Götterurteil. Die Lage ist so verfahren, dass die Gefahr eines Flächenbrandes besteht, der mehr als eine Provinz erfasst. Besagtes Götterurteil wird die Lage in Brajanopolis tatsächlich beruhigen – auf die eine oder andere Weise.

Jedem Charakter stehen für jede Aktion, die in diesem Szenario gespielt wurde, zwischen **20 und 70 Erfahrungspunkte** und eine Spezielle Erfahrung aus nachfolgender Liste zu: *Kriegskunst*, *Menschenkenntnis*, ein Zauber, eine Kampffertigkeit, *Schleichen*. Richten Sie sich bei der Vergabe danach, wie ausführlich diese Szenen ausgespielt wurden. Wenn die Charaktere sich mit moralischen Fragen gequält haben, können Sie eine spezielle Erfahrung für eine Steigerung der IN vergeben.

Brajans Wille

Zeitpunkt: Mindestens drei Oktale nach Beginn des Szenarios **Bündnis in den Schatten**

Stichworte: Götterurteil, Intrigen und Verrat um die Situation in Brajanopolis final zu klären.

Herausforderungen: Zweikampf, Intrigen, Verrat

Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Dieser kleine Krieg in Brajanopolis muss enden! Sonst wird aus dem Funken noch ein Flächenbrand. Ein Götterurteil soll die Sache ein für alle Mal entscheiden.“

—Horas des Horasiats, in dem Brajanopolis liegt, zum entsprechenden Trodinar

Grundsituation

Da die Lage in der Stadt nicht unter Kontrolle zu bekommen ist, einigt man sich im Horasiatsenat darauf, die Herrschaft über die Stadt durch ein Götterurteil zu bestimmen. Die Rebellen wie auch die Besatzer sollen ihren besten Kämpfer stellen, um die Herrschaftsverhältnisse endgültig zu klären. Sollte keine Entscheidung herbeigeführt werden, droht der Einmarsch horasialer Truppenverbände (was jeder Partei schadet). Alle Parteien erhalten freies Geleit in die

Stadt. Zudem gilt der Grundsatz, dass die Partei, welche das Götterurteil verliert, auf all ihre Ansprüche verzichtet, damit der Konflikt endgültig gelöst ist. Darauf bauen beide Seiten – Rebellen wie Besatzer spielen bis zu einer finalen Entscheidung aber mit äußerst unfairen Mitteln.

Beteiligte Parteien

● **Die Rebellen:** Hier konzentriert man sich auf einige Ziele der Verwaltungsebene (allesamt Aphirdanos-Honoraten) und natürlich Flaphyria. Um dieses Ziel zu erreichen, ist den Rebellen jedes Mittel recht, da sie mit einem Minimum an zivilen Opfern (die zumindest den Optimaten hinter den Rebellen ohnehin herzlich egal sind) so die Verwaltungsstruktur der Besatzer nachhaltig stören können. Zugleich sollen einige Kämpfer in den ehemaligen Trodinarspalast eindringen, um dort bestimmte Dokumente zu vernichten, die Flaphyrias Machtbasis legitimieren (unter anderem Rhidaman-Schuldscheine aus einem fernen Horasiat, mit denen die Söldlinge der Besatzer bezahlt werden). Mit dem Tod Flaphyrias, einiger ihrer Offiziere und Verwalter sowie dem Verlust der Unterlagen wäre das Haus Aphirdanos (oder vielmehr die Splittergruppe, die hinter Flaphyria steckt) nicht mehr in der Lage, ihre Ansprüche aufrechtzuerhalten, und könnte ihr Söldnerheer nicht mehr finanzieren.

- **Flaphyrias Besatzer:** Sie ersehnen die Möglichkeit, den Streit um die Stadt (und damit um die Optrilithmine) zu entscheiden. Doch auch Flaphyria verlässt sich nicht allein darauf, dass die Rebellen das Götterurteil auch anerkennen – sie will Sicherheit. Und diese bekommt sie nur, wenn die Rebellion an diesem Tag zerschlagen wird. Also wird sie alles tun, um die Führungsebene (Calrissio, Anthalys, die Charaktere sowie weitere bekannte Führungspersönlichkeiten) still und leise zu töten. Nebenbei will sie so viele Rebellen wie möglich gefangen nehmen, später vor Gericht stellen und wegen Hochverrats zum Tode verurteilen.
- **Die Weißen Wölfe:** Telo'shi will spätestens den Tag des Götterurteils nutzen, um seine Schwester aus Flaphyrias Gewalt zu befreien. Dadurch wird er zum Joker im Entscheidungsspiel, der anderswo zuschlägt, dadurch aber die Besatzer zwingt, ihre Truppen aufzuspalten.

Götterurteile in Myranor

In einem Reich, in dem Religion zugleich Staatsangelegenheit ist und mehr der Verwaltung als dem Glauben gilt, wird ein Götterurteil pragmatisch gesehen. Es ist der kleinste gemeinsame Nenner, auf den sich die übergeordneten Instanzen der Konfliktparteien in der Metropole einigen konnten. Keines der Hohen Häuser will einen langfristigen und ernsthaften Konflikt um die Pfründe in Brajanopolis. Und so einigte man sich darauf, die ganze unangenehme Sache um die Stadt Brajanopolis mit einem sogenannten Götterurteil aus der Welt zu schaffen. Sobald dessen Sieger feststeht, haben sich alle Parteien an den Urteilsspruch zu halten. Doch bis dahin dürfen alle Seiten alle Mittel einsetzen, um den Sieg zu erringen. Zumindest, solange sie im Einklang mit den Prinzipien des jeweils gewählten göttlichen Patrons stehen.

Mögliche Aktionen ohne Charakterbeteiligung

- **Wahl des göttlichen Patrons:** Jede der beiden Parteien kämpft im Namen eines göttlichen Patrons. Dabei steht jede der Teilkirchen der Oktade zur Verfügung. Natürlich macht nur ein Kult Sinn, der auch einen Tempel in Brajanopolis besitzt. Ein Spielergeweihter ohne Tempel könnte ebenfalls versuchen, seine Gottheit zum Patron seiner Partei zu machen, aber die Chancen stehen schlecht, da nur ein Tempel als neutraler Grund gilt, auf dem sich der jeweilige Kämpfer und seine Trainer, Gefolge, Berater usw. unbehelligt vor dem Kampf aufhalten dürfen. Flaphyria wählt Brajan zu ihrem Patron – und verprellt damit endgültig das Bergarbeiter-Collegium (oder zumindest dessen Teilgruppe um Shinxanas – der würde sich offen den Rebellen anschließen, wenn diese Siminia zu ihrem Patron erklären).
- **Wetten, was das Zeug hält:** Nur wenige Augenblicke nach der Verkündung, dass es ein Götterurteil geben wird, bieten die Buchmacher in allerlei Schenken und Bordellen

die Möglichkeit, auf eine der Parteien und später auch auf bestimmte Kämpfer zu wetten. Natürlich führt dies zu leidenschaftlichen Debatten, teuer erkauften Wett Tipps und Kämpfen zwischen den einzelnen Buchmachern und ihren angeworbenen Wachen. Nicht einmal Flaphyrias Söldner können diesem Treiben Einhalt gebieten (denn oftmals sind sie selbst irgendwie in die Wetten verstrickt).

- **An vielen Fronten kämpfen:** Spätestens zu diesem Zeitpunkt kann man überdeutlich erkennen, dass Flaphyrias Mittel erschöpft sind. Ihre Finanzmittel wurden schon wenige Nonen, nachdem sie die Lage in Brajanopolis nicht vollständig unter Kontrolle bekam, beschnitten. Nun plant sie eine große, finale Aktion gegen die Rebellen und muss erkennen, dass sie mit ihrer kleinen (und eventuell schon arg dezimierten Truppe) nicht gewinnen, all ihre Stützpunkte halten und überall präsent sein kann. Deshalb dünnt sie überall Truppen aus, ernennt einfache Söldlinge zu Offizieren (wenn sehr viele Offiziere bei bisherigen Kämpfen gefallen sind) und verkleinert Patrouillen (die zudem teils von leicht verwundeten Söldnern durchgeführt werden müssen).

- **Die eigene Flucht planen:** Natürlich ahnt Flaphyria, dass ihre Gegner sie nicht weit kommen lassen und sie zur Reichenschaft ziehen wollen, wenn das Götterurteil und ihre übrigen Pläne zu ihren Ungunsten ausfallen. Auch vermutet sie, dass ihr Haus sie im Falle des Scheiterns fallen lassen wird. Also lässt sie im Verwaltungstrakt einen Wagen mit Goldbarren und Edelsteinen beladen. Dort halten sich einige ihrer treuesten Söldner auf, bereit, rasch die Stadt zu verlassen. Auch Anthalys und Calrissio haben ähnliche Vorkehrungen zu ihrem Schutz und zu ihrer Flucht getroffen.

Mögliche Aktionen der Charaktere

Das Götterduell lässt die Stadt nur scheinbar zur Ruhe kommen. Die Rebellen erhalten für die None vor dem Duell freies Geleit in der Stadt und die Zusicherung Flaphyrias, dass sich niemand an den Aufständischen vergreift. Sogar ihre Waffen werden ihnen belassen.

Streit um die tödliche Ehre

Natürlich will jede der Machtgruppen der Rebellen von Brajanopolis selbst den Kämpfer aus ihren Reihen ernennen, da dies in jedem Fall eine enorme Ehre darstellt. So kommt es zu Wahlen, aber auch zu regelrechten Ausscheidungskämpfen und Intrigen um die Wahl des Rebellenkämpfers. Da die Recken mittlerweile einen Ruf in der Stadt besitzen, wird einer von ihnen sicherlich für diese Ehre vorgeschlagen. Natürlich ist es möglich, Gegenkandidaten auf die eine oder andere Weise auszuschalten. Allerdings werden die optimistischen Führer der Rebellen auf die baldige Wahl eines repräsentativen Kämpfers drängen – der dann ein vortreffliches Ziel für gegnerische Anschläge darstellt. Zwei Tage vor dem Götterduell muss dieser Kämpfer feststehen. Khorrokh fuach Xorvash stellt den Kämpfer Flaphyrias, während neben den Charakteren folgende Kämpfer zur Auswahl stehen:

● **Therion Serr Rhidaman:** 29, 1,92 Schritt, Glatze, braune Augen, muskulös, leichtfüßig, Kentemakämpfer, ehemaliger Haussoldat der Rhidaman, Söldner, Veteran zahlreicher Handelskriege, aus der Horasiatsmetropole extra für das Götterduell nach Brajanopolis gesandt, brillanter Kämpfer, menschlicher Veteran (Rhidaman).

● **Casiope, die Giftschlange von Balan Cantera:** 36, 1,72 Schritt, blonde Haare, blaue Augen, gut aussehend, nur sehr leicht gerüstet, flink und schnell, bekannte Arenakämpferin aus dem Süden, scheinbar eher Schauspielerin als Kämpferin, aber tödlich mit dem Speer, extra für das Duell angeworben. Kämpft gerne mit vergifteten Waffen, meisterliche Speerkämpferin, erfahrene Menschenfrau (Phraisopos).

● **Tarmanos von den Schwefelquellen:** 31, 2,24 Schritt, Minotaur, schwarzes Fell, schwarze Augen, hat Verwandte durch Flaphyrias Besetzung verloren und will dies rächen, schnell gereizt, lacht aber auch viel, unglaublich stark (KK 22), kämpft mit zwei Fleischerbeilen, erfahrener Minotaur (Bergarbeiter-Collegium)

Augen auf

Auch wenn den Rebellen freies Geleit und eine sichere Unterkunft zugesichert wurde, dürften die Charaktere misstrauisch darauf warten, was Flaphyria oder ihre Schergen gegen die Rebellen unternehmen. Doch aller Verfolgungswahn erweist sich als unnütz. Spielen Sie ruhig bei jedem Weg durch die Gassen der Stadt mit den Beschattungsregeln aus dem Szenario **Verräterjagd**, (siehe S. 60), nur dass es diesmal die Charaktere sind, die glauben verfolgt zu werden. Nach einigen Tagen sollten die Charaktere zum Schluss kommen, dass sie entweder nicht von den Besatzern beobachtet werden – oder dass diese Spitzel so gut sind, dass die Charaktere sie nicht entdecken können.

Die Pläne des Gegners auskundschaften

Anders sieht es aus, wenn die Charaktere glauben, dass die Besatzer etwas vorhaben, um die Rebellen unmittelbar vor, während oder gleich nach dem Götterurteil zu beseitigen. Tatsächlich können sie einiges über Flaphyrias Pläne herausfinden.

● **Gerüchte:** Tatsächlich kursieren etliche Gerüchte in der Stadt, die von „Flaphyria will den Frieden mit den Rebellen mit einer Hochzeit mit Calrissio besiegeln“ über „Flaphyria will das Götterurteil akzeptieren, egal wie es ausfällt“ und „Die Anführer der Besatzer planen, mit einem großen Teil ihrer Kriegsbeute die Stadt während des Götterurteils zu verlassen“ bis hin zu „Die Rebellen werden an diesem Tag allesamt niedergemetzelt“ reichen.

Hintergrund: Flaphyria hat etliche Spitzel und Informanten mit wahren, falschen, glaubwürdigen und vollkommen unrealistischen Plänen vertraut gemacht, und so weiß niemand genau, was sie nun wirklich plant, da eine ganze Reihe sich teils widersprechender Gerüchte über Flaphyrias weitere Absichten kursieren.

● **Ortsfremde:** Forschen die Charaktere gezielt nach Fremden, die erst nach der Besetzung in die Stadt gekommen sind (um Flaphyria als Meuchler oder geheimer Kämpfer zu dienen), bisher aber noch nicht in irgendeiner Form für die

Besatzer aktiv geworden sind, so können einige Personen ermittelt werden. Die Liste reicht von (wenigen) Arbeitern über Spezialisten, die in der derzeitigen Situation ihr Glück machen wollen, bis hin zu Optimaten und Honoraten aus dem gesamten Horasiat, die sich nach dem Götterurteil auf die Seite des Siegers stellen wollen. Zumindest die Optimaten verfügen häufig noch über ein eigenes Gefolge, so dass die Zahl der potenziellen gedungenen Mörder und unentdeckten feindlichen Kämpfer sehr hoch sein kann.

Hintergrund: Natürlich hat Flaphyria Meuchler angeworben (allerdings keine zusätzlichen Kämpfer) und natürlich befinden diese sich unter den zahllosen Personen, die in den letzten Wochen in die Stadt gekommen sind. Doch die Meuchler erhielten noch kein Ziel und haben Anweisung, ihre Waffen im Umkreis der Arena zu verbergen und sich bereitzuhalten. Keiner der Meuchler wird seinen Beruf zugeben, sondern lügen, dass sich die Balken biegen. Es liegt also an der Menschenkenntnis der Charaktere, ob sie einen der Meuchler enttarnen können.

● **Fallen:** Tatsächlich wird die Arena und das umliegende Gebiet in den Tagen vor dem Götterurteil eiligst in eine große Falle verwandelt, deren Teilstücke sogar das ungeschulte Auge erfassen kann. Hinterhöfe erhalten eine höhere Mauer, lange stillgelegte Bergwerksstollen werden mit dem Abraum anderer Minen verfüllt und in den Gassen um die Arena herum stehen verdächtig viele Karren herum. Weniger auffällig ist, dass Flaphyria überall in der Stadt ihre Truppen ausdünn, um diese heimlich in den Gebäuden um die Arena herum zu stationieren.

Hintergrund: Flaphyria bereitet sich darauf vor, die Rebellion zu zerschmettern. Doch können von entsprechend kundigen Charakteren (*Gassenwissen* 10+ und *Kriegskunst* 8+) die Zeichen erkannt werden. Mittels *Sinnenschärfe*-Proben und nächtlichen Observationen können die einzelnen Fallen und einrückenden Söldner entdeckt werden – und man kann sich seinerseits darauf vorbereiten, dieser großen Falle zu entgehen.

Die Charaktere können also, wenn sie viel Zeit aufwenden, Hinweise auf Flaphyrias Pläne und ihre Fallen entdecken und mit viel Glück auch einen der Meuchler enttarnen. All dies wird während des Götterurteils den Charakteren (und somit gegebenenfalls den Rebellen) zugute kommen und entweder eine Flucht oder gar einen Gegenschlag ermöglichen.

Training

Wird einer der Charaktere als Kämpfer der Rebellen auserkoren, so sollte dieser sich in den Tagen vor dem Götterduell darauf vorbereiten. Da die Gesetze für solch ein Ereignis vage gehalten sind, ist vieles möglich, um sich zu stärken:

● **Training und lernen:** Hier sollten Sie die Lehrmeisterregeln anwenden, um darzustellen, wie schnell (und intensiv) der Charakter sich in den Wochen vor dem Götterduell im Kampf verbessern oder ob er ein neues Kampfmanöver erlernen kann. Gehen Sie davon aus, dass die verschiedenen Optimaten entsprechende Lehrmeister (im Zweifel die weiter oben beschriebenen Alternativkämpfer) zur Verfügung stellen können.

● **Alchemistische Hilfe:** Hier wären Kraft- oder Gewandheitselixiere (pro Qualitätsstufe steigt der Wert um einen Punkt, Kosten pro Stufe: 10 Aureal) möglich. Ein Waffengift (pro Stufe steigt der Schaden um 1W6 SP, Kosten pro Stufe 15 Aureal) oder ein Harnischtrank (natürlicher RS wird gebildet, pro Stufe 0,5 RS-Punkte, Wundschwelle steigt entsprechend an, Kosten pro Stufe: 8 Aureal) oder ein Schnelligkeitstrank (pro Stufe steigen INI- und Ausweichen um 2 Punkte, Kosten pro Stufe 30 Aureal). Alle Tränke wirken eine Spielrunde lang – die Preise errechnen sich aus den regional verfügbaren Rohmaterialien. Weitere Tränke sind vor Ort in der kurzen Zeit nicht herzustellen. Weitere Informationen zu myranischer Alchimie finden Sie in **Myranisches Zauberwerk**.

● **Magie:** Jemand könnte beispielsweise ein Elementarwesen oder einen Dämon beschwören, um den Charakter durch Zauber oder gar eine Besessenheit zu unterstützen (etwa Heil- oder Kampfkraft, je nach Domäne), allerdings wäre der Recke dann während des Kampfes eher eine Marionette und dem jeweiligen Wesen wären Verletzungen seines Wirtskörpers herzlich egal). Einige Formeln sind ebenfalls hilfreich, wenn man sie kurz vor dem Kampf anwendet oder in Artefaktform in die Rüstung oder Waffe des Kämpfers integriert. Unter Umständen kann der Kämpfende (wenn er magiebegabt ist) Zauber wie WOGEDERQUAL oder BLITZ während des Kampfes selbst wirken.

● **Kampftaktik:** Khorrokhs Kampftaktik gegen einen kleineren und schnelleren Gegner ist die eines Felsens in der Brandung. Das heißt, er agiert zurückhaltend, studiert seinen Gegner genau und wenn dieser zu nah heran kommt, schlägt er mit voller Wucht zu. Bei größtmäßig überlegenen Gegnern wird er versuchen, diese nah heran kommen zu lassen, sie dann zu umgehen und sich in ihrem Nacken zu verbeißen (und ihnen gegebenenfalls das Genick zu brechen).

Geheime Bündnisse

Über den Kampf in der Arena ist es nützlich, das große Ganze zu sehen und während der Zeit in der Stadt alte Verbündete an frühere Partnerschaften zu erinnern. Womöglich können diese die Entscheidung im Endkampf beeinflussen.

● **Asmandius:** Der neue Herr der Quoran-Cammer von Brajanopolis kennt durch die Überreste seines Spitzelnetzes die genauen Positionen einiger der Rebellenführer in der Arena befinden, wie sie nach Flaphyrias Willen ausgeschaltet werden sollen. Sichern die Rebellen ihm seinen Status in der Stadt zu, so wird er die Namen einzelner Attentäter verraten – allerdings weiß er von mehr als diesen Attentätern, die Calrissio und Anthalys ermorden sollen. Und er wird nicht alle Attentäter preisgeben (da er sich auch absichern möchte, falls Flaphyria gewinnt).

● **Shinxanas:** Das Bergarbeiter-Collegium hofft darauf, an zukünftigen Gewinnen in Shinxirs Namen beteiligt zu werden. Dies kann zu diesem Zeitpunkt aber nur Calrissio gewähren (dem die Oprilithmine rechtlich immer noch gehört). Aus diesem Grunde und weil Calrissio seinen Bruder auf dem Gewissen hat (siehe Ende des letzten Kapitels),

wird der Führer des Bergarbeiter-Collegiums vortäuschen, nichts von den Plänen Flaphyrias zu wissen, aber heimlich den Rebellen Unterstützung zusichern. Sollte sein Bruder noch leben und Teil der Rebellen sein, wird er sich erst nach einem heftigen Streitgespräch und nach Vermittlung der Charaktere) insgeheim auf die Seiten der Rebellen stellen und Flaphyria täuschen.

● **Melankratio:** Ist immer noch erbost über das von Calrissio initiierte Attentat auf seiner Hochzeit und unterstützt Flaphyria offen. Allerdings weiß er nicht viel über ihre Pläne. Das, was er weiß, verrät er während eines Gesprächs, ohne es selbst genau zu bemerken: Er weiß, dass Flaphyria nur Stunden vor der Bekanntgabe des Götterurteils die Todesurteile für zahlreiche bekannte Mitglieder der Rebellen unterschrieben hat. Diese wurden nie außer Kraft gesetzt, so dass sie jeden Rebell zu jeder Zeit theoretisch festnehmen und hinrichten könnte (dieses Vorgehen widerspricht explizit dem Wunsch von Horas und Trodinar, die einen Waffenstillstand zur Vorbereitung des Götterduells fordern. Obwohl die Rebellen ähnliche Pläne erwägen, gibt es hier keine Zeugen, dass sie absichtlich das Götterurteil scheitern lassen wollen).

● **Telo'shi:** Wird für seine Unterstützung Hilfe bei der Befreiung seiner Schwester verlangen, die während des Götterurteils stattfinden soll – und den Honorartitel eines der Hohen Häuser der Stadt.

● **Aegnomius:** Ist de facto von seinem Stellvertreter Sophoxenios entmachtet worden, der in Flaphyrias Gunst steht und darüber hinaus über fast jeden Soldaten etwas Belastendes weiß. Können die Charaktere dessen geheime Aufzeichnungen an sich bringen, so wird die gesamte Zenturie sich mit Freuden gegen die Besatzer stellen und einen strategisch wichtigen Punkt im Handstreich besetzen oder eines der Hauptlager der Söldner (etwa jenes in der Ruine des Trodinarspalastes) angreifen und so zahlreiche von Flaphyrias Söldlingen gefangen nehmen.

Den gegnerischen Kämpfer schwächen oder ausschalten

Ebenso kann natürlich der gegnerische Kämpfer schon vor dem eigentlichen Götterduell ausgeschaltet oder geschwächt werden. Dies kann durch einen Überfall, durch den Einsatz von Magie oder durch Gift geschehen.

Das Götterurteil

Das eigentliche Götterurteil dauert einen ganzen Tag: Am Morgen finden ein Götterdienst und Ansprachen auf der Mercatoria statt, wo eine volksfestartige Stimmung herrscht, die jedoch mit zunehmendem Alkoholkonsum durch Pöbeleien und Schlägereien finsterner wird. Im Verlauf des Tages verschlechtert sich auch das Wetter, bis das eigentliche Götterurteil droht, in strömendem Regen zu ersaufen. Auch für die etwa 700 Zuschauer in der Arena wird den ganzen Tag ein Programm geboten, bei dem zuerst Tiere gegeneinander gehetzt werden, bevor zwei verurteilte Mörder gegeneinander um ihre Freiheit kämpfen. Etwa um diese Zeit treffen auch die Kämpfer in der Arena ein (es sei denn, die Cha-

raktere wollen schon früher in die Arena). Schließlich beginnt nach etwa drei weiteren Stunden (in denen die Kämpfer massiert, mit Öl eingerieben und in ihre Rüstung gekleidet werden) nach der zeremoniellen Waffenvahl das Götterurteil, während noch mehr düstere Wolken über der Stadt aufziehen.

Blutige Entscheidung

● **In der Arena:** Während des Götterurteils selbst herrscht angespannte Ruhe in der Arena. Kurz nach Beginn des Kampfes beginnt es, in Strömen zu regnen, so dass die Kontrahenten bald über und über mit gelblichem Schlamm besudelt sind und nur wenige Schritte weit sehen können. Doch kaum, dass das Duell entschieden wurde, beginnt das Chaos: Armbrustbolzen fliegen surrend durch die Arena, und Bewaffnete springen auf, um die Loge zu erreichen, in der sich die Optimaten beider Seiten befinden. Flaphyria versucht zu fliehen, während ihre Leibgarde Calrissio, Anthalys und die dort anwesenden Charaktere angreift.

● **In den Katakomben:** Unter dem Arenaboden stürmen etliche von Flaphyrias Söldnern durch die Katakomben das Arenarund und versuchen, auf die Zuschaueränge zu gelangen. Etliche der Söldner sterben, als sie die höher positionierten Rebellenkämpfer auf den Rängen attackieren. Diese versuchen ihrerseits, die Zugangswege



der Arena unter Kontrolle zu bringen, die allerdings zeitweise von flüchtenden Zuschauern verstopft sind (weswegen über diese auch zuerst keine Söldner in die Arena gelangen). Im Chaos gelingt es den Rebellen, die Arena zu sichern, allerdings kann Flaphyria entkommen.

● **Um die Arena herum:** In der Nachbarschaft des Kampfplatzes tobt das Chaos. Flüchtende Menschen werden niedergedrampelt, während Flaphyrias Söldner vergeblich versuchen, in die Arena zu gelangen. Sind auch Rebellen hier positioniert, wird die Lage vollkommen unübersichtlich. Schnell macht sich unter den Söldnern das Gerücht breit, dass das Götterurteil verloren sei und man besser aus der Stadt verschwinden solle, was etliche tun. Auffäl-

lig ist, dass viele kleine Söldnertrupps ihre Offiziere schon früh im Kampf verlieren.

● **Attentate:** Während rings um die Arena offene Gefechte stattfinden, haben Anthalys und Calrissio unabhängig voneinander mehrere Meuchler angeworben, die sich um die verschiedenen Offiziere mittleren und niederen Ranges in Flaphyrias Söldnerverbänden kümmern sollen. Viele Söldner desertieren in der Folge, andere werden Opfer von Lynchmobs, welche sich überall in der Stadt bilden – und einige legen die Waffen nieder oder wenden sich gegen ihre bisherigen Kameraden.

Varianten des Götterurteils

Das Götterurteil ist zentrales Element des Abenteuerhöhepunktes, quasi das Serienfinale. Doch was, wenn unter den Charakteren kein entsprechender Kämpfer ist? Hierzu wollen wir einige Varianten vorstellen.

● **Zauberduell:** Sollte es unter den Charakteren keinen ausreichend kampffähigen Charakter geben, aber wollen Sie trotzdem die Spieler in den Mittelpunkt stellen, so schlagen wir als Alternative ein Zauberduell vor – in diesem Fall gegen Remolos, der einige sehr bösartige Kampfzauber beherrscht, aber leicht ausmanövriert werden kann.

● **Morbide, morbide:** Wenn die Rebellen keinen entsprechenden Kämpfer besitzen, kann Oreistes (falls er

nicht mehr lebt, kommt dieser Vorschlag von Asmandius) vorschlagen, einen seiner Homunculi als Kämpfer zu nutzen. Oreistes könnte das Versteck eines entsprechenden Kontrollartefaktes sowie den dazugehörigen Homunculi nennen – gegen den Schwur, ihn freizulassen. Sein Homunculus, dessen wahre Natur eventuell durch eine Vollrüstung verborgen wird, hat tatsächlich eine Chance gegen Khorrokh.

● **Attentate gegen Attentate:** Einer der Kämpfer der anderen Teilgruppen der Rebellen bestreitet das Duell, während sich die Recken in den Schatten halten und darum kümmern, dass die Offiziere der Besatzer ausgeschaltet werden, wenn der Konflikt eskaliert.

Regularien des Götterurteils

Es gibt für dieses Götterurteil nur wenige Rahmenbedingungen:

- Die Kämpfer dürfen sich und ihre Waffen auf jede gottgefällige Art und Weise auf das Duell vorbereiten.
- Der Kampf wird bis zum dritten Blut geführt.
- Niemand sonst darf in das Duell eingreifen, wenn es einmal begonnen hat und sich ein Kämpfer nicht ergeben hat oder tödlich verletzt ist.
- Verliert ein Kämpfer seine Waffe oder wird diese zerstört, darf er sich eine neue wählen. In dieser Zeit darf er von seinem Gegner nicht angegriffen werden.
- Kein Zuschauer darf bewaffnet in der Arena erscheinen. Standeszeichen eines Optimaten oder imperialen Offiziers sind davon ausgenommen.
- Der besiegten Partei ist, wenn sie sich den Regeln entsprechend verhält, freier Abzug zu gewähren. Niemandem soll Leid zugefügt werden.
- Der Ausgang des Götterurteils ist von allen Parteien anzuerkennen.

Rebellen und Besatzer in der Arena

Keine der beiden Seiten spielt bei diesem Götterurteil fair. Alle wollen die Regelung ausnutzen, dass beide Seiten abgesehen von optimatischen Legitimationen keine Waffen mit in die Arena bringen und dass nur die Ordnungshüter in der Arena Waffen tragen dürfen.

- **Flaphyria:** Zwar haben die Besatzer nur wenige Kämpfer in der Arena, aber es gibt einen Geheimgang, durch den man selbige ungesehen betreten kann. Dieser endet in einem nahe gelegenen Haus, in dem 20

ehemalige Myrmidonen stationiert sind. Zusammen mit ihren Offizieren und einer kleinen Leibgarde sowie den rings um die Arena stationierten Söldnern hofft die derzeitige Stadtherrin, die Lage in der Arena schnell unter Kontrolle zu bekommen. Remolos befindet sich nur in der Arena, wenn es sich um das oben genannte Magieduell handelt.

- **Rebellen:** Je nachdem, über wie viele Kämpfer die Rebellen noch verfügen, sollen sich möglichst viele von ihnen ohne Waffen in die Arena schmuggeln. Calrissios und Anthalys' in der Stadt verbliebenen Gefolgsleuten ist es gelungen, 100 Plätze zu ergattern. Weiterhin sollen einige der bestochenen Arenadiener Waffen auf die Zuschauertribünen schmuggeln, so dass sich die Rebellen nach der Durchsuchung am Eingang der Arena bewaffnen können. Allerdings wird jeder, der verdächtig aussieht und sich vor oder während des Götterurteils im Bereich um die Arena aufhält, von den Ordnungshütern festgenommen.

Die Charaktere auf Flaphyrias Seite

Kämpfen die Charaktere auf Flaphyrias Seite, haben sie vollen Einblick in den Plan der jungen Optimatin. Sie will durch das Götterurteil alle Anführer der Rebellion nach Brajanopolis locken, um sie auf einen Schlag zu erledigen. Selbst wenn ein Kämpfer der Rebellen das Götterduell gewinnt, soll ein Armbrustschütze diesen töten – allerdings soll dieses wenn möglich vor dem entscheidenden Schlag passieren. Zeitgleich sollen die Charaktere (und einige weitere Meuchler) alle übrigen wichtigen Führungspersönlichkeiten der Rebellen töten.

Vorlesetexte

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

- **Die Verkündung:** Der massige Ausrufer steht auf seinem Platz vor der Ruine des Trodinarspalastes und beginnt mit einer weiteren Verkündung. Mehr und mehr Gaffer kommen hinzu und lauschen den Worten, die über die Zukunft der Stadt entscheiden werden: „... und so ist es weiterhin der Wunsch seiner horasischen Majestät, die Unruhen in der Stadt Brajanopolis durch ein Götterurteil zu entscheiden! Bis zum nächsten Streittag haben die Seite derer, die dereinst über die Stadt herrschten, heute aber aus dem Untergrund die öffentliche Ordnung erschüttern, fortan die Rebellen von Brajanopolis genannt, und die Okkupantin der Stadtherrschaft von Brajanopolis, Flaphyria dir Aphirdanos, jeweils einen Streiter zu bestimmen, um im Amphitheater der Stadt durch ein Stellvertreterduell im Angesicht der Götter zu bestimmen, welche Seite zukünftig über die Stadt herrschen

solle. Wird keine Entscheidung erreicht, so behält sich der horasische Hof die Entsendung einer genügend starken Streitmacht vor, um Ordnung und Herrschaft in seinem Sinne zu regeln!“

- **Wetten:** Schon seit Tagen schließen die spielfreudigen Brajanopolier in den Kneipen und Tavernen der Stadt Wetten ab und diskutieren über die Quoten. Insgesamt scheint es, als hätte der vom Horas befohlene Waffenstillstand für eine kurze Zeit das alte Brajanopolis zurückgeholt. Die Menschen gehen in die Kneipen, die Ausgangssperre wurde aufgehoben und es gibt weder Attentate noch Überfälle noch Vergeltungsaktionen. Ganz wie im Frieden – aber dennoch ist eine gewisse Anspannung spürbar.

- **Auf zur Arena:** Der Tag der Entscheidung ist da. Erstmals ziehen die Rebellen in einer größeren Gruppe von Phayteasa über die Via Maxima hinauf zur Mercatoria, wo die Priester und Götterdiener die aus-

gewählten Kämpfer segnen und einen großen Götterdienst abhalten. Danach zieht alles, was in Brajanopolis Rang und Namen hat, zur Arena, wo die Zukunft der Stadt entschieden wird. An den Rändern der Via Maxima haben sich hunderte Schaulustige versammelt, entweder um die Rebellen für ihren Mut zu jubeln oder sie für ihren Widerstand zu beschimpfen. Die Stimmung heizt sich nach den letzten entspannten Tagen wieder auf.

● **Waffenwahl:** Der große Leonir steht dir gegenüber und nickt dir grimmig zu. Gemeinsam geht ihr zu mehreren Ständern, in denen sich etliche verschiedene Waffen befinden. Von Schwertern über Kentemas und stacheligen Hämmern und Speeren bis hin zu einer gewaltigen Khorrranke, die du wahrscheinlich nicht einmal heben kannst. Während das Publikum auf einen spannenden Kampf wartet, ziehen dunkelgraue Wolken auf und auch die ersten dicken Regentropfen fallen in den gelben Sand der Arena. Der Leonir greift nach der Khorrranke.

● **Sieg:** Triumphierend stehst du im strömenden Regen über dem Leichnam des feindlichen Champions! Du hast gewonnen – die Rebellen von Brajanopolis haben gewonnen. Du blickst zur Loge hinauf, wo es plötzlich hektisch zugeht: Bewaffnete stürmen herein, es scheint zwischen den Leibwachen von Calrissio, Anthalys und Neuankömmlingen gekämpft zu werden. Flaphyria ist nirgends mehr zu sehen. (*Gefahreninstinkt*-Probe +4 oder *Sinnenschärfe*-Probe +9)

(Gelungen): Irgendetwas stimmt nicht! Du schaust dich um, bleibst in Bewegung – und plötzlich schlägt ein Armbrustbolzen vor deinen Füßen ein.

(Mislungen): Du versuchst das Geschehen in der Loge zu erfassen – doch zuerst musst du dich von deinem Kampf erholen. Das Blut pulsiert in deinem Kopf und du brauchst einen Moment. Da ist ein Stechen in deiner Brust. Als du an dir herab blickst, siehst du den bunt gefiederten Schaft eines Armbrustbolzens aus deinem Brustkorb ragen. Schemenhaft siehst du, wie sich der Schütze hinter einem der Sonnensegel erhebt und über das Dach davon läuft.

● **Ehrenhafte Niederlage:** Er hat dich besiegt. Du hast alles gegeben, doch es hat nicht gereicht. Nun liegst du im Staub und vor dir steht Khorrokh, hebt seine Khorrranke und genießt den Applaus der Zuschauer. Dann blickt er zu dir herab und meint: „Du hast ehrenhaft gekämpft! Soll ich dir ein khorrgefälliges Ende bereiten oder willst du ohne Ehre weiterleben?“

(Zustimmung): Mit festem Blick hast du genickt und siehst nun, wie der Leonir mit seiner Waffe ausholt und sie in Richtung deines Kopfes herabsausen lässt. Das Letzte, das du neben dem Zischen der Waffe hörst, sind Khorrokhs Worte: „Gutes Leben, guter Kampf, guter Tod!“

(Ablehnung): Der Leonir schnaubt nur kurz, bevor er meint: „Nun gut, ihr Menschen klammert euch an eurer Leben. Dann musst du dir eben anderswo einen ehrenhaften Tod verdienen!“ Mit diesen Worten dreht Khorrokh sich um, schultert seine Waffe und geht festen Schrittes zum Ausgang der Arena. Auf den Rängen ist mittlerweile Chaos ausgebrochen.

● **Ehrlose Niederlage:** Du hast alles gegeben, hast fintiert, dort zugestoßen, wo Khorrokh nicht gerüstet ist, bist seinen Schlägen ausgewichen – und doch hat es nicht gereicht. Du liegst zu Füßen des muskulösen Leonirs, der verächtlich auf dich herab blickt. „Den khorrgefälligen Kampf musst du noch lernen! Narben helfen dir dabei!“ Mit diesen Worten lässt er seine mächtige Khorrranke herabsausen. Hauchfein schneidet eine der Klingen über deine Wange und hinterlässt dort einen schmalen, blutigen Strich. Dann dreht der Leonir sich herum und stapft schwer atmend davon.

● **Die wahre Entscheidung:** Söldlinge stürmen in die Arena, und die Rebellen ziehen sorgsam verborgene Waffen. Panik bricht unter den unbeteiligten Zuschauern aus, zwischen denen plötzlich gekämpft wird.

Probleme, Regeln und Lösungen

Kharrakhs geweihte Waffe: Der Khorrpriester hat eine Liturgie auf seine Waffe gesprochen, die alle Wirkungen der Domäne Carafai bei seinem Gegner neutralisiert und zudem alle neun Schläge die Auswirkungen eines HammerSchlags mit seiner Khorrranke verdoppelt.

Der schnurrende Amaunir

Still und leise: Der Partei, auf deren Seite die Charaktere stehen, gelingt es, ihre Pläne still und ohne größeres Aufsehen durchzuführen. Entweder sind die Rebellen oder die Besatzer in der Folge wortwörtlich kopflos. Verbliebene Verbände der geschlagenen Partei zerstreuen sich schnell und fliehen vor der Siegerjustiz. Die Krise wird auf diese Art weitgehend beigelegt.

Der tobende Minotaurus

● **Das Gemetzel beginnt:** Womöglich sorgen die Pläne, die beide Seiten hinter dem Götterurteil verbergen, dafür (wenn einzelne, die aus der Arena entkommen und von den dortigen Geschehnissen berichten), dass der offene Kampf zwischen den Anhängern beider Seiten in der Stadt nun erst richtig ausbricht. Es kommt zunächst zu massenhaften Schlägereien zwischen denjenigen, die die Besatzung ablehnen, und denjenigen, die eine Chance in der neuen Herrschaft sehen. Bald werden auch Waffen eingesetzt und die ersten Häuser angezündet. Die Lage eskaliert schnell, und während zahlreiche von Flaphyrias Söldnern noch diverse Gebäude plündern, bevor sie die Stadt verlassen, bilden wütende Bürger Femegerichte, um alte oder neue Kränkungen zu ahnden und bestehende Fehden endgültig zu beenden.

Bald brennen überall Gebäude und etliche Leichen liegen in den Gassen herum. Tausende verlassen in den nächsten Tagen die sterbende Stadt.

● **Der Horas kommt:** Wenn nichts mehr hilft und die Kämpfe so weit eskalieren, dass der Horas vom Scheitern des Götterurteils erfährt (was bei tausenden Flüchtlingen unausweichlich ist), wird er seine Horasiallegion unterstützt von den Hilfstruppen zahlreicher seiner Provinzherren nach Brajanopolis schicken. Die Stadt wird nun befriedet – zurück bleibt ein Trümmerfeld.

Reaktionen der anderen Parteien

● **Flaphyria:** Die junge Optimatin will sich nicht darauf verlassen, dass irgendein Söldner ihr Schicksal mit der Waffe in der Hand entscheidet. Sie hat umfangreiche Geldmittel und Vermögenswerte aus den Villen der örtlichen Optimaten plündern und aus der Stadt bringen lassen. Sie hat ein Alter Ego als junge Söldnerin in ihrer Reitertruppe kreierte, in das sie schlüpft, wenn Flucht die einzige Option ist. Entsprechende Befehle hat sie vorbereitet, so dass ihr die Flucht gelingen könnte, ihr ein persönliches Vermögen verbleibt und sie ihr Leben außerhalb des Imperiums genießen könnte. Allerdings wird Flaphyria nur wenig Glück auf ihrer Flucht haben (siehe S. 144).

● **Quoran:** Asmandius mag durch sein Pendeln zwischen den beiden Konfliktparteien das Zünglein an der Waage gewesen sein. Hat er schon früh ein Abkommen mit den Rebellen getroffen, so wird er sich daran halten und gegen Flaphyrias Truppen aktiv werden. Sollte dies zu seinen Ungunsten ausfallen, wird er nun versuchen, sich auf seinen Status als Cammerherr zu berufen und wenigstens mit dem Leben davonzukommen.

● **Rhidaman:** Anthalys setzt alles auf eine Karte. Wenn es Flaphyria gelingt, aus der Arena zu fliehen, wird sie versuchen, ihr zu folgen. Doch gerade für Anthalys hat Flaphy-

ria den rachsüchtigen Aegos bei der Arena postiert, wo es nun zum Duell zwischen den beiden Rhidaman-Optimaten kommt. Der Überlebende der beiden wird im Falle eines Sieges der neue Herr (bzw. die Herrin) über die Rhidaman-Besitztümer in der Stadt sein.

● **Phraisopos:** Konnte Calrissio sich in der Mine halten und konnten die Rebellen das Götterurteil für sich entscheiden, so wird er zum neuen Horasial-Gesandten ernannt. Seine Standhaftigkeit hat den Horas beeindruckt.

Was am Ende bleibt

Die Lage in der Stadt ist entweder blutig entschieden worden oder vollkommen außer Kontrolle geraten. Die Charaktere können für sich entscheiden, ob sie in Brajanopolis eine dauerhafte Heimat gefunden haben oder daran mitgewirkt haben, diese Stadt zu zerstören. Ob sie bleiben oder in die Welt hinausziehen, liegt nun bei ihnen. Nachfolgend haben wir noch einige Vorschläge gemacht, wie die Stadt Brajanopolis in Zukunft aussehen könnte.

Die letzte Belohnung

Nachdem der größte Konflikt überstanden ist, den die Stadt in den letzten Jahren durchstehen musste, erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte für ihr Wirken. Jeder Charakter erhält **150 Erfahrungspunkte**, wenn die Situation zugunsten seiner Partei geklärt wurde. Wurde die Stadt zu großen Teilen zerstört und gilt es als erwiesen, dass die Charaktere daran mitschuldig sind, so erhalten sie **100 Erfahrungspunkte** zusätzlich, im betreffenden Horasiat aber den Nachteil Gesucht V (in allen angrenzenden Horasiaten gilt immer noch Gesucht III und weiter entfernt Gesucht I).



Was aus Brajanopolis wird

„Was soll jetzt werden? Unser Heim zerstört, Hunderte grausam niedergemetzelt und keinerlei Hoffnung! Ich will hier weg. Brajanopolis hat keine Zukunft.“

„Wir haben alle Krisen der letzten Zeit überstanden, haben uns bis aufs Blut zerstritten und doch wieder zusammengefunden. Brajanopolis ist unsere Zukunft!“

Wie Sie an diesen beiden Zitaten sehen können, ist die Zukunft der Stadt Brajanopolis nicht festgeschrieben. Dies liegt darin begründet, dass in diesem Abenteuer unglaublich viele Wahlmöglichkeiten geboten werden, in denen die Spieler entscheiden können, wie sich die Stadt wandelt, welche ihrer Bewohner leben und sterben und ob die Stadt selbst das Abenteuer übersteht. Daher schreiben wir nicht fest, wie der Status quo der Stadt nach dem Abenteuer aussieht. Brajanopolis wird in weiteren offiziellen Publikationen nicht mehr beschrieben und gilt als Spielerstadt, deren weitere Entwicklung den Spielercharakteren überlassen wird.

Mögliche zukünftige Ereignisse

An dieser Stelle wollen wir einige mögliche zukünftige Entwicklungen der Stadt skizzieren. Dabei handelt es sich bewusst nur um eine kleine Auswahl, da Ihr Brajanopolis nach unzähligen Spielerentscheidungen vollkommen einzigartig aussehen wird.

Brajanopolis – die Stadt der Helden

Da zahlreiche Machtgestalten der Stadt in den Konflikten gestorben sind, die Charaktere hingegen ihre Moral und ihren Heldenmut unter Beweis gestellt haben, bietet es sich an, Ihren Spielerhelden einen bedeutenden Posten in der Stadt anzubieten und Brajanopolis zum Zentrum einer ganz auf Ihre Runde zugeschnittenen Kampagne zu machen – Ihre Charaktere haben nun die Ressourcen einer mächtigen Bergarbeiterstadt im Rücken.

Brajanopolis – Kampf um die Metropolenwürde

Wenn die Zwistigkeiten ausgestanden sind und neue Machtgestalten ihre Positionen angetreten haben, mag die Stadt versuchen, ihren angestammten Platz als Metropole ihrer Provinz wieder einzunehmen. Allerdings ist viel Arbeit notwendig, um aus Brajanopolis eine imperiale Mustersiedlung zu machen – vor allem ist ein gesellschaftlicher Wandel notwendig, bevor man in der Horasiatsmetropole die politischen Rechte der Stadt achtet.

Brajanopolis – Machtspiele in Ruinen

Die Recken sind eine von mehreren Fraktionen in einer weitgehend zerstörten Stadt und verfügen über eine gewisse Machtbasis (und vielleicht auch den Willen, das Schicksal

der Stadt zum Besseren zu wenden), aber auch über zahlreiche, zu allem bereite Konkurrenten. In der Folge kann sich jede der Parteien ein Stück vom Kuchen sichern. Dies mag so lange gut gehen, bis erneut eine übergeordnete Partei eingreift. Diesen Moment sollten die Charaktere als den richtigen Augenblick zum Verschwinden ansehen! Denn jene übergeordnete Macht wird mit Soldaten, Magie und wenig Feingefühl in Brajanopolis aufräumen. Haben die Charaktere sich schwerer Verbrechen schuldig gemacht (oder kann man ihnen diese anlasten), so erhalten sie Nachteile wie *Schlechter Ruf* oder *Gesucht*.

Brajanopolis – Aufbruchstimmung

Würde die Stadt zu einem großen Teil zerstört, so kann es Aufgabe der Recken sein, die zerstörte Stadt neu aufzubauen und zu bevölkern. Zu diesem Zweck müssen neue Siedler und Investoren gefunden werden, die bereit sind, gemeinsam mit den Recken eine ganze Stadt neu aus den Ruinen zu errichten. Brajanopolis wird zu einem besonderen Setting, in dem es darum geht, eine Stadt vollständig neu aufzubauen.

Die Zukunft der Einwohner

An dieser Stelle wollen wir kurz auf die umfangreichen Personalien in diesem Abenteuer eingehen und einige Tipps geben, was weiterhin mit diesen Personen geschehen könnte. Dabei steht ein S für ein allgemeines Überleben im Abenteuer, ein N für eine Niederlage und ein T für den Tod der betreffenden Person. Es handelt sich ausschließlich um Vorschläge, was mit den betreffenden Personen passieren könnte, wenn diese das Abenteuer bis zum Ende durchstehen. Natürlich können sie auch schon früher sterben oder die Stadt verlassen.

Calrissio: (S) Der Optimat wird in Brajanopolis verbleiben und versuchen, seine Pfründe endgültig zu sichern, um von nun an seine Geschäfte komplett unabhängig führen zu können. Dies wird langfristig dazu führen, dass er die Phraisopos-Cammer in der Provinz-Capitale übernimmt und nach Brajanopolis verlegt. Durch den gemeinsamen Kampf nähert er sich Anthalys an und geht ein Bündnis mit dem Haus Rhidaman ein, um die Stadt wieder zur Provinz-Capitale zu machen. (N) Nach einer Niederlage im Götterduell wird er die Stadt verlassen, aber immer der passenden Gelegenheit hinterhertrauern. Er wird einen Posten in seinem Haus annehmen und als mittelmäßiger Chimärologe versuchen, Rache an der ‚Hexe‘ Flaphyria zu nehmen. (T): Während seiner Flucht aus der Stadt wird er von einem verarmten Minenarbeiter, der seine Familie während der Kämpfe verloren hat, erschlagen.

Oreistes: (S) Es gelingt dem mörderischen Optimaten im Finale des Abenteuers, aus dem Gefängnis zu fliehen, allerdings muss er mit seinen Forschungen in einer anderen

Stadt des Imperiums von vorne beginnen. (N) Er wird für den Rest seines Lebens Gefangener in seinem eigenen Gefängnis sein, bis er schließlich nach einigen Jahren in seiner Zelle ermordet wird. (T) Im Finale wird er von einigen Brajanopoliern aus seiner Zelle befreit und dann brutal abgeschlachtet.

Asmandius: (S) Es kommt zu einer wackeligen Zusammenarbeit mit Haus Phraisopos und den Rhidaman, so dass die Quoran ihre Machtstellung erhalten können. Als Gegenleistung dafür muss Asmandius wahrscheinlich den Tod von Oreistes in Kauf nehmen (siehe dort). (N) Asmandius flieht dauerhaft aus der Stadt und verliert jegliches Ansehen. Sein Haus sagt sich schließlich von ihm los, da man ihm seinen Wankelmut in der Schlussphase der Auseinandersetzung nicht verzeiht. Womöglich begegnen ihm die Spieler unter den unwahrscheinlichsten Umständen mitten in einem anderen Abenteuer wieder. (T) Sowohl Flaphyria als auch die Rebellen entdecken, dass Asmandius ein doppeltes Spiel treibt, und befahlen seinen Tod. Auf der Flucht vor der einen Mörderbande läuft er den Schergen der anderen Partei in die Hände und kommt um.

Anthalys: Die Optimatin siegt im Finale entweder oder sie stirbt. (S) Es geht weiter wie bisher, allerdings drängt sie im Verbund mit den Phraisopos das Haus Quoran endgültig immer mehr in die Bedeutungslosigkeit. (N) Aegos übernimmt die Geschäfte in der Stadt und verweigert jegliche Zusammenarbeit mit den ehemaligen Rebellen. Nur wenige Oktale später stirbt er durch ein Attentat – und die Herrschaft über die Rhidaman-Besitztümer wird an einen vielversprechenden Optimaten des Hauses vergeben. Womöglich ein Spieleroptimat.

Flaphyria: (S) Sie wird Brajanopolis neu ordnen und versuchen, die allgegenwärtige Bestechlichkeit und Korruption zu beseitigen. Sie wird das Optrilith fast ausschließlich nach Dorinthapolis schaffen lassen, wo es zum Schutz und Ruhm des Imperiums eingesetzt werden soll. Zahlreiche Cammern ihres Hauses werben um die aufstrebende Optimatin. (N) Wenn ihr Streiter das Götterurteil verliert, wird ihr Haus ihr jegliche Unterstützung versagen und sie wird in Brajanopolis belassen, wo sie vereinsamt und in Schande zurückgezogen lebt. Keiner ihrer ehemaligen Gegner wird der Entehrten die Möglichkeit zu einem ehrenhaften Selbstmord geben wollen. (T) Sollte ihr Streiter sterben, aber ihre übrigen Machenschaften während des Finalszenarios erfolgreich sein, so wird Flaphyria zusammen mit einer kleinen Leibgarde und Schätzen im Wert von etwa 40.000 Aureal aus der Stadt fliehen – sie wird aber von ihren Söldnern hinterrücks angegriffen und schwer verletzt. Die Charaktere können sie einige Meilen vor der Stadt finden – und über ihr Schicksal entscheiden.

Telo'shi: (S) Der Verbrecher wird ein vermeintlich ehrbarer Geschäftsmann und angesehener Bürger der Stadt. Womöglich bietet ihm eines der örtlichen Hohen Häuser auch den Honorartitel an. (N) Sein Rudel löst sich auf, da einige seiner Schwester folgen wollen, andere bei den kleineren Cirkeln unterkommen und wieder andere brave Untertanen werden und sich beispielsweise als Söldner verdingen. Telo'shi verlässt die Stadt und kann in jeder größeren Siedlung des myranischen Nordens als heimatloser, bezahlter Mörder auftauchen. (T) Einer seiner Unterführer mag gegen seinen Patron rebellieren und diesen töten. Vielleicht stirbt er auch beim Eintreiben von Schutzgeld durch den Dolch eines verzweifelten Wirtes.



Anhang I: Weitere bedeutende Meisterfiguren



Gashiteke

Erscheinung: Eine vage an eine Zwergin erinnernde Gestalt, die allerdings irgendwie schief wirkt und einen Buckel aufweist. Die gesamte Kleidung ist verbrannt, ebenso die Haut und teils das komplette Fleisch bis auf die Knochen hinab. Überall stecken spitze Steinsplinter im Körper und erinnern an Hörner oder Auswüchse. Geschmolzenes Metall bedeckt wie eine Rüstung Teile des verbrannten Körpers.

Geschichte: Die Zwergin lebte ein ruhiges und beschauliches Leben – bis sie in kurzer Zeit Ehemann und Tochter verlor, ohne eine genaue Erklärung zu bekommen.

Charakter: Keinerlei Gnade, das Feuer reinigt – verschont es jemanden, hat er den Tod nicht verdient. Aber wann geschieht dies schon einmal?

Rolle: Die Unschuldige, die aus Trauer und Rachsucht wahnsinnig wurde, paktierte und schließlich als Hülle eines mächtigen Dämons endet.

Moral: Alle Moral ist in ihr verbrannt. Ihr ist es egal, wer durch ihre Taten stirbt – solange diejenigen sterben, an denen sie ursprünglich Rache nehmen wollte.

Motivation: Rachegelüste, die immer weiter ausufernd und schließlich in einer Katastrophe enden.

Loyalität: Nach dem Minenunglück ist sie weniger ein lebendes Wesen als die zeitweilige Trägerin einer dämonischen Präsenz.

Konfliktverhalten: Angriff. Gashiteke beziehungsweise der Dämon in ihr ist ausreichend raffiniert, dass sie das angreift, was den ihr verhassten Optimaten von Brajanopolis und den Charakteren am meisten am Herz liegt: die Optrilithmine.

Darstellung: Halten Sie ausufernde Monologe darüber, dass die Schuldigen ihre gerechte Strafe erhalten, während Sie zugleich eine sehr sparsame Mimik pflegen.

Zitate: „Schon in alten Schriften steht geschrieben dass der, der Unrecht tut, durch Feuer und Stein büßen muss.“

Seelentier: Keines mehr

Gashiteke

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 10 **GE** 13
FF 7* **KO** 16 **KK** 14 **SO** 0

Gluthände

INI 14+1W6 **AT** 19** **PA** 13** **TP** 1W6+6**** **DK** N

Lodernder Kuss

INI 14 +1W6 **AT** 16** **PA** 12** **TP** 2W6+8**** **DK** N

LeP 55** **AuP** 120** **AsP** - **MR** 15** **RS** 4 **GS** 5

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (Kohlehaut) / Blutdurst 10, Rachsucht 15***

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Mehrfachangriff, Sturmangriff, Umreißen, Waffe zerbrechen (zum Glühen bringen und dann mit der Gluthand zerbrechen), Waffenlose Kampftechniken: Söldnerstil, Wuchtschlag***

Talente: Raufen 12, Klettern 13, Selbstbeherrschung 18***

Sprachen: Gemein-Imperial 14, Rhoglossa 13

Schwarze Gaben: Blutzauberei, Herrschaft über Niedere Dämonen, Wahrheitssinn, Hand des Folterers, Lodernder Blick

Ausrüstung: Keine mehr

*Ihre Finger wurden dadurch, dass sich ihre verbrennende Haut mit Lederfetzen ihrer feuerfesten Handschuhe verband, zu starren, krallenartigen Gebilden.

