

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Rahjas Blut

Autoren: Marcel Pawlowski, Christopher Wittenberg, darkembra-
ce@freenet.de

Stufe: niedrig bis mittel. Ort/Zeit: Almada, beliebig

Dieses Abenteuer erreichte Platz 8

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 2005 verfasst, welcher ausge-
richtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspal-
ter.de und wolkenturm.de.

RAHJAS BLUT – Ein Abenteuer von Marcel Pawlowski und Christopher Wittenberg

Das Konzept des Abenteuers

NEUE SCHURKEN BRAUCHT DAS LAND – Motivation ein Abenteuer zu schreiben, das *anders* ist. RAHJAS BLUT beschäftigt nicht nur mit der Darstellung interessanter Schurken, sondern auch mit einem generell neuen Schurkenkonzept in Abenteuern.

Im „klassischen“ Abenteuer gibt es den vorher bestimmten Antagonisten, der als Gegenspieler der Helden fungiert und im Idealfall am Ende bezwungen wird. Dieses Abenteuer verwirft dieses Konzept zwar nicht komplett, sondern ermöglicht es dem Meister das Abenteuer bis zum Schluss spannend zu gestalten. Dies geschieht durch eine Bestimmung des Antagonisten während des Abenteuers. Es werden dem Meister verschiedene Kandidaten zur Verfügung gestellt, deren Stellungen im Abenteuer variiert werden können.

Eine solche Konzeption mag bei manchen Spielern und Spielleitern auf Kritik stoßen, da es den Spielern keine Möglichkeit bietet, das Abenteuer verfrüht gegen den Willen des Meisters zu lösen. Das Hauptargument dafür ist allerdings, dass dadurch

Spannung und Spielspaß bis zum Schluss erhalten werden können. Denn Kriminalabenteuern, wie dieses eines ist, kann durch die Intuition oder das Glück eines Spielers unter Umständen der gesamte Abenteuerplot zunichte gemacht werden. Außerdem besteht bei RAHJAS BLUT für den Spieler die Aussicht auf ein mehrmaligen Genuss mit unterschiedlichem Handlungsverlauf.

Wem dies dennoch zu kompliziert und aufwendig wirkt oder zu willkürlich scheint, hat die Möglichkeit das Abenteuer auf konventionelle Weise zu meistern. Mit geringem Aufwand (festlegen eines Täters, geringe Anpassung optionaler Ereignisse) lässt das Abenteuer dahingehend verändern. Insbesondere unerfahrenen Meistern sei diese Methode zunächst empfohlen.

Generell wird dem Meister nahegelegt das Abenteuer zuvor gründlich und vollständig durchzulesen, damit er die Zusammenhänge begreift und keine logischen Brüche vollzieht.

Das Abenteuer

Im Folgenden sei eine Skizze des Abenteuers gegeben, da der genaue Verlauf von Spiel zu Spiel variieren wird.

Die Handlung beginnt im Spätsommer eines beliebigen Jahres irgendwo in Valguzia einer Region Almadás. Die Helden kommen am Abend im Weingut Casa della Ventura an. Nachdem ihnen das Landgut gezeigt wurde, finden sie auf grausige Weise die Leiche des ermordeten Gutsheeren Baron Francecco de Filossera auf.

Die Helden machen sich daran, den Mord aufzuklären. Nach den ersten Nachforschungen scheint der Verdächtigenkreis auf vier Personen zu beschränken, und zwar die Gutsfrau und Witwe Baronessa Contessina Violanta de Filossera, der Rahjageweihete Uzzano Basso, dem Gärtner Tolak Pianta und die Hazaqi Esfera Pleá-gatos. Jeder von ihnen trägt ein dunkles Geheimnis mit sich.

Weitere Erkundigungen zum Mordfall seitens der Helden folgen, und so werden sie langsam von der Schuld eines der vier

Verdächtigen überzeugt sein. Weiterhin beginnen sie zu ahnen, das Casa della Ventura nicht nur das friedliche Stück Land ist, das es zu sein scheint. Nach einem Attentat das scheinbar vom Hauptverdächtigen in Auftrag gegeben wurde, kommt es zu einer Verfolgungsjagd durch den Weinberg, an deren Ende der Verdächtige gestellt wird.

Da die gefangenen Attentäter in der Zwischenzeit vom eigentlichen Täter befreit wurden, wird der fälschlich Beschuldigte dadurch entlastet.

Die Helden setzen nun von Neuem die Indizien zusammen, und erkennen, das der Schlüssel zur Aufklärung ein altes Sumu-Heiligtum ist. Dort hat sich der Täter eines alten Artefakts bemächtigt und ist in Begriff, einen weiteren Mord zu begehen.

Ob dieser verhindert werden kann oder nicht liegt in der Hand der Helden. Und je nachdem ob man den Schurken weiter aufbauen will oder nicht, kann dieser am Ende entkommen oder zur Strecke gebracht werden.

Es handelt sich bei RAHJAS BLUT nicht um einen Kriminalfall a la „Das perfekte Verbrechen“, sondern es sind vielmehr Emotionen und Kurzschlussreaktionen im Spiel. Deshalb geht es auch nicht nur um die Überführung des Mörders, sondern auch um die Aufdeckung der Hintergrundgeschichte.

Ungeeignete Heldentypen:

Da es sich bei RAHJAS BLUT um ein Kriminalabenteuer handelt, ergeben sich die

klassischen Probleme eines solchen. Folgende Heldentypen könnten zu Problemen führen, oder den Ablauf des Plots ernsthaft gefährden:

- ZAUBERKUNDIGE: Magiebegabte Helden, die über einschlägige Hellsichts- oder Herrschaftsmagie, wie zum Beispiel BLICK IN DIE GEDANKEN und RESPONDAMI verfügen, können das Abenteuer zu einem jähen Ende führen.

- RAHJAGEWEIHTE: Falls man den Geweihten Uzzano nicht von vorne herein als Täter ausschließen will, sollte man auf einen Rahjageweihten in diesem Abenteuer verzichten. Dieser könnte Uzzano schon durch ein tiefergehendes Gespräch enttarnen, da er nie ein Noviziat abgelegt hat. Gleiches Problem stellt sich bei Geweihten die Kenntnis von der Liturgie SEELENPRÜFUNG verfügen.

- PRAIOSGEWEIHTE: Diese verfügen schon von Beginn an über die Liturgie WORT DER WAHRHEIT. Damit gilt für sie gleiches wie bei obig genannten magiebegabten Heldentypen.

- Eine Heldengruppe, die in der Lage ist, vier Verdächtige gleichzeitig zu überwachen (z.B. eine Gruppe von Spionen). In diesem Fall könnte keiner der Verdächtigen unbeobachtet weitere Aktionen durchführen, und somit würde der Abenteuerplot nur sehr schwierig weiter durchgeführt werden können, bzw. ganz zum Erliegen kommen.

Hilfe für den Meister

Da dieses Abenteuer recht variabel gehalten ist, wurden die Optionalen Ereignisse (OE) eingeführt. Diese finden, wie der Name schon sagt, auf Wunsch des Meisters statt (oder eben nicht). Sie dienen zumeist dazu, eine Person besonders verdächtig zu machen. Um die Stärke des sich daraus ergebenden Verdachtsmoments für den Meister deutlich zu machen, ist bei jedem OE neben dem Namen des jeweiligen Verdächtigen ein oder mehrere Pluszeichen (+) abgebildet.

Dem Meister sei empfohlen, sich eine Tabelle der vier Verdächtigen anzulegen und darin die von den Verdächtigen „gesammelten Punkte“ festzuhalten. So lässt sich leicht mit einem Blick erkennen, wer bereits sehr verdächtig ist und wer nicht.

Diese Tabelle wurde dem Abenteuer nicht beigelegt, da die hierin beschriebenen OE keinen Anspruch auf Vollständigkeit haben. Der Meister möge eigene Ereignisse hinzufügen oder die bestehenden modifizieren, wie es ihm angebracht erscheint.

Spielhilfen

Schwerter und Helden
Zauberei und Hexenwerk
Das Königreich Almada

Internet:

Das Königreich Almada - www.yaquirblick.de
Das Inrah-Projekt

Das Abenteuer beginnt ...

RAHJAS BLUT setzt ein, als die Helden das Weingut *Casa della Ventura* erreichen. Was sie dorthin geführt hat, mag von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich sein, sie sollten jedoch einen Grund gehabt haben, dorthin zu reisen. Andernfalls sind sie vielleicht nicht an der Aufklärung des Mordes interessiert.

Ein allgemeiner Ansatz könnte sein, dass ein bekannter oder besser ein befreundeter Geschäftsmann mit einer Bitte an die Hel-

den herantritt. Sie werden gebeten, seinen künftigen Lehrling, Chiarissimo de Filosera, zu ihm zu eskortieren. Er beschreibt ihnen den Weg zum Landgut, das tief im Herzen Valguzias liegt. Die Region ist das Interessensgebiet der umliegenden, rivalisierenden Städte und daher nicht sehr sicher.

So erreichen die Helden nun an einem lauen Spätsommerabend das Weingut *Casa della Ventura* ...

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vormittags seid ihr von [beliebiger Ort] aus, einem kleinen Ort in Valguzia, in dem ihr die letzte Nacht verbracht habt, zu letzten Etappe eurer Reise aufgebrochen. Der kaum benutzte Pfad führte euch einen ruhigen Flusslauf entlang, sanft die Berge hinauf zum Ziel eurer Reise: dem Weingut *Casa della Ventura*.

Die Sonne hat inzwischen ihren höchsten Stand erreicht und beginnt wieder zu sinken, als ihr eure Blicke das erste Mal über die Weinberge linkerhand schweifen lasst. Die Nachmittagssonne lässt die herbstlichen Hänge golden glühen. Sie hat es wohl

dieses Jahr gut mit den Reben gemeint, euch strahlen Pralle rote Trauben aus dem braun werdenden Laubwerk entgegen. Ein sanfter Windhauch lässt das gold-braune Blätterwerk still rauschen, dazu plätschert das Wasser vergnügt zu eurer rechten.

Euer Blick fällt schließlich auf einen noch bunteren Flecken. Am Rand des Wegs hat eine Zahori-Sippe ihre bunt bemalten Kastenwagen versammelt, Pferde genießen dazwischen das saftige Grün der Wiese. Der Wind trägt Lautenklänge an eure Ohren.

Atmosphäre auf dem Weingut

Stellen sie sich ein idyllisches Fleckchen Land vor, gesegnet mit allem, was ein Mensch braucht um glücklich zu sein. Klares Wasser, duftende Pinienwälder, lauschige Plätze zum verweilen, von denen man farbenfrohe Sonnenuntergänge beobachten kann. Die Menschen dort sind glücklich, scherzen und lachen miteinander.

Genau diesen Eindruck sollten sie ihren Spielern vermitteln. Stellen diese dann fest, dass es in den Abgründen der menschlichen Seelen dort ganz anders aussieht, wird sie dies umso mehr erschüttern.

Der Weg führt die Helden näher am Lager vorbei, von wo aus sie einen ersten Blick auf die Zaubertänzerin Esfera erhaschen können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch nähert erkennt ihr einen Viuhela-Spieler auf einer Kiste sitzen, doch was eure Blicke auf sich zieht ist eine Frau, die sich unbändig zu den Klängen der Musik bewegt. Sie hat ihre pechschwarzen Haare zu einem großen Zopf gebunden, doch einige Locken haben sich befreit und wiegen nun gemeinsam mit dem feuerroten Kleid um ihren Körper.

Die Musik verstummt und mit ihr die abrupten, kraftvollen Bewegungen der Tänzerin.

Man suche sich einen Helden aus, der der Dame besonders zugetan zu sein scheint:

In diesem magischen Moment der Stille blickt sie zwischen den Haarstränen auf. Ihre Brust hebt und senkt sich atemlos als ihre dunklen Augen deinen Blick treffen.

Die Zaubertänzerin verschwindet schließlich in einem der bemalten Wagen und die Helden können ihren Weg fortsetzen. Einige hundert Schritte später nähern sie sich dem Gutshaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr passiert die Stallungen und ein Wirtschaftsgebäude, dann endet der schlichte Pfad in einem grob gepflasterten Platz. Zur Rechten führt ein ausgetrampelter Pfad

eine Böschung hinab zum Fluss. Zwei Boote liegen dort auf einer schmalen sandigen Stelle, an der der Fluss aus einer weiten, niedrigen Schlucht kommend, in weitem Bogen ins Tal rauscht.

Auf der Spitze jener Felswand thront auf eurer Seite des Flusses ein massiver, aber schon teilweise eingefallener Turm dunkel gegen den sich gelb färbenden Himmel.

Ein sanfter Windhauch trägt euch den Geruch von frisch gebackenen Kürbisfladen entgegen und so wendet ihr euch in diese Richtung. Ein ebenfalls gepflasterter Weg führt, gesäumt von alten Pinien, auf das Gutshaus zu. Die Villa prangt eindrucksvoll vor dem mächtigen Weinberg.

Im Garten neben der kurzen Allee beugt sich eine knorrige Gestalt. Aus der Entfernung hattet ihr sie für eine Weinrebe gehalten, über einige Kürbisse. Als der Mann euch bemerkt wirft er einen missmutigen Blick unter seinem rissigen Strohhut entgegen und richtet sich dann, auf eine Harke gestützt, auf.

Dies ist Tolak der Gärtner. Die Helden können ihn grüßen oder ignorieren, auf jeden Fall:

Nachdem er euch einige Zeit beäugt hat entfernt er sich in Richtung eines wind-schiefen Schuppens, der zwischen Gemüsebeeten und einem schmalen Weizenfeld gezwängt steht.

Die Helden werden am Eingang des Hauses bereits vom Hausdiener Alrico erwartet. Dieser bringt die Gruppe dann in den Innenhof, den kurz darauf auch der Gutsherrn Baron Francecco de Filosera betritt.

Er begrüßt die Helden zuvorkommend und freundlich, stellt den Heden ein paar ungezielte Fragen über ihr Abenteuerleben und lässt ein paar Bemerkungen über andere, belanglose Dinge fallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Leider muss ich jetzt noch einigen ermüdenden Verpflichtungen nachkommen, weswegen ich euch nun verlassen muss. Nichtsdestotrotz werden wir uns zum Abendmahl wieder treffen, wo ihr auch meinen Sohn Chiarissimo kennen lernen werdet. Bis dahin wird euch Rafik...“ (Ruft Rafik, welcher kurz darauf den Innenhof betritt) „...ein wenig in unserem wunder-vollen Landgut herumführen. Und wie ich hörte will euch meine Frau danach zu einer kleinen Weinverköstigung einladen. Ich wünsche euch noch einen wonnevollen Nachmittag.“

Rafik geleitet die Helden zunächst zu ihren Zimmern. Es stehen drei Gästezimmer mit je zwei Betten zu Verfügung. Nachdem sie sich ihrem Stand entsprechend ausgeruht, frischgemacht oder umgeschaut haben, klopft es an den Türen und Rafik, der Vorarbeiter, bittet sie, ihm zu folgen.

Es ist wünschenswert, dass alle Helden an der Führung teilnehmen. Wäre doch schade wenn einer Zeuge des Mordes würde. Will ein Held partout nicht mitgehen sollte er anderweitig abgelenkt sein und sollte keinen der vier Hauptverdächtigen im Haus sehen.

Optionales Ereignis: Auf frischer Tat ertappt? (beliebig ++)

Sollte einer der Helden während der Führung im Haus bleiben, könnte dieser einen oder mehrere der Hauptverdächtigen im Haus beobachten oder antreffen.

Eine Führung durch den Weinberg

Rafik führt die Helden quer durch das Weingut und in den Weinberg hinein. Je nachdem wie viel Spaß die Spieler daran haben, können die folgenden Beschreibungen alle vorgelesen werden, oder nur eine Zusammenfassung gegeben werden. Wich-

tig ist nur, dass sie den Rahja-Geweihten, einen der Verdächtigen, sehen.

Zunächst geht es durch die Küche, wo das Zimmermädchen Jasemina der Köchin Simonetta bei der Bereitung des Abendessens zur Hand geht (und die Helden vielleicht den einen oder anderen *Cresso* (Teigkringel, in Schmalz gebacken) stibitzen können.). Dann zum Wirtschaftsgebäude, wo Bosparanienholz trocknet, um zu Weinfässern verarbeitet zu werden. Es stehen bereits einige für den neuen Jahrgang bereit.

Dann geht es über die Festwiese, an der Obstwiese mit Apfel- und Kirschbäumen entlang. In Richtung des Rahjatempels.

Die Obstwiese

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt hinter der Villa erstreckt sich eine Wiese, die dicht mit Obstbäumen bewachsen ist. Zwischen den Stämmen könnt ihr zwei kleine Gestalten herumhuschen sehen. Als sie euch bemerken stimmen sie ein lautes Geheul an und stürmen auf euch zu. Die eine Gestalt trägt einen alten Topf als Helm auf dem Kopf, während die andere in einen dunkelgrünen Umhang gehüllt ist. Als sie etwa auf ein Dutzend Schritt herangekommen sind, hagelt ein Schauer fauliges Fallobst auf euch herab. Während die Kinder kreischend die Flucht ergreifen, rennt ihnen Rafik ein paar Schritte hinterher und brüllt: „Traviana! Phillippe! Das erzähle ich eurer Mutter!“

Der Rahjatempel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam nähert ihr euch der kleinen Rahjakapelle, die euch bereits aufgefallen ist, als ihr das Haus verlassen habt. Das kleine Gebäude aus rosa Marmor und den ästhetisch geschwungenen Säulenfresken an den Wänden, ist über und über mit wildem Wein bewachsen. Obwohl sich der Tempel in einer so abgelegenen Gegend befindet,

kann man ihn durchaus als schmuckes Kleinod betrachten. Einzig der dunkle Eingang stört das lichte und fröhliche Bild der vielen Singvögel im Geäst.

Vor der Kapelle und im Schatten der ausladenden Äste einer großen und alten Bosparanie sitzt ein rundlicher, kahlköpfiger Mann in der Tracht eines Rahjageweihten auf einem schlichten hölzernen Hocker. Er prostet euch mit einem Weinkrug, den er gerade von einem wackligem Holztisch genommen hatte, zu und begrüßt euch freudestrahlend. „Das ist Uzzano, unser Lehrer der Leidenschaft.“, flüstert euch Rafik zu.

Uzzano „erfreut“ die Helden mit „Faulig riecht ihr im Gesicht, euch zu grüßen bin ich nicht erpicht“ (oder ähnlichen unpassende, scheinwitzige Bemerkungen). Sollte sich dennoch ein Gespräch entwickeln verfällt er in seine typische Redensweise (siehe Anhang).

Der Weinberg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr taucht in das wogende Blättermeer der Weinreben ein. Der steile Weg führt euch an den niedrigen Steinmauern der einzelnen Terrassen vorbei bergauf. Aus der Nähe fällt euch auf, dass die Trauben reif und schwer an den Reben hängen, und bei Rahja, so große Trauben habt ihr noch nie erblickt.

Fröhliche Gesänge dringen an eure Ohren. Ihr passiert eine Gruppe von Männern und Frauen, die allesamt weite bunte Kleider tragen, die trotzdem manchen rahjagefälligen Einblick gewähren. Mit kleinen Messern schneiden sie geschickt die roten Früchte ab und legen sie in große Weidenkörbe. Sie beobachten euch kurz aus den Augenwinkeln, grüßen dann jedoch freundlich und arbeiten weiter.

Dann kommt ihr auch an Arbeitern in weniger farbefroher Tracht vorbei, die sich aber ebenfalls nicht mehr als nötig mit euch beschäftigen. Nur Rafik wird ab und an ein Gruß gewidmet.

Oben angekommen bietet sich euch ein atemberaubender Ausblick über das umliegende Land. (*Händigen sie den Spielern die Spielerkarte (Handout ...) aus*)

Baronessa Contessina Violanta de Filossera hat heute Morgen Rafik die Anweisung erteilt, zuerst die oberen Terrassen des Weinbergs abzuernten. Dies könnten die Spieler so deuten, das die Baronessa mögliche Zeugen vom Gutshaus fernhalten wollte.

Optionales Ereignis: Die Arbeiter im Weinberg (Contessina: +)

Das Blut Rahjas

„... *Das dunkle Rahjablute mag nuhr aus roten Trauben erreifen. Nach dem Pflücken mögen sie alsbald zerdrückt in einen groszen Zuber gegeben werden. In dießem soll die Maische ruhen, für nicht weniger als der Tage drey, anderenfalls mag es seyen, dasz der Tropfen nicht die rechte Farbe gewönne.*

Nun wird der Saft aus dem Brei gepresst und in Fuhder gegeben. Die Schalen unt Kerne unt Stängel, kurz der Trester genennet, dienen hingegen dem Vieh als Futther. Manch ein armer Winzersmanne mag ihn auch dem Brot beimengen tun.

Während nun die Monate ins Land ziehen reyft der Wein im Fuder heran, dessen Holz, ob Bosparanie oder Eichestamm, dem Tropffen seynen eignen Geschmack verleiht. Schlieszlich ist es ein alljährlich Frewdentage, wenn bald der Winzer den ersten Schlucke seynes almadinrohten Trunkes kostet. ...“

Vom Weyne und seiner wohlrechten Berythung – Benvolio Firmanénte der Jüngere

Falls einer der Helden Spaß daran hat bei der Kelterung des Weines zu helfen so kann er das tun. Das Herumspringen im Maischetrog ist nicht nur ein Riesenspaß, sondern auch eine Riesensauerei.

Als Francecco die Leitung des Weinguts übernahm, kreierte er – scheinbar zu Ehren seiner Frau – einen neuen Wein. *Contessina di Ventura* ist ein trockener, aber kräftiger kirschröter Wein mit würzig-frischem Nachgeschmack.

Die Geschichte des Landes

Das Stück Land, das man heute *Casa della Ventura* nennt, hat eine viel ältere Geschichte, als man auf den ersten Blick vermutet. Und auch der Boden selbst birgt mehr als er offen Preis gibt. Alles was hier wächst, gedeiht besser und schneller, was dem flüchtigen Betrachter zwar nicht auffällt, aber der geübte Kundige zu schätzen weiß. Der Grund dafür ist das uralte Sumuheiligtum, das sich in Kavernen unter dem Berg erstreckt, auf dem die de Filosseras in jüngerer Zeit ihren Wein anbauen. Hier ein kurzer Abriss über die wechselvolle Geschichte dieses Ortes:

Vor ca. 5000 Jahren: Als den Echsen unter Pyrdacor die diffuse Kraft auffällt, die den Boden durchdringt, errichten sie in den Kavernen unter dem Berg ein Heiligtum um den göttlichen Geschwistern *Ssad'Huar* und *Ssad'Navv* zu opfern. In den Höhlen entdecken die Echsen auch das Artefakt, das zum Zentrum ihrer Verehrung wird.

Vor ca. 3000 Jahren: Nach dem Zweiten Drachenkrieg vertreiben Ambosszwerge die letzten Echsen und zerstören das Heiligtum zu großen Teilen.

883 v. BF: Die Bosparaner gründen ein Fort auf den Ruinen des überirdischen Teil des Heiligtums.

568 v. BF: Goblinhorden überrennen das Fort, das daraufhin aufgegeben wird.

44 v. BF: Ein Zirkel von Hütern der Macht entdeckt das alte echsische Heiligtum. Die Druiden errichten im früheren Zentrum der echsischen Kultstätte ein Sumuheiligtum, wieder mit dem Artefakt als höchstes Kultobjekt.

394 BF: Ein Trupp Bannstrahler überfällt während der Priesterkaiserzeit den Druidenzirkel und massakriert alle Mitglieder. Das Oberhaupt der Druiden kann aber unter Einsatz der *Druidenrache* den Eingang zum Heiligtum versiegeln und verhindert damit ein Vordringen der Bannstrahler zur Kultstätte. Dieser Schutz hält bis heute an (siehe auch Anhang ...: Das Siegel)

603 BF: Die de Filosseras erhalten das Land als Lehen zugesprochen und erbauen auf den Ruinen des Forts die Villa *Casa della Ventura*. Namensgebend ist der Ring aus Rosenquarz, der bei den Bauarbeiten entdeckt wird, und seitdem als Siegelring der Familie Verwendung findet.

Die Gruppe kehrt zur Villa zurück. Falls die Spieler danach fragen: Uzzano sitzt nicht mehr vor der Kapelle. Am Eingang zum Weinkeller treffen sie auf die Baronessa, während sich Rafik von den Helden verabschiedet.

Die Weinprobe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Baronessa Contessina Violanta de Filossera stellt sich euch in einem kühlen, gedrückten Ton vor. In Ihrem Haar hat sie einige Blumen eingeflochten, die jedoch inzwischen verwelkt zwischen den am Ansatz grauen Strähnen hervorstechen. Sie wirkt angespannt.

Sie heißt die Helden willkommen und wahrt dabei die Etikette. Die höhergestellten Helden werden zuerst begrüßt. Weiter versucht sie das Gesprächsthema bei belanglosen Dingen zu halten und lädt die Helden bald ein, ihr in den Weinkeller zu folgen.

Wenn möglich sollte man hier das Licht dämmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr dünner Arm stößt mit überraschender Leichtigkeit die schwere Tür zum Keller auf. Sie hebt eine Laterne und betritt den Keller.

Nach kurzem Zögern durchschreitet ihr die Pforte in den dunklen, abwärtsführenden Gang, aus dem ein kühler Lufthauch über eure Gesichter streicht. Die Laterne in der Hand der dunklen Silhouette vor euch wirft verzerrte Schatten eures Selbst auf die massiven Steine der Kellermauer. Nach einigen Schritten erreicht ihr den Weinkeller, einen langgezogenen, von einer niedrigen halbrunden Decke beschränkten Raum. Die plötzliche Kälte nach der ausgedehnten Wanderung im Weinberg lässt euch erschauern.

An einer Wand reiht sich ein gutes Dutzend massiver Fuder, große Weinfässer, übereinander. Es riecht nach Bosparanie und schwerem Wein.

Den Fudern gegenüber stapeln sich unzählige kleine Fässchen und Flaschen. Die Baronessa entzündet zwei an der Wand befestigte Kerzen und bittet euch dann, ihr in den hinteren Teil des langen Raums zu folgen, wo sie ihre Laterne auf einem senkrecht aufgebocktem Fass abstellt und einige Weingläser bereitstellt.

Daraufhin beginnt sie in heiserem Ton zu sprechen:

„In diesen Gewölben lagert der Wein der von meiner Familie schon seit Jahrhunderten gekeltert wurde. Ihr findet hier edelsten Tropfen, die bereits über vierzig Götterläufe alt sind. Wir werden nun einen Wein kosten, der zu den besten gehört, der hier jemals gekeltert wurde. Es wird gesagt, man schmecke in ihm die Freude, mit der

er geerntet, die Lust mit der er gekeltert und die vielen Jahre, in denen er von der Zeit gereift wurde.“

Während sie spricht bückt sie sich und füllt die Gläser mit leicht zitternden Händen aus einem Hahn unterhalb des Fasses. Der Fuder steht im Gegensatz zu den anderen aufrecht, woraus ihr schließt, dass der Inhalt wohl langsam zu Neige geht.

„Nun kostet selbst von Rahjas Blut.“

Mit diesen Worten reicht sie euch die Gläser, deren tieferer Inhalt im flackernden Licht der Kerzen beinahe schwarz zu sein scheint.

Den Helden ist es nun frei gestellt den Wein ihren Vorlieben nach zu kosten. Schüttet einer gleich das ganze Glas herunter, so blickt die Dame des Hauses zwar etwas pikiert, schenkt aber kommentarlos nach. Sie selbst trinkt nichts. Von allen Helden sollte nun eine *Sinnesschärfe-Probe* abgelegt werden. (Erleichterungen bei vorsichtigem Kosten und/oder Vorhandensein des Berufstalents *Winzer*)

Der Held/die Heldin, die am besten abschneiden, oder aber alle, die die Probe schaffen, erhalten folgende Beschreibung des Geschmacks.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kostet vorsichtig einen Schluck. Der Wein benetzt eure Zunge, dann rinnt der warme, schwere Saft eure Kehle herab. Er schmeckt im ersten Moment überraschend herb, obwohl du auch eine deutliche Süße ausmachen kannst. Nachdem du die ersten Tropfen geschluckt hast und deine Zunge dem sich langsam aufbauenden Nachgeschmack entgegen fiebert bemerkst du erst das kupferne Aroma. Du probierst einen weiteren Schluck, schmeckst noch einmal vorsichtig und spuckst ihn dann plötzlich von dir, als dich die Erkenntnis trifft: Der Wein schmeckt nach Blut.

Die Baronessa ist den eventuell ausspuckenden Helden gerade noch einmal entgangen, doch blickt sie diese nun mit unverhohlener Abneigung an.

Die Helden sollten schnell darauf kommen, dass die vergleichsweise hohe Temperatur des Weins und der Blutgeschmack keine harmlose Ursache haben. Die Dame des Hauses wird diese Vermutung bestätigen, wenn die Helden sie auffordern, ebenfalls einen Schluck zu probieren. Jene Helden, die den Krug in einem Zug gelehrt haben, sollten eine gewisse Übelkeit verspüren.

Schließlich sollten die Helden das Fass an der Oberseite öffnen, was sich überraschend einfach gestaltet, da die Seite nur lose aufliegt. Sollte ein Zwerg oder ähnliches zur Gruppe gehören, so ist das Fass für ihn zu hoch. Ohne Hilfe kann er nicht hinein schauen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hebt die schwere Holzseite ab und setzt sie neben dem Fuder auf den Boden. Eure im Kerzenschein flackernden Schatten tun es euch an der kaum zwei Schritt entfernten Wand nach. Dann richten sie sich lautlos auf, und spähen vorsichtig in die finstere Öffnung, verharren einen Augenblick über den Rand gelehnt, bis ihr die Laterne hinter dem Fass emporhebt. Im Lampenlicht stoben eure Schatten auseinander. Ihr steht alleine vor dem Fass, senkt die Laterne hinein und folgt ihr mit euren Blicken. Der Raum verdunkelt sich, als die Laterneflamme flackert, dann schnellst sie wieder empor und enthüllt die schreiende Fratze Baron de Filosseras. Verzerrt und rotblau starrt es euch aus weit aufgerissenen toten Augen entgegen. Der Leichnam liegt unförmig in seinem feuchten Grab aus Wein und Blut.

Die Baronessa reagiert erschrocken und geschockt (oder täuscht dieses vor). Sie starrt in die Gegend und zeigt keine weiteren Gefühlsregungen. Darauf angesprochen sagt sie, dass der Schock für sie zu viel ist.

Eine weitergehende Untersuchung kann erfolgen, nachdem der Leichnam aus dem Fass geborgen wurde: *Körperkraft-Probe* +3 mit 10 *TaP** zum Herausheben. (*Totengangst!*)

Todesursache ist ein Stich in den Hals, weshalb viel Blut den Wein durchdrungen hat. Mit einer *Anatomie-Probe* erkennt man, dass es eine schlanke, scharfe Klinge war.

Schnell stellt sich heraus, dass der Ringfinger fehlt, an dem der Baron seinen Siegelring trug.

Der Körper weist weiterhin eine Reihe von Narben auf. Das geübte Auge (*Anatomie* +3) erkennt, dass es sich um vor langer Zeit von den Waffen verursachte Wunden handelt.

Eine Durchsuchung des Kellers ergibt: Der Tatort war offenbar hier, da bei besserem Licht Blutspuren am Boden zu finden sind. Der Siegelring bleibt samt Finger verschwunden.

Durch eine explizite Untersuchung der Kellerwand hinter dem Weinfass (*Sinneschärfe*) oder eine Probe auf die Gabe *Zwergennase* kann der Geheimgang (siehe Anhang) aufgespürt werden.

Erste Reaktionen

Während die Helden den Tatort untersuchen holt die Baronessa den Hausdiener Alrico. Dieser zeigt sich sichtlich erschüttert. Sie weist ihn an, die Leiche des Barons unauffällig in dessen Schlafzimmer zu bringen. Contessina bittet die Helden, vorerst Stillschweigen zu bewahren, gestattet ihnen aber noch während des Abends diskrete Nachforschungen.

Beim Abendessen ruft die Baronessa alle Hausbediensteten ins Zimmer und informiert sie über den Tod des Barons. Sie erwähnt jedoch nicht die näheren Umstände oder die Tatsache, dass er ermordet wurde. Sie befiehlt ihnen, nichts nach Außen dringen zu lassen. Sie sollen nur sagen, der Baron sei bis zum Ende der Weinlese verweist. Schließlich fügt sie scharf hinzu,

dass jeder, der dem zuwider handelt, seine Sachen packen kann.

Den Helden erklärt sie, dass die Weinernte weitergehen muss. Es dürfe sich keine Aufregung verbreiten, die den Tagesablauf beeinträchtigen könnte. Die Helden mögen sie unterstützen zu verhindern, dass die Sache nach Außen dringt. Des weitern teilt sie ihnen mit, dass sie morgen Alrico beauftragen wird, den Leichnam nach Tadalur zu überführen.

Chiarissimo, der „Sohn“ der de Filossera, sitzt während des Essens bleich und stumm am Tisch und stochert appetitlos in seinem Taubenbraten. Auf Fragen antwortet er nur einsilbig und sollten ihn die Helden zu sehr mit Fragen bedrängen wird er sein Besteck hinwerfen und sich auf sein Zimmer zurückziehen.

Inwiefern die Helden der Bitte nachkommen ist ihre Sache. Es ist zwar für den weiteren Verlauf der Handlung wünschenswert, dass nichts herauskommt oder höchstens Gerüchte die Runde machen, aber nicht zwingend notwendig. Weiterhin gestattet die Baronessa den Helden, die Privaträume des Ermordeten zu untersuchen. Ziehen Sie dazu die Ortsbeschreibungen im Anhang zu Rate.

Der Fund der Botschaft

Bei der Durchsuchung des Arbeitszimmers des Toten sollte den Helden gleich die Botschaft auf (Siehe Anhang: Die Botschaften). Sie befindet sich offen auf dem Schreibtisch, nur durch ein Buch verdeckt. Daneben liegt ein Pergament mit einigen Kritzeleien, die er bei der Entschlüsselung angefertigt hat. (Sie können hier den Spielern eine kleine Starthilfe geben, wenn sie erfahrungsgemäß glauben, dass die Spieler keine großen Rätselfreunde sind)

Die erste entschlüsselte Botschaft ist mehrfach eingekreist in der Mitte des Blattes zu lesen:

„Nachmittags im Keller“

Der erste Tag

Der Tag dient der Vermittlung der Almandanischen Lebensart und der Erzeugung der gewünschten Stimmung. Ferner sollen die Helden am Abend den Täterkreis auf die vier Hauptverdächtigen eingeschränkt haben. Deren jeweilige Motive

Der Morgen danach

Die Helden werden zum Frühstück geweckt. Alrico ist bereits mit der Leiche abgereist, die Baronessa ist etwas blass um die Nase und bei den anderen Hausangestellten herrscht leicht angespannte Stimmung.

Das Frühstück fällt trotz dem Ereignis umfangreich und köstlich aus. Contessina wird sie dabei noch einmal an die Abmachung vom gestrigen Abend erinnern. Sie zieht sich in das Arbeitszimmer ihres toten Mannes zurück um seine Sachen zu ordnen und möchte für den Rest des Tages nicht gestört werden. Zuvor erklärt sie ihren

Gästen noch, dass sie sich am nächsten Tag wieder um diese kümmern kann und lädt sie auf eine morgendliche Vogeljagd ein.

Die Abreise des Sohns ist auf unbestimmte Zeit verschoben. Die Helden haben kaum etwas anderes zu tun, als dem Mordfall nachzugehen.

Sagen und Legenden

Die folgende Gerüchteliste ist nicht vollständig. Je nachdem was dem Meister zuträglich für Stimmung oder Abenteuerverlauf erscheint, können Gerüchte hinzugefügt oder weggelassen werden.

Während der Befragung der Arbeiter und Hausangestellten und der Zahori sollten sich diese gegenseitig Alibis geben, sofern die Helden diese nicht ohnehin schon am Nachmittag zuvor auf dem Weinberg gesehen haben. Ohne Alibi bleiben die vier Verdächtigen:

Der Tagesablauf auf dem Weingut

Damit Meister weiß, wer normalerweise wann wo ist.

4 Uhr: Hausangestellte stehen auf und bereiten das Frühstück für die Arbeiter zu.

5 Uhr: Arbeiter stehen auf und Frühstücken im Hof. Zahori ebenso in ihrem Lager.

6 Uhr: Arbeitsbeginn. Vorarbeiter teilt Abschnitte zu.

8 Uhr: Frühstück für Herrschaften und Hausgäste. Hausangestellte erledigen vormittags Hausarbeiten.

12 Uhr: Mittagspause. Arbeiter und Zahori Essen im Weinberg. Ernte wird zum Keltern gebracht. Kleines Mittagessen für Herrschaften und Hausgäste.

13 Uhr: Erneuter Arbeitsbeginn auf dem Weinberg. Hausangestellte bereiten das Keltern vor.

17 Uhr: Arbeiter kehren vom Weinberg zurück. Abkeltern der Ernte. Zahori kehren ins Lager zurück.

19 Uhr: Arbeitsende, Abendessen für alle, aber getrennt.

22 Uhr: Nachtruhe auf dem Weingut.

1 Uhr: „Nachtruhe“ bei den Zahori.

Baronessa Contessina Violanta de Filossera

Hausangestellte: Der Baron hatte eine Affäre(+); Vernunfttehe(+)

Arbeiter: Sie lebt nicht, ist arrogant (+); Sie hat eine Affäre (±); Unrechtmäßige Erbin (-); Heult den Mond an, von der Spitze des alten Turms (-)

Die Geschwister Lamperez: „Sie frisst kleine Kinder, aber wir haben keine Angst vor ihr!“ (-)

Mhanah: Hat kranke Aura (+)

Tolak Pianta

Hausangestellte: Der „dienstälteste“ Angestellte (+); Bleibt für sich (+); Chiarissimo fürchtet sich vor ihm (+); Verlässt Weingut nur einmal jedes Jahr, kurz vor der Weinernte (+)

Arbeiter: Fleißiger Arbeiter, hat ein Händchen für Pflanzen (+); Steht auf junge Knaben (-); Hatte was mit seiner Schwester (-); Sammelt Puppen (+)

Allgemein: Hat früher mit Schwester/Frau/Mutter/Cousine zusammengelebt, diese ist dann weggezogen/gestorben/hat sich in eine Reblaus verwandelt, die noch immer bei ihm wohnt (±)

Uzzano Basso

Hausangestellten: Plündert heimlich die Speisekammer (±); Trat den Posten vor ein paar (4, 5, 6, 7) Jahren an, sein Bauch ist seitdem immer runder geworden (±)

Arbeiter: Wurde nur Geweihter, weil er ein Säufer ist (-); „Wenn du ihm morgens begegnest und er dir einen seiner Witze erzählt, dann weiß du, dass es ein schlechter Tag wird.“ (±); Immer gut gelaunt, kann aber auch ganz schön zulangen, wenn man ihm krumm kommt (+); Ist in die Gutsherrin verliebt (-)

Esfera Pleáगतos

Arbeiter: Ist eine Hexe, saugt Männern die Lebenskraft aus und verwandelt sie in Krö-

ten (-); „Und eigentlich sieht sie ja auch gar nicht so gut aus...“ (-); Sie klaut (±)

Zahori: Wurde von ihrer alten Sippe ausgestoßen/verließ sie aus Liebe zu einem Mann einer anderen Sippe/ wurde von ihnen vergessen, zurückgelassen/... (±); Redet nicht über die Vergangenheit, über keine Vergangenheit (+) Hat schon so manchen Jüngling ins Unglück gestürzt (±)

Allgemeine Gerüchte

Hausangestellte: Im Turm spukt es (-)

Arbeiter: Es gibt irgendwo auf dem Weinberg einen Weinstock, dessen Trauben vergiftet sind. Wer sie kostet verwandelt sich in eine Reblaus. Deshalb sollte man keine Rebläuse töten! (-); „Diese Zahori sind ein faules Pack“ (±); Zahori verstehen es zu leben (±);

Es lebt eine böse Hexe im Wald (±)

Der Durchschnitts-Almadaner kommt nicht sofort auf den Punkt Vielmehr beschreibt er alles gestenreich und langwierig und schweift gerne zu persönlichen Anekdoten ab.

Helden müssen lange Wege im Weingut und insbesondere im Weinberg zurücklegen, weshalb an diesem Tag viel Zeit auf die Bewältigung der Strecken verwendet wird

Ein verlockendes Angebot

Die Zaubertänzerin, die bereits bei der Ankunft der Helden einige Blicke auf sich lenken konnte, kommt bei passender Gelegenheit auf den zuvor ausgewählten Helden zu. Nach einem kurzen Flirt, bei dem sie ihre Reize einzusetzen weiß. Geben Sie ihr Bestes!

Schließlich lädt sie die Helden zu einem Fest der Zahori am nächsten Abend ein.

Früher oder später werden die Helden dem Zahorilager einen Besuch abstatten. Da dies eine eigene Welt neben dem Weingut darstellt sollte hier vom Meister eine andere Atmosphäre erzeugt werden. Daher sei hier explizit auf das betreffende Kapitel in *Das Königreich Almada* verwiesen.

Der Hintergrund

Seitdem die Pleáगतos vor acht Jahren das Recht erhalten haben zur Weinernte am Fuße des Bergs zu Lagern, kommen sie jedes Jahr. (Siehe auch *Dramatis Personae, Qamal Pleáगतos*) Dafür dass sie bei der Weinlese helfen erhalten sie freie Kost und einen kleinen Lohn. Zudem gilt die Abmachung zwischen Qamal und dem Baron, dass nichts außer ein paar Weintrauben „verschwindet“.

Die Sippe

Die Pleáगतos setzen sich aus vier Familien mit insgesamt drei Dutzend Personen zusammen. Davon sind etwa ein Dutzend Alte und Kinder, „nur“ ein weiteres Dutzend hilft bei der Weinernte mit. Bis auf Esfera sind alle in der Sippe geboren oder eingeheiratet, weshalb die Zaubertänzerin zwar wegen ihrer Begabungen geachtet, aber dennoch ein bisschen Außenseiterin geblieben ist.

Als Sippenoberhaupt und Wahrsager ist Qamal von allen Sippenmitgliedern geachtet, da er - auch aufgrund seines sechsten Sinns - die Sippe bisher aus Schwierigkeiten heraushalten konnte.

Das Lager

Die sieben bunt bemalten Wagen der Sippe sind in einem lockeren Kreis um eine zentrale Feuerstelle angeordnet. Sie begrenzen den Wohnraum der Sippe, in dem Kochgeschirr, Zelte, Kinderspielzeug, Jonglierkeulen und allerlei andere Sachen herumliegen. An gespannten Seilen hängen Kräuter zum Trocknen und verströmen einen fremdartigen Geruch. Kinder spielen Fangen oder erproben bereits artistische Kunststücke unter den lautstarken Anfeuerungsrufen der Erwachsenen.

Im Gespräch

Wollen die Helden den Respekt der Zahori verdienen, sollten sie selbstbewusst auftreten. Die Zahori sind stolz und freiheitsliebend, weshalb sich die Gruppe in dieser Richtung keinen Fauxpas leisten sollte. Phexgefälliges Volk hat es leichter, da es die Wesensart des fahrenden Volks teilt

Bewusst werden die Sippenmitglieder sich gegenseitig nicht anschwärzen, nur über Esfera lassen sich leichter einige Gerüchte in Erfahrung bringen. Sie wird von vielen Sippenmitgliedern wegen ihrer Albträume als seltsam angesehen.

Optionales Ereignis: Der Bär

Irgendwann im Laufe des Tages, wenn das Herumgelaufe und die Fragerei manchem Spieler zu langweilig wird, taucht ein Bär aus dem nahegelegenen Wald auf. Er ist weniger an Menschenfleisch interessiert, seine Aufmerksamkeit gilt vielmehr dem leckeren Honig der Bienen. Wie die Helden mit dem Eindringling umgehen, legen wir in Ihre Hände.

Borkenbär:

INI 8+W6	PA 8	LeP 45	RS 3
KO15	GS 15	AuP 35	MR 3/4
Tatze:			
DK H	AT 11	TP 1W6+3	
Biss*:			
DK H	AT 12	TP 2W6+2	

Besondere Kampfregeln:

Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 2)

*Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen einen am Boden liegenden Gegner ein.

Haben die Helden das Schleckermaul erfolgreich vertrieben oder erlegt, dankt Jaslav Bolscheff ihnen überschwänglich. Für den abergläubischen norbardischen Imker ist die Sache klar: Die Hexe aus dem Wald hat den Bär geschickt.

Tatsächlich hat die Druidin Sumudai mit diesem Vorfall nichts zu tun.

Optionales Ereignis: Wer schleicht denn da (Tolak: +)

Sind die Helden noch nach Einbruch der Dunkelheit unterwegs, beobachten gezielt den Gärtner oder haben einen leichten Schlaf (*Sinnenschärfe* +7), so können sie Tolak beobachten, wie er eine Leiter ge-

schultert ums Haus schleicht. Sein Ziel ist das Fenster von Chiarissimos Zimmer, durch das er den schlafenden Jungen einige Zeit beobachtet. Sollte er nicht gestört werden, steigt er schließlich wieder herunter und verschwindet mitsamt der Leiter in Richtung seiner Hütte.

Stören die Helden ihn, erklärt er ihnen, dass er am Haus rankenden Wein beseitigen wollte. Er wird trotz der Tatsache, dass am Haus nichts rankt, auf seiner Aussage beharren. Sollten die Helden die Baronessa verständigen, wird sie ihn in Schutz nehmen. Mit *Menschenkenntnis* bemerkt einer der Helden, dass Contessina tatsächlich sehr erbost ist. Sie befürchtet natürlich, dass die Helden hinter das Geheimnis um Chiarissimo kommen könnten.

Sprechen sie den Jungen auf das Ereignis an, erfahren sie, dass er den alten Mann unheimlich findet und das nicht das erste Mal war, dass der Gärtner ihn beobachtet hat. Mit *Menschenkenntnis* kann man erkennen, dass er wirklich Angst verspürt.

Der zweite Tag

...

Optionales Ereignis: Vogeljagd (Contessina: +)

Sollten die Helden auf das Angebot der Baronessa eingehen, so können sie diese frühmorgens zur Vogeljagd begleiten. Sie stellt ihnen Balläster und bei Bedarf Pferde zur Verfügung.

Falls Sie die Vogeljagd regeltechnisch ausspielen wollen, hier einige Anregungen dazu:

Vögel gelten als *sehr kleines Ziel*, die sich *bewegen* oder gar *ausweichen*. Ein Treffer führt direkt zum Erlegen des Vogels. Einer der Helden reitet durchs Gebüsch, um die Vögel aufzuschrecken, die anderen halten in einiger Entfernung ihre Balläster bereit und schießen auf geeignete Ziele.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du treibst dein Pferd gerade durchs Gebüsch, um die Vögel aufzuschrecken, als dich etwas hart am Kopf trifft

(1W6+5 TP gegen den Kopf. Bei Schadenspunkte mehr als KO/2 kommt es zu einer Wunde und der Held erhält die Einschränkung MU, KL, IN, INI -2)

Du wirst zur Seite geworfen und hältst dich verzweifelt am Sattelknäuf fest, um nicht vom Pferd zu fallen. Mit einem lauten Knall schlägt dir der Satteltgurt entgegen, und der Wald kippt zur Seite weg. Du schlägst derb auf.

(2W6 TP; Der Sturz kann mit einer Körperbeherrschungsprobe abgefangen werden: 1W6 TP)

Wie sich schnell herausstellt, hat den Held eine Ballästerkugel getroffen. Sie entstammte der Waffe Contessinas, die zugleich mit einem der anderen Helden geschossen hat, somit ist zunächst nicht klar, von wem der Schuss stammte. Der Treffer war entweder Absicht, um den

Helden zumindest einige Tage auszuschalten, oder ein Versehen.

Eine Untersuchung des gerissenen Satteltgurts (*Lederarbeiten*) ergibt, dass er angeschnitten wurde. Dies war der Täter, ob und wie die Helden dies herausfinden, liegt in der Hand des Meisters.

Durchsuchungen

Wenn die Helden die der Verdächtigen durchsuchen, finden sie die Hinweise, die im Anhang Örtlichkeiten angegeben sind.

Bei einem beliebigen Verdächtigen findet sich ein Stein, auf dem sich einige der Echsischen Zeichen befinden, die auch in der Botschaft Verwendung fanden.

Optionales Ereignis: Geweihten beobachten (Uzzano: +)

Betreten die Helden den Rahjatempel, so sitzt Uzzano gerade im Heiligen Becken und badet. Als er die Besucher bemerkt, greift er schnell zu seiner Robe, um sich zu bedecken. Dennoch können die Helden einen kurzen Blick auf seinen nackten Körper werfen, auf dem einige Narben prangen.

Uzzano zeigt sich sichtlich verärgert von dem Zwischenfall und schickt sie fort. Dies sollte recht verwunderlich anmuten, da Rahjageweihte einerseits keine Probleme damit haben, sich nackt zu zeigen und sie für gewöhnlich auch keine Narben aufweisen. Wird Uzzano später darauf angesprochen, redet er drum herum und lässt etwas von einem Unfall durchscheinen.

Diese Szene dient dazu, die Helden auf die Hintergrundgeschichte aufmerksam zu machen.

Die Gestalt im Turm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie Tags zuvor stürmen euch wieder die beiden kleinen Nachwuchshelden entgegen. Ihr befürchtet schon Schlimmes, da rufen sie euch wild gestikulierend entgegen.

„Unsere Galeere wurde gestohlen!“

„Kommt schnell mit. Denen werden wir es zeigen!“

Die Kinder ergreifen die Helden am Hemdsaum und zerren sie zum Strand. Es ist nur noch das beschädigte Boot vorhanden.

„Seht, nur noch der klapprige Kahn des Schurken Apfellus dem Fauligen ist da.“

Wütend stemmen die beiden ihre Arme in die Hüften und schauen schmollend zu euch herauf.

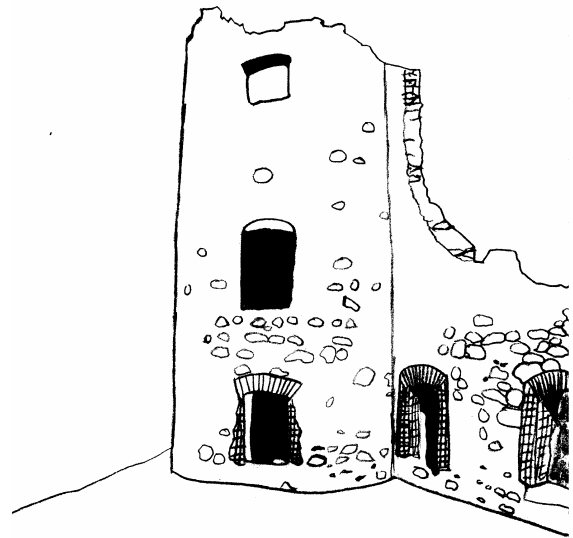
Mit einer *Sinnesschärfeprobe* werden die Helden der Gestalt gewahr, die plötzlich auf der Spitze des alten Turms erscheint. Sie ist aus der Entfernung nicht deutlich zu sehen und hat sich darüber hinaus in einen weiten Mantel gehüllt.

Die dunkle Gestalt hievt einen großen Sack auf die Brüstung des Turms. Unwillkürlich schießt euch die Frage durch den Kopf, was wohl darin sein mag. Der Sack ist von unförmiger, länglicher Gestalt und der Inhalt widersetzt sich starr und schwer den Bewegungen. Mit einem kräftigen Stoß stürzt die Person das formlose Etwas vom Turm. Der Fall dauert lange, dann hört ihr Wasser aufspritzen.

Die Kinder bemerken die Gestalt nicht und hören nur das spritzende Wasser.

Die ver mummt e Gestalt ist entweder Esfera oder Uzzano. Einer der beiden hat die verbliebenen Ausrüstungsgegenstände Franceccos aus seiner Söldnerzeit in einen Sack gesteckt. Dieser wurde, aus Hass und Schmerz ob der Erinnerung (Esfera) oder aus Angst vor bekannt werden des Ver-

gangenem (Uzzano) in die Untiefen des Wassers geschleudert.



Das fehlende Boot ist dagegen nicht aufzufinden, da es Contessina benutzt hat, um ein Stück flussaufwärts einen ihrer Lieblingsstellen zum Lustwandeln zu erreichen. Sie tut dies meist ohne jemanden zu informieren, weshalb die Helden annehmen könnten sie sei verschwunden. Dies wird zu verschiedenen Mutmaßungen der Helden führen, was sie durch Aussagen der Hausangestellten dann unterstützen oder relativieren können. Die Baronessa wird am frühen Abend jedoch wieder zurückkehren.

Die Helden sollen keine Möglichkeit haben, rechtzeitig den Turm zu erreichen und die Gestalt zu stellen. Zu Fuß sind sie auf jeden Fall zu langsam. Wenn sie den Turm erreichen, ist keine Spur mehr von der Gestalt zu sehen.

Durch den Geheimgang können die Helden ihr nur verzögert folgen, da die Falltür von innen verriegelt und deshalb nur durch Magie oder einen wirklich guten Schloßser-Knacker aufzubekommen ist.

Die Helden könnten natürlich auch, vor allem wenn sie noch nichts vom Geheimgang wissen, zu dem Schluss kommen, das die mysteriöse Person in den nahen Wald geflüchtet ist. In diesem Fall sollte nun die

Begegnung mit der Druidin Sumudai folgen.

Optionales Ereignis: Tauchen (Uzzano, Esfera: +)

Dieses Ereignis tritt ein, falls die Helden beschließen, nach dem verdächtigen Sack zu tauchen, der von der verummten Gestalt in den Fluss geworfen wurde.

Die Helden können dazu zur betreffenden Stelle schwimmen, was aber ziemlich anstrengend ist: ca. 200 Schritt gegen die relativ starke Strömung an dieser Stelle sowie eventuelle scharfkantige Felsen die bis knapp unter die Wasseroberfläche ragen. Eine weitere Möglichkeit wäre, das die Helden das kaputte Boot notdürftig flicken (*Holzbearbeitungsproben*). Das Boot ist daraufhin begrenzt seetauglich, muss aber immer noch um obig genannte Felsen herumgesteuert werden. (*Boote fahren* bis +7 und kräftig Wasser schöpfen.) Die letzte Möglichkeit wäre, zu warten bis Contessina zurückkehrt. In diesem Fall brauchen sie die Proben nur bis +5 erschweren.

In jedem Fall erwartet einen hinabtauchenden Helden dies:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das schäumende Wasser schlägt über dir zusammen, als du in den Fluss springst. Das zuvor tosende Rauschen dringt nur noch gedämpft an dein Ohr, während du mit kräftigen Zügen in die Tiefe hinabstößt. Die Felswand verhindert, dass die Sonne hier direkt auf das Wasser scheint, und so bist du von einem Dämmerlicht umgeben. Der Strom zerrt kräftig an dir und treibt dir immer wieder Luftblasen entgegen, so dass du den Grund kaum ausmachen kannst.

Unten angekommen tastest du dich über den steinigen Boden. Ein Trümmerstück des Turms bietet die Gelegenheit, dich festzuhalten. Du ziehst dich schwerfällig darüber hinweg, dein Kopf schiebt sich über die Kante des Steins. Dahinter starrt dir eine spöttische Grimasse entgegen.

Der Held hat soeben den einen Totenschädel gefunden (*Totenangst!*). Das dazugehörige Skelett war Madalena, die toten Frau von Tolak dem Gärtner. Man entledigte sich ihrer ebenfalls vor einigen Jahren auf diese Weise. An ihrem Finger können die Helden noch immer ihren Ehering finden, das exakte Pendant zu dem, welches Tolak noch immer an seinem Finger trägt.

In dem Sack finden die Helden die zuvor genannten Gegenstände.

Optionales Ereignis: Die Druidin

Es ist wahrscheinlich, dass sich die Helden irgendwann einmal auf in den Wald machen um die sogenannte Hexe zu suchen. Sumudai hat zwar tatsächlich schon ein- oder zweimal einen verirrt Wanderer auf (harmlose) Weise vertrieben, aber nicht aus Boshaftigkeit, sondern um ihre Forschungen zu schützen. Die Helden wird sie ebenfalls zunächst als potentielle Bedrohung einstufen, da sie relativ stark bewaffnet sind. Einen ersten Versuch die Helden zu vertreiben, unternimmt sie in dem sie der Gruppe ein kleines Rudel Waldwölfe auf den Hals hetzt.

W6+2 Waldwölfe:

INI 9+W6 **PA** 7 **LeP** 23 **RS** 2

KO 11 **GS** 12 **AuP** 100 **MR** 1

Biss:

DK H **AT** 10 **TP** 1W6+3

Besondere Kampfregeeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

Die Druidin hat die Wölfe aber angewiesen, wenn sich die Helden als überlegen herausstellen sollten, sich wieder zurückzuziehen.

Irgendwann, spätestens wenn die Helden, den im Aufbau befindlichen Steinkreis entdecken, wird es zur Konfrontation mit der Druidin kommen. Sie wird versuchen einen der Helden mittels eines BÖSEN

BLICK (*ZfW 10, MU 14 CH 13*) in die Flucht zu schlagen und damit die anderen in der Gruppe zu beeindrucken.

Am Ende sollte es sich aber herausstellen, dass sie nichts mit dem Mord oder sonstigen Geschehnissen auf dem Weingut zu tun hat, kann den Helden aber eventuell einige wertvolle Hinweise im Bezug auf das Heiligtum geben.

Zu Gast bei den Zahori

Die Helden sollten sich das Fest bei den Zahori nicht entgehen lassen. Ein solches Fest alleine kann schon eine außergewöhnliche Erfahrung sein.

Das Fest soll einen Kontrast zur gedrückten Stimmung des Weinguts bieten.

Als die Helden ankommen, ist das Fest schon in vollem Gange. Die Neuankömmlinge werden herzlich aufgenommen und ehe sie sich versehen tanzen sie zu feurigen Vihuelaklängen und Trommelschlägen. Lassen sie ihrer Phantasie freien Lauf, das Fest sollte alles bieten, was man von einer guten Fete erwarten kann. Insbesondere dem von Esfera umgarnten Helden wird der Abend in Erinnerung bleiben.

Der Tanz

Der Höhepunkt des Festes ist wohl Esferas El Vanidat (TANZ DER BILDER). Die Gespräche lauen etwas ab als Esfera in die Mitte tritt. Sie wartet regungslos bis es fast still ist. Dann beginnt ein Trommler langsam einen Rhythmus zu schlagen und die Vihuela setzt mit ein. Esfera beginnt zu tanzen. Mit der Zeit steigert sich der Rhythmus und die Bewegungen der Zaubertänzerin werden schneller und geschmeidiger.

Da Esfera in ihrer Kindheit Zeuge grausamer Ereignisse wurde und ihr Hass auf die Kämpfer, die ihre Sippe vernichteten noch

immer ungebrochen ist, kommt es zu einer besonderen Erscheinung. Sie erzeugt unbewusst beim TANZ DER BILDER für jeden, der sein Leben durch den Tod anderer meistert, also Söldner, Krieger u.a. stets eine grauenhafte Vision. Die Betroffenen sehen verzerrte Bilder aus Esferas Erinnerung, gepaart mit den eigenen Ängsten der Opfer.

Für alle anderen ist der Tanz ein freudiges Erlebnis und gar wundervoll anzusehen.

Nehmen sie sich am besten die betroffenen Helden gesondert bei Seite, und erzählen ihnen was sie sehen.

Für Krieger jeder Art:

Lesen Sie die Stellen zwischen den Bindestrichen, nicht im Textfluss vor, sondern heben Sie sie auch stimmlich vom Rest ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Esfera beginnt zu tanzen. Ruckartig bewegt sich ihr Körper vor und zurück. – *Rot* – Ihre Arme schießen zum Himmel. – *Blut* – Ihre Füße springen über den Boden als wäre er glühend heiß. – *Eine Frau bricht röchelnd zu Boden.* – Esfera beginnt den Wind zu umschmeicheln und einen Sturm zu entfachen. – *Flammen brennen* – Ihre geschmeidigen Hände wandern fließend ihren Körper hinab. – *Ein Kind steht schreiend vor Ruinen.* – Die Augen der Zaubertänzerin treffen dich glühend. – *Fleisch, totes Fleisch* – Sie dreht ein Pirouette und scheint dabei vom Boden abzuheben. – *Weißer Maden fressen totes Fleisch.* – Esferas Halstuch flattert bei jeder ihrer schlagenden Bewegungen. – *Eine Fratze, das Auge durchstoßen, das Ohr zerfetzt, die Wangen verletzt.* – Esfera wirbelt herum, ihre zarten Füße gleiten über den Boden, ihre Hände winken verführerisch. – *Dein Körper, der Kiefer gebrochen, die Rippen zerschlagen, der Bauch aufgeschlitzt, die weißen Maden fressen totes Fleisch!*

Der dritte Tag

Das Attentat

Der Täter wollte eigentlich warten, bis er sich unbemerkt zum Heiligtum schleichen kann, doch die Nachforschungen der Helden haben ihn schließlich aufgeschreckt. Er beschließt, ein Ablenkungsmanöver zu starten. Spät am Abend des zweiten Tages trifft er/sie sich mit den beiden flegelhaften Arbeitern Elea und Gonzalo. Diese sollen die Helden in einen Hinterhalt locken und umbringen. Der Täter selbst rechnet nicht mit dem Tod der Helden und weist die Attentäter an, im Falle einer Gefangennahme den Namen jenes Verdächtigen zu nennen, den die Heldengruppe im Moment für den wahrscheinlichsten Täter hält. Dafür verspricht er den Attentätern, sie zu befreien, sollten sie gefangen genommen werden. Der Plan ist, die Gruppe auf eine falsche Fährte zu locken und in der Zwischenzeit das Heiligtum zu besuchen.

Als Meister wissen sie am besten wie sie zumindest einen Teil ihren Helden einen Hinterhalt legen könne, der sie ins Schwitzen bringt. Man hat hier volles Vertrauen in Ihre Kreativität.

Mit Aussicht auf Befreiung aus Gefangenschaft und eine nicht allzu hohe Bezahlung (den Lohn zweier Sommer), möchten sie ihre Leben nicht aufs Spiel setzen und ergeben sich bei ernsthaften Verletzungen sofort.

Elea und Gonzalo:

INI 11+W6 LeP 31 AuP 31 KO 14

MR 4 GS 8 RS 0

Keule:

AT 12 PA 9 DK N TP 1W+2

Die Befragung

Wen die Arbeiter als angeblichen Auftraggeber benennen, ist Sache des Meisters und

sollte sich am Stand der Ermittlungen orientieren. Die Helden sollten diese Person noch nicht endgültig als Verdächtigen ausgeschlossen haben. Ansonsten werden die Angreifer, sollten beide überwiegend unverletzt überlebt haben, einen selbstsicheren Eindruck machen (sie wissen, dass sie befreit werden) und keine weiteren wichtigen Aussagen machen. Wurde einer von ihnen getötet ist der andere geschockt und nicht in der Lage, mehr zu sagen, als den Namen des angeblichen Täters.

Die Verfolgungsjagd

Alle Verdächtigen kennen sich im Weinberg besser aus als die Helden und werden versuchen, diesen Vorteil zu nutzen Sie fliehen direkt dorthin, um den Helden zu entgehen. Die Helden verfolgen zwar Unschuldige, doch jeder hat ein Geheimnis zu verbergen und weiß nur zu gut, das er ein Motiv für den Mord hatte. Vielleicht hat der eigentliche Täter dem nun Verfolgten auch den „Tipp“ gegeben, dass die Helden ihn für den Mörder halten.

Wo die Helden den angeblichen Täter finden können:

Esfera übt im Zahorilager einen ihrer Tänze und sieht die Helden schon aus einiger Entfernung. Sollten diese zuvor das Lager umstellen, weicht sie ihnen mit der Leichtigkeit einer meisterlichen Akrobatin aus.

Tolak sammelt gerade Fallobst auf der Obstwiese ein. Er kann von dort unmittelbar in den Weinberg gelangen und ist trotz seines Alters erstaunlich gewand.

Uzzaro sitzt wie üblich vor dem Tempel, an den sich unmittelbar der Weinberg anschließt. Er kann die Fest- und Obstwiese weiträumig überblicken, so dass sich ihm niemand unbemerkt nähern kann.

Contessina ist gerade dabei, die Arbeiter im Weinberg zu kontrollieren. Sie ergreift sogleich die Flucht und ruft den Arbeitern

zu, die Helden aufzuhalten, was diese zunächst versuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Weinstöcke sind dichtbewachsen und immer wieder schlagen euch Äste ins Gesicht. Die Gestalt vor euch schlägt sich um eine Ecke. Und ihr folgt ihr mit schnellen Schritten. Die schmalen Reihen zwingen euch, hintereinander zu laufen. Immer wieder liegen Körbe und Arbeitsgerät auf dem Boden, über die ihr springen müsst.

Hier einige Ereignisse, die während der Jagd geschehen könnten:

Hindernisse im Weg

Mit *Körperbeherrschung* kann der Held einem Stapel gefüllter Weidenkörbe ausweichen, der plötzlich hinter einer Biegung auftaucht. Andernfalls stürzt er hinein und ist völlig mit zerdrückten Trauben bedeckt.

Eine Gruppe Arbeiter

Einige Arbeiter kommen dem Helden entgegen, lassen ihn vorbei oder stellen sich absichtlich in den Weg um ihn zu necken.

Hinterhalt

Der Verfolgte greift einen Helden aus dem Dickicht an.

Der Falsche

Wenn sich die Helden aufteilen, könnte es passieren, dass sie sich gegenseitig verfolgen.

Beschreiben sie, wie einer von ihnen in einiger Entfernung eine Gestalt schleichen sieht. Mit Sinnesschärfe erkennt er darin einen seiner Gefährten, sonst hält er ihn für den Flüchtigen.

Der Andere Held muss ebenfalls eine Sinnesschärfeprobe ablegen, um zu erkennen, dass er von einem Freund verfolgt wird. Sonst erkennt er nur eine undeutliche Gestalt auf sich zustürmen.

Nachdem die Jagd einige Zeit andauert, können die Verfolger dem eigentlichen Täter begegnen, der im Begriff ist, hinter dem Weinberg zu verschwinden. Vielleicht weiß er ihnen sogar die falsche Richtung, sollten sie ihn fragen, wohin der vermeintlich Schuldige gelaufen ist.

Schließlich bekommen sie den Verfolgten zu fassen. Er wird sich nicht auf einen Kampf einlassen, bettelt aber dennoch um sein Leben. Er weiß nichts vom Attentat, als Erklärung für seine Flucht führt er an, [Name des wirklichen Täters] habe ihm zur Flucht geraten. Die Helden seien überzeugt, er sei der Mörder und wollten ihn nun töten.

Kehren die Helden mit ihrem Gefangenen zum Weingut zurück, sehen sie schnell, dass die beiden Attentäter geflohen sind. Eventuelle Wachen wurden von hinten ohnmächtig geschlagen, können sich aber (bei Bedarf) noch an den Angreifer erinnern: Den tatsächlichen Mörder des Barons. Dieser hat, wie schnell mit *Lederarbeiten* festzustellen ist, die Fesseln der Gefangenen durchgeschnitten und eventuelle Türen aufgebrochen.

Die beiden Attentäter sind verschwunden. Sie wurden von den Zahori beobachtet, wie sie mit dem Boot den Fluss hinab gepaddelten.

Sind die Helden während der Jagd nicht dem Täter auf seinem Weg zum Heiligtum begegnet oder erinnern sie sich nicht mehr an diese Begegnung, so haben einige Arbeiter ihn dorthin eilen gesehen. Die Gruppe sollte ihm nun schnell folgen, um ihn noch stellen zu können. Es besteht ja die Gefahr, dass er nicht wieder zurückkehrt.

Tatsächlich werden die Helden das Heiligtum erst erreichen, wenn der Täter schon weg ist. Da es keinen Pfad dorthin gibt und der Täter im Laufe der letzten Wochen genügend Erfahrung im Gebiet sammeln konnte, ist es ihm ein Leichtes, die entgegenkommende Gruppe unbemerkt zu umgehen.

Das Siegel

Der Siegelring zeigt das Wappen der de Filosseras und besteht gänzlich aus idiomorphem Rosenquarz. Er ist daher nicht so brüchig wie Rosenquarz, aber wegen der in ihm ruhenden Magie noch zusätzlich stark gefestigt. Es ist eigentlich der Schlüsselstein, um die Pforte zum Heiligtum zu öffnen.

Die genaue Struktur der in ihm ruhenden Magie ist uninteressant, da die Helden ihn ohnehin nie zu Gesicht bekommen werden. Sobald die Pforte geöffnet wird, löst sich der Siegelring auf.

Im Heiligtum

(Siehe Anhang: Örtlichkeiten)

Die Helden werden auf der Altarpyramide einen persönlichen Gegenstand des Täters finden. Durch die Kenntnis der Hintergrundgeschichte können die Helden erahnen, dass das Morden noch nicht zu Ende ist. Falls die Spieler nicht die eigentliche Geschichte hinter den Ereignissen rekonstruiert und in Erfahrung gebracht haben, so könnte es sein, dass sie nicht sofort handeln. In diesem Fall kommen die Helden zu spät, der weitere Mord ist geschehen und der Täter entkommen. Um dies zu verhindern sollten sie den Spielern einige Denkanstöße geben, falls sie kurz vor der Klärung stehen, aber bestimmte Dinge eventuell falsch interpretieren.

Esfera

Die Helden finden das abgelegte Halstuch von Esfera.

Sie will Uzzarro töten, da sie herausgefunden hat, dass dieser an der Auslöschung ihrer Sippe beteiligt war.

Uzzano

Seine weggeworfene Robe findet man auf den Stufen.

Er will Esfera töten, da diese, wie er glaubt, von seiner wahren Identität erfahren hat.

Contessina

Sie hat hier ihre nicht-geländetauglichen Schuhe abgelegt um schneller wieder zurückzukommen

Die Baronessa will Tolak töten, damit niemand mehr von der Erpressung weiß

Tolak

Er hat seinen Strohhut hier verloren.

Der Gärtner will Contessina töten, um zu verhindern, dass sein Sohn ihm genommen wird. Anschließend könnte es zu einer Auseinandersetzung zwischen ihm und seinem Sohn kommen, da dieser ihm nicht glaubt.

Der Täter ist sich bewusst, dass die Helden ihm dicht auf der Spur sind. Um die Gruppe aufzuhalten, hat er die durch die tagelange Trockenheit leicht brennbaren Weinreben angezündet, die nun die halbe Flanke des Bergs in ein Flammenmeer verwandeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schiebt einige Zweige beiseite und tretet aus der Höhle. Obwohl es schon spät sein müsste, glüht der Himmel über dem Weinberg tiefrot. Ihr beeilt euch aufzubrechen und widmet dem vermeintlichen Naturschauspiel zunächst keinen weiteren Blick

Nach einigen Schritten fällt euch das Pulsieren der Farbe auf. Das flackernde Licht wird von dunklen Schwaden widergespiegelt die hinter der Bergkuppe emporquellen. Der Weinhang brennt!

Den Spielern stehen nun zwei Wege offen, um zum Weingut zurückzukehren. Der schnellere führt über den Berg, aber mitten in die Flammen hinein. Der andere Weg verläuft am Fuß des Berges durch den angrenzenden Wald um das Feuer herum. Er

ist länger und wird bedeutend mehr Zeit in Anspruch nehmen bei ihrer Ankunft im Weingut können die Helden den zweiten Mord nicht mehr verhindern.

Durch die Flammen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kämpft euch schwer atmend den Hang hinab. Die Sicht ist schlecht. Dichter Rauch umgibt euch, brennt in euren Lungen und treibt euch Tränen in die Augen. Zu beiden Seiten des Pfades schlagen Flammen aus den Reben, als wollten sie nach euch greifen. Das Feuer verursacht unberechenbare Luftströme, die euch mal frische Luft und mal rußgeschwängerte Hitze entgegen jagen.

Um durch den brennenden Weinberg zu gelangen, steht den Helden ein Spießrutelauf bevor. Lassen sie die Gruppe Flammen ausweichen, in Sackgassen geraten oder was Ihnen noch so einfällt. Die Helden müssen den beißenden Rauch ertragen, der kaum Luft zum Atmen lässt.

Wenn sie den Weinberg hinter sich gebracht haben, sollten sie schon relativ angeschlagen sein, damit im eigentlichen Finale der Täter nicht gegen eine Gruppe kerngesunder Helden antreten muss.

Außen herum

Wählen die Spieler hingegen den weniger heldenhaften Weg um den Weinberg herum, so begegnen sie nach einer längeren Wanderung am Waldesrand der Druidin Sumudai. Diese HAT MIT WETTERMEISTERSCHAFT eine Regenfront über dem Wald zusammenziehen lassen. Der strömende Regenguss verhindert, dass das trockene Holz der Bosparanien und Pinien Feuer fängt. Die Helden sind zu spät, um den Mord zu verhindern und können die folgenden Ereignisse nur aus der Entfernung sehen. Erst nach dem zweiten Mord sind sie nahe genug herangekommen, um eingreifen zu können.

Finale und Ausblick

Das Finale

Es macht wahrscheinlich keinen großen Sinn hier ein ausgestaltetes Finale zu präsentieren, da man ja nie wissen kann, wie die Umstände jeweils gerade aussehen. Hier sind deswegen nu stichwortartig ein paar Tipps oder Vorschläge, wie sie das Finale spannend arrangieren können.

Contessina:

Sie könnte ihre Fähigkeit die Zeit anhalten nutzen um zum Beispiel einen der Helden zu fesseln, oder ihnen sonstige Hindernisse in den Weg legen.

Tolak:

Er könnte anstürmende Helden durch Gras, das ihre Füße umwickelt zu Fall bringen. Das Gras ist zwar durch die Anwendung des Artefakts nicht stabiler, aber die Überraschung tut ihr Werk hier allemal. Etwas witziger wäre es, wenn beispielsweise

Uzzano:

Seine guten Waffenkenntnisse sollten zumindest schon einmal ein kleines Problem für die Helden darstellen. Durch seine erweiterte Beweglichkeit steigt seine Gefährlichkeit noch einmal beachtlich. Auch könnte er wenn er zu unterliegen droht, einen Pakt mit Lolgramoth eingehen, der ihm noch einmal einen beachtlichen Bosst verpasst.

Esfera:

Sie könnte für den ausgewählten Helden Opfer spielen, dann wenn sie in seinen Armen liegt ihm mit Hilfe des Artefakts die Lebenskraft entziehen. Außerdem ist sie aufgrund ihrer hohen Beweglichkeit, eine exzellente Dolchkämpferin.

Ein Ausblick

Hoffentlich hat das Abenteuer den Spielern, und natürlich dem Meister gut gefallen. Falls Sie Interesse haben, das Abenteuer als Beginn einer kleinen Kampagne um die Ergreifung des Täters zu machen, so sind im folgenden einige Szenariovorschläge skizziert:

Contessina:

Da die Helden ihre Taten aufgedeckt haben und ihr somit alles genommen haben, was ihr lieb und teuer war, könnte sie sich nun bei den Helden rächen wollen. Dabei wird sie nicht direkt vorgehen, sondern zuerst auch den Helden nehmen wollen, was ihnen lieb und teuer ist. Dazu benutzt sie ihre Beziehungen als Adelige, aber sie weiß auch Menschen zu benutzen um ihre Ziel zu erreichen. Da es die Helden schwer haben werden, sie zu stellen, da sie durch das Artefakt immer genug Zeit hat zu entkommen. Erschreckend kann dabei für die Helden sein, dass ihre Kontrahentin bei jeden Mal älter wirkt, bis sie schließlich gegen eine klapprige Greisin vorgehen.

Esfera:

Esfera könnte aus dem Archiv Franceccos eine Liste der Mitglieder der Ragather Berglöwen mitgenommen haben. Ihr Ziel wäre dann, die restlichen Söldlinge von damals zur Strecke zu bringen. Dazu wird sie ihre Verführungskünste und ihre Geschmeidigkeit voll einsetzen. Das Artefakt würde sie zuerst einsetzen um ihre Opfer leidend sterben zu sehen, danach aus reiner Notwendigkeit um am Leben zu bleiben.

Uzzano:

Uzzano könnte durch seinen Lolgrmaroth-Pakt und das Artefakt ein Gegner sein, der den Helden immer wieder entkommt. Durch seine tiefe Verzweiflung nirgends zu Hause zu sein, könnte er sich an verschiedenen Orten gewaltsam ein Zuhause

erzwingen. Zum Beispiel könnte er den Vater und Ehemann einer Familie auf irgendeine Weise beseitigen und Frau und Kinder dazu zwingen mit ihm Familie zu spielen, bis die Helden rettend eingreifen, Uzzano aber schon wieder weg ist.

Tolak:

Tolak ist der prädestinierte Kandidat für einen manischen Psychopathen. Da das Einzige was ihm im Leben noch etwas bedeutet, Pflanzen sind, könnte er sein

Leben auf eine recht „eigensinnige“ Art diesen widmen. Selbst immer mehr zu Pflanze werdend könnte er an abgelegenen Orten sich mit der Pflanzenzüchtung seltsamer und natürlich auch gefährlicher Gewächse widmen. Die finale Auseinandersetzung könnte für die Helden durchaus erschreckend sein, wenn sie sich einem Skelett gegenüberstehen, dessen Glieder einzig und allein durch fingerdicke Pflanzenstränge bewegt werden, das aber dennoch eine menschliche Intelligenz besitzt.

Und zu guter Letzt...

...die wohlverdiente Belohnung. Die Helden haben je 100 bis 300 AP auf jeden Fall verdient, wobei die Abenteurer je nach Umfang des Abenteuers und Aktivität der Helden zu vergeben sind. In welchen Talenten die Helden spezielle Erfahrungen verdienen, wissen Sie als Meister am Besten. Hier sei nur *Geschichtswissen*, *Kochen* (alternativ *Winzer*) als Empfehlung angeben.

Anhang: Dramatis Personae

Baronessa Contessina Violanta de Filossera - Dame des Hauses

Hintergrund:

„... So begab es sich, dass Shahane mit frohem Gemüte an den Altar zu ihrem Künftigen Manne Valpo trat, um mit ihm den Tsa-Bund zu schließen. Die Brautmaidens ließen Kirschblüten über das freudestrahlende Paar regnen. Als sie jedoch die letzten geworfen da, oh schreck, verwelkten die Blüten noch im Fluge und ehe sie den Grund erreichten waren sie zu Staub zerfallen. Da wurden die Feergäste der Gestalt gewahr, die mit einem male hinter dem Altar erschienen war. Diese stieß mich beiseite. Es war Richeza die Hex, die vorig Geliebte des Valpo bis Shahane ihr diesen abspenstig gemacht hatte. Vor Eifersucht rasend spie sie den Liebenden einen Fluch entgegen, auf dass nie ein Kind aus ihrer Verbindung erwachsen solle...“

Tempelchronik des Tsatempels zu Al'Muktur – Jacopo, Vertrauter der Eidchse

Shahane, Contessinas Mutter, war aber bereits mit ihr schwanger und gebar ein scheinbar gesundes Kind. Sie wusste nicht, dass der Fluch auch auf ihre Tochter übergegangen war. So wuchs die kleine Contessina als einzige Tochter der Famiglia de Filossera unter dem Eindruck auf, die Familienlinie fortführen zu müssen.

Als sie das Erbe antrat bemerkte sie, dass unter ihren Händen nichts gedeihen wollte. Aus Angst um Landgut und Familie ging sie vor 18 Jahren eine Vernunftehe mit Francecco Cavazaro ein. Er war ein Sohn eines reichen Weinmagnaten aus Taladur und verhalf dem Weingut schnell zu neuer Blüte. Die Ehe hingegen blieb kinderlos. Nach dem Mord Tolak Pianta's an seiner Frau vor 16 Jahren nutzte das Paar die Gelegenheit. Um die Familienlinie fortzuführen erpressten sie den Gärtner und nahmen

als Gegenleistung für ihr Schweigen seinen Sohn als den ihren auf.

Die Ehe verlief seitdem geschäftsmäßig und distanziert. Contessina akzeptierte seine Affären, empfand selbst aber bisher kein Bedürfnis danach.

Charakter/Auftreten:

Contessina ist – auch wegen ihrer Unfruchtbarkeit – gefühlkalt und arrogant. Sie legt viel Wert auf korrektes Aussehen und Auftreten. Personen, die ihrem Stand angemessen erscheinen behandelt sie übertrieben freundlich, alle anderen werden möglichst ignoriert.

Sie trägt ihr schwarzes Haar in einem festen Dutt, der durchsetzt ist von grauen Strähnen. Ihre Kleider umwehen sie elegant, aber nie verspielt. Nach dem Tod ihres Mannes wählt sie dunkle Töne und ergänzt ihre Tracht durch täglich neue Variationen von einem Hut mit Trauerschleier.

Zitate:

„Ich denke nicht, dass sich das schickt.“

Alter: 43

Haarfarbe: schwarz mit grauen Strähnen

Augenfarbe: stahlgrau

Größe: 180 HF

Gewicht: 60 st

Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin, kompetente Gesellschafterin, kompetente Weinkennerin, durchschnittliche Vogeljägerin

Contessina als Täterin: Contessina erforschte das Heiligtum zunächst nur aus Langeweile. Sie hatte es bei einem einsamen Jagdausflug entdeckt und da Francecco ihr sämtliche Aufgaben auf dem Hof

entzogen hatte, blieb ihr viel Zeit. Sie schloss aus der zweiten Botschaft, die sie schnell entschlüsseln konnte, dass sie den Siegelring benötigte. Diesen wollte ihr Francecco nicht aushändigen, er verwies auf sein im Gegenzug versprochenes Schweigen zur Erpressung Tolaks. Die angestaute Wut der Contessina über die

Entmündigung durch ihren Ehemann und die Tatsache, dass die Inschriften in der Höhle ihr ein ewiges Leben versprochen, manifestierten sich in der zweiten Botschaft. Sie würde ihren Mann töten, da sie die Familie nun selbst fortführen könnte. Ihren Sohn benötige sie nicht mehr dazu.

Tolak Pianta – Gärtner

Hintergrund:

Tolak Pianta war schon für viele Jahre der Gärtner der Famiglia de Filossera als die Baronessa Contessina ihr Erbe antrat. Er führte stets ein unauffälliges Leben und lernte erst spät seine Frau Madalena kennen. Sie zeugten einen Sohn, Alonso. Dann zerstritt sich das Paar. An einem denkwürdigen Abend kehrte er angetrunken zu Madalena und dem Säugling zurück. Es kam erneut zum Streit und Tolak begriff, dass sie ihn verlassen würde. Rasend vor Wut schlug er mit einem Tontopf nach ihr, traf sie hart am Kopf und sie starb in kurzer Zeit an den Folgen der Verletzung.

Von der lautstarken Auseinandersetzung angezogen, hatte die Baronessa die Tat beobachtet. Sie nutzte die Gunst der Stunde und erpresste Tolak. Sie und ihr Mann nehmen den Säugling an sich und halfen dem Gärtner die Tat zu vertuschen. Die Angestellten wurden rasch ausgewechselt, offiziell heißt es, Madalena habe Tolak mit dem Kind verlassen.

Tolak wird verboten seinen Sohn, der nun unter dem Namen Chiarissimo aufwächst, anzusprechen oder mit ihm in Kontakt zu treten. Tolak beobachtet das Kind dennoch häufig und versteckte, jedes Jahr an dessen eigentlichem Geburtstag, während der Weinlese ein Geschenk in seinem Zimmer. Er bereute den Tod seiner Frau und betrachtet den Jungen als letztes Bindeglied zu ihr.

Tolak setzt alles daran, seinen Sohn nicht ganz zu verlieren.

Charakter/Auftreten:

Tolak wird wohl der einzige auf dem Hof sein, der die Helden nicht einmal vordergründig freundlich begrüßt, besonders wenn die Helden den Auftrag haben, Chiarissimo zu eskortieren. Er stellt sich aber auch für die anderen als ein mürrischer, wortkarger Mann dar, der lieber mit seinen Pflanzen spricht.

Auch sein Äußeres ähnelt eher dem einer Pflanze. Er ist von knorriger Gestalt, hat einen krummen Rücken und ist von seinem Leid gezeichnet. Seine Lumpen scheinen nur durch den getrockneten Lehm zusammenzuhalten, der sie überall bedeckt. Seinen Kopf „ziert“ ein alter, rissiger Strohhut, der seine Augen ständig im Schatten lässt. Auf dem rechten Oberschenkel prangt ein sichelförmiges Muttermal, das er mit seinem Sohn teilt.

Dem aufmerksamen Beobachter kann auffallen, dass er einen Ehering am Finger trägt.

Zitate:

„Kann sein.“

„Runter von meinem Acker.“

Alter: 59

Haarfarbe: aschegraue, strähnige Haare

Augenfarbe: so dunkel wie der Schatten, der sie bedeckt

Größe: 160 HF

Gewicht: 55 st

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gärtner, durchschnittlicher Heimlichkeitspezialist

Tolak als Täter: Tolaks Sohn bedeutete ihm alles, seitdem der Gärtner seine Frau erschlagen hatte. Er war alles, was ihm von ihr geblieben war. Als der Baron den Jungen nun zur Lehre fortschicken wollte, musste Tolak verhindern, ihn zu verlieren. Er hatte schon Wochen mit der Erforschung des Heiligtums verbracht und in den Überresten der Schriftzeichen Hinweise auf das Artefakt gefunden. Als ihm schließlich die Entschlüsselung der zweiten Botschaft gelang und er erfuhr, dass er

den Ring aus Rosenstein benötigte, musste er handeln. Francecco lachte nur über seine Bitte, sich das Siegel auszuleihen. Daraufhin verfasste der Gärtner voller Zorn die zweite Botschaft. In dieser verhöhnnte er den Baron, indem er ihn auf dessen Tod hinwies. Die Ankündigung des Mordes lag vor ihm, doch der Baron konnte sie in der kurzen Zeit nicht entschlüsseln. Im Weinkeller erstach Tolak ihn und warf ihn mit seinen von der harten Arbeit gestählten Armen in das Weinfass. Der Gärtner hoffte, die Leiche würde nicht gefunden werden, ehe er das Artefakt bergen könne.

Uzzano Basso „Lehrer der Leidenschaft“ – Rahjageweihter (Eigentlich: Joost Peddersjepen)

Hintergrund:

Aufgewachsen ist Joost Peddersjepen in Schönwalden. Doch seine Kindheit war nur von kurzer Dauer. Bei ...Seuche starben seine Eltern. Joost wurde ins Weisenhaus in Festum gebracht und verdingte sich schon in jungen Jahren als Tagelöhner. Nachdem er angeblich eine Gans an die Wand des Traviatempels genagelt hatte, wurde er aus dem Heim geworfen. Ohne einen Groschen in der Tasche schloss er sich dem *Unbesiegbaren Dutzend* an. Er diente den Söldnern als Bannerträger, und wuchs langsam in die Gemeinschaft hinein. Der Anführer fand gefallen an ihm, lehrte ihn den Kampf und setzte ihn schließlich als Kämpfer ein. Doch bei seinem ersten Einsatz erlebte die Gruppe ein Desaster. Fast alle starben, die verbliebenen Mitglieder der Gruppe verstreuten sich. Joost stand wieder alleine da.

Schließlich wurde er Mitglied der Ragather Berglöwen, einer erfolgreichen Söldnergruppe die von Condottiere Francecco Cavazaro angeführt wurde. Er blieb trotz seines kämpferischen Könnens ein Außenseiter und fand nicht viel Beachtung. Nach dem sinnlosen Überfall auf die Zahorisippe

der Asérra und der Zerstreuung der Söldnertruppe zog er wieder alleine herum. Dieses Mal beladen mit schweren Schuldgefühlen. Er gab das Söldnerleben auf, fand in all den Jahren keinen Platz, den er sein Zuhause nennen konnte. Er war nunmehr 10 Jahre unterwegs und das Herumziehen leid. Wie ein Wink des Schicksals erschien ihm da, dass er den Leichnam des Geweihten Uzzano Basso am Wegesrand entdeckte. Dieser wurde während der Reise von einem herabfallenden Ast erschlagen. In der Tasche des Toten fand er ein Schreiben, in dem der Geweihte aufgefordert wurde, seinen Dienst im Rahjatempel des Gutshauses ... anzutreten, der ihm als Altersruhesitz dienen sollte. Joost ließ die Leiche verschwinden und beschloss dessen Identität anzunehmen. Fortan nannte er sich „Lehrer der Leidenschaft“. Bei seinem Antritt stellte er mit erschrecken fest, dass der Gutsherr, Francecco de Filossera, jener Condottiere Francecco Cavazaro war, dieser schien ihn jedoch nicht wieder zu erkennen. Seither versuchte Uzzano seiner Rolle gerecht zu werden, was ihm mal recht, mal schlecht gelang.

Auch auf dem Weingut findet er keinen Anschluss an die anderen Bewohner, die dem „Fratello“ nur mit Respekt, nicht jedoch mit Freundschaft, gegenüber treten.

Charakter/Auftreten:

Die kleine rundlicher Gestalt des Geweihten ist meist schon aus der Ferne gut zu erkennen und Uzzano macht Ankömmlinge schon aus weiter Entfernung mit fröhlichem Winken auf sich aufmerksam. Auch aus seiner Liebe zum Wein macht er keinen Hehl, trinkt ihn aber nie in Übermaßen. Dennoch beginnt die Spitze seiner dicken Nase stets zur Mittagszeit rot zu leuchten. Seine mit Grübchen gezeichneten Wangen folgen ihr kurz darauf.

Er lässt sich nie ohne seine Weinrote Robe blicken, die doch arg um seinen Bauch spannt. Unter diesem Gewand sind noch die Narben seines Söldnerlebens versteckt, dass er selbst beinahe vergessen hatte.

Wird er auf seine helle Haut, blondes Haar oder seinen leicht Bornländischen Akzent angesprochen, sagt er, dass sein Vater auf Neersand stammt. Kommt die Sprache auf seine Vergangenheit, so gibt er vage Antworten und zieht sich dann unter irgendeinem Vorwand zurück.

Stellen Sie Uzzano als freundliche, anhängliche und schließlich sogar aufdringliche Person dar. Ihre Helden sollten ihn nicht wirklich leiden können. Er redet gerne und viel, seine Witze kommen stets zur falschen Gelegenheit und oft ist er der einzige, der über sie lacht. Wird er nicht angesprochen, so mischt er sich auch in andere Gespräche anderer ein.

Als Geweihter beherrscht er die wichtigsten Litaneien, die er sich aus einem Buch angeeignet hat. Seine Verführungskünste zur fleischlichen Lust sind sehr begrenzt,

er verweißt lieber auf den Wein als seinen bevorzugten Aspekt der Schönen Göttin.

Zitate:

„Welch herrlicher Tag, welch herrlicher Wein, wer will da nicht rahjagefällig sein.“

Alter: 45

Haarfarbe: dünner blonder Haarkranz

Augenfarbe: hellblau

Größe: 165 HF

Gewicht: 90 st

Kurzcharakteristik: kompetenter Söldner des leichten Fußvolks, kompetenter Reisender, durchschnittlicher Schauspieler, durchschnittlicher Weinkenner

Uzzano als Täter: Uzzano verbrachte viele Tage mit einsamen Wanderungen, dann fand er das Heiligtum. Da er auf dem Weingut keine engen Kontakte knüpfen konnte, beschäftigte er sich lange mit der Entschlüsselung der Zeichen.

Eines Tages wurde er vom Baron in dessen Arbeitszimmer gerufen. Dieser sprach ihn zu Uzzanos Entsetzen mit dessen wahren Namen - Joos Peddersjepen – an. Der Baron drohte, ihn auffliegen zu lassen. Er hatte die alten Sahen Joosts in dessen Schrank entdeckt, den er durchsuchte, nachdem Uzzano sich - untypisch für einen Rahjageweihten – abfällig über die Affäre mit Esfera geäußert hatte.

In Panik beschloss Uzzano, den Baron zu töten und dann mit Hilfe des Artefakts die Flucht anzutreten.

Esfera Pleágatos – Hazaqi **(ursprüngliche Sippe: Asérra)**

Hintergrund:

Wie wohl die meisten Kinder der Zahori wuchs Esfera unbeschwert unter Ihresgleichen auf, geliebt und erzogen von der ganzen Sippe. Als sie gerade in der Nähe von Nemento lagerten, überfielen sie des Nachts die Ragather Berglöwen. Esfera musste mitansehen, wie ihre ganze Sippe auf grausamste Weise ausgelöscht wurde. Sie floh, wie ihre Mutter ihr geraten hatte. Nach einigen Tagen des einsamen Umherwanderns wurde Esfera von einer anderen Sippe, den Pleágatos, aufgenommen. Sie wuchs in deren Gemeinschaft auf und verwendete schließlich ihren Sippennamen, ohne jedoch ihre eigenen Wurzeln zu vergessen. Das einzige, was ihr blieb, war das Bild eines vom Blut ihres Vaters rotgefärbten Löwen auf dem Banner der Söldnertruppe. Ihren Wunsch nach Blutrache musste sie rasch aufgeben, als Kind hatte sie keinen der Angreifer deutlich sehen können, es waren gesichtslose Männer geblieben, die sie bis in ihre Träume verfolgten.

Bei den Pleágatos nahm sich insbesondere eine alte Zaubertänzerin ihrer an. Esfera stellte sich rasch als begabtes Kind heraus und konnte im Tanz ihre Wut und Verzweiflung zum Ausdruck bringen. Nach dem Tod der alten Hazaqi nahm Esfera ihren Platz ein.

Nach einigen Jahren arbeiteten die Pleágatos zur Weinernte als Erntehelfer auf dem Weingut Der Gutsherr war zufrieden mit ihnen und so kehrten sie Jahr für Jahr im Spätsommer auf das Gut zurück. Esfera erkannte nicht, das der Gutsherr jener Weibel war, der ihre Eltern getötet hatte, noch erkannte sie im Geweihten Uzzano einen der Söldner. Schließlich ließ sie sich in diesem Jahr sogar auf eine Affäre mit dem Gutsherrn ein, von der sie sich etwas Abwechslung versprach.

Charakter/Auftreten:

Heute ist Esfera eine junge Frau von 25 Jahren, die ihr widerspenstiges, pech-

schwarzes Haar nur zum Tanzen in einem langen Zopf bündigt. Meist trägt sie einen feuerroten, wallenden Rock und eine, nur beinahe durchsichtige, Bluse, die ihre Rundungen sanft umschmiegt. Lange, reich verzierte Ketten schmücken ihr üppiges Rahjafenster. Ihre dünnen Arme zieren stets Schellenbänder, außer wenn es ihr auf Verstoßenheit ankommt.

Der Tod ihrer Eltern liegt nunmehr 20 Götterläufe zurück, doch sie ist noch immer gezeichnet von den Schrecken jener Nacht. Sie verabscheut Krieger jeder Art, und auch wenn sie dies nicht offen zeigen mag: Spätestens in ihren Tänzen bricht der Hass hervor und jeder Krieger bekommt ein ungutes Gefühl, wenn er ihr zusieht.

Oft schreckt sie schreiend hoch, wenn die alten Bilder sie in ihren Träumen heimsuchen. Und weint den Rest der Nacht.

Sie versteht sich darauf, ihre Reize einzusetzen und wird schon aus Interesse mit einem der Helden anbandeln. Sie hofft so an Informationen zu gelangen, für die Helden bietet sich im Gegenzug die gleiche Möglichkeit.

Zitate:

„Was ihr für Arme habt...in denen zu liegen wäre sicher wunderbar.“

Alter: 25

Haarfarbe: pechschwarzes, lockiges Haar

Augenfarbe: smaragdgrün

Größe: 170 HF

Gewicht: 50 st

Kurzcharakteristik: kompetente Zaubertänzerin, kompetente Verführerin, kompetente Heimlichkeitsspezialistin

Esfera als Täterin: Als Zahori hatte Esfera viel Zeit und als Außenseiterin wurde sie nicht immer beachtet, so dass sie sich mit Freude an die Untersuchung des Heiligtums machte. Sie entschlüsselte die Botschaft, wusste aber zunächst nichts damit

anzufangen. Sie verlor das Interesse, auch wenn ihr die Hinweise auf das Artefakt nicht aus dem Kopf gingen. Um eine andere Beschäftigung zu haben, ließ sie sich auf die Affäre mit Francecco ein. In dessen Siegelring erkannte sie den gesuchten Schlüssel, doch sie sah keinen Weg, ihn ihm abzunehmen.

Die leidenschaftliche Frau traf ihren Liebhaber Francecco stets in dem geheimen Raum neben dem Geheimgang. Nachdem sie eines Nachmittags etwas länger als der Baron dort geblieben war, durchstöberte sie in Zahori-Tradition das Zimmer. Sie fand die alten Söldnersachen und zog mit zitternden Händen das Banner aus dem

Bündel. Auf dem weißen Berglöwen klebte tatsächlich noch immer das Blut ihres Vaters. Sie hatte die Täter endlich gefunden. Aus dem Trieb nach Blutrache tötete sie den Baron, nicht ohne ihm zuvor die Botschaft zukommen zu lassen. Mit Genugtuung beobachtete sie, wie Francecco hilflos im Weinfass verblutete. Anschließend wollte sie sich mit Hilfe des Ring das Artefakt aneignen um mit dessen Hilfe die verbliebenen Täter zu töten. Deren Namen fand sie auf in den Unterlagen, die Francecco fein säuberlich neben den anderen Dingen gelagert hatte.

Das Opfer: Baron Francecco de Filossera - Der Herr des Hauses

Hintergrund:

Francecco stammte aus reicher Weinhändlerfamilie in Taladur. Er hat sich nie sonderlich wohl im „goldenen Käfig“ gefühlt. Sein Vater überließ ihm die Handelswege Richtung Ragath. Hier setzte er zur Bewachung von Warentransporten des Öfteren die Ragather Berglöwen ein. Fasziniert von ihrer abenteuerlichen Lebensweise erkaufte er sich, als sich die Gelegenheit bot, das Amt des Condottiere.

Nach dem Massaker an den Asérra tauchte er bei seinem Vater unter. Durch dessen Freunde lernte er die Baronessa Contessina Violanta de Filossera kennen. Über diese bot sich für ihn die Möglichkeit, einen Adelstitel zu erlangen und ein eigenes Weingut zu verwalten.

Auf dem Landgut wurde er schnell die oberste Instanz und schloss mit der Zeit die Baronessa fast gänzlich von der Verwaltung aus. Die Erpressung des Gärtners billigte er, um selbst ein Machtmittel gegenüber der Baronessa zu besitzen.

Nach einigen erfolglosen Versuchen gelang es ihm in diesem Sommer, eine Affäre mit der jungen Zaubertänzerin der Zahori einzugehen, hegte aber keine Gefühle für sie, die über körperliches Verlangen hinausgingen. Er ahnte nichts von ihrer Vergangenheit.

Charakter/Auftreten:

Sein markanter Kaiser-Alrik-Bart ist wohl das erste, was dem Betrachter ins Auge fällt. Seine stattliche Figur unterstreicht sein selbstbewusstes Auftreten und er macht keinen Hehl aus seinem Führungsanspruch. An seiner rechten Hand prangt der Siegelring der de Filosseras, ein aus einem einzigen Rosenquarz geformtes Schmuckstück. Sein Fund während der Errichtung der Villa gab dem Weingut seinen Namen.

Er verhält sich immer ordnungsgemäß und freundlich. Die Helden sollen den Eindruck bekommen, dass er ein herzlicher, zuvorkommender Mensch ist. Er zeigt Interesse am Abenteuerleben und weiß mit fast allen sozialen Gruppen umzugehen. Verkörpern sie ihn als sympathischen Lebewesen.

Von anderen lässt sich erfahren, dass er immer alles unter Kontrolle haben wollte und stets darauf geachtet hat, an der Spitze der Rangfolge zu stehen. Dennoch konnte er sich im angetrunkenen Zustand leicht erzürnen. Er wurde von allen als kompetent eingeschätzt und sein Urteil wurde gemeinhin respektiert. Sein Interesse galt der Qualität des Weins und dem finanziellen Erfolg des Weinguts. Trotz seiner berechnenden Art hegte er in geschäftlichen Dingen einen gewissen Aberglauben.

Zitate:

Tote reden nicht. (Meistens)

BOX

Alter: 51

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Größe: 175 HF

Gewicht: 75 st

Kurzcharakteristik: meisterlicher Geschäftsmann, kompetenter Winzer, durchschnittlicher Condottiere

Herausragende Eigenschaftswerte:

BOX

BOX

Name

Kampfwerte

BOX

Qamal Pleáगतos - Mhanah der Zahori

Seit nun bereits 15 Jahren ist Qamal der Mhanah der Plégator. Er verfügt über eine magiedilettantische Veranlagung zum Wahrsagen und weiß, was sein Gegenüber gerne hören würde.

Vor acht Jahren sagte er Francecco de Fillossera ein verheerendes Unwetter voraus, das in den Weingütern Almadás zu großen Ernteausfällen geführt hat. Francecco konnte durch Qamals Hilfe und dessen Sippe fast die gesamte Ernte retten und erwirtschaftete daraufhin einen Riesengewinn durch den hohen Weinpreis. Zum Dank bot er der Sippe an, alljährlich zur Weinlese auf dem Weingut Quartier zu beziehen und bei der Ernte zu helfen.

Qamal ist eine eigentümliche Erscheinung. Ihn umgibt stets eine mysteriöse Aura, die unter anderem durch seine langen zerzausten grauen Haare und den ihn stets begleitenden Geruch von diversen Rauchkräutern geschaffen wird. Von seinem milchigen, blinden Auge sagt er, es blicke in die Zukunft.

Er wählt seine Worte mit bedacht, spricht langsam und betont und macht häufig mitten im Satz Pausen, um in die Gegend zu blicken. Er wird abwägen, welche Informationen er den Helden zukommen lassen möchte, was auch heißt, dass er mit ihnen nicht über Sippenangelegenheiten spricht.

Sumudai – Druidin

Die albernische Druidin ist eine Frau mittleren Alters mit rotblondem Haar. Sie nimmt ihre Bestimmung und ihre Aufgaben sehr ernst, und ist entschlossen, Eindringlinge aus ihrem Wald fernzuhalten. Haben die Helden erst mal ihr Vertrauen gewonnen, beobachtet sie diese mit neugierig strahlenden Augen.

Um die diffuse magische Präsenz vor Ort zu erforschen, ist sie gerade dabei, einen Steinkreis aufzustellen. Sie ist den Hütern der Macht zuzuordnen und bemüht sich wenig Informationen preis zu geben. Handelt es sich bei einem der Helden ebenfalls

um einen Druiden, so entwickelt Sumudai ein gesundes Konkurrenzdenken.

Chiarissimo de Fillossera – Sohn (eigentlich Alonso Pianta)

Chiarissimo ist ein blasser Junge von 17 Sommern. Er begegnet den Helden höflich aber zurückhaltend und zieht sich bei der ersten sich bietenden Gelegenheit ins Haus zurück, um zu lesen. Eine Ähnlichkeit zu seinen angeblichen Eltern ist kaum vorhanden, er hat im Gegensatz zu diesen strähniges, dunkelbraunes Haar. Wie sein leiblicher Vater trägt er ein Muttermal auf dem rechtem Oberschenkel. Allerdings fürchtet er sich seit seiner Kindheit vor dem Gärtner Tolak, weil er ab und zu bemerkte, dass dieser ihn beobachtete. Der Gärtner benimmt sich ihm gegenüber sehr seltsam und geht ihm aus dem Weg.

Nun solle er seine Lehre bei dem Kaufmann antreten.

Rafik - Vorarbeiter

Nach dem Tod von Francecco ist er für die Weinkelterung verantwortlich. Er arbeitet länger als alle anderen und bemüht sich, die vom Gutsherrn erlernten Kenntnisse erfolgreich umzusetzen. Störungen bei seiner Arbeit weist er freundlich, aber entschieden ab.

Jasemina – Zimmermädchen

Ein schüchternes Mädchen von 17 Jahren, das manchmal erwischt wird, wie es mit seinen großen, runden Augen schwärmerisch in die Gegend starrt. Ihr Traum ist es, eines Tages ihr bisheriges Leben hinter sich zu lassen und sich einer vorbeiziehenden Zahori-Sippe anzuschließen, doch wirklich eingestehen tut sie sich das nicht.

Alrico – Hausdiener

Der Mann von 30 Jahren versucht, seiner Rolle gerecht zu werden, bemüht sich stets um korrektes Auftreten und eine gut sitzende Kleidung. Nach dem Tod seines Herrn ist er völlig mit der Situation überfordert. Die Baronessa schickt ihn mit der Leiche Franceccos zu dessen Familie nach Talador.

Simonetta und Tommaso Lamperez - Köchin und Stallmeister

Simonetta und Tommaso haben einander auf dem Weingut kennen gelernt und wusste gleich, dass sie für einander bestimmt waren. Der kräftige und von seiner Frau aufgrund der starken Körperbehaarung liebevoll Bär genannte Stallmeister ist sicherlich der Ruhigere der beiden. Im Gegensatz dazu ist die korpulente Köchin ein geborenes Lästermaul. Beide sind trotz allem freundliche und herzensgute Menschen.

Traviana und Philippe Lamperez

Die sechs und acht Jahre alte Geschwister durchstreifen das Weingut auf der Suche nach immer neuen Abenteuern. Dass sie damit die Nerven aller Bewohner oft stark beanspruchen fällt ihnen in ihren jungen Jahren noch nicht auf.

„Caballera Traviana von ...“ macht besonders gerne Jagd auf Drachen, auch Pferde

genannt, die sie aus sicherer Entfernung mit überreifen Kirschen beschießt. „Meisterdieb Philippe der Unübertroffene“ klaut mit Vorliebe Schnürsenkel und Knöpfe, die er in seinem Geheimversteck, einer alten Milchkanne, in der Küche hortet.

Jaslaw Bolscheff – Imker

Das angenehmere Klima hat den wärme liebenden Norbarden nach Almada getrieben, wo er sich auf dem Weingut als Imker verdingt. Er pflegt dennoch weiterhin die typische Norbardische Lebensart und nennt jeden sein „Briederchen“ bzw. „Schwesterchen“.

Pleáगतos - Die Zhaori-Sippe

Nahmen die Überlebenden damals auf. Arbeiten seit acht Jahren jeden Herbst zur Weinlese auf dem Weingut.

Die Arbeiter

Die Arbeiter spielen keine große Rolle im Abenteuer. Einzig Elea und Gonzalo sind erwähnenswert, da sie später das Attentat auf die Helden ausführen. Es ist nicht geplant, dass sie im Vorfeld eine Rolle spielen.

Anhang 2: Die Ragather Berglöwen

Der Abstieg der einst stolzen Söldnertruppe begann, als Francecco Cavazaro, Sohn einer reichen Händlerfamilie, das Kommando übernahm. Der neue Condottiere, ein tüchtiger, manch einer mag sagen rücksichtsloser, Geschäftsmann und stämmiger Kämpfer, bemühte sich, einen möglichst großen Profit aus der Truppe zu schlagen. Der Sold wurde gekürzt, dafür stellte er die Truppe mit der Beteiligung an jeglicher Beute, die er unterlegenen Feinden abnahm, zufrieden.

Die ersten kleineren Scharmützel verliefen vielversprechend, doch allmählich merkten die Söldner, dass ihre Geldbeutel leichter wurden. Die Beute war stets geringer als versprochen, ihr Sold war gekürzt, doch der Condottiere verlangte nach wie vor den gleichen Lohn von seinen Auftraggebern. In der Truppe rumorte es.

Schließlich überraschte Cavazaro seine Männer mit der Ankündigung, eine Campaña stünde bevor. Es solle nicht nur fette Beute geben, auch gälte es, ein reiches Landgut zu verheeren. Ihr Auftraggeber waren die D'Artesa, die zu dieser Zeit eine Querella mit denen von Cerastes hatten. Sie ließen einige Terzi anheuern, um eine Entschuldigung für eine in ihren Augen schwerwiegende Ehrverletzung zu erzwingen. Als die Ragather Berglöwen auf ihrem Marsch zur Junkerei Nemento gesichtet wurden, lenkten die von Cerastes ein. Sie entschuldigten sich, woraufhin die D'Artesa den Berglöwen den Auftrag entzog und aufgrund ihres Geldmangels den Sold nicht auszahlten.

Condottiere Cavazaros Männer hingegen waren in Kampfeslaune. Angestachelt durch seine vollmundigen Versprechungen und die Aussicht auf Plünderungen machten Rufe nach Meuterei die Runde. Nach etlichen Bechern Tresterschnaps fasste er, vor Wut über seinen finanziellen Verlust kochend und aus Angst um seinen Posten, den Entschluss, seine Männer anzuweisen, sich die entgangene Beute anderweitig zu

holen. So führte er sie schließlich gegen die Asérra, eine Zahori-Sippe, die in der Nähe lagerten:

Sie sind gekommen. Mutter hält den Arm um mich geschlossen, doch ich kann sie hören. Sie sind draußen im Lager. Sie Lachen wild und rütteln an den Wagen.

Die Tür wird aufgerissen. Rauch schlägt herein und ich sehe unter dem Ärmelzipfel meiner Mutter hindurch, wie gesichtslose Gestalten in Rüstungen unter dem Karren Diluvios Feuer gelegt haben.

Es wackelt, eine schwere Gestalt ist zu uns herein gesprungen. Er trägt ein Schwarz-Gelbes Banner, auf dem ein weißer Berglöwe im Flammenschein strahlt. Der Rest von ihm liegt im Schatten. Meine Mutter schreit auf, versucht mich aber sogleich wieder zu beruhigen. „Alles ist gut, alles ist gut, ...“.

Diluvio stürzt aus seinem Wagen, die Flammen schlagen ihm schon um die Beine und dennoch dreht er sich herum wie er es immer tut und hilft seiner schwangeren Frau Shayla herunter. Schmerzen verzerren sein Gesicht, ein Säbel trifft ihn im Rücken und lässt ihn vornüber in die Glut stürzen. Shayla will im brennenden Kleid zu ihm springen, doch sie wird von den gierenden Händen der Mörder fortgezerrt. Mutter schließt ihren Arm fester um mich. Sie wiederholt ihre Worte noch, als Vater sich zwischen die Silhouette und uns stellt. Der Löwe tanzt über seinem Kopf.

Mit einem mal reißt die Gestalt ihren Arm hoch, sein Säbel fährt meinem Vater über den Hals. Dunkel spritzt das Blut dem Mann entgegen, das Banner saugt sich voll damit. Meine Mutter redet weiter. „Alles ist gut, alles ist gut, ...“ und starrt mit leeren Augen in die Flammen. Vater fällt reglos zu Boden. Ihr Griff lockert sich. Sie zittert. Als der große Mann auf sie zutritt flüstert sie mir nur ins Ohr. „Geh, Esfera. Geh jetzt. Alles wird gut.“ Ich schreie und weine, klammere mich an ihr fest, doch die

Gestalt packt mich mit jenem Arm, der meinen Vater getötet hat, und schleudert mich aus dem Wagen. Das letzte was ich von meiner Mutter sehe, ist ihr gepeinigter Blick. Ihr Mund formt Worte, die ich nicht hören kann. Dann lässt sich die Gestalt mit dem Banner auf sie herabsinken. Das Blut meines Vaters hat den einst weißen Löwen darauf tiefrot gefärbt.

Bei dem Überfall wurden alle Erwachsenen und viele der Kinder getötet. Männer, die sich den Söldnern entgegen stellten, wurden niedergestreckt, andere zunächst gefoltert oder gezwungen zuzusehen, wie ihre Frauen vergewaltigt und getötet wurden. Die Asérra wurden völlig vernichtet, die drei einzig überlebenden Kinder von

anderen Sippen aufgenommen und großgezogen.

Die Ragather Berglöwen lösten sich kurz daraufhin auf, da die D'Artesa eine halbherzige Verfolgung des Vorfalls veranlasste. Die Ermittlungen wurden schließlich eingestellt, die Mitglieder der Truppe verließen die Gegend oder nahmen andere Identitäten an. Niemand wurde jemals für seine Taten belangt. Dennoch fanden jene Mitglieder inzwischen den Tod durch die Blutrache der Zahori, die sich nicht untergetaucht sind.

Zwei Jahre später heiratete Francecco Cavazaro und nahm den Adelligen Namen seiner Gattin, Baronessa Contessina Violanta de Filossera, an.

Anhang 3: Die Orte der Handlung

Die Villa Casa della Ventura

Der Eslamidische Stil ist an der großen Kuppel über der Eingangshalle und den geschwungenen Fenstern zu erkennen.

Dem geübten Auge fällt auf, das es sich um ein Original handelt, erbaut vor über 300 Jahren.

Erdgeschoss

1 Eingangshalle: Betritt man das Haus durch den Haupteingang, so fällt einem zuerst eine stilisierte Rahjfreske mit Weinreben über der Tür auf, ebenso wie der in bronzenen Lettern befestigte Schriftzug *Casa della Ventura*. Durchschreitet man das Tor, so kommt man in die große doppelstöckige Eingangshalle, in der zwei gewundene Treppen in den ersten Stock führen. Rechts und links von der Eingangstür stehen zwei große verzierte Weinfässer aus denen wilder Wein wächst und die Fässer zur Hälfte bedeckt. Gegenüber an der Wand hinter der Empore hängt ein riesiges Ölgemälde, welches das Weingut vom Weinberg aus gezeigt darstellt. An den anderen Wänden hängen Gemälde die Szenen aus Alltagsleben der almadanischen Winzer darstellt.

