

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Weinfest in Bomed

Autor: Hauke Obersteller, irmani.ismadi@stud.uni-goettingen.de

Stufe: Einsteiger bis erfahren. Ort/Zeit: Bomed, Liebliches Feld,
Monat TRA, Gegenwart

Dieses Abenteuer erreichte Platz 12

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene
Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-
Abenteuerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausge-
richtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de
und wolkenturm.de.

Weinfest in Bomed

Hauke S. Obersteller

Kurneustr. 50
48161 Münster

Großer Dank an
Irmani Ismadi

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	2
2	Rahmendaten für das Abenteuer	2
3	Handlungsüberblick über das Abenteuer	2
4	Der Einstieg in das Abenteuer	4
4.1	Die Ankunft in der Stadt	4
4.2	Die Suche nach einer Bleibe	4
4.3	Die Eröffnung	5
4.4	Das Fest hat begonnen	6
5	Rätsel auf dem Plumpsklo	6
5.1	Die Bomeder Weinstube	6
5.2	Das erste Fragment beim Donnerbalken	7
5.3	Pirsch durch die Hintergärten	8
5.4	Der Schwarze Goldgräber	10
6	Auf den Dächern	11
6.1	Die Analyse der Botschaft	11
6.2	Der Praetor	13
6.3	Wasserspeier	14
6.4	Auftritt von Eboreus	14
6.5	Auftritt von Kvalor	15
6.6	Und wieder der Praetor	16
7	Spuk	16
7.1	Der Praetor ruft	16
7.2	Spuk im Tempel	17
7.3	Finale	18
8	Endabrechnung	19
A	Dramatis Personae	20
B	Die Botschaft der Fragmente	21
C	Der Hinterhof	24
D	Kloster der Hesinde	25
E	Die Latrine im Spiel	26

1 Vorwort

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des *Gänsekiel & Tastenschlag* 2006 mit der Themenvorgabe **Spott, Schalk und Narretei**, also Humor im Rollenspiel. Frei nach der Definition Humor ist, worüber man lacht. Meine Erfahrung lehrt, daß Rollenspieler bei jedem Abenteuer lachen, also könnte jedes Abenteuer die Themenvorgabe erfüllen. So kommt dieses Abenteuer nicht mit einer Heer von Schelmen und Kobolden. Keine Feen und Narren werden die Helden unterhalten. Es liegt an den Helden, wie humorvoll das Spiel wird. An Chancen soll es nicht mageln.

2 Rahmendaten für das Abenteuer

Meister: Das Abenteuer ist für unerfahrene Meister nicht geeignet. Insbesondere das Finale erfordert Improvisation.

Spieler: Das Abenteuer enthält keine Kämpfe und wenig Proben. Powergamer werden also keinen Gefallen an diesem Abenteuer finden. Am besten sollten kreative Stadtcharaktere zur Geltung kommen. Es bieten sich einige Gelegenheiten, seine Charaktere auszuspielen.

Charaktere: Die Charaktere müssen keine hohen Werte haben, aber Hintergrundwissen über Aventurien und insbesondere dem Lieblichen Feld sind hilfreich. Exoten sind nicht vorgesehen und müssen vorher mit dem Meister abgesprochen werden.

Es wäre sehr schön, wenn wenigstens ein Held Alt-Bosparano oder irgend eine andere alte Sprache lesen kann, weil das Lesen der Aufhänger für das Abenteuer ist.

Handlungsort: Das Abenteuer spielt in Bomed, einer größeren Stadt am Yaquir im Lieblichen Felde.

Handlungszeit: Am 15. Tag des Monats Travia beginnen im ganzen Lieblichen Feld die Weinfeste. So auch in Bomed. Das Fest dauert eine Woche. In dieser Zeit beginnt die Abenteuerhandlung und wird hoffentlich auch zum Ende geführt.

Das Jahr sollte in der Gegenwart oder nahen Vergangenheit liegen.

3 Handlungsüberblick über das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt in der Bomeder Weinstube. Es ist ein gutes Lokal, in dem der köstliche Traubensaft besonders gut schmeckt.

Wie und warum die Helden in Bomed sind, überlasse ich bequem dem Spielleiter.

Als Anregung sei folgendes gesagt: Bomed liegt an einer wichtigen Kreuzung von Handelsrouten und am Yaquir. Die große Hauptstadt Vinsalt ist nur wenige Tagesritte entfernt. Aber der wichtigste Grund, warum man zu Zeiten eines Weinfestes in Bomed sein sollte, ist natürlich der hervorragende Wein, für den Bomed bekannt ist.

In Bohmed werden die Helden die festliche Stimmung der Stadt genießen. Die Bürger sind so ausgelassen, daß man sich den Festivitäten unmöglich entziehen kann. Nach einer Weile des ausgelassenen Feierns kommt, was kommen muß: die Helden müssen den Donnerbalken aufsuchen.

Dort entdecken sie einen, an die Wand gekritzelt Spruch, der, zur Überraschung der Helden, in Altbosparano verfaßt wurde. Wer nimmt sich die Zeit, in der Sprache der Gelehrten Plumpsklowände zu beschmieren?

Bei Lesen des Spruchs fällt auf, daß er unvollständig ist. Die Neugier der Helden zwingt sie, die fehlenden Teile zu finden. Die Helden werden bald vermuten bei anderen Klohäuschen die restlichen Fragmente zu finden.

Aber die Aborte sind nicht öffentlich zugänglich, so müssen die Helden entweder durch die Hintergärten schleichen oder sie suchen den schwarzen Goldgräber auf. Sein Broterwerb ist das reinigen der Kloaken der Stadt. Er kennt alle Donnerbalken in der Umgebung und kann den Helden helfen.

Nachdem die Helden weitere Herzhäuschen untersucht haben, werden sie alle Fragmente der Botschaft beisammen haben. Die Botschaft spricht von einem lange zurückliegendem Unrecht, das endlich gesühnt werden soll. Der Text verweist auf das Dach des Hesindetempels, wo man sich noch an die damaligen Ereignisse erinnert.

Die Helden werden sich, wieder von Neugierde getrieben, zum Hesindetempel begeben und dort an Weinranken das Dach erklimmen. Auf dem Dach finden sie Wasserspeier. Das sind nahe Verwandte der Gargoyls. Im Aussehen gleichen sie ihren Verwandten, aber sie sind nicht aggressiv, vielmehr schätzen sie die Gesellschaft der Helden. Der älteste Wasserspeier war schon auf der Insel, bevor der erste Mensch sie betreten hatte und kann folglich viele Geschichten erzählen, was er auch tut.

Müde von den ganzen Erzählungen, werden die Helden irgendwann davon laufen wollen. Sie wissen schließlich gar nicht, was sie eigentlich hier oben auf dem Dach suchen. Da erscheint ihnen ein Geist.

Es ist der Geist des Eremiten *Eboreus*. Gelehrten Helden wird einfallen, daß er es war, der mit seiner Klause auf der Insel im Yaquir den Grundstein für den Hesindetempel legte. Aber das hört der Geist gar nicht gern.

In einer langen Rede beklagt er sich über sein Unglück. Von einer Vision geleitet begann er sein Eremitendasein auf dieser Insel. Er wollte sein Leben einer Göttin weihen und das tat er auch. Als Zeichen ihrer Gnade schickte sie ihm *Kvalor*, der ihm zum Freund wurde. Der Göttin der er diente war aber nicht Hesinde sondern Peraine.

Kurz nach seinem Tod verbreitete *Kvalor* die Lüge er sei von der Herrin Hesinde berufen worden. Aus seiner Klause wurde ein Tempel zu Ehren Hesindes und er wurde zum Heiligen erhoben. Wie konnte *Kvalor* nur sein ganzes Lebenswerk so verdrehen?

Die Helden werden seinen Reden folgen. Nachdem der Geist von *Eboreus* geendigt hat erhebt sich eine weitere Stimme. Ein weiterer Geist tritt auf Dach, es ist *Kvalor*. Auch er beginnt eine Rede, in der er einiges richtig stellen will.

Zunächst hatte Eboreus keine Vision, sondern er ist auf die Insel geflohen, weil er gejagt wurde. Wäre er erwischt worden, hätte man seine Hand wegen Diebstal abgehackt.

Er war es, der die Nachricht verbreitete, daß ein Einsiedler in gläubigem Gebet auf der Insel lebte. Er war es, der die Klause erbaute, der die Nahrung beschaffte und die ersten gläubigen Pilger bewirtete. Was läge also näher, daß er bestimme für wen die Klause bestimmt sei?

Die beiden Geister fallen zunächst in ein Streitgespräch, dann schreien sie sich an und schließlich wälzen sie sich auf dem Boden.

Die Helden werden von ihren Erlebnissen dem Praetor berichten wollen, der ihnen aber zunächst nicht glaubt und als Betrunkene abstempelt. Als aber in den darauffolgenden Tagen Eboreus die Mönche und Priester in dem Tempel terrorisiert, schickt der Preator nach den Helden.

Er betraut die Helden mit der Aufgaben die Raserei des Geistes zu stoppen und die bisherigen Schäden zu tarnen.

Die Helden müssen in den Tempelanlagen die Geister suchen und den Streit schlichten. Das entpuppt sich als eine unlösbare Aufgabe, gerade gut genug für die Helden.

4 Der Einstieg in das Abenteuer

4.1 Die Ankunft in der Stadt

Das Abenteuer spielt in Bomed ¹.

Die Handlung beschränkt sich auf drei Orte: Der Platz der Zwölfgötter, die Bomeder Weistube mit der Nachbarschaft und die Tempel- und Klosteranlage der Hesindekirche. Den Auftakt erlebt das Abenteuer auf dem Platz der Zwölfgötter.

Der Platz der Zwölfgötter wird eingeschlossen von der Yaquirbühne, Capella Santa Aldigon, Palazzo Khapitolino, Palazzo Aquileum, Palazzo della Cancellaria, Palazzo des Adlerordens und schließlich das Bomeder Torhaus.

Durch dieses Torhaus werden die Helden, wie alle anderen Fremden die Stadt betreten. Sie werden Bomed hoffentlich ein paar Tage vor dem Weinfestes erreichen, um noch eine Bleibe in der Stadt zu finden.

Doch bevor sie sich auf die Suche nach einem Zimmer machen können, werden sie die umfangreichen Arbeiten auf dem Platz der Zwölfgötter bestaunen. Unzählige Arbeiter schleppen Balken, rollen Fässer und klettern auf Gerüsten. Was nicht alles errichtet wird: Bänke, Tische, Tresen, Bratstuben mit Brennholzlagern, Bühnen für die Spielleute, Girlanden und Wimpel, Badehäuser und ein hohes Podium. Die Wachen errichten Zäune vor den Palazzos und dem Zwölfgötterbrunnen, der die Mitte des Platzes ziert.

Das Podium hat seinen Zugang von der Yaquirbühne, von ihm aus wird das Weinfest eröffnet, indem die Gräfin *Alwene von Oberfels-Phecadien zu Bomed* den ersten Becher Wein der jetzigen Ernte trinkt².

Regeltechnisches: Falls die Helden sich den Platz einprägen wollen, um sich später in den Menschenmassen besser orientieren zu können, lassen sie Proben würfeln. Eine Probe auf KRIEGSKUNST, enthüllt, wo später die Wachen stehen werden, wo man einen sicheren Stand bei einer Panik hat und wo man einen guten Überblick über das Geschehen hat. Welche Tische von den Schankmädchen bevorzugt werden, sieht man mit einer ZECHENPROBE. Mit einer TASCHENDIEBSTAHL Probe kann sich ein Beutelschneider orientieren. Die Künstler und Gaukler können Plätze suchen, die für ihre Vorführungen geeignet sind und auf denen sie von vielen Zuschauern gesehen werden können (GAUKELEIEN, AKROBATIK, SINGEN, SCHAUSPIELEREI).

4.2 Die Suche nach einer Bleibe

Die Stadt quillt jetzt schon über und immer noch strömen Menschen aus dem Torhaus in die Stadt. So werden die Helden hoffentlich schnell versuchen ein Zimmer für die Tage des Weinfestes zu finden.

Viele Herbergen sind schon bis unter das Dach vermietet und die Helden werden häufig abgewiesen, z. B. bei "Adrianas Bierstube", "Yaquirwacht", "Goldenen Lilien" und "Festinas Gaststube".

Aber irgendwann werden die Helden Glück haben. Sie können das letzte freie Zimmer in der "Bomeder Weinstube" mieten. Es ist zwar klein, aber mit ein paar zusätzlichen Heusäcken finden alle Helden in dem Zimmer Platz.

Wegen den Festtagen und der angenehmen Qualität des Hauses sind die Preise weit überteuert. Jeder Held muß pro Woche 4 Dukaten bezahlen.

Die "Bomeder Weinstube" und deren Umgebung wird in späteren Kapiteln beschrieben.

¹Informationen über die Grafschaft Bomed findet man in "Das Reich des Horas" auf Seite 10.

In der Abenteuer Sammlung "Der Preis der Macht" findet man eine Karte der Stadt.

Ein sehr detailreiches Bild von der Stadt wird auf der Internetseite www.veleris.de/bomed gegeben. Insbesondere findet man dort auch eine farbige Karte der Stadt.

²Bei Getränk handelt es sich nur um Traubensaft, weil der Wein noch gar nicht fertig gegoren ist.

Regeltechnisches: Sollten die Helden auf den Gastwirt einen schlechten Eindruck machen verlangt er zusätzlich eine Kautions von 10 Dukaten. Der schlechte Eindruck hängt natürlich mit der Kleidung und der gewählten Ausdrucksweise zusammen. Gelungene CHARISMA Proben verstärken den guten Eindruck, ebenso wie die Vorteilen HERAUSRAGENDES AUSSEHEN, SOZIALE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT und WOHLKLING. Das Gegenteil bewirken die Nachteile VERSTÜMMELT(EINBEINIG,...), ÜBLER GERUCH, UNANGENEHME STIMME, UNANSEHNLICH und WIDERWÄRTIGES AUSSEHEN.

Falls die Helden einen besonders guten Eindruck hinterlassen, können sie den Wirt auf 35 Silberstücke herunterhandeln (ÜBERREDEN). Bei überzeugendem Spiel, wird die Probe natürlich erleichtert oder entfällt.

4.3 Die Eröffnung

Vor dem 15. Travia sind die Bewohner sehr geschäftig. Die Gastwirte stocken ihre Vorräte auf, die Metzger schlachten ein Rind nach dem nächsten, die Gardisten putzen ihre Uniformen, die Strassen werden geschmückt, Feuerholz wird aufgeschichtet, Spielleute proben ihre Vorstellungen, einfach jeder muß noch etwas vor dem Feste erledigen.

So ist an den Abenden in den Tavernen, Gaststuben und Spelunken sehr wenig los. Die Helden werden also wenig zu tun bekommen.

Am 15. Travia ist all die Geschäftigkeit vergessen. Wenn die Hähne von dem Mist krähen, schlafen die Bürger noch ein wenig weiter. Erst wenn Praios schon am Himmel steht, kommen die ersten Bewohner vor die Tür. Ein jeder ist gut gelaunt und man bleibt gerne stehen, um mit dem Nachbarn ein kleinen Plausch zu führen.

Die Straßen sind gekehrt, vor den Fenstern wachsen üppige bepflanzte Blumenkästen und den Pferden werden die Mähnen geflochten.

Man holt frisches Wasser von den Brunnen, um sich zu waschen und legt die besten Gewänder an. Die jungen Mädchen flechten sich bunte Bänder in das Haar, die Älteren holen das kosbarste Geschmeide hervor und diejenigen, die einen Liebsten oder Liebste suchen, tragen Blumen hinter den Ohren.

Zur Mittagszeit strömen die Bewohner scharenweise zum *Platz der Zwölfgötter*, um die Eröffnung zu erleben. Das Fest wird dieses Jahr von der *Gräfin Alwene von Oberfels-Phecadien zu Bomed* eröffnet. Ihre Vorredner sind der *Bürgermeister Maestro Carinio* und als Vertreter der zwölgöttlichen Kirche der Praetor des Hesindetempels *Liturhard aus Veleris*.

Das Gemurmel und die weite Entfernung verhindern, daß die Helden die Redner auf dem Podium gut verstehen.

Um die langen Reden der Bevölkerung erträglich zu machen, gibt es den Narren *Leinus Gell Pietel*. Offiziell wird er der Zeremonienmeister genannt. Er kündigt die Sprecher an, wobei seine flinke Zunge mehr sagt, als ein gemeiner Bürger wagen würde.

Bei dem Bürgermeister fragt er das Publikum: "Ist immer noch dieser Carino euer Bürgermeister oder hat Aldubhor das Amt? Die Aufgaben erfüllt er ja schon.". Bevor der Praetor Liturhard das Wort erheben kann, kommt ihm Leinus zuvor: "Gestern war ich im Rhaja Tempel. Als ich ging, sagten sie mir, keiner ihrer Priester könne heute kommen, darum schicken sie einen von der Konkurrenz". Den Vornamen von der Gräfin verwechselt er mit Armene. Manche Neider warfen der Gräfin vor, sie habe wegen persönlichen Gefälligkeiten das Amt bekommen und nicht wegen ihrer Kompetenz.

Zudem balanciert er auf dem Geländer, macht Handstände und schneidet Griemassen, wenn die hohen Herren ihre Rede halten.

Ohne es zu ahnen löst der Praetor Liturhard das Unglück aus, welches die Helden in den kommenden Tagen beschäftigen wird. Während seiner Rede preist er die Zwölfgötter, die den Menschen den Wein schenken. Tsas erschuf die Trauben, Peraine läßt die Früchte wachsen und

reifen und Hesinde segnet die Winzer mit der WEisheit den besten Wein zu keltern.

Als *Eboreus* in seinem Grab davon hört, dreht er sich vor Wut. Für ihn ist der Wein alleine Peraines Wohlwollen zu verdanken. Daß dazu auch noch Hesinde mit den Seegnungen des Weins in Verbindung gebracht wird, ärgert ihn um so mehr.

Augenblicklich beschließt er seine Ruhe aufzugeben, um den Tempel seiner eigentlichen Bestimmung zuzuführen. Er sinnt nach einem Plan.

Reltechnisches: Verlangen sie SINNESSCHÄRFE Proben von den Spielern, falls sie den Reden verstehen wollen. Eine SINNESSCHÄRFE Probe könnte für einen Taschendiebstahl stehen. Gelingt sie, greift ein Helden unbewußt zu seinem Geldbeutel und verscheucht den Beutelschneider. Geht die Probe nur knapp daneben, merkt der Held den Verlust, aber der Dieb flüchtet schon und die Helden können die Verfolgung aufnehmen. Ansonsten merkt der Held den Diebstahl erst, wenn er etwas bezahlen will.

4.4 Das Fest hat begonnen

Nachdem die Gräfin ihre letzten Worte gesprochen hat und ein Becher Traubensaft leergetrunken hat, beginnen die Festlichkeiten. Stimmen, Gelächter und Musik erfüllen die Luft. Das Essen ist reichlich und der Wein fließt in Strömen.

Hier bietet sich den Spielern die Möglichkeit, ihre Helden auszuspielen. Alles ist möglich: Große Schlägereien, amoröse Abenteuer, leicht verdientes Geld mit Gaukelleien.

Bereiten Sie den Helden maßgeschneiderte Situationen, in denen ihre beste Seite zum Vorschein kommt. Dadurch hebt sich die Stimmung am Spieltisch ungemein.

5 Rätsel auf dem Plumpsklo

5.1 Die Bomeder Weinstube

In diesem Gasthaus finden die Helden eine Ruhepol während des Festes. Geleitet wird sie von der Frau *Isewein*. Ihr zur Seite stehen Knechte und Mägde: *Alrik*, *Oddar*, *Isora*, *Witta* und *Blandina*. Ihre Familienmitglieder helfen ihr auch, wo sie nur können. Ihre Mutter, die *alte Raxa*, arbeitet in der Küche. Ihr Mann *Vierwein* ist ständig in der Stadt und im Umland unterwegs, um Einkäufe zu erledigen. Die Kinder *Adelwein*, *Preweine* und *Weinhold* bedienen die Gäste. Alle zusammen werden Familie *Weinlieb* genannt.

Das Gasthaus wird sauber geführt und die Gäste sind ehrliche Leute. Im Erdgeschoss ist eine große Schankstube, in der die besten Weine der Umgebung gereicht werden. Wer hier ein Bier bestellt kann lange warten. So kommt es, daß gelegentlich Adelige und Gelehrte sich hier treffen. Die Gaststube verzichtet aber auf überflüssigen Luxus. Das Mobiliar ist einfach, nur wenig Zierrat hängt an den Wänden und die Bediensteten tragen keine Livrees.

Die Helden werden sicherlich sich hier auch mit den Weinen des Yaquirtales beschäftigen. Die Wirtin erklärt einem gerne die feinen Nuancen zwischen den Weinen und organisiert ehe man sich versieht eine Weinprobe.

Hier ist eine Liste der bekanntesten Weine, die aber noch erweitert werden kann:

Name	Beschreibung	Preis pro Liter
Elenviner	billiger Weiß und Rotwein	1 S
Aranischer Schlauchwein	feiner Rotwein	6 S
Yaquirtaler Madawein	prickelnder Weißwein	7 S
Hornenfurter Lebensquell	spritziger Rose	8S
Sikramtaler	trockener Rot und Weißwein	9 S
Arivorner Blut	schwerer Rotewein	2 S
Goldfelser Morgenrot	herber Rotwein	3 S
Raschtulswaller	schwerer Rotwein aus blaue Trauben	4 S
Bosparanjer	feinster Schaumwein	2 D
Bomedes Spätlese	gehaltvoller Weißwein	8 S
Horasquell	erfrischender Weißwein	6 S
Aldubhor trocken	Rotwein mit fruchtigem Bukett	7 S

Es sind noch viele andere Gäste außer den Helden in der Stube. Hier können weitere Meisterpersonen nach Bedarf eingebaut werden. Z. B. kann man schon das Folgeabenteuer vorbereiten, indem dessen wichtigsten Akteure vorgestellt werden.

Eine schwierigere Variante wäre es, ein zweites Abenteuer zu überlagern.

Regeltechnisches: Bei einem Volksfest werden die Spieler hoffentlich versuchen ihre Charaktere zu entfalten. Sie werden musizieren, verführen und stehen.

Aber mancher Held wird einfach nur feiern und damit alkoholische Getränke zu sich nehmen, z. B. Wein. Und damit kommt das Talent ZECHEN zur Anwendung. Es gibt viele Möglichkeiten, von denen ich folgende bevorzuge:

Mit jedem Getränk steigt der Alkoholpegel. Der wird mit den Alkoholpunkten (AP) gemessen. So erhält ein Spieler für ein Glas Wein oder Bier 1 AP. Bei Branntwein sind es schon 2 AP und ein Premer Feuer ist gute 3 AP wert.

Es gibt nur einen Weg die AP zu vermindern: Abstinenz. Jede Stunde absoluter Enthaltbarkeit vernichtet einen AP.

Während die AP steigen müssen die Spieler regelmäßig ZECHEN-Proben bestehen, wobei die um die Höhe der AP erschwert ist.

Falls die Probe gelingt geschieht nichts. Sollte die Probe jedoch mißlingen, verschwinden alle AP, aber die Betrunkenhitsstufe steigt.

Die Stufe zeigt die Beeinträchtigung des Helden an.

1. **Stufe = Schwibbs** Der Spieler muß beim Sprechen jedes "r" durch ein "l" ersetzen.
2. **Stufe = Ausgelassen** Der Spieler muß singen. Beliebt sind Seemannslieder. Wahlweise kann er auch in eine Tanzwut geraten.
3. **Stufe = Gleichgewichtsstörungen** Solange der Spieler auf einem Stuhl sitzt muß er den Oberkörper hin- und herwiegen. Sollte er gar aufstehen, muß er den Spieltische mehrmals torkelnd umrunden (auch falls er dringend auf Klo muß).
4. **Stufe = Koma** Der Spieler muß sich auf den Boden legen und darf sich weder bewegen noch sprechen.

5.2 Das erste Fragment beim Donnerbalken

Irgendwann wird es so weit sein, daß ein Charakter den Donnerbalken aufsuchen muß. Achten Sie darauf, daß der Zeitpunkt des Besuchs nach der Ansprache des Praetor *Liturhard* liegt und daß es auch noch hell ist. Zusätzlich achten sie darauf, daß der Charakter Bosperano lesen kann.

Auf dem Plumsklo entdeckt der Charakter einen Schriftzug. Es handelt sich dabei nicht um irgend eine vulgäre Schmiererei, sondern es ist ein Fragment in der Sprache der Gebildeten, Bosparano.

Eine Abschrift des Fragments finden Sie im Anhang.

Hoffentlich interessieren sich die Spieler für dieses Fragment, sonst ist das Abenteuer hier schon beendet.

Aus dem Fragment können sie einiges schließen. Zunächst wird von einem “Unrecht” geschrieben, ein Wort, bei dem jeder Held hellhörig wird. Weil das Fragment mitten in einem Wort beginnt und auch aufhört, schließt man, daß es weitere Fragmente gibt.

Weil die Helden das Unrecht sühnen wollen, müssen sie die weiteren Fragmente finden, um die Botschaft zu komplettieren. Wo die weiteren Fragmente sind, können die Spieler nicht wissen, aber es ist eine gute Strategie, sich bei den Plumsklos der Umgebung umzusehen.

Schlaue Spieler³ kommen auch auf die Idee, zu fragen, wer die Botschaft an die Wand geschrieben haben könnte. Dieser Lösungsansatz führt auf die Spur des schwarzen Golgräbers, von dem weiter unten berichtet wird.

Regeltechnisches: Die Sprache BOSPARANO hat eine Komplexität von 21. Ab einem TaW von 3 können einzelne Worte entziffert werden, ab einem TaW von 7 kann man den Sinn der Worte verstehen und ab einem TaW von 11 kann man die Botschaft komplett lesen.

Gelehrte mit einem TaW von 18 oder höher, erkennen, daß die Wortwahl schon ein paar Jahrhunderte veraltet ist. Sie ist aber auch typisch für das Yauquirtal. Der Text erinnert zusätzlich an rituelle Schriften.

In so einem kleinen Text stecken viele Informationen, so kann man auch auf den Charakter des Verfassers schließen und die Anatomie des Schreibers.

Was sollte man machen, falls niemand Bosparano beherrscht? Nun ja, es gibt verschiedene Weg, man kann Bosparano durch eine andere Sprache ersetzen, man führt einen NSC ein, der als Übersetzer dient, oder man läßt die Finger von diesem Abenteuer.

Da sich die Helden lange in der Umgebung einer Fäkaliengrube befinden, hat das Auswirkungen auf ihren Geruch und Geruchssinn. Sie selbst werden den Geruch der Umgebung annehmen und der CHARISMA-Wert sinkt um einen Punkt, bis die Helden ihr nächstes Bad nehmen.

SINNESSCHÄRFE-Proben in den nächsten Stunden, die sich auf den Geruch beziehen, sind erschwert. Sollte der GERUCHSINN HERAUSRAGEND sein, ist das Plumsklo eine Beleidigung. Der herausragende Sinn verflüchtigt sich und kommt erst nach einem Tag wieder, nachdem er ausgiebig geschmolt hat. Die folgenden Wochen, plagen den Charakter Alpträume mit den übelsten Miasmen.

EITLE Helden werden sich weigern, länger als nötig, bei der Kloake zu verweilen. Hier ist eine Probe auf die schlechte Eigenschaft notwendig.

Wie sich KRANKHAFTE REINLICHE Charaktere verhalten, muß nicht gesagt werden.

KRANKHEITANFÄLLIGE Helden haben es schwer, denn alle Helden müssen KONSTITUTIONSPROBEN ablegen. Sollten sie nicht bestehen, werden sie sich eine Krankheit aufhalsen, z. B. TRIEFNASE oder GÄNSEPUSTELN.

5.3 Pirsch durch die Hintergärten

So die Helden Interesse für das Fragment zeigen und die übrigen Teilstücke finden wollen, werden sie suchen. Das erste Fragment fanden sie beim Abort, genau wie die weiteren Botschaften, die bei den Plumsklos der Nachbarschaft niedergeschrieben sind.

Die Helden werden also die Hintergärten der Nachbarn durchstreifen auf der Such nach weiteren Scheißhäusern.

³Leider kann man sich auf die Intelligenz nicht verlassen. Vielmehr verhält sie sich wie ein scheuer Eisvogel: Wenn man ihn sucht, sieht man ihn nicht, sieht man ihn, ist keine Kamera zur Hand

Dabei werden sie auf ungeahnte Schwierigkeiten stoßen. Hier seinen nun ein paar beschrieben.

Das zeternde Waschweib

Nciht alle in Bomed können feiern. Mancheiner muß selbst an diesen Tagen arbeiten. Dazu gehört die *Olga*. Sie scheuert und spühlt die weißen Laken und breitet sie zum trocknen aus. Dabei beobachtet sie die umgebenden Gärten genau. Fremden ist sie sehr mißtrauisch gegenüber. Sobald sie Fremde als Taugenichtse, Verbrecher oder Unholde erkannt hat, beginnt sie mit einer unglaublich lauten Leidenslitanei.

Obwohl jeder Olga kennt, öffnen sich die Fenster. Viele wollen sehen, was passiert ist.

Vor dem Publikum blüht sie dann richtig auf. Zunächst bezichtigt sie die Fremden, als Beutelschneider, Trickbetrüger und schließlich Wäschediebe. Danach jammert sie über ihre Hilflosigkeit, mit der sie den Halsabschneidern ausgeliefert ist. Die Vermutung, die Fremden könnten die Wäsche beschmutzen, dient als Auftakt zur nächsten Steigerung. Alle Heiligen ruft sie herbei, um ihr zu helfen. Sie kennt viele Heilige, und der gute Anstand verbietet es, die Todesursache der Heiligen nicht zu nennen. Da kein Heiliger kommt, ruft sie noch die Götter an, mit alle ihren Beinamen. Da auch sie nicht helfen, nimmt sie ihr Schicksal selbst in die Hand in der Form eines Teppichklopfers. Mit dem jagt sie die Helden, durch manchen Busch.

Als Spielleiter üben sie die Szene am besten vor dem Spiegel, bis sich Mitbewohner oder Nachbarn besorgt nach Ihnen erkundigen.

Der Hund, der nur spielen will

Wie in vielen Gärten gibt es auch in diesem ein Hund. Zum Übel der Helden ist er auch nicht angeleint. Sobald er die Helden sieht, wird er ihnen hinterher laufen, in der Hoffnung neue Spielgefährten zu finden.

Falls die Helden tatsächlich mit ihm spielen, haben sie einen neuen Freund gefunden, der ihnen auf Schritt und Tritt schwanzwedelnd folgt. Sobald die Helden ihm keine Aufmerksamkeit mehr schenken, fängt er an zu bellen und umtänzelt die Helden.

Sollten die Helden den Köter verscheuchen wollen, werden sie sich einen Feind machen. Er knurrt, fletscht die Zähne und kläfft bis die Bewohner der anliegenden Häuser aufmerksam werden.

Reltechnisches: Hier sind Helden gefragt, die besonders gut mit Tieren können. Hilfreich sind dann die Talente REITEN, TIERKUNDE, FLEISCHER, HUNDESCHLITTEN FAHREN und VIEHZUCHT. Bei RAUBTIERGERUCH wird der Hund das Weite suchen und ein TIERFREUND hat leichtes Spiel.

Bei dem Hund handelt es sich um einen Tuzaker⁴ und heißt *Rupert*.

Bande von Lausebengeln In den Bäumen haben die Kinder der Nachbarschaft Beobachtungspunkte und Baumhäuser angelegt. Von dort aus sehen sie die Helden durch die Gärten schleichen. Sie sehen, daß die Helden die Herzhäuschen suchen. Es wäre doch gelacht, wenn man den Fremden nicht einen Streich spielen kann.

Ein Häuschen ist nur über ein Brett erreichbar. Dort lockern sie die Steine, auf denen das Brett ruht, sobald einer es überqueren will.

Klassisch ist der Plan, einen Wassereimer über die Tür zu stellen, der sich nach unten ergießt, sobald jemand die Tür passiert.

Legen sich die Helden mit den Kindern an, werden sie sich mit Tannenzapfen zur Wehr setzen. Von den Bäumen aus, bewerfen sie die Helden, und sie sind geübte Werfer.

Schließlich haben sie auch noch ein Netz in ihren Bäumen, mit dem sie ihr Opfer einfangen und in den Teich werfen.

Die Anführer dieser Rabauken sind *Traviane*, *Parzifex* und *Rukus*.

Reltechnisches: Die Kinder haben natürlich vor hochgestellten Persönlichkeiten Respekt und werden sie verschonen. Es ist eine gute Gelegenheit zu bewerten, ob sich die Spieler rollenkon-

⁴Drachen Greifen Schwarzer Lotus, 2. Auflage, S. 31

form verhalten. Die Kinder werden vor einem Adligen ohne Stil schnell die Erfurcht verlieren und um so ärgere Scherze mit ihm treiben.

Sollte es zum Kampf mit den Kindern kommen, werden die Eltern sehr schnell zur Stelle sein und den Helden eine ordentliche Abreibung verpassen.

Neugierige Anwohner

Es gibt dann noch die Anwohner der Gärten. An vielen Beeten wird das Unkraut gejätet, die Gänse und Hühner werden gefüttert und an den Häusern werden Ausbesserungsarbeiten vorgenommen. Selbst an den Feiertagen gibt es Menschen, die arbeiten.

Fremde bleiben nicht unentdeckt und mißtrauisch beäugt. Niemand mag gerne Fremde, die hinterm Haus die Gärten durchsuchen. Das Mißtrauen ist groß.

Die Helden können verschiedene Strategien wählen. Sie schleichen heimlich durch das Gebßch, sie können die verlaufenen Hotelgäste spielen, sie können ihren Charme spielen lassen oder vielleicht einen Einheimischen überreden ihnen zu helfen.

Regeltechnisches: Je nach vorgehensweise der Spieler sind verschiedene Talente, Vor- und Nachteile relevant.

Bei der heimlichen Art sind die Talente SCHLEICHEN, VERSTECKEN und WILDNISLEBEN interessant.

Bei dem kommunikativen Ansatz wird weitaus mehr interessant. Gehen sie die Heldenbögen ihrer Spieler durch und schreiben sie sich die wichtigen Gesellschaftlichen Fähigkeiten auf.

5.4 Der Schwarze Goldgräber

Die Helden, die erst denken bevor sie handeln, werden sich fragen, wer denn die Botschaft geschrieben haben könnte. Durch Fragen bei der Familie *Weinlieb* oder andern Hausbesitzern, werden sie hören, daß vor einer Stunde der schwarze Goldgräber die Aborte kontrolliert hat.

Er ist in der Stadt bekannt, und ist schnell zu finden. Aber er gehört zu am meisten verachteten Stadtbewohnern. Jeder der sich nach ihm erkundigt oder gar mit ihm sprechen will, sinkt im Ansehen der Stadtbevölkerung. Er ist einfach ein schlechter Umgang.

So wird er häufig bekeidigt und die Straßenjungen bewerfen ihn mit Dreck, wenn sie können.

Die Helden finden ihn in einer Seitengasse in einem Faß, daß seine Wohnung in diesen Tagen ist, auf das Fest traut ersich nicht.

Für ein kleines Trinkgeld wird er den Helden gerne folgendes berichten:

Vorhin, da ging ich durch die Gärten. Da passierte was merwürdiges. Ein Heiliger verirrte sich in meinen Kopf. Er sagt, er komme von Peraine persönlich. Ich solle eine Botschaft überbringen. Ich fragte "Welche Botschaft?". Da schwieg der Kerl. Schließlich sagte er was und ich schrieb es auf. Dann überlegte er wieder. Ich muß arbeiten, also ging ich weiter. Dann sagte er wieder was und ich schrieb es wieder auf. Das ging so weiter. Der war echt langsam. Ich habe wohl an jedem Klo eteas geschrieben.

Es ist merkwürdig, ich kann gar nicht schreiben. Aber irgendwie konnte ich es in diesem Augenblick. Das war echt krass.

Der Geist von *Eboreus* hat sich in den Geist vom Goldgräber breitgemacht. Es war Zufall, daß er grade ihn gewählt hat.

Falls Sie den Spielern noch mehr Informationen geben wollen, tun sie es. Der Goldgräber kann naoch von der Stimme berichten und dem Charakter des *Eboreus*.

Zur Person: Was sein echter Name ist, weiß noch nicht einmal er selbst. Er ist ein dürrer groß gewachsener Mann. Lange schwarze Haare fallen bis auf seine Schultern, seine Wangen sind dreckig und er hat keine Schneidezähne mehr. In schmutzigen Lumpen ist er gehüllt und hat einen fürchterlichen Keuchhusten.

Er ist ein Eigenbrötler, der am besten alleine zurechtkommt. So wird er zu engen Kontakt vermeiden. Für bare Münze ist er jedoch hilfsbereit.

Lassen wir ihn selbst berichten:

Hallo meine Freunde, ich bin der schwarze Goldgräber. Schaut nicht so, ich grabe wirklich nach Gold. Ohne mich würden die reichen Aldubhors nicht mehr schießen können! Ich mache deren Scheißgruben leer. Da staunt ihr, nee. Was meint ihr, was man da alles findet in den Kloaken, ich könnt euch Geschichten erzählen, Aber im Sommer darf ich nicht arbeiten, das stinkt zu sehr in den Nasen der hohen Herren.

Und so habt ihr Glück mich als ausgewiesenen Stadtführer zu haben, ich zeige euch die besten Schlafplätze, die billigsten Speisen und alles was ihr sonst so braucht.

Na mein Junge, bist ja noch ganz grün hinter den Ohren, ich kenne da ein paar Frauen, die könnten dir gefallen, ...

Und was sagt ihr, von jedem ein Kreuzer und ich stehe zu euren Diensten.

Regeltechnisches: Helden mit NIEDRIGER SOZIALSTUFE oder **sozialer Anpassungsfähigkeit** werden mit dem Goldgräber gut aus kommen.

Adlige gegenüber ist er eher verschlossen und erzählt nur das nötigste.

6 Auf den Dächern

6.1 Die Analyse der Botschaft

Schließlich werden die Helden alle Fragmente beisammen haben und die Botschaft zusammensetzen. Damit haben wir den Aufhänger des Abenteuers.

Durch eine kleine Diskussion werden die Spieler einiges schlussfolgern. Sollten sie nicht weiterkommen, kann man ihnen in Person der Weinliebs oder des schwarzen Golgräbers helfen.

Die ersten vier Zeilen verweisen auf ein altes Unrecht. Das ist die Luft die jeder Held atmet, dort wo ein Unrecht geschieht, ist er zur Stelle, um für Gerechtigkeit zu streiten. Aber es ist nicht nur ein Unrecht, sondern eine immer währende Sünde, also etwas das lange zurückliegt. Hier sind wahrlich große Helden gefragt, weil sonst kleine Helden das Problem schon längst gelöst hätten. Das sollte reichen die Spielerhelden zu motivieren.

Die nächsten fünf Zeilen legen das Geschehen auf klerikalen Gebiet fest. Die Sünde wird zu einem Frevel gesteigert. Und es wird die Art des Frevels festgestellt. Es wurde nicht geklaut oder irgendjemand gemeuchelt, sondern es wurde etwas verkehrt also eine Fehlentscheidung getroffen. Ob diese aus Unwissenheit oder wegen eigener Vorteilsnahme getroffen wurde, ist nicht klar.

Das folgende Zeilenpaar ist für die Helden eher erschütternd, denn nicht sie werden den Frevel rächen. Der Verfasser der Botschaft sieht sich selbst als Heilsbringer.

Die letzten Zeilen legen die Aufgabe für die Helden fest. Sie sind dafür da, den Verfasser Eboreus herbei zurufen. Die Halle der Erkenntnis könnte der Tempel oder das angrenzende Kloster der Hesinde sein. Über den Köpfen der Gelehrten kann nur auf den Dächern der Klosteranlage sein. Das Madamal steht gerne Nachts hoch am Himmel. Zusammengefasst sollen die Helden mitten in der Nacht auf das Dach des Hesindetempels klettern und laut den Namen Eboreus rufen.

Mit ein wenig Arbeit können sich die Helden noch weitere Informationen beschaffen. Der Name Eboreus ist jedem Bomeder bekannt, vielleicht kennen sogar die Helden diesen Namen, denn das Kloster der Hesindekirche heißt "Kloster Sankt Eboreus der Allweisen zu Bomed".

Was die Helden von der Stadtbevölkerung erzählt bekommen, könnte so klingen:

Eboreus war der Gründer des Klosters. Er lebte als Eremit auf der Insel, als es die Stadt noch gar nicht gab. Die Leute kamen zu ihm, um nach Rat zu fragen. Schließlich bauten sie ein Haus um ihn herum. Es war das erste Haus auf der Insel. Es stand genau dort, wo jetzt der Altar im Tempel ist.

Die hiesigen Bauern rufen ihn gerne an, wenn sie eine Entscheidung treffen wollen. Er hält auch seine schützende Hand über die Weinfelder des Klosters und der Winzer.

Im Kloster selbst werden die Helden die Lehrschrift des Praetors Liturhard aus Veleris finden, dessen Einleitung wir hier niederschreiben:

Sankt Eboreus ist der geistige Gründer des hiesigen Klosters. Die Stiftungsurkunde ist 436 Jahre alt, aber schon Jahrhunderte vorher standen hier geweihte Gebäude. Schätzungen sagen, daß Sankt Eboreus vor über 800 Jahren gelebt haben soll. Wir besitzen keine Schriften mehr aus diesen Zeiten, so stützt sich unser Wissen auf direkte Eingebungen und Visionen.

Was wir wissen ist folgendes. Sankt Eboreus war ein einflussreicher Berater des damaligen Adels. Sein Rat war überall gefragt und er reiste von Hof zu Hof. Leider wurde sein Rat nur selten befolgt. Sankt Eboreus erkannte, daß es nicht sein Rat war, den die Herrscher suchten, sondern seine Gesellschaft. Sie verlieh den Höfen und den Herrschern selber den Anschein der Gelehrsamkeit.

Sankt Eboreus zog sich zurück auf eine Insel im Yaquir. Als sich die Kunde verbreitete ein Gelehrter wohne auf der Insel, reisten die Menschen zu ihm. Aber dieses Mal waren es die Bauern, Fischer und Holzfäller. Sie setzten zur Insel über und fragten ihn. Im Gegensatz zu den Herrschern befolgten die einfachen Leute seinen Weisungen und das Yaquirtal erblühte. Die Felder trugen reiche Ernte, es wurden mehr Fische den je gefangen und die Holzfäller erfanden die Säge.

Eines Tages kam ein Bauer und fragte: "Gelehrter Eboreus, meine Äcker sind bestellt, meine Lager sind voll und meiner Familie geht es gut. Was soll ich jetzt machen?". Sankt Eboreus erwiderte: "Deine Felder tragen die einfachen Früchte, die unsere Leiber sättigen. Doch was speist unsere Seele? Nimm diese Weinrebe und pflanze sie an. Ihre Früchte sind die süßesten unter der Sonne. Iss sie aber nicht, sonder presse ihren Saft aus und lasse ihn in Fässern gähren.". Sankt Eboreus übergab dem Bauern eine Pflanze, die die saftigsten Trauben trägt⁵. Das war die Geburtstunde des Bomedes Weines.

Wer von Sankt Eboreus spricht, muß auch vom gesegneten Kvalor sprechen. Er war es, der auf seinem Floß die Fragenden zur Insel übersetzte. So wundert es nicht, daß er der Schutzpatron der Fährleute geworden ist.

Die Gelehrsamkeit des Sankt Eboreus zog auch Studenten an. Sie verweilten auf der Insel, um von Sankt Eboreus zu lernen. Nach seinen Anweisungen errichteten sie eine Schule, in der er sie unterweiesn konnte. Die Keimzelle unseres heutigen Klosters war gelegt.

Wegen seiner Taten ist Sankt Eboreus der Patron der Bauern und insbesondere Weinbauern.

Über das Leben von Eboreus läßt sich leicht noch mehr finden. Bei Bedarf denken Sie sich etwas aus: Namen seiner Schüler, Konflikte mit dem Adel, direkte Begegnungen zwischen Hesinde und Eboreus usw. .

Regeltechnisches: Wie oben schon erwähnt wurde, kann man mit einem hohem TaW in BOSPARANO Rückschlüsse über den Verfasser anstellen. Der Text hat eine rituelle Form, aber er könnte besser formuliert sein. Die Wortwahl ist hoffnungslos veraltet und übergeordnetes Prinzip, bzgl. Wortwahl oder Rythmus ist nicht zu erkennen.

Ab einen TaW von 10 in GÖTTER & KULTE kennt ein Held Eboreus. Falls jemand im Lieblichen Feld aufgewachsen ist, reicht ein Wert von 4.

Nicht jeder darf die Bücher der Klosterbibliothek sehen. Da ist ein genügend hoher SOZIALSTATUS angebracht. Gelehrte und Magier dürfen sogar direkt die Buchbestände inspizieren. Allen anderen hilft der Bibliotheka gerne weiter.

⁵Alle Trauben anderer Weinstöcke sind dagegen ausgedörrt und fade. Heute ist die neue Weinsorte als Yaquirrebe bekannt. Insbesondere um Bomed wird sie bevorzugt angebaut und es ist zu vermuten, daß diese Traube der Grund für die hervorragende Qualität der Bomedes Weinproduktion ist.

WINZER und andere Helden, die etwas mit Wein am Hut haben, kennen die Yaquirrebe. Sie kennen ihre einzigartige Qualität aber auch die Problem, sie in anderen Regionen, als um Bomed anzubauen. Bisher ist kein weiterer Ort gefunden worden, außer Bomed, wo sie gedeiht. Warum das so ist weiß niemand.

6.2 Der Praetor

Nicht jeder Held klettert gerne auf den Dächern irgendwelcher Tempel herum. Sollte man nicht den Praetor warnen? Wie es aber so in Heldengeschichten ist, muß erst das Unglück geschehen, bevor man den Helden glaubt.

So ergeht es den Helden auch in dieser Geschichte. Wenn sie höflich fragen werden sie zum Praetor vorgelassen, nachdem zwei Priester ihre Namen, Berufe und Wohnsitz festgestellt haben.

Der Praetor nimmt ein Mahl zu sich, während er sich ihre Geschichte anhört. Nach reiflicher Überlegung verbietet er den Helden auf das Dach zu klettern und schickt sie dann fort.

Pausentechnisches: Vielleicht ist hier eine geeignete Stelle eine Spielpause einzulegen. Viele Spieler haben die Angewohnheit sich eine Pittza zu bestellen oder einen anderen Bringdienst zu bemühen. Gewohnheiten müssen gebrochen werden. Ich schlage vor einmal gemeinsam zu kochen. Das beste wäre natürlich ein schöner Braten in Weinsauce, aber der muß schon ein Tag vorher vorbereitet werden.

Ich schlage drei Rezepte⁶ vor.

Das erste Rezept ist der *Obatzda*, den ich in Andechs kennenlernen durfte:

Zutaten pro Person: Ein 200g Camembert, 100 g Butter, eine Zwiebel, Kümmel, Pfeffer, Salz und Schnittlauch.

Zubereitung: Den Camembert mit einer Gabel zerdrücken (nicht zu fein zerkleinern), ebenso mit der Butter. Beides vermischen, die sehr fein gewürfelte Zwiebel untermischen. Danach alles würzen. Das ist alles. Als Deko kann man noch Zwiebelringe dazu tun und ein Stück Brot reichen

Das zweite Rezept heißt *Eier nach Art der Karmeliter*(nicht überbacken):

Zutaten pro Person: 2 Eier, eine Schalotte, Petersilie

Zubereitung: Die Eier hart kochen und Länge nach halbieren. Das Eigelb auskratzen und pürieren. Die Schalotten fein würfeln und anbraten. Eigelb, Schalotten und Petersilie vermischen und wieder in die Eihälften füllen.

Eine Variante⁷ vermischt Eigelb, Senf und Schnittlauch.

Das dritte Rezept ist ein Klassiker:

Zutaten: Toastbrot, Butter und Käse

Zubereitung: Das Brot wird getoastet und mit Butter beschmiert. Darauf legt man den Käse.

Regeltechnisches: Derjenige Spieler mit dem höchsten TaW KOCHEN übernimmt die Regie. Während derjenige mit dem geringsten SOZIALSTATUS den Tisch deckt und die anderen bedient.

⁶Die konkreten Rezepte habe ich aus dem Buch "Rezepte der Äpte" von Wolfgang Mönninghoff entnommen, wobei ich sie teilweise stark vereinfacht habe.

⁷Diese Variante habe ich von einer netten Freundin

6.3 Wasserspeier

Die Helden werden sich hoffentlich vom Praetor nicht aufhalten lassen. Auf die Dächer der Klosteranlagen gelangt man leicht, da alle Wände von Weinranken bewachsen sind. Die Dächer sind sehr flach und die Helden können sich dort gut bewegen. Es sind nur wenig Wachen unterwegs, da jeder bei den Festlichkeiten sein will.

Auf dem Dach suchen die Helden nach jemandem, der sich noch an das Unrecht erinnern kann. Wenn die Helden schon aufgeben wollen hören sie eine Stimme hinter ihnen: "Wer seid ihr denn?". Dort steht nur ein steineres Männlein. Es handelt sich um einen Wasserspeier, sein Name ist *Gim*.

Er hat Lust zu einem kleinen Plausch, fragt, was so in der Stadt passiert, wie es dem Praetor geht und ob sie seinen Verwandten in Winsalt gesehen haben. Er mag es nicht, wenn er mit einem Gargyl verwechselt wird. Es ist nur wenigen Experten bekannt, das Wasserspeier und Gargyle unterschiedliche Rassen sind.

Gim erklärt gerne was ein Wasserspeier ist: *Eigentlich sind wir genauso wie ihr Menschen. Wir werden geboren, leben und sterben. Nur leben wir länger, sterben freiwillig und werden ohne Körper geboren. Wie gesagt, keine großen Unterschiede. In unserer Jugend suchen wir dann einen Körper, das kann ein Stück Holz oder irgend ein Stein sein. Neuerdings macht ihr Menschen ja solche hübschen Statuen. Das ist ein ganz anderes Lebensgefühl mit Armen, Flügeln und Gesicht. Mein Großvater war ein hübscher Kiesel. Einmal nahm ein Vogel ihn in den Schnabel und warf ihn in den Fluß. Da hat er aber geflucht, es hat lange gedauert bis er wieder an das Land kam. Als Kiesel konnte er sich nicht so gut bewegen.*

Die Zeiten sind jetzt vorbei. Wir leben jetzt in den Städten. Auf den Baustellen findet ihr uns am häufigsten. In Visalt wird immer viel gebaut, da gibt es Statuen. Ein Vetter von mir, hat sich ein Reiterstandbild genommen. Der trabt immer durch die nächtlichen Straßen, kann aber leider nicht fliegen. Morgens will er immer auf den Sockel zurück, der ist aber zu hoch für ihn. Habt ihr schon mal ein kletterndes Pferd gesehen?

Leider sehen die Gargyln aus wie Statuen. Das sind aber fiese Gesellen. Auf dem großen Turm in Bomed sind ein paar von denen Zuhause. Mit denen bin ich mal ins Zanken gekommen. Dabei ist viel zu Bruch gegangen.

Gim stellt die Helden bei den anderen Wasserspeiern vor, da sind noch *Gyp*, *Gan* und *Gom*. Sie haben auch einiges von ihren Verwandten zu erzählen.

Die Wasserspeier lebten schon zu der Zeit auf der Insel, als noch keinen Menschen hier waren. Sie erinnern sich auch gut an die ersten, aber sie kennen nicht den Namen *Eboreus*. Falls die Helden nach dem ersten Menschen auf der Insel fragen, berichten die Wasserspeier folgendes:

Ich erinnere mich noch gut wie er hier auf der Insel ankam. Unter einem Felsvorsprung baute er seine Hütte und runtherum legte er Felder an. Einige von meinen Verwandten hat er weggeworfen. Bald schon kamen die anderen, auch sie bauten Häuser. Und dann kamen die Steinmetze, das war die Zeit als wir Gesichter bekamen.

Die Helden werden vielleicht auch nach dem genauen Ort fragen, wo sie den *Eboreus* rufen sollen, aber da können die Wasserspeier nicht helfen.

Regeltechnisches: Verlangen sie gelegentlich eine KLETTERN-Probe. Helden mit einer Affinität zu mystischen Wesen, wie FEENFREUND, AFFINITÄT ZU ELEMENTAREN oder KOBOLDFREUND werden zuerst von den Wasserspeiern angesprochen.

6.4 Auftritt von Eboreus

Nachdem die Helden sich schon ganz gut auf dem Dach auskennen und die Unterhaltung mit den Wasserspeiern abgeebbt ist, entschließt sich *Eboreus* zu erscheinen. Er ist auf das Rufen

seines Namens nicht angewiesen, er möchte nur ein Publikum haben. Falls die Helden wirklich irgendwo seinen Namen rufen, freut es ihn, weil dadurch sein Auftritt einen besseren Anfang hat. Als Geist hat er eine Menge Möglichkeiten, auf seine Umgebung einzuwirken, die er auch voll ausnutzt. So könnten die Helden seinen Auftritt erleben:

Ruhe legt sich über die Insel, kein Zirpen der Grillen, kein blubberndes Rauschen des Yaquirs und keine entfernte Musik von den Festlichkeiten. Nebel steigt aus den Fluten des Yaquir auf, Kälte durchzieht die Luft. Euer Atem vermischt sich mit dem Nebel. Ein Windstoß zerteilt den Nebel. Ihr könnt den First des Daches sehen. Blaues Licht dringt durch den Nebel. Hörner erschallen über das Wasser, Nebelfetzen lösen sich und reiten über die Wellen. Das Licht wechselt die Farbe hin zum Rot. Sterne am Firmament funkeln und fallen herab. Sie erlöschen zischend im Yaquir. Das Rot wird zum Grün. Trommeln gesellen sich zu den Hörnern. Gelb. Die Nebelfetzen halten inne. Blendendes weißes Licht. Stille. Aus dem First fährt ein Mensch, arme verschränkt geneigtes Haupt. Sein Gewand wird einmal aufgebläht und dann erlöscht alles und die Insel liegt wieder ruhig im Yaquir.

Das ist der Geist des Eboreus. Er wartet nur darauf, dass die Helden das Wort an ihn richten, um mit seiner Klage zu beginnen:

Ich bin Eboreus. Aufgestiegen bin ich aus meinem Grab, die Freveltat zu beenden. Rächend werde ich die bestrafen, die sich an der Gütigen vergangen haben.

Jetzt macht Eboreus eine kurze Pause, als ob er auf einen Einwurf wartet. Er fährt dann aber schnell weiter fort:

Ich lebte einst auf dieser Insel, weil ich dem Ruf der Gütigen gefolgt bin. Sie gab mir Wasser und Nahrung. Die schönsten Früchte wuchsen hier. Hier gründete ich das Kloster zu Ehren der gütigen Peraine.

Ich hatte noch nicht meinen letzten Atemzug getan, da verbreiteten die Anhänger der Schlange, hier sei ein Ort des Wissens und der Weisheit. Bis heute glauben sie, Hesinde hätte diesen Ort gesegnet. Doch nun wird alle Welt von dieser Lüge erfahren.

Am liebsten würde Eboreus seine Predigt noch fortsetzen, aber er wird unterbrochen.

Regeltechnisches: Das Erscheinen von Eboreus erfordert keine Handlung der Helden.

Eboreus' Seele hat keinen Frieden gefunden, weil sein Peraine geweihtes Leben als ein Hesinde-dienst verstanden wurde. Seither wandelt er über die Insel und ärgert gelegentlich die Geweihten. Als nun der Praetor bei seiner Eröffnungsrede den Wein Hesindes Wohltaten zuschrieb, wurde Eboreus stocksauer. Er hat beschlossen, im Tempel solange zu spuken, bis er der Peraine umgeweiht wird oder kein Priester mehr in seinen Mauern ist.

Ein permanenter GEISTERBANN ist nicht empfehlenswert, da es sich bei Eboreus immerhin um einen Heiligen handelt.

6.5 Auftritt von Kvalor

Noch würde den Helden nicht das Heft des Handelns zurückgegeben. Es erscheint ein weiterer Geist:

Gerade als Eboreus eine theatralische Pause einlegt, fährt ein weiterer Geist aus dem Dach. Er wendet sich euch zu und spricht: "Mein Name ist Kvalor. Ich muß mich für Ebo entschuldigen. Er neigt dazu, alles so zu übertreiben. Das Beste ist, ihr vergesst einfach, was geschehen ist und ...". Eboreus fährt ihm ins Wort: "Wie kannst du das nur sagen, gerade von dir hätte ich Verständniss erwartet. Du weißt ganz genau, daß hier ein Kloster der Peraine stehen sollte."

"Wenn man es genau nimmt, sollte hier ein Wirtshaus stehen."

"Du warst doch dabei, als mir der Weinstock offenbart wurde."

"Die ganze Insel war überwuchert von dem Zeug."

“Und Peraine selbst hat mich hierhin geführt.”

“Das war nicht Peraine, sondern deine Gläubiger und sie führten dich nicht, sondern sie jagten dich nicht.”

“Wegen deinem geringen Glauben, erinnern sich die Menschen nicht mehr an dich. Desswegen bist du eifersüchtig.”

“Ich soll Eifersüchtig auf dich sein, nur weil jeder Bauer deinen Namen ruft, falls er ein Problem hat. Und wer war es denn, der das Gasthaus führte, die Gäste übersetzte? Das war ich, du hast nur große Reden geschwungen.”

“Was du Reden nennst waren Visionen! Sicher, du hast mir in den weltlichen Dingen geholfen, aber die Gäste suchten geistigen Beistand.”

“Ja genau, und in dem Wein haben sie ihn gefunden.”

“... Schluss, ich habe mich entschieden.”

Mit diesen Worten dreht sich Eboreus um und versinkt im Boden. Seufzend folgt Kvalor ihm. Alle Nebel verschwinden und die Nacht liegt vor den, als ob nichts passiert sein. Gim schüttelt den Kopf und sagt so etwas passiere gelegentlich. Falls die Helden nachfragen, beschreibt Gim ähnliches. Mal ist Eboreus beleidigt, weil besonders viele Pilger zu diesem Tempel kommen, ein andern mal, weil der Tempel viele Steuern und Opfer gesammelt hat.

Kvalor war schon zu Lebzeiten der beste Freund von Eboreus. Er ist der Einzige, der ihn besänftigen kann.

Regeltechnisches: *Kvalor ist an diese Welt durch einen Schwur gefesselt. Er schwor Eboreus immerda zur Seite zu stehen, nachdem er ihn vor dem Ertrinken im Yaquir rettete. Auch bei ihm wäre es moralisch bedenklich ein GEISTERBANN auszusprechen.*

6.6 Und wieder der Praetor

Die gottesfürchtigen Helden möchten sicher dem Praetor die ganze Geschichte erzählen. Sie werden auch wieder vorgelassen und treffen ihn mit anderen Brüdern und Schwestern bei einem Zwischendurchmahl an. Wie es seine Art ist, hört er sich die gesamte Geschichte der Helden an. Nachdem sie geendigt haben schweigt er und die anderen für eine Weile, bis er sagt:

“Obwohl ich euch verboten habe auf unseren Dächern herumzuklettern, habt ihr es trotzdem getan? Ihr wißt, welche Strafe es für Ungehorsam gegenüber der Kirche gibt? Zehn Stockhiebe auf die nackten Füße sind das Mindeste.”

Der Praetor schweigt wieder und schaut den Helden in die Augen, bis er in schallendes Gelächter ausbricht. Seine Ordensbrüder und -schwestern stimmen freudig mit ein. Mit Tränen in den Augen sagt er:

“Köstlich, das ist wahrlich ein guter Scherz. Es scheint hoch her in der Stadt zu gehen, wenn sogar wir auf den Arm genommen werden. Aber nun eilt euch, daß ihr davon kommt.”

Er winkt die Helden hinweg. Sie werden von Novizen vor den Tempeleingang gebracht und dort stehen gelassen.

7 Spuk

7.1 Der Praetor ruft

Die Helden wurden regelrecht aus dem Tempel geworfen, obwohl sie nur helfen wollten. Sie können ihren verletzten Stolz nur mit einem Becher Wein heilen. Aber schon am nächsten morgen, werden sie von der Wirtin *Isewein* geweckt. Sie sagt den Helden, daß hohe Herren sie zu sehen wünschen. Schlaftrunken, nur halb angezogen begeben sich die Helden in den Schankraum, wo zwei Novizen des Klosters auf sie warten. Es sind die selben, die die Helden gestern vor die Tore begleitet haben. Sie sagen, der Praetor verlange ihre Anwesenheit im

Tempel, sofort. Falls die Helden sich trotz der Anweisung Zeit lassen wollen, wird die Familie *Weinlieb* sich schon um Hektik kümmern. Einen Praetor läßt man nicht warten!. Sie geben den Helden die Brotstulle in die Hand, holen einen Wassereimer ins Haus zum Waschen, kippen aber den Inhalt zur Hälfte über die Helden und obendrein verständigen sie sich in einer Lautstärke, die in den Ohren wehtut. Bei allem, was die Helden tun, verfolgt sie der misstrauische Blick der alten *Raxa*.

Schließlich folgen die Helden den Novizen aus der Weinstube. Sie stellen sich als *Adelmo* und *Sirina* vor. Sie sagen, es sei sehr wichtig, im Kloster ist Unruhe eingekehrt. Aber was die Helden da machen sollen, wissen sie nicht.

Die Helden können sich bestimmt denken, daß es etwas mit den Geistern zu tun hat. Nur kurz müssen sie im Tempel warten, bis sie zum Praetor vorgelassen werden. Er weist die Helden auf Bänke und fängt sofort an:

Gut das ihr hier seid. Unser Kloster wird von einem Geist heimgesucht. Wir konnten feststellen, daß es sich um den Geist des Sankt Eboreus handelt. Er zieht wütend durch unsere Anlagen und beschimpft uns. Warum straft uns die Allwissende?

Hadern hilft nicht, wir müssen diese Angelegenheit schnell klären. Wir können die Tore des Klosters während der Feierlichkeiten geschlossen halten, aber danach nicht mehr. Nicht auszu-denken, wenn bekannt wird, das ein Heiliger randalierend durch ein Kloster zieht. Wer nimmt uns dann noch ernst?

Ihr wart es, die den Geist gerufen habt und ihr werdet es sein, die ihn besänftigen. Wenn das alles herauskommt, wird der Erzpraetor uns einen Besuch abstatten. Ich kann ihm natürlich nicht verheimlichen, daß ihr den Geist gerufen habt.

Ich stelle euch die beiden Novizen Adelmo und Sirina an die Seite. Sie kennen sich gut im Kloster aus, vielleicht besser als sie sollten. Die meisten Brüder und Schwestern wissen nicht was hier geschieht und das soll auch so bleiben. Und außerhalb der Mauern verlange absolutes Stillschweigen.

...

Eins noch, bevor ihr etwas unternimmt, fragt mich vorher. Und nun spudet euch.

Der Praetor scheucht die Helden aus seinem Arbeitszimmer. Den Helden sollte klar sein, daß der Praetor eine Drohung ausgesprochen hat. Die beiden Novizen sind umgänglich und befolgen willig die Anordnungen der Helden. Stellen sie doch eine willkommene Abwechslung zum gewöhnlichen Alltag dar.

7.2 Spuk im Tempel

Als erstes werden sich die Helden einen Überblick über die Klosteranlagen machen. Dabei werden sie Zeuge eines Angriffs von *Eboreus* auf einen Mönch.

Ihr sprecht gerade mit Adelmo über die Klosterbibliothek, als ihr ihr die Treppen ins Skriptorium hinaufsteigt. Ein Mönch mit einem Eimer Wasser kommt euch entgegen. Da schießt Eboreus aus der Wand und rempelt den Mönch. Er strauchelt und fällt die Treppe herunter an euch vorbei. Hintendrein rollt der Wassereimer. Rinsale fließen die Stufen hinunter und die Kutte des Mönchs ist durchnest. Fluchend steht er auf und geht fort, bevor ihr helfen könnt.

Siriana meint, daß gehe schon die ganze Zeit so.

Im Skriptorium bietet sich ein Bild der Verwüstung. Umgeworfene Pulte und Regale liegen umher. Dazwischen räumen die Schwestern und Brüder die Schreibfedern, Tintenfäßchen und Pergamente auf. Eine Fensterscheibe ist zerborsten. Adelmo fragt was passiert sei und kreigt folgende Antwort: *Wir waren gerade dabei die Abschrift für die Gräfin fertig zu stellen. Da umtoste uns plötzlich ein Sturm. Alles flog umher. Ich konnte mich zum Glück noch an der Säule festhalten. Der Allwissenden sei Dank, das niemand verletzt ist.*

Das war bestimmt der Poltergeist, der letzte Nacht erwacht ist. Das ist die Strafe dafür, daß das Volk ohne Hemmungen feiert. Wir müssen einschreiten. Die sollen sich sogar schon über den Praetor lustig gemacht haben.

Danach werden die Helden durch die Bibliothek geführt. Sie werden aufmerksam vom Bibliothekare beäugt, denn sie dürfen zwar alle Räume betreten, aber kein Regale oder deren enthaltenen Bücher anfassen.

Auch hier war Eboreus schon zugegen. Ein paar Regale sind umgekippt, andere sind zerborsten. Aus Mangel an Platz wurden die Bücher auf dem Boden gestapelt.

Die Führung geht weiter durch den Kreuzgang, Schlafsäle und den Tempel. Überall sind geborstene Möbel und an manchen Stellen sind Steine aus der Wand geschlagen.

Immer wieder hört man Eboreus, wie er einen Priester ärgert oder ein Möbel demoliert.

Die Helden machen eine weitere Beobachtung. Kurz nachdem *Eboreus* durch einen Saal gestürmt ist, fliegt *Kvalor* hinter drein. So die Helden mutig genug sind, können sie *Kvalor* ansprechen. Er ist sehr zuvorkommend und kann den Helden später helfen, wenn sie einen Plan entwickeln, *Eboreus* zu besänftigen.

Regeltechnisches: Helden hoher KLUGHEIT erkennen ein Muster in *Eboreus* Wegen, zwar variiert er manchmal leicht, aber er hat seine wichtigsten Stationen: Keller, Kreuzgang, Tempel, Küche, Badhaus, Skriptorium und wieder Keller.

GESELLSCHAFTLICHE Talente helfen, gute Kontakte zu den Mönchen aufzubauen. Sie könnten später alle wichtig sein.

7.3 Finale

Bisher war der vorgezeichnete Weg der Helden sehr eindimensional. Diesen Weg verlassen wir jetzt. Die Helden müssen eine Strategie entwickeln mit dem Geist fertig zu werden. Gehen Sie auf alles ein, was den Helden einfällt. Je kreativer, ungewöhnlicher und verrückter der Plan ist, desto besser. Helfen Sie den Helden durch Meisterpersonen und, wenn es sein muß, mit dem Würfelglück.

Hier sind ein paar Anregungen, wie man die Situation lösen könnte:

Verhandlungen: Eine der langweiligeren Methoden, *Eboreus* zu besänftigen ist es, in Verhandlungen einzutreten. Mit Hilfe von *Kvalor* kann man ihn kurzzeitig beruhigen, um das Angebot zu unterbreiten. Natürlich muß die Verhandlungsmasse groß genug sein. Möglichkeiten dafür wären:

- Eine förmliche Entschuldigung des Praetors,
- Gastzellen für Geweihte der Peraine,
- Bau eines der Peraine geweihten Schreins,
- Umwidmung des Klosters und
- ein Altar zu Ehren des Sankt *Eboreus*.

Hier ist gutes Verhandlungsgeschick gefragt. Insbesondere sollten die Helden nicht ihr ganzes Pulver auf einmal verschießen. *Eboreus* bevorzugt eine hinhaltende Verhandlungstaktik. Er bittet sich viel Bedenkzeit aus, erhöht seinen Druck, indem er schlafende Mönche aus den Betten reißt und wird immer mehr Forderungen stellen.

Wegschließen: Der Praetor läßt nicht zu, daß ein Geisterbann gesprochen wird, denn immerhin handelt es sich um den Geist eines Heiligen. Aber Magier sind mit ihren Sprüchen sehr kreativ,

und vielleicht gelingtes ja ein Gefängnis zu basteln. Wie es gelingen soll ist mir zwar schleierhaft, aber Spieler sind da sehr kreativ. Wenn die Helden diesen Weg ernsthaft verfolgen, gibt es einen Artefakhändler in der Stadt. Er verkauft unter anderem eine Laterne, in der Geister leben, ähnlich einer Dschinnilampe.

Deus ex machina: Dies ist meine persönlich favorisierte Lösung. *Eboreus* sieht sich als Diener der Peranie. Also wird er ihren Befehl befolgen. Nun wird Peraine nicht wegen so einer Kleinigkeit Alveran verlassen und die Helden müssen improvisieren.

Dabei kann den Helden ein Gerät behilflich sein, daß sie bei den Schauspielern in der Stadt gesehen haben. Da kein Schauspielstück ohne das Eingreifen der Götter auskommt, gibt es spezielle Geräte, die Menschen an Seilen durch die Luft schweben lassen.

Die Helden können nun solche Maschine ausleihen, klauen oder vielleicht eine ganze Schauspielgruppe engagieren.

Der Praetor muß von der Idee noch überzeugt werden. Ihm missfällt die Vorstellung, daß sich Menschen als Peraine ausgeben. Aber der Zweck heiligt die Mittel.

8 Endabrechnung

Irgendwann endet jedes Spiel, auch dieses. Pauschal würde ich 200 AP vergeben. Hinzu kommen noch individuelle Belohnungen für kreatives Spiel, Würfelglück und rollengerechtes Verhalten. Dazu kommen noch 50 Punkte für den Spieler, der am nettesten zum Meister war.

Eine spezielle Erfahrung in GÖTTER UND KULTE und WEINKENNER ist angebracht.

Es ist nicht mehr zu sagen, außer ein unterhaltsames Spiel zu wünschen.

A Dramatis Personae

Es folgt eine Auflistung aller im Abenteuer vorkommender Personen und eine kurze Beschreibung derer.

Leinus Gell Pietel Er ist der Zeremonienmeister des Weinfestes und sorgt für allerlei Unterhaltung. Gegebenenfalls hilft er den Helden.

Adelmo und Sirina Sie sind Novizen des Hesindetempels, die den Helden im Kloster helfen.

Gräfin Alwene von Oberfels-Phecadien zu Bomed Was sie ist, erklärt sich von selbst. Sie eröffnet das Weinfest.

Bürgermeister Maestro Carinio Er darf bei der Eröffnung eine Rede halten.

Liturhard aus Veleris Er ist der Praetor des der Herrin Hesinde geweihten Tempels und Klosters. Er leidet am meisten unter den Angriffen der streitenden Geister.

Geist Eboreus In seinem Leben wurde er Eremit auf der Insel im Yaquir. Er ist der Perraine treu ergeben, gilt jedoch als Gründervater des Hesindetempels.

Geist Kvalor Er ermöglichte Eboreus das Eremitendasein. Aber nach dem Tod Eboreus widmete er dessen Leben der Hesinde um.

Aldubhor Das ist das reichste und bedeutendste Patriziergeschlecht in Bomed.

Familie Weinlieb Die Familie betreibt die Bomeder Weinstube. Ihre Mitglieder sind die Großmutter, die alte Raxa, der Vater heist Vierwein und die Mutter Isewein. Ihre drei Kinder tragen die Namen Adelwein, Preweine und Weinhold.

Alrik, Oddar, Isora, Witta, Blandina Sie sind Mägde und Knechte der Familie Weinlieb.

Olga zeternde Waschweib

Rupert Hund(Tuzaker) im Hintergarten

Traviane, Parzifex und Rukus Anführer der Rabauken im Garten

Der Schwarze Goldgräber Er reinigt die Kloaken und schrieb die Botschaften

Kloster Sanct Eboreus der Allweisen zu Bomed Der Name des Hesindeklosters auf der Tempelinsel vor Bomed.

Gim Ein geschätzter Wasserspeier.

Gyp, Gan, Gom Weitere Wasserspeierauf dem Dach.

B Die Botschaft der Fragmente

Voller Wut über die Ansprache des Praetors schickt der Geist Eboreus eine Botschaft. Sie erreichte nur den schwarzen Goldgräber. Der schrieb sie nieder, wo er sich befand. Die gesamte Botschaft lautet:

In Bomed, der Stadt am Yaquir,
 wird eine immerwährende Sünde begangen.
 Kein Mensch kann sich an sie erinnern,
 aber sie ist unvergessen.
 Den Augen der Götter entgeht nichts.
 Aus Habsucht, Neid und Rache,
 wurde ein großer Frevel an den Göttern verübt.
 Es wurde verkehrt und bis heute blieb es so,
 aber die Götter werden richten.
 Ich werde wiederkehren,
 daß Falsche auszulöschen und den gezeichneten Weg der Götter beschreiten.
 Die Halle der Erkenntnis birgt das Unrecht.
 Über den Köpfen der Gelehrten,
 wo sie das Unrecht noch nicht vergessen haben,
 werde ich wiederkehren.
 Wenn das Madamal hoch am Himmel steht,
 ruft meinen Namen: Eboreus.

Die Fragmente an den Klowänden sehen wie folgt aus:

In Bomed, der Stadt am Yaquir,
 wird eine immerwährende Sünde begangen.
 Kein Mensch kann sich an sie erinnern,
 aber sie ist unvergessen.
 Den Augen der Götter entgeht nichts.
 Au

s Habsucht, Neid und Rache,
 wurde ein großer Frevel an den Göttern verübt.
 Es wurde verkehrt und bis heute blieb es so,
 aber die G

ötter werden richten.
 Ich werde wiederkehren,
 daß Falsche auszulöschen und den gezeichneten Weg der Götter beschreiten.
 Die Halle der Erkenntnis birgt das Unrecht.
 Über den Kö

pfen der Gelehrten,
 wo sie das Unrecht noch nicht vergessen haben,
 werde ich wiederkehren.
 Wenn das Madamal hoch am Himmel steht,
 ruft meinen Namen: Eboreus.

Hierbei ist das zweite Fragment, dasjenige, welches die Helden als erstes finden.

Es folgt der Text in stimmiger Frakturschrift, die man den Spielern unbedingt zumuten sollte.

In Bomed, der Stadt am Jaquir,
wird eine immerwährende Sünde begangen.
Kein Mensch kann sich an sie erinnern,
aber sie ist unvergessen.
Den Augen der Götter entgeht nichts.
Auf Habsucht, Neid und Rache,
wurde ein großer Frevel an den Göttern verübt.
Es wurde verkehrt und bis heute blieb es so,
aber die Götter werden richten.
Ich werde wiederkehren,
daß Falsche aufzulösen und den gezeichneten Weg der Götter beschreiten.
Die Halle der Erkenntnis birgt das Unrecht.
Über den Köpfen der Gelehrten,
wo sie das Unrecht noch nicht vergessen haben,
werde ich wiederkehren.
Wenn das Madamal hoch am Himmel steht,
ruft meinen Namen: Eboauf.

Nun folgen wieder die einzelnen Fragmente:

In Bomed, der Stadt am Jaquir,
 wird eine immerwährende Sünde begangen.
 Kein Mensch kann sich an sie erinnern,
 aber sie ist unvergessen.
 Den Augen der Götter entgeht nichts.
 Au

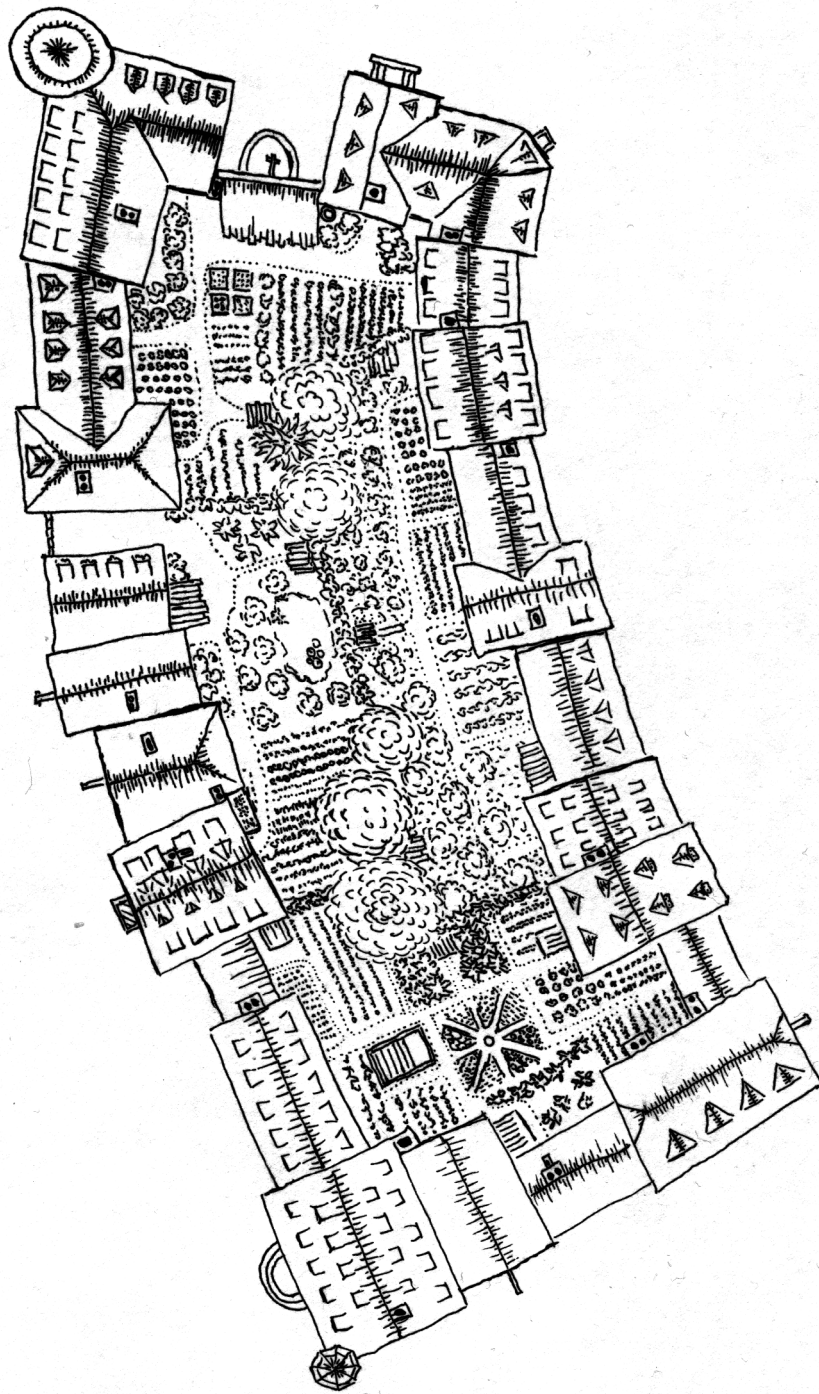
f Habsucht, Neid und Rache,
 wurde ein großer Frevel an den Göttern verübt.
 Es wurde verkehrt und bis heute blieb es so,
 aber die G

ötter werden richten.
 Ich werde wiederkehren,
 daß Falsche aufgelöschen und den gezeichneten Weg der Götter beschreiten.
 Die Halle der Erkenntnis birgt das Unrecht.
 Über den Rö

pfen der Gelehrten,
 wo sie das Unrecht noch nicht vergessen haben,
 werde ich wiederkehren.
 Wenn das Madamal hoch am Himmel steht,
 ruft meinen Namen: Eboauf.

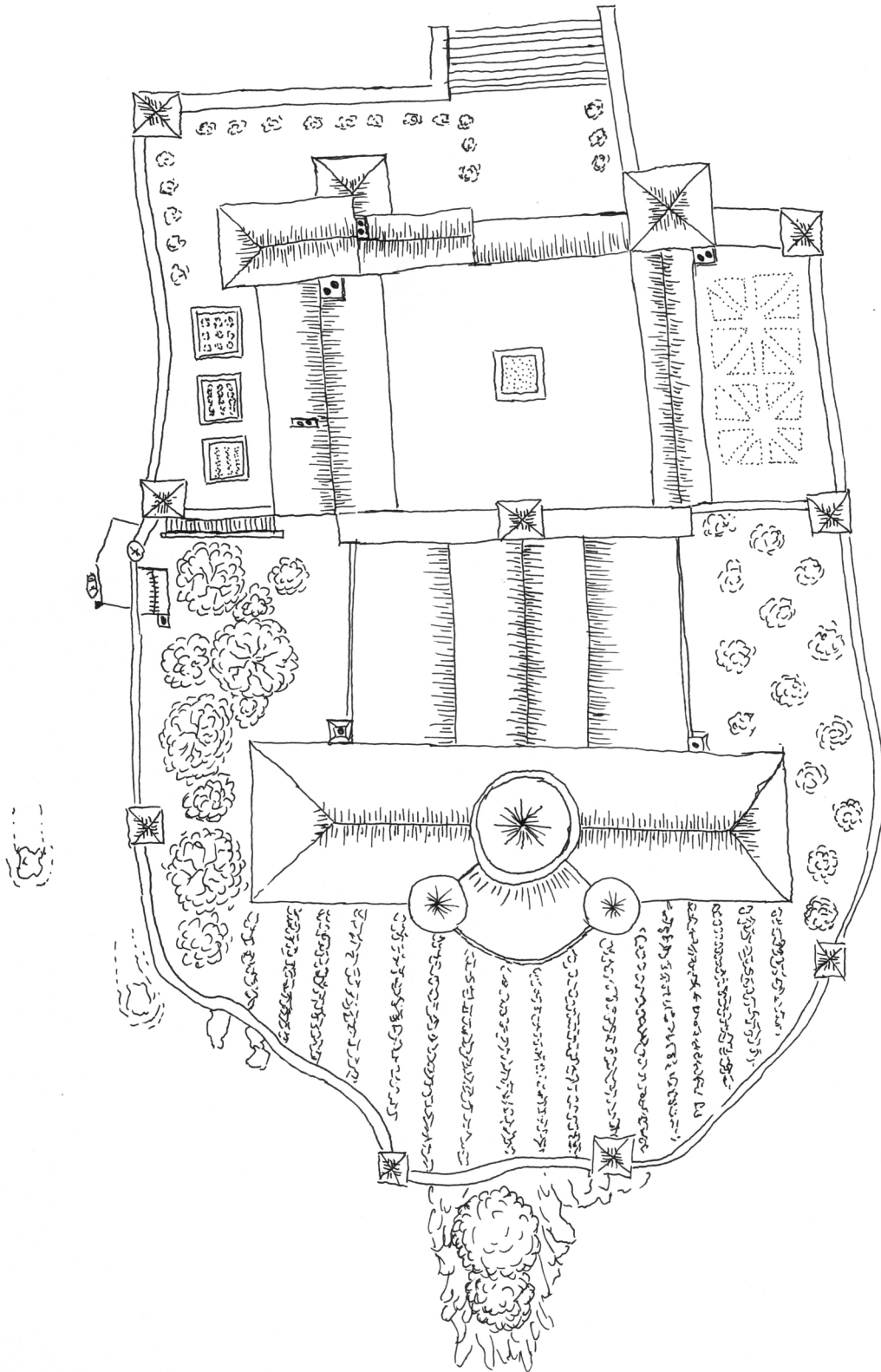
C Der Hinterhof

Auf der Karte findet man die vier Klohäuschen. Die anderen Verschläge sind für das Federvieh, Holz und Geräte.



D Kloster der Hesinde

Hier ist ein Lageplan des Klosters.



E Die Latrine im Spiel

Im allgemeinen wird der Latrine im Rollenspiel nicht die Bedeutung zugestanden, die ihr natürlicherweise zusteht. Mit diesem Anhang möchte ich dieser Geringschätzung entgegen wirken. Zunächst eine typische Beschreibung für diesen alltäglichen Ort:

Wie immer hast du zu lange gewartet. Jetzt drückt die Blase so sehr, daß du im Laufschrift den Garten durchquerst. Hoffentlich ist das stille Örtchen nicht besetzt. Als du ankommst siehst du unter der Tür vier Füße mit runtergelassenen Hosen. Wieso hast du nur so ein Pech. Ein Ruf zum Scheißhaus, wird nicht beantwortet. Du schaust dich schon um, nach einem versteckten Platz. Hinter dem Rhababer würde dich bestimmt niemand sehen. Aber wie du die Wirtin kennst, würde ist denn Rhababersuppe morgen geben, als kleine Rache an ihre Gäste.

Da öffnet sich endlich die Tür. Den Gast hast du schon im Schankraum gesehen. Noch bevor die Türe wieder zufällt eilst du hin und setzt dich aufs Loch. Dein Nachbar ist sehr beschäftigt und beachtet dich gar nicht. Nun wird dir der Gestank bewußt, der unter dir seinen Ursprung nimmt, die Fliegen summen in dem Halbdunkel dieses Herzhauses. Dein Blick fällt auf die Raufe über dir. Das Heu reicht nur noch für einen. Dein Blick und der deines Nachbarn kreuzen sich, geistes gegenwärtig springst du auf. Dein Nachbar tut es dir gleich, aber du bist schneller. Mit einem Grinsen säuberst du deinen Allerwertesten und verläßt das Häuschen.

Dein schlechtes Gewissen meldet sich, als hinter dir die Tür zufällt. Du fast dir ans Herz und bringst dem armen Mann hinter dir frisches Heu. Travia wird es dir lohnen.

Obwohl nie über den Abort geredet wird, gibt es erstaunlich viele Namen dafür. Hier ist eine kleine Sammlung von ihnen:

Abtrittlaube	Abtrittgrube	Abwinkel
Aller au jardin	Anstandsart	anrürliches Örtchen
dat lutte Hus	Donnerbalken	Dunglege
Exitus necessarius	geheimer Ort	heimliches Örtchen
Herzhaus	kleines Häuschen	Latrine
locus privatus	Lokus	necessarium
Örtchen	Pappenheimer	Plumsklo
Plumsklo	Raum für kleine Bedürfnisse	Sammelgrube
Scheißhaus	Pissor	Pisspott
requisitum naturae	Schiethuus	Schwundgrube
Secret	Senkgrube	Sitzbalken
Sprachhäusel	Stankgemach	stilles Örtchen
Stinkpott	Thron	Toilettenhäuschen
Winkel		