

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Von Herrschern und Dienern

Autoren: Nicole Schöbel, Alexander Kleiber, Nicole.Schoebel@gmx.de

Stufe: Einsteiger bis Erfahren. Ort/Zeit: Svelltland, 1028 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 4

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-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Von Herrschern und Dienern

Von Nicole Schöbel und Alexander Kleiber

Ein Abenteuer für den Meister und 3 bis 5 Einsteiger- oder erfahrene Helden

Inhalt

Ein paar Dinge vorab	4
1. Das Fest der Narren	6
Unterhaltung mit einem Verrückten	8
2. Mord in Bunte Flucht!	9
Wiedersehen mit einem Verrückten	11
Wieder Mord!	11
Zwei Bauernopfer	13
Nachforschungen in Lowangen	15
Aufruhr um einen Ork	19
3. Schurkenstück	22
Im Kerker	22
Unterredung mit Otho	25
4. Auf der Flucht	25
Im Svalltermoor	26
Von Jägern und Gejagten	28
Kupfermonds Tal	30
Enttarnt!	31
Die Partisanen	32
5. Mord und Hass in allen Gassen	33
Die Orks zu vertreiben	34
Der Lohn der Mühen	35
Anhang	36

„Beherrscht zu werden ist kein Privileg des Vernunftbegabten. T.A.“

Der Ausspruch zierte den Rand eines Tonkübels, in dem eine zwergenhafte maraskanische Kiefer wuchs. Sie war das Geschenk des Fasarer Erzmagiers Atherion an seine Magnifizenz Puschinske zu dessen 75. Amtsjubiläum als Spektabilität der Halle der Macht. Puschinskes Diener befand, dass die knorrigen und aufgerissenen Wurzeln des kleinen Baumes wirkten, als stemme sich das Gewächs in einer aussichtslosen Anstrengung gegen die Mauern seines Gefängnisses. Angewidert funkelte Maart Atherions kleine Aufmerksamkeit an. Ob des unübertroffenen Zynismus des Magiers regte sich Zorn in ihm, oder vielmehr eine schwache Ahnung des gleichnamigen Gefühls, die alsbald wieder verflog. Er riss sich von dem Anblick los und lenkte seine Gedanken auf die Geheimpapiere, die er auf Puschinskes Schreibtisch gefunden hatte. Wenn einträfe, was die Magier in den Briefen forderten, würde er bald enden wie diese armselige Pflanze, und zu einem blassen Schatten seiner Selbst verkümmern. Es war an der Zeit, dass er eine Entscheidung traf.

Maart sah wieder zu der Kiefer und zögerte. *Noch* hatte er eine Wahl... und dabei sollte es bleiben! *Hat Atherion das Privileg des freien Willens bedacht?* Maart ergriff den Topf. In Eydal gab es einen Krämer, der günstige Spaten feilbot.

Ein paar Dinge vorab

Die Form des Abenteuers

Abschnitte, die Sie den Spielern in jedem Fall zugänglich machen sollten, sind mit „*Zum Vorlesen oder Nacherzählen*“ gekennzeichnet und schwarz umrandet. Eine weitere Trennung von den Helden zugänglichen Inhalten und Meisterinformationen wurde nicht vorgenommen. In Anführungszeichen gesetzte, *kursive* Zitate können Sie nach Belieben einstreuen. Talentproben sind ebenfalls durch *kursive* Schreibweise, Zaubersprüche durch VERSALIEN hervorgehoben.

KdH (Kabinett der Herrschaft) und HdM (Halle der Macht) finden sich als inoffizielle Abkürzungen im laufenden Text. Fette Abkürzungen kennzeichnen offizielle Publikationen:

LC(d) - Liber Cantiones (deluxe)

DVV - Das vergessene Volk

MWW - Mit Wissen und Willen

ZBA - Zoo-Botanica Aventurica.