2 Innenhof: Im Zentrum des Innenhofs steht ein rundes Wasserbassin, in dem Teichrosen angepflanzt sind, die aber zur Zeit nicht in Blüte stehen. Drumherum ist der Boden gepflastert, da hier die Erntewagen hineinfahren um den gekelterten Wein in den Weinkeller zu verladen. Am Rande sind Blumenbeete angelegt.

3 Gästezimmer: Jeweils mit zwei Betten, Schränken und verschließbaren Truhen ausgestattet bieten die Zimmer jeweils Platz für – nun ja – zwei Gäste. Die Türen sind von innen verriegelbar.

4 Gästebad: In der Mitte des Gästebades steht ein großer Holzzuber, welcher der

Reinlichkeit dient. Dazu sind unter zwei echten Spiegeln zwei Wasserschalen an der Wand befestigt. Auf einem Regal an der Wand finden sich diverse Körperpflegeutensilien, wie Badesalz, Seife, usw.. Trotzdem durchströmt den Raum ein penetranter Geruch, der aus der Latrine entweicht, die hinter einer aufgestellten Holzwand verbirgt. Sie wird aber zweimal am Tag von der Dienerschaft im Fluss entleert.

5 Zugang zum Weinkeller: Eine breite Rampe führt hier in den Keller. Linker Hand zum Weinkeller, rechter Hand zum Vorratsraum. Die Rampe ist nötig, damit der gekelterte Wein zum Lagern in den Weinkeller gebracht werden kann.

6 Salon: In der Mitte des Raumes auf einem kostbaren Teppich steht ein ovaler Tisch aus Bosparanienholz mit Stühlen. An der Wand steht ein Schränkchen mit ausgewählten Weinen und Spirituosen. Daneben befindet sich ein kleiner Abort mit verschiedenen Tabakwaren. Ein großer Kamin gibt dem Raum eine gewisse Gemütlichkeit. Der Raum besitzt ein Deckenfresko mit dem Titel *Weinernte im Yaquir-tal*.

7 Esszimmer: Ein großer Tisch dient den Herrschaften zur Einnahme von Speisen. Die Wände sind hier mit verschiedenen Stilleben behangen. Außerdem dient eine Durchreiche zum Servieren des Essens.

8 Küche: Ein großer Kamin dient zur Zubereitung von Braten, während die restlichen Gerichte mit Hilfe eines Steinofens bereitet werden. An den Wänden hängen Unmengen von Töpfen, Pfannen, Kellen und sonstigen Kochutensilien. Eine Wanne zum Gemüsewaschen steht in der Ecke. Der Rest des Raumes wird durch Tische, die als Arbeitsfläche dienen, zugestellt. In der Wand zum Esszimmer befindet sich eine Durchreiche.

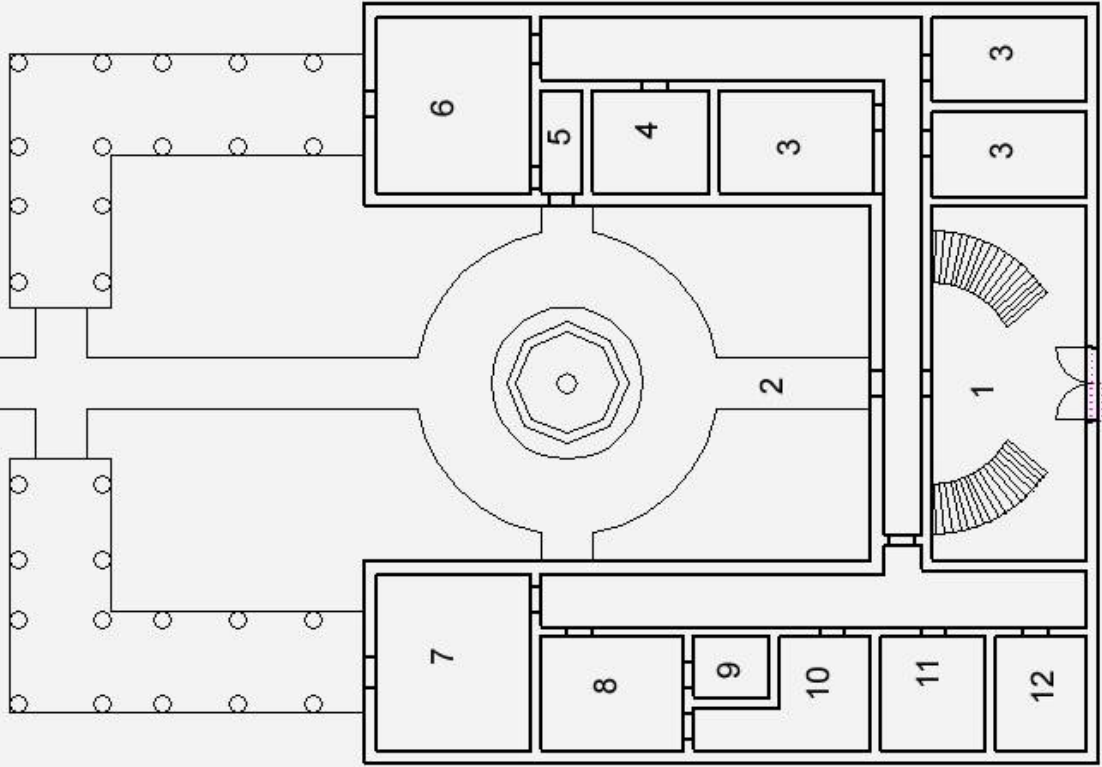
9 Speisekammer: Hier befinden sich Regale mit verschiedenen eingemachten Früchten, sowie Fässchen mit Mehl, eingepökelttem Fleisch, geräuchertem Fisch, und vielem mehr. Eigentlich so ziemlich alles, was man zur Zubereitung eines Festmahls braucht.

10 Lagerraum: An den Wänden dieses Raumes befinden sich Regale und Schränke, die mit Geschirr, Bettbezügen und sonstigen Haushaltsgegenständen.

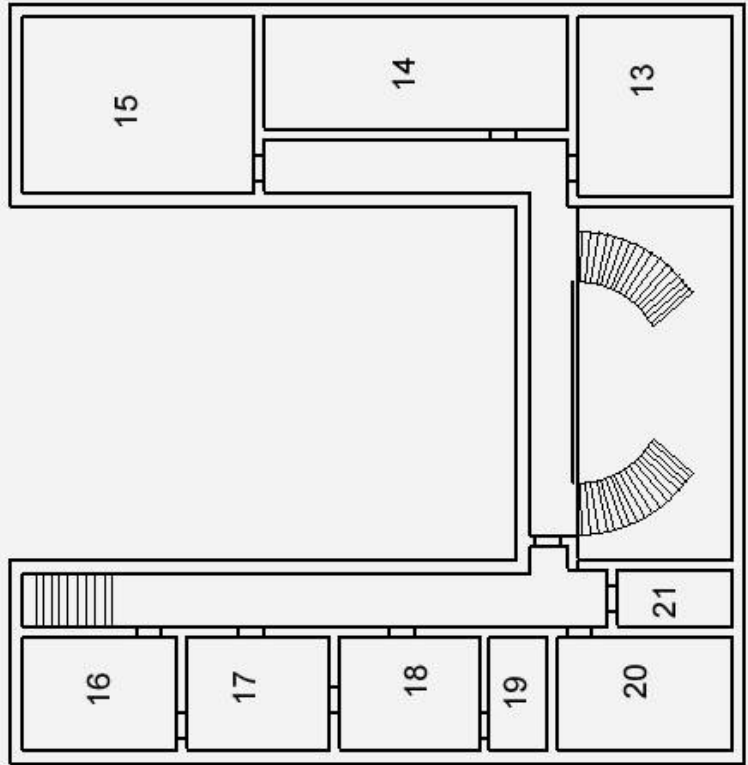
11 Schlafzimmer der Lamperez: Hier ruht des Nachts das Ehepaar Lamperez in einem Doppelbett. Ihre beiden Kinder schlafen auf Strohmattmatzen auf dem Boden. Ein Schrank mit einer klemmenden und quietschenden Tür sowie eine große Truhe sind die einzigen weiteren Einrichtungsgegenstände

12 Schlafzimmer der Hausdiener: Mehr als zwei schmale Betten an den Wänden, in denen Alrico und Jasemina des Nachts schlafen, und zwei Truhen für persönliche Gegenstände, gibt es in diesem Raum nicht zu sehen.

Erdgeschoss



Obergeschoss



Obergeschoss

13 Jagdzimmer: Dies ist der „Hobbyraum“ der Baronessa. Von den Wänden starren ausgestopfte Vögel auf die Besucher herab. Auf dem Tisch in der Mitte stapeln sich Bücher über Vogelkunde, sowie Zeichnungen von seltenen Vögeln. Ebenfalls an der Wand hängt eine kleine Auswahl von Ballästern für die Vogeljagd.

14 Leerer Raum: Dieser Raum wird gerade renoviert.

15 Arbeitszimmer des Barons: Betritt man die Eingangstür so fallen dem Besucher sofort die drei Hufeisen auf, die über der Tür in die Wand genagelt sind. Ebenso sind überall im Raum kleine Glücksbringer zu entdecken. Direkt gegenüber des Eingangs befindet sich der schwere Mohagoni-Schreibtisch des Barons. Der Schreibtisch hat verschiedene Schubladen in denen verschiedene unvollendete Dokumente oder Akten sich stapeln. In einer der Schubladen ist ein Geheimfach eingebaut, in dem der Meister bei Bedarf ein beliebiges Fundstück platzieren kann. Die Hälfte des Raums wurde zudem zu einer kleinen Bibliothek umfunktioniert, in der sich viele Werke über Weinanbau, aber auch über okkulte Themen finden. Durch das Fenster hat man einen großartigen Blick auf den Weinberg. Zudem wird der Raum durch die Abluftrohre des Kamins im Salon erwärmt.

16 Schlafzimmer des Barons: Der Raum ist spartanisch eingerichtet. Fast nur das sehr bequem aussehende Federbett, ein großer Kleiderschrank und eine Truhe (mit doppeltem Boden) schmücken das Zimmer. Einzig ein schlanker, reich verzierter Reitersäbel hängt über dem Bett. (Dies ist der Säbel, den Francecco während seiner Söldnerzeit benutzt hat. Er trägt das Emblem und die Initialen der Ragather Berglöwen.)

17 Kaminzimmer der Herrschaften: Dieses behaglich anmutende Zimmer grenzt an die Schlafzimmer der beiden Eheleute. Obwohl er mit Kamin, bequemen Sessel und schweren Vorhängen recht gemütlich wirkt, dürfte er wohl eher Verhandlungszimmer für das Vernunft Ehepaar gedient haben.

18 Schlafzimmer der Baronessa: Hier findet sich ein Federbett vom gleichen Typ, wie das im Zimmer des Barons. Allerdings ist dieser Raum mit viel mehr Kleinodien aufgefüllt. Neben zwei großen Kleiderschränken und einem Sekretär (mit Geheimfach?) ist das Zimmer mit allerlei kleinen Bildchen und Skulpturen behangen. Über dem Bett hängt ein größeres Gemälde von Mutter und Vater Contessinas.

19 Bad der Baronessa: Direkt an das Schlafzimmer angeschlossen, dient der Raum Contessina zum Erhalt der Schönheit. Neben einem Badezuber, sind die Regale an den Wänden voll von Duftwäscherchen, Puder und Ölen.

20 Chiarissimos Zimmer: Dieses Zimmer dient Chiarissimo sowohl als Schlaf- wie auch als Aufenthaltsraum. Neben seinem Bett und der Kleidertruhe, befinden sich hier ein Schreibtisch ein Bücherregal mit den neusten Dramen von der Yaquirbühne in Punin.

Unterm Bett befinden sich diverse Bücher über Pflanzen, die er alljährlich Anfang Herbst auf seiner Fensterbank gefunden hat. Diese stammen von Tolak, seinem eigentlichen Vater, und stellen Geburtstagsgeschenke an Chiarissimos tatsächlichen Geburtstag dar.

21 Das Bad der Herrschaften: Da dieses Bad nur von den Männern des Hauses genutzt wird, findet man hier keine Utensilien der Baronessa. Dieses Bad verfügt

ebenfalls über ein Latrine, die zweimal am Tag entleert wird

Rahjatempel

Die Kapelle aus rosa Marmor ist ebenfalls im Eslamidischen Stil gehalten. Wilder Wein überwuchert große Teile des Gebäudes.

Sie besteht aus drei Räumen:

Altarraum: Eine hübsch verzierte Kammer, in der sich überwiegend Weinmotive finden, die nur gelegentlich von Aktdarstellungen unterbrochen werden. Zwei seitliche Fenster sind mit Buntglas in Rottönen gefasst. In der Mitte befindet sich das Heilige Becken. Jeden Tag wird hierin die

erste Weinrispe geweiht, bevor die Kelterung beginnt.

Aufenthaltsraum: Ein kleines Räumchen mit Tisch und Stuhl, die Uzzano meist mit vor die Kapelle nimmt. In einem schmalen Wandschrank hängt eine Ersatzrobe. Dahinter hängen seine alte Waffe und die sonstigen Habseligkeiten, die er als Joost besaß.

Schlafraum: Ein enger Raum mit Kleidertruhe und einer schmalen Pritsche.

Wirtschaftsgebäude

Das Gebäude besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen der Kelterei und den Stallungen. Im Dachboden befindet sich ein Heuschober.

Kelterei: In einer Ecke des Raums finden sich Holz und Metallringe zur Fuderherstellung. Daneben steht die Weinpresse. Mehrere Maischeträge reihen sich an der

gegenüberliegenden Wand. Der Geruch gärender Trauben liegt in der Luft. In der Nacht wird hier der Erntewagen abgestellt.

Stallungen: Verschiedene Boxen für die Pferde des Guts und ein großer Bereich für Rinder bestimmen den Raum.

Knechthaus

Hier schlafen die Arbeiter. In einem Lageraum sind diverse Geräte wie Spaten, Heugabeln, Erntemesser, Sensen unterge-

bracht. Ferner Geschirr für die Tiere, Kuhglocken und Seile.

Die Hütte des Gärtners

Der windschiefe Schuppen steht abseits der Villa inmitten der Gemüsebeete. Er besteht aus einem Raum, in dem sich eine Holzpritsche mit dünner Strohmattatze, ein schlichtes Tischchen mit einem Hocker und einer Glutschale befinden. Außerdem lagert Tolak hier die meisten seiner Gerätschaften.

In der hintersten Ecke lässt sich unter einem alten Leinensack eine Sammlung von schlichten Puppen entdecken. Zwischen ihnen findet sich das Werk *Almadas schönste Weinreben*, mit allerlei Zeichnungen. Es ist ungeschickt – als Geschenk – in Leinen gewickelt.

Wohnwagen von Esfera

Die einzige Möglichkeit, Esferas Wagen zu betreten, besteht für den von Esfera ausgewählten Helden. Nutzt dieser die Gelegenheit und begleitet die Frau zu ihrer Schlafstätte, so betreten sie einen der Wohnwagen. Die Decke ist zu niedrig, als

dass jemand aufrecht stehen könnte, und jeder freie Raum ist mit Gerümpel vollgestellt. Esfera bewohnt eine Nische. Unter der Pritsche lagert sie ihre wenigen persönlichen Habseligkeiten.

Geheimgang

Ursprünglich führte der Gang vom Turm zum Heiligtum. Bei genauerer Betrachtung der Wände lassen sich noch echsische Glyphen erahnen. Allerdings ist er nach einigen hundert Schritt eingestürzt. Später wurde eine Verbindung zum Weinkeller hergestellt und eine geheime Kammer eingerichtet.

Zugang: Die als Teil der Mauer getarnte und aus Stein bestehende Tür im Weinkeller lässt sich durch einen Zug am hinteren Kerzenhalter entriegeln und dann aufstemmen. Sie ist von einem leeren Weinfass bedeckt, das zunächst zur Seite gerollt werden muss.

Der Zugang vom Turm aus gestaltet sich schwieriger. Hier ist eine Falltür im Fundament eingebaut. Diese ist allerdings durch einen Metallriegel von unten blockiert. Das jahrhundertealte Metall ist stark angerostet und bedarf einiger Kraft, um bewegt zu werden. (KK +5) Der Ausstieg

aus dem Geheimgang ist hingegen einfacher zu bewältigen.

Geheime Kammer: Die starke Holztür der Kammer ist mit einem schweren Schloss gesichert. Der dazugehörige Schlüssel befindet sich bei Bedarf in einem Geheimfach Ihrer Wahl, der Ersatzschlüssel befindet sich im Besitz des Täters.

In diesem düsteren Raum ist das Archiv des Barons. Er lagerte hier wichtige oder geheime Dokumente und die Originale der wichtigsten Handespapiere. Eine niedrige Pritsche mit zerwühlter Decke steht an einer Wand. Bei genauerer Betrachtung lassen sich einige lange, schwarze Haare entdecken (Diese stammen von Esfera, die sich hier mit ihrem Liebhaber traf.)

Ein Wandschrank beinhaltet den Besitz des Barons aus seiner Söldnerzeit. Seine Uniform, diverse Rüstungsteile und das blutbefleckte Banner der Berglöwen. Diese werden am zweiten Tag von Esfera oder Uzzano vom Turm in den Fluss geworfen.

Der alte Turm

Ehemals Wachturm des Bosparanischen Forts ist er inzwischen zur Ruine zerfallen. Er steht am Rande einer Steilklippe, an deren Fuß sich der Fluss vorbeischlängelt. Der Turm ist drei Stockwerke hoch, wobei der obere Teil schon stark abgetragen, aber dennoch begehbar ist.

Im Keller befindet sich als Bodenplatte getarnt die Falltür (*Sinnesschärfe +4*).

Der Zwillingsturm gegenüber ist bereits zu großen Teilen in den Fluss gestürzt. Er ist für den Abenteuerverlauf völlig uninteressant.

Das Heiligtum

Die ursprüngliche Kultstätte der Echsen erstreckte sich einstmals über fast alle Kavernen unterhalb des Weinbergs, wurde dann jedoch von den Zwergen völlig zerstört. Die Druiden nutzten nur die zentrale Kammer, die sie zu Teilen wieder instand setzten. Wenn sie wollen können sie die Helden in einem Seitengang auf Überreste alter echsischer Geschichte stoßen lassen.

Der Zugang zum Heiligtum befindet sich auf der anderen Seite des Weinbergs, den die Helden entweder überqueren oder durch den Wald umgehen können. Sie werden dorthin in jedem Fall etwa eine Stunde unterwegs sein.

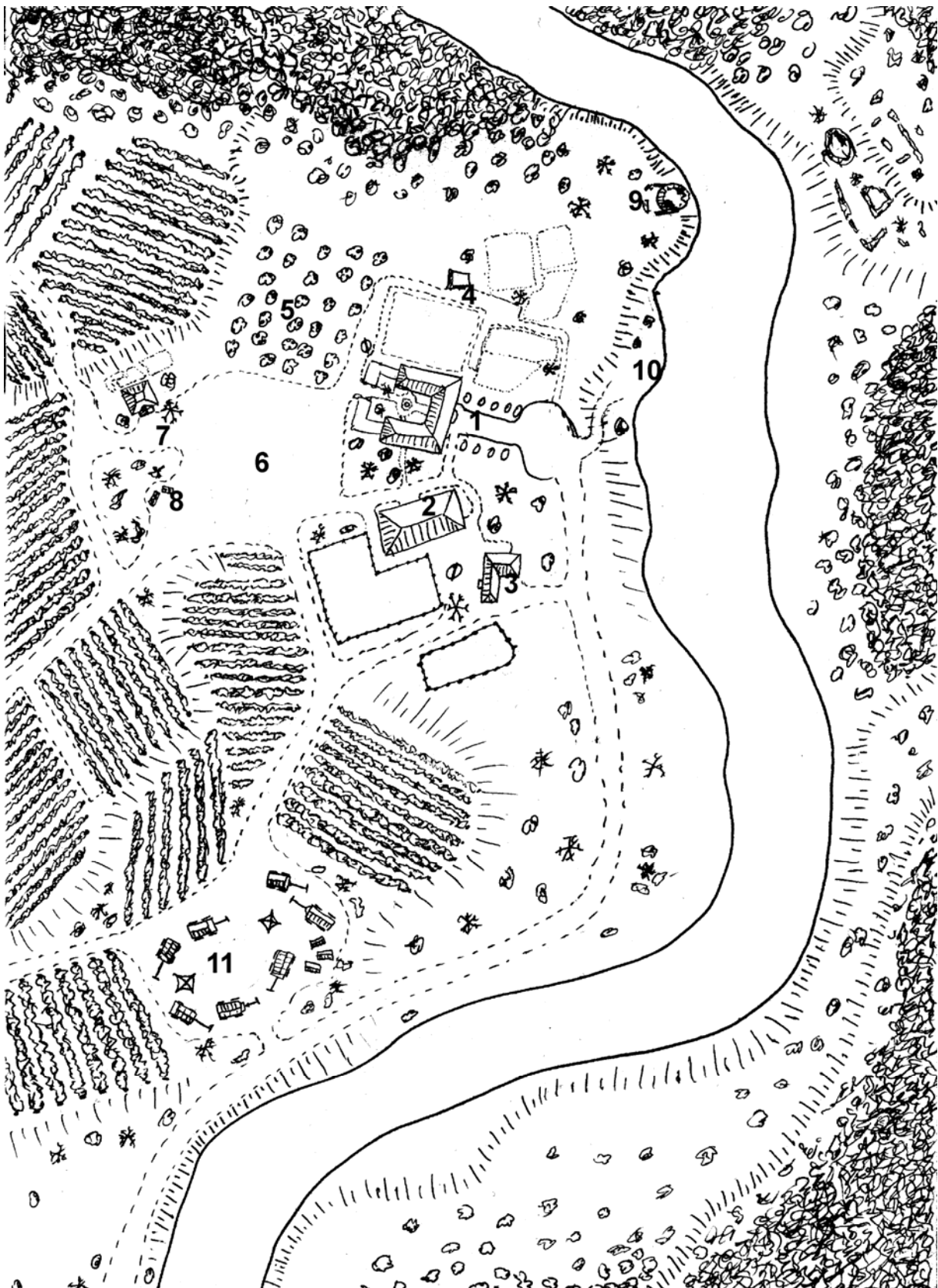
Der Eingang erscheint zunächst wie eine natürliche Spalte im Boden und ist größtenteils mit wildem Wein bedeckt. In jüngster Zeit wurden aber einige der Ranken abgeschlagen. Ein schmaler steiniger Pfad führt ins kühle Erdreich. Vor dem Bruch des Siegels stoßen Besucher fünf Schritt in die Höhle hinein auf eine absolut

glatte Wand. Bei magischer Analyse der Wand stellt sich heraus, dass es sich um eine infinite WAND AUS ERZ, gestärkt durch eine permanente Variante eines ADAMANTIUM ERZSTRUKTUR, handelt.

Im Fels daneben lässt sich nach kurzer Suche eine nicht natürliche Vertiefung finden, um die zwei Ringe von Symbolen angeordnet sind. (Dies ist die geheime Botschaft des Druiden, der darin mitteilt, wie der Zugang zum Heiligtum wieder freigelegt werden kann. Siehe Anhang: Die Botschaften). Am dritten Tag benutzt der Täter den Siegelring, um die Wand aufzulösen.

Der freigelegte Weg führt fünfzig Schritt leicht abwärts und öffnet sich dann in eine kuppelförmige Halle. Hier befindet sich das zentrale Heiligtum. Umringt von sechs Menhiren erhebt sich ein stufenpyramidenförmiger Altar, an dessen Spitze sich bis zum dritten Tag das Artefakt befand.

Die Spielerkarte



1 Villa

2 Wirtschaftsgebäude

3 Knechtshaus

4 Schuppen des Gärtners

5 Obstwiese

6 Festwiese

7 Rahjatempel

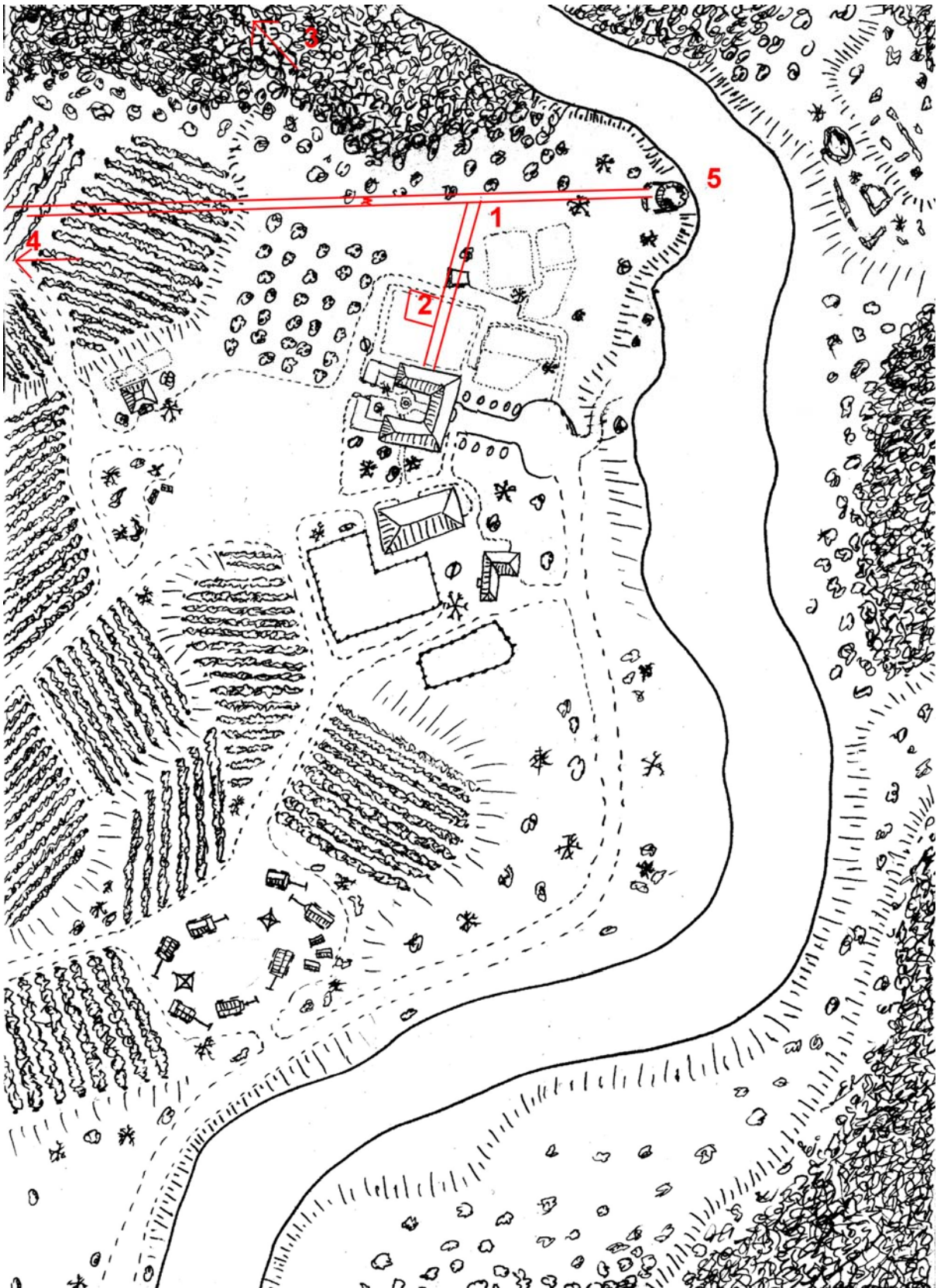
8 Bienenstöcke

9 Der Alte Turm

10 Strand

11 Zahorilager

Die Meisterkarte



1 Geheimgang (Weg zum Heiligtum eingestürzt)
2 Geheimer Raum
3 Zum Steinkreis der Druidin

4 Zum Heiligtum
5 Fundstelle des Skeletts

Anhang 4: Das Artefakt

Das Artefakt stellt eine weitere Besonderheit im Abenteuer dar. Es existiert nämlich nicht *das* Artefakt, viel mehr wird für jeden Täter ein anderes benutzt.

Hintergrund

Als die Echsen das Artefakt vor ca. 5000 Jahren in den Höhlen unter dem Berg fanden, erkannten sie Segen und Fluch des heiligen Gegenstandes. Sie weihten das Heiligtum *Ssad'Huarr* und *Ssad'Nav* den göttlichen Geschwisterpaar, repräsentativ für Werden und Vergehen, Leben und Sterben. Das Artefakt galt als Zentrum des Heiligtums und wurde als göttliches Geschenk verehrt.

Als die Ambosswerge nach dem Fall des Gottdrachen Pyrdacor das Heiligtum stürmten und verwüsteten, erkannten sie den Kultgegenstand ob seiner Unauffälligkeit nicht als solchen. Sie warfen ihn achtlos beiseite, und das Artefakt harrte auf seinen nächsten Finder.

Viele Jahre später entdeckte schließlich ein kleiner Zirkel Druiden das zerstörte Heiligtum erneut und widmeten dem alten Objekt wegen seiner unbekanntes Magie einen Platz in ihrer Kultstätte. Es einzusetzen fürchteten auch sie, da sie ebenfalls den Preis für den Nutzen der Macht erkannten. Doch wieder wurde der heilige Ort entweiht und erneut gingen Jahre ins Land bevor es einen neuen Finder gibt – den Täter.

Generelles: Das Artefakt ist immer unzerbrechlich. Die Magie die es durchwirkt ist von unbekannter Repräsentation. Eine magische Analyse sollte einiges an Zeit kosten. Sobald eine Person das Artefakt benutzen will, weiß sie über die Segen, aber nicht über die Flüche Bescheid. Sollten die Helden das magische Objekt erbeuten, sind sie hoffentlich klug genug, das Artefakt einem Hesindetempels ihres Vertrauens zu

übergeben. Immerhin handelt es sich hierbei um ein teilweise verfluchtes Artefakt.

Baronessa Contessina Violanta de Fillossera

Aussehen: Ein einfacher Ring aus versteinertem Holz, der sich der Größe des Fingers anpasst.

Segen: Der Ring ist ein machtvolles Zeitartefakt. Dreht man den Ring am Finger (1 Aktion und eine weitere bis der Effekt einsetzt), so tritt ein mächtiger TEMPUS STASIS (*Wirkungsdauer:* 2 min, *Reichweite:* 50 Schritt Radius) ein. Zusätzlich stirbt der Träger des Ringes nicht an Altersschwäche.

Fluch: Mit jeder Anwendung altert der Träger um 5 Jahre. Dazu erhält er den Nachteil *Schneller Alternd* (bzw. verliert den Vorteil *Altersresistenz*, ist der Nachteil schon vorhanden so verdoppeln sich seine Auswirkungen). Die regeltechnischen Nachteile wegen hohen Alters kommen trotzdem zum Tragen!

Anwendungen: Zweimal im Monat.

Tolak Pianta

Aussehen: Ein hölzerner anderthalb Schritt langer Stab mit Wurzeln an einem Ende.

Segen: Stößt man den Stab in die Erde, so verwurzelt er sich (2 Aktion). Der Träger des Stabes kann daraufhin sämtliche Pflanzen im Umkreis von 50 Schritt durch seinen puren Willen sich bewegen und wachsen lassen.

Fluch: Für je 10 Aktionen in denen der Träger den Stab einsetzt verliert er unwiederbringlich 1 Punkt *Sykarian*. Ist er bei null angekommen, so ist verliert sein Körper langsam seine Stofflichkeit. Doch er stirbt nicht, da sein Fleisch, Muskeln und Sehnen langsam durch pflanzliche Fasern ersetzt werden, die er trotzdem noch fast

normal bewegen kann (GE, FF -2). Allerdings ist er nun entzündlich. Ebenfalls darf er zu diesem Zeitpunkt den Stab nicht mehr loslassen, da das einzige, was seine Seele noch am Körper hält, das Artefakt ist. Seine Hand beginnt deshalb langsam mit dem Stab zu verwurzeln.

Anwendungen: Unbegrenzt.

Uzzano Basso

Aussehen: Ein dunkelbrauner Umhang, der scheinbar aus Leinen gefertigt ist.

Segen: Dieses Artefakt ermöglicht es dem Träger nach kurzer Konzentration (2 Aktionen), sich gemäß eines LEIB AUS ELEMENT zu bewegen. Natürlich kann auch hier nur ein Element gewählt werden. Wenn also die Fortbewegung durch ein Element vollzogen wird, muss erneut Konzentration aufgewendet werden, um eine weitere elementare Bewegung durchzuführen.

Fluch: Mit jeder Anwendung nimmt der Körper des Trägers eine elementare Manifestation an. Zum Beispiel könnte die Haut rindig werden, ein Finger wird erzen und damit starr, usw.

Anwendungen: Unbegrenzt.

Esfera Pleáगतos

Aussehen: Eine Amulett aus einem lederen Band an dem zwei Fangzähne befestigt sind.

Segen: Das Artefakt ermöglicht es anderen die Lebenskraft zu entziehen und der eigenen hinzuzufügen, und zwar über die Basis-LeP hinaus! Diese Gabe kann eingesetzt werden, sobald der Träger sein Opfer berührt und sich auf seine Tat konzentriert (2 Aktionen). Danach gewinnt der Träger, bzw. verliert das Opfer 2W6 LeP pro KR und das Opfer altert dabei um 1W3 Jahre.

Fluch: Pro KR „Saugen“ verliert der Träger 1W6 Basis-LeP permanent! Dies beeinflusst die aktuelle Lebensenergie nicht. Da man nur bis zur Basislebensenergie regenerieren kann, wird der Täter bald nur noch durch den Einsatz des Artefaktes sein Leben erhalten können. Einzig sehr mächtige Heiltränke oder Zauber, die LeP über die Basisschranke hinaus geben, können ihm noch helfen.

Anwendungen: Unbegrenzt.

Anhang 5: Die Botschaften

Fasziniert von der Inschrift des Druiden im Heiligtum, an deren Entschlüsselung der Täter seit einigen Wochen gearbeitet hat, hat dieser die Botschaft an Francecco nach dem gleichen Muster aufgebaut: zwei Ringen aus Zahlen. Die Nachrichten bestehen jeweils aus zwei Mitteilungen, von denen die eine einfach zu entschlüsseln ist, während die zweite etwas mehr Aufwand benötigt.

An Francecco richtete der Täter sie Worte „Nachmittags im Weinkeller“, wohlwissend, dass dieser bis dahin nicht die Gelegenheit haben würde, die zweite Nachricht zu entschlüsseln: „Dort sollst du sterben“

Dieses System der zwei Nachrichten stammt vom Eingang des Heiligtums. Die erste Nachricht dort lautet: „Sumus Feind weicht fort von hier“ und soll potentielle Eindringlinge fernhalten. Nur dem in die Verschlüsselung eingeweihten oder einen sehr hartnäckigen Forscher teilt die zweite Botschaft mit, wie der Weg frei gemacht werden kann: „Rosenstein ein Schlüssel wird“.

Der Täter interpretierte diesen Satz korrekt: er benötigte den Siegelring der de Filossera, um die Wand aufzulösen. Ohnehin war er schon kurz davor, den Baron zu töten, nun ist die Motivation vollständig. Er lockt den Gutsherren in den Weinkeller, ersticht ihn gezielt und nimmt den Siegelring an sich. Schließlich wartet er/sie auf die erstbeste Gelegenheit, sich unbemerkt zu Heiligtum schleichen zu können.

Die Entschlüsselungen

Jedem Buchstaben wird eine Zahl gemäß seiner Stellung im Alphabet zugeordnet: A=1, B=2, C=3, etc.

Der äußere Ring der Nachricht ist leicht zu entschlüsseln und enthält die *Einfache Botschaft*. Die Zahlen werden einfach als Buchstaben interpretiert.

Um die *Versteckte Nachricht* zu entschlüsseln, geht man Buchstabe für Buchstabe wie folgt vor:

Die Zahl des Äußeren Ringes wird als zwei Zahlen interpretiert, d.h. jede Ziffer stellt eine Zahl dar. Diese werden addiert. Die entsprechende Zahl des Inneren Ringes wird hinzuaddiert oder, wenn sie auf dem Kopf steht, abgezogen. Das Ergebnis wird wieder wie oben als Buchstabe interpretiert.

Die Botschaften

(Schreiben Sie die Zahlen in einem Kreis auf, so dass sich die Zahlen des Inneren und Äußeren Ringes jeweils gegenüber stehen. Negative Zahlen stehen auf dem Kopf, bei 0 lassen Sie eine Leerstelle)

An den Baron

Innerer Ring: 14 / 1 / 3 / 8 / 13 / 9 / 20 / 20 / 1 / 7 / 19 / 9 / 13 / 11 / 5 / 12 / 12 / 5 / 18
Äußerer Ring: -1 / 14 / 15 / 12 / 15 / 6 / 10 / 10 / 18 / 13 / -6 / 12 / 15 / 18 / 0 / 15 / -1 / 5

Im Heiligtum

Innerer Ring: 8 / 12 / 15 / 2 / 4 / 13 / 15 / -4 / 4 / 10 / 0 / 4 / 5 / 16 / -5 / 6 / 6 / 15 / -4 / 17 / 15 / -1 / 7 / 15 / 0 / 13 / -5
Äußerer Ring: 19 / 21 / 13 / 21 / 19 / 6 / 5 / 9 / 14 / 4 / 23 / 5 / 9 / 3 / 8 / 20 / 6 / 15 / 18 / 20 / 22 / 19 / 14 / 8 / 9 / 5 / 18