**Durch dämonische Essenz verstärkt.

***Weitere früher vorhandene Vor-/Nachteile, Sonderfertigkeiten und Talente sind nicht mehr von Belang.

****Folgeschaden 1W6/KR

Arystyria, die Meuchlerin

Erscheinung: Eine hübsche junge Frau (27, 1,72 Schritt, grüne Augen) mit vollen Brüsten und kurzem, braunem Haar.

Geschichte: Arystyria wuchs in den Armenvierteln der Provinz-Capitale auf und mauserte sich zur Anführerin einer Kinderbande, die fast jeden bestahl. Eines Tages wurde sie erwischt – vom Kleriker eines Phex-Tempels, der von den flinken Fingern des Mädchens begeistert war. Er lehrte sie einiges, doch bevor er ihr seine karmalen Fertigkeiten beibringen konnte, verstarb er – und das Mädchen geriet in immer zwielichtigere Kreise, welche ihre Fähigkeiten nutzten, um Arystyria als Meuchlerin auszubilden. Darin machte sie sich so gut, dass sie schließlich dauerhaft als käufliche Mörderin tätig war. Zuerst im Dienste eines kriminellen Cirkels und später ohne einen Herren und auf eigene Rechnung.

Charakter: Frech, vorwitzig, dreist, vorlaut – und hinter dieser Maske vollkommen verunsichert, weil sie alles, was mit ihrem Auftrag zu tun hat, vergessen hat. Sie versucht, das zu überspielen.

Rolle: Ein Spielstein im Spiel der Mächtigen.

Moral: Moral macht nicht satt! Meine Profession schon.

Konfliktverhalten: Sich mit Charme und tödlicher Gewalt aus schwierigen Situationen retten.

Darstellung: Evangeline Lily in der Rolle der Kate aus Lost.

Zitate: „Und ihr seid? Ich muss doch schließlich wissen, wem ich meine größten Geheimnisse anvertraue!“

Seelentier: Füchsin.

Arystyria

Eigenschaften:

MU 16 **KL 11** **IN 13** **CH 14** **GE 15**

FF 12 **KO 11** **KK 10** **SO 7**

Dolch

INI 18 +1W6 **AT 20** **PA 13** **TP 1W6+1** **DK N**

LeP 34 **AuP 37** **AsP -** **MR 7** **RS 1** **GS 9**

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend, Flink / Arroganz 6, Neugier 5, Gesucht III

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Beidhändiger Kampf I, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Todesstoß, Linkhand

Talente: Dolche 18, Schwerter 12, Anatomie 7, Armbrust 7, Athletik 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 12, Sich verkleiden 14, Sich verstecken 15, Stimmen Imitieren (Menschenähnliche) 8, Überreden 9, Heilkunde Gift 19, Heilkunde Wunden 8, Schlösser knacken 12

Sprachen: Hiero-Imperial 14, Gemein-Imperial 16, Imperiale Lautzeichen 8

Ausrüstung: Mehrere unterschiedliche Sätze Kleidung, darunter auch die Dienerkleidung des Hochzeitsfestes, Haarfarbe, Schminke 1 Waffengift (bis Stufe 15, 3 Anwendungen), 3 Einnahmegifte (je eine Anwendung, bis Stufe 15), mehrere verschiedene Dolche, 1 Athletentrunk D, 1 Heiltrank C, 1 Schnelligkeitstrank E, 1 Scharfsinnelixier D



Anhang II: Gegner

Schläger

Einfache Klienten, Schläger und Geldeintreiber der verschiedenen Parteien haben diese Werte.

Eigenschaften:

MU 13 KL 10 IN 12 CH 10 FF 11
 GE 12 KO 11 KK 12 SO 7
 LeP 30 AuP 31 WS 6 RS 1 MR 0 WS 6 GS 7

Raufen

INI 9 +1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+1 DK S

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Brajanopolis)

Kampfverhalten: Schläger kämpfen, bis sie ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie.

Gardist

Diese Werte gelten für die üblichen Haustruppen, wie sie in Brajanopolis anzutreffen sind (es handelt sich bei diesen Kämpfern nicht um ausgebildete Soldaten), sowie für die verschiedenen Prätoriums-Garden.

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 12 CH 10 FF 12
 GE 13 KO 12 KK 13 SO 8
 LeP 32 AuP 31 WS 6 RS 3 MR 3 WS 6 GS 7

Schwert

INI 13+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Kentema

INI 10 +1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+5 DK S

Raufen

INI 12 +1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1(A) DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Brajanopolis), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gardisten (Offiziere): AT/PA +2/+1, LeP +4, AuP +3, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften (vor allem KO +1, KK +1)

Shinxir-Garde: Reiten +4, Orientierung +2, Körperbeherrschung +2, Kriegskunst +5, Sinnenschärfe +1, Zechen +3

Siminia-Garde: Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sinnenschärfe +3

Kampfverhalten: Gardisten kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen, mit Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Söldner/Soldaten

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 12 CH 10 FF 12
 GE 14 KO 12 KK 13 SO 7

Schwert

INI 13+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Kentema

INI 10 +1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK S

Raufen

INI 12 +1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+1(A) DK H

LeP 34 AuP 31 WS 6 RS 3 MR 3 WS 6 GS 7

Vor- und Nachteile: Eisern / Autoritätsgläubig (ihren Offizieren gegenüber)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Brajanopolis), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Besonderheiten: Flaphyrias Söldner haben größtenteils keine Ortskenntnis.

Kampfverhalten: Soldaten versuchen, in Formation zu kämpfen, und ergeben sich häufig, wenn der Offizier ausgeschaltet oder die Schlachtreihe durchbrochen wurde. Söldner sind deutlich individueller und kämpfen auch alleine weiter – wenn es sich denn lohnt.

Erfahrene Söldner/Soldaten (Offiziere): AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften (vor allem KO +1, KK +1)

Leonir-Kämpfer (Erfahrene / Veteranen)

MU 17/17 KL 10/10 IN 14/14 CH 10/11
 FF 9/9 GE 15/16 KO 17/18 KK 17/18

Khorpranke

INI 16/15+1W6 AT 17/20 PA 15/17 DK S

TP 2W6+5/+6

Ekemon

INI 15/14+1W6 AT 17/20 PA 15/17 DK S

TP 2W6+2/+3

Doros

INI 16/15+1W6 AT 17/20 PA 15/17 DK S

TP 1W6+7/+8

Krallen

INI 17/16+1W6 AT 17/20 PA 15/17 DK H

TP 1W6+1

Biss

INI 17/16+1W6 AT 17/20 PA 15/17 DK H

TP 1W6+4

LE 40/44

RS 3/5

AU 38/42

GS 9

MR 4/6

GR Normal

Vor- und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 9/13, Großwüchsig / Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8/10, Menschenkenntnis 5/8, Selbstbeherrschung 11/15, Sinnenschärfe 8/10, Überreden 6

Besonderheiten: Die Einheit fühlt sich in den engen Gassen nicht besonders wohl und gibt einmal gewonnene feste Stellungen ungern auf.

Kampfverhalten: Da die Leonir fast immer in kleinen Gruppen unterwegs sind, versuchen sie, sich gegenseitig zu unterstützen, eine Phalanx zu bilden und zu zweit einzelne Gegner zu bekämpfen.

Ausrüstung: Khorrpranke (Offiziere) oder Rrondrflamme, Ekemon oder Doros ausgerüstet, Leichte Rüstung

Meuchler

Eigenschaften:

MU 15 KL 13 IN 14 CH 10 FF 12
GE 16 KO 14 KK 13 SO 7
LeP 35 AuP 36 RS 3 MR 3 WS 6 GS 7

Würgedraht

INI 13+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Dolch

INI 10 +1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+5 DK S

Wurfdolch

INI 12 +1W6 AT 19 TP 1W6+1(A) DK H

Vor- und Nachteile: Balance, Eisern / Gesucht II, Verpflichtungen (dem Auftraggeber gegenüber)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Niederwerfen, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Brajanopolis), Ausweichen I+II, ein Waffenloser Kampfstil

Talente: Anatomie 10, Heilkunde Gift 11, Körperbeherrschung 12, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 13, Überreden (Lügen) 10 (12)

Besonderheiten: Versuchen häufig, nur das Opfer, für deren Tod sie bezahlt wurden, auszuschalten und Kollateralschäden zu vermeiden.

Kampfverhalten: Versuchen, aus dem Hinterhalt anzugreifen, dabei möglichst tödliche (oder zumindest einschränkende) Wunden zu verursachen und sich dann schnell abzusetzen.

Erfahrene Meuchler: IN, GE +1, FF +3, LeP +6, Todesstoß, Ausweichen III, eventuell weitere höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Ausrüstung: Mehrere unterschiedliche Sätze Kleidung, Haarfarbe, 1 Waffengift (bis Stufe 10, 3 Anwendungen), 3 Einnahmegifte (je eine Anwendung, bis Stufe 12), mehrere verschiedene Dolche, evtl. eine Fernkampfwaffe (Armbrust).



Kopfgeldjäger

Eigenschaften:

MU 14 KL 12 IN 13 CH 10 FF 11
GE 14 KO 13 KK 13 SO 7
LeP 30 AuP 32 WS 7 RS 3 MR 5 GS 7

Machira

INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Leichte Armbrust

INI 10+1W6 FK 18 TP 1W6+6 10/15/25/40/60

Waffenlos

INI 9+1W6 AT12 PA 12 TP 1W6+1(A) DK H

LeP 30 AuP 32 WS 7 RS 3 MR 5 GS 7

Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Zäher Hund / Arroganz 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Leiterrüstung)

Talente: Körperbeherrschung 7, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 11.

Besonderheiten: Kleine Gruppen, die auch von sich aus aktiv werden, wenn sie eine gesuchte Person entdecken.

Kampfverhalten: Versuchen, ihre Opfer nur kampfunfähig zu machen, aber nicht zu töten.

Erfahrene Kopfgeldjäger: AT/PA +2/+1, FK +4, Betäubungsschlag, Wuchtschlag, eventuell weitere höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Ausrüstung: Häufig mehrere Steckbriefe aus der Region, Seile, Netze, Fesseln, Handfesseln, Knebel.

Gladiatoren

Unter Umständen kann es dazu kommen, dass die Charaktere gegen die Gladiatoren der Arena antreten müssen.

Eigenschaften:

MU 14 KL 11 IN 14 CH 12
FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

Dolch

INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Kurzschwert und Schild

INI 11+1W6 AT 14 PA 15 TP 1W6+3 DK HN

Raufen

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6 (A) +1 DK H

Dreizack

INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK NS

LeP 33 AuP 34 WS 9 RS 0-2 MR 5 GS 7-8

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (je nach Rüstung), Waffenloser Kampfstil Gladiatorenstil, je nach Ausrichtung noch Festnageln oder Linkhand, Schildkampf I

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gladiatoren: AT/PA +3/+1, LeP +4, AuP +2, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Gladiatoren kämpfen mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Sie wissen, dass jeder Kampf ihr letzter sein könnte, und wehren sich bis zur Kampfunfähigkeit.

Ausrüstung: Rüstung und Waffen, Stiefel, lederner Lendenschurz, Andenken an die letzte Liebesnacht

Rhidar

Eigenschaften:

MU 13 KL 12 IN 12 CH 10

FF 11 GE 14 KO 15 KK 15

Wurfspeer

INI 14 +1W6 FK ?? TP 1W6+3

RW 5/10/15/20/30

Säbel

INI 15 +1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Kentema

INI 14 +1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK NS

LE 33 AU 32 AE - MR 8 RS 4

INI 14 GS 6 GR Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), gelegentlich Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Raufen 10, Säbel 9, Speere 10, Wurfspeere 12, Bogen 11, Athletik 6, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Sinienschärfe 5, Etikette 3, Orientieren 5, Götter/Kulte 2, Heraldik 9, Kriegskunst 8, Heilkunde Wunden 9, Lederarbeiten 3

Kampfverhalten: Die Rhidar sind vor allem an einem taktischen Rückzug interessiert, um die Ware/Person/Örtlichkeit, die sie bewachen, zu beschützen.

Ausrüstung: Lederrüstung, Wasserschlauch, Speer

Ascherhogolanen

INI 6+1W6 AT 9 PA 2 TP 1W6+2 DK N

LeP 45 RS 3 WS 9 GS 5 MR 9/10 GW 8

Start-LO 9 Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Brandleiche (Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer), Durch (Feuer) Gehen, Rauch, Regeneration I

Ahnenmacht: Angriff (Feuer), Aura (Feuer), Paraphysikalität II, Formlosigkeit II

Besondere Kampfregeln und -manöver: –

Telo'shis Silberwölfe (5 Stück)

Körperlänge: 6 Spann

Gewicht: 50 Stein

Biss

INI 9+1 W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H

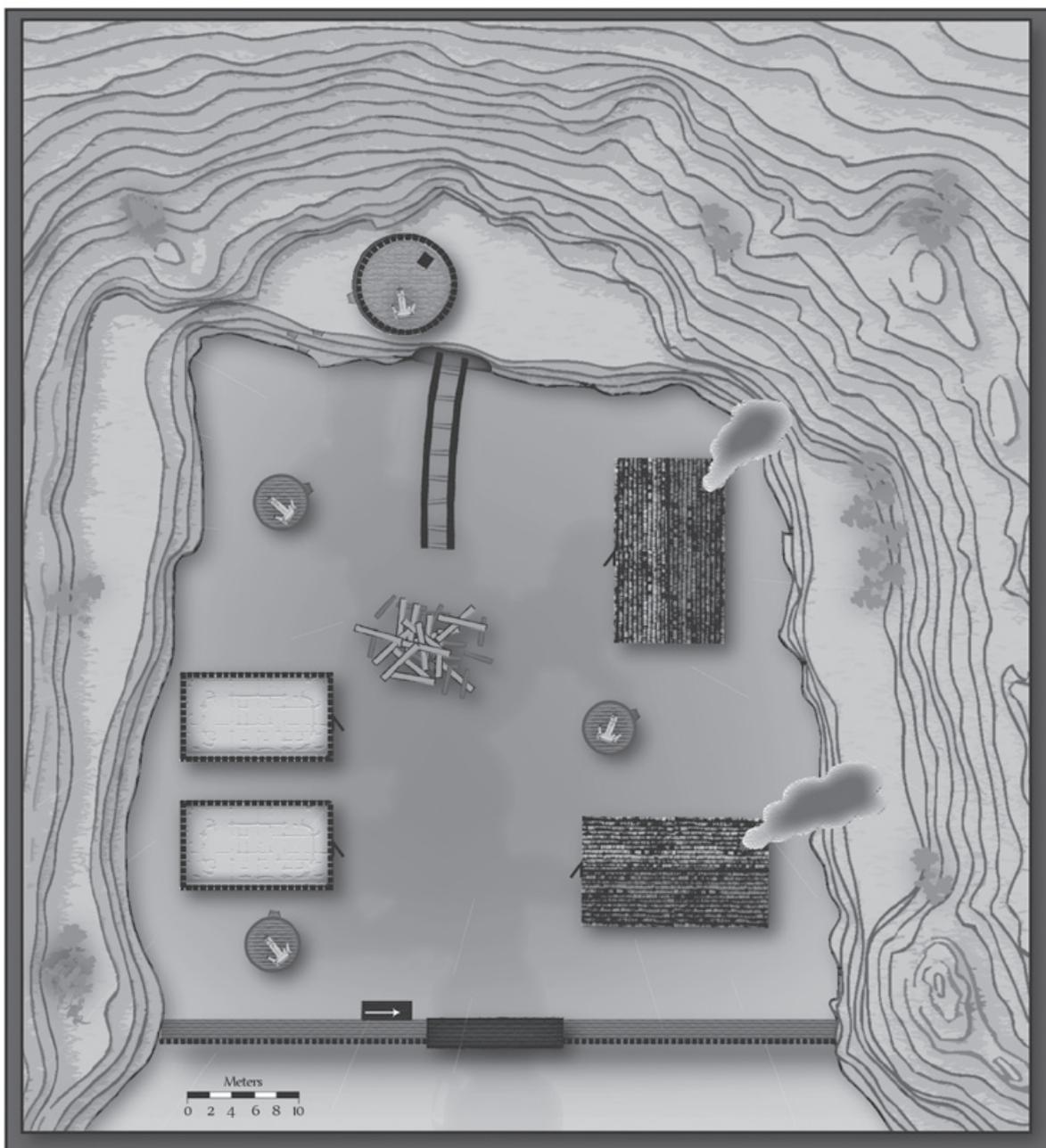
LeP 23 RS 2 KO 11 GS 12 AuP 100 MR 1 GW 5

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen /Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)



Anhang III: Handouts





MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen. Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendsänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Stein der Götter von Marc Jenneßen

In der Bergbausiedlung Brajanopolis im nördlichen Imperium wird eine große Menge reines Optrilith gefunden. Dieses Gestein, sonst nur in dieser Güte im abgelegenen Xarxaron zu finden, löst zwischen den örtlichen Machtgruppen einen Konflikt aus, der mit allen Waffen eines Optimaten geführt wird: Intrigen, Meuchelmord und Magie.

Doch auch übergeordnete Institutionen haben Interesse an dem Fund und mischen sich mit Agenten und Söldnern, Erlässen und Lug und Trug in den Konflikt ein. Und nicht immer ist der, der auf dem ersten Blick ein Schurke ist, auch tatsächlich böse. Und nicht immer ist die scheinbare Sympathiefigur edel und großmütig...

Stein der Götter ist ein Kampagnenband, der ausführlich die Stadt Brajanopolis, ihre Bewohner und Mächtigkeitsgruppen, Ereignisse und Mysterien beschreibt und vierzehn offene und vielseitige Szenarien bietet, welche die Charaktere in den Diensten der unterschiedlichen Machtgruppen erleben können. Diese thematisieren den Konflikt, aber auch einige Nebenhandlungen, und bieten somit viele Variationsmöglichkeiten. Wer oder was ist der Stein der Götter: das gefundene Optrilith oder die Charaktere, die zu Spielsteinen der Mächtigen der Stadt, die ihren Untergebenen scheinbar willkürliche und grausame Opfer abverlangt, werden? Und bleiben die Charaktere ihren Auftraggebern treu oder folgen sie den Verlockungen der Macht?

ABENTEUER M21

SPIELER: 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): hoch / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Interaktion, Eigeninitiative

ORT: die Stadt Brajanopolis; ab 4780 IZ

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Weiteres Hintergrundmaterial, etwa das Regelwerk *Myranische Magie* sowie die Spielhilfe *Unter dem Sternenfleiser*, ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Das Schwarze Auge