Für Hintergrundinformationen empfiehlt sich die Lektüre der Abenteuer **Das Levthansband** und **Das vergessene Volk** sowie der Box **Das Orkland**. Auch die Karte der Stadt Lowangen wird Ihnen gute Dienste leisten. Aus den Boxen **Schwerter und Helden**, **Zauberei und Hexenwerk** und **Götter und Dämonen** gewinnen Sie die nötige Regelkenntnis.

Zum Inhalt des Abenteuers

Als Maart im Peraine 1028 BF der Halle der Macht auf immer den Rücken kehrt, entführt er nicht nur ein paar Geheimpapiere und eine maraskanische Zwergkiefer. Er setzt außerdem den in der Akademie zu Studienzwecken gefangenen Ork auf freien Fuß, der bald darauf in Lowangen durch blutige Morde für Wirbel sorgt.

Auf der Fährte des orkischen Mörders waten die Helden immer tiefer in den Sumpf einer von Magiern eingefädelten Verschwörung, die Stadtrat und Garde mit einbezieht. Durch ihre Nachforschungen verschaffen sie sich kauzige Verbündete sowie hinterhältige Feinde, unter deren heimlicher Beobachtung sie bald stehen. Die Tributverweigerung durch den Stadtrat, und die sich anschließende Belagerung Lowangens durch die geprellten Orks, bringt die Magier ihrem Ziel, die Stadt unter ihre Kontrolle zu bringen, derweil ein gutes Stück näher. Im Anschluss an die erfolgreiche Hatz auf den orkischen Mörder kochen die Gemüter der Lowanger über und sie suchen den Verräter, der den Ork in die Stadt schaffte, bei den Schwarzmagiern und der Garde. Die Magier ziehen sich gekonnt aus der Angelegenheit, und Maart ersinnt einen neuen Plan, sie an der Umsetzung ihres Vorhabens zu hindern. Er bindet die Helden in erpresserischer Weise für seine Sache ein und schickt sie los, Hilfe von außerhalb zu holen, um die Orkbelagerer zu vertreiben. Auf dem beschwerlichen Weg durch das Svelltland sind die Verfolger den Helden dicht auf den Fersen und plötzlich sogar einen Schritt voraus, doch unerwartete Hilfe eilt zu ihrer Rettung. Mit Kaiser Renos skurriler Svelltarmee im Schlepptau, stehen die Helden bald wieder vor Lowangens Mauern und wagen den Versuch, die inzwischen in die Stadt eingedrungenen Orks wieder rauszuwerfen.

Motivation und Charaktere

Lowangen als einst blühende Handelsstadt im svelltschen Städtebund, stellt auch in diesen schwierigen Zeiten eine attraktive Anlaufstelle für den Wissbegierigen und Abenteuerlustigen dar. Die Stadt verfügt über vielfältige Lehrmöglichkeiten an seinen beiden Magierschulen, der grauen „Akademie der Verformungen“ und der schwarzen „Halle der Macht“. Das Renommee des (allerdings zum Zeitpunkt des Abenteuers in Gareth weilenden) Erzmagiers Elcarna als Koryphäe der Heilkunst, reicht weit über die Stadtgrenzen hinaus. Vielleicht

wollen die Helden einen dingfest gemachten schurkischen Magier an die in Lowangen ansässige Ordensburg der Grauen Stäbe ausliefern. In Abenteurerkreisen besitzt die Alt-Lowanger Schenke „Hammer und Amboss“ einen formidablen Ruf als Anlaufpunkt für Auftraggeber, oder als Ort, an dem man Bekanntschaft mit Gleichgesinnten schließen kann. Überdies bietet die Stadt mit ihren drei Ortsteilen Alt-Lowangen, Bunte Flucht und Eydal ein sehr vielfältiges Gemisch aus Menschen, Elfen und Zwergen sowie künstlerischen und handwerklichen Errungenschaften- dies nicht zuletzt wegen der ansässigen Kulte der Rahja, Hesinde, Tsa und des Ingerimm. Die im Svelltland wandernde Abenteurergruppe dürfte über Kurz oder Lang der Stadt einen Besuch abstatten, und sei es aus einem so profanen Grund, wie die durchgelaufenen Stiefel ersetzen zu müssen...

Als Charaktere für **Von Herrschern und Dienern** eignen sich alle kontaktfreudigen und forschen Naturelle, also gesellschaftlich orientierten Professionen besonders gut, da die Geschichte über weite Strecken von der Interaktion mit Meisterpersonen und dem detektivischen Gespür der Gruppe lebt. Ein wildniserfahrener Charakter wird der Gruppe ebenfalls gute Dienste leisten. Zwerge und Elfen sind uneingeschränkt empfehlenswert, während ein Ork ob der besonderen Gesetzeslage in Lowangen rundheraus auszuschließen ist. Für alle anderen Exoten gilt wieder einmal, dass sie eine gute rollenspielerische Begründung mitbringen müssen, und von der Stadtbevölkerung misstrauisch bäugt werden. Der Verlauf des Abenteuers gestaltet sich dadurch schwieriger. Praios-Geweihte schließlich werden Ihnen als rigorose Verfechter der Wahrheit nur Ärger bereiten und sollten nicht zugelassen werden. Besonders brisant wird sich die Geschichte für einen Abgänger der Lowanger Beherrschungsschule gestalten, und einerseits seine Moral auf die Probe stellen, ihn andererseits auch in die Kritik der Gruppenmitglieder und Meisterpersonen bringen. Für Sie bedeutet dies, das Hintergrundwissen des Charakters vorab vermitteln, und den Plot gegebenenfalls etwas abändern zu müssen.

Obwohl im Folgenden stets von „den Helden“ die Rede ist, gereicht das Abenteuer neben den klassischen Heroen auch eher zwielichtigen Gestalten zur Freude. „Helden“ soll darum im Sinne von „Protagonisten der Geschichte“ verstanden werden.

1. Das Fest der Narren

Machen Sie die Helden durch schriftliche Bekanntmachungen an öffentlichen Plätzen und Passanten rechtzeitig auf das Narrenfest im Rahjapark aufmerksam, denn ihnen entginge sonst eine Menge Spaß. Was sie natürlich nicht ahnen ist, dass folgenschwere Ereignisse am Rande des harmlosen Treibens ihren Anfang nehmen...

Grimassen und Späße

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Praiosscheibe schon tief am Himmel steht und die roten Ziegeldächer und -mauern Lowangens in intensive Farben taucht, schlendert ihr Richtung Rahjapark. Die milde Luft ist erfüllt von Gesang der Vögel, die euphorisch den endlich angebrochenen Frühling begrüßen. Und auch die Menschen, die euren Weg teilen, sind voller Überschwang. Sie treiben miteinander ihre Späße, lachen und scherzen ausgelassen. Viele tragen Kostüme und Masken, die dazu gereichen, sich selbst der Lächerlichkeit Preis zu geben: Ihr seht eine Frau mit ausgepolsterten Hinterbacken, Arm in Arm mit einem muskulösen Kerl im Damenkleid einher schlendern, und erspäht kunstvoll geschnitzte Masken, die allerhand Fratzen und Grimassen darstellen. Drei Burschen, die ihre nackten Oberkörper und das Haupthaar über und über mit Ruß geschwärzt haben, und mit ihren Holzschwertern wild grunzend Passanten behelligen, sorgen mit ihrer Darbietung als Orks für allgemeines Gelächter.

Der Rahjapark ist voller bunter, ausgelassener Gestalten, und es werden stetig mehr. Für das leibliche Wohl ist gesorgt: Überall finden sich Händler, die deftige oder süße Speisen, Bier oder Wein feilbieten. Musiker stimmen ihre Instrumente, und Schausteller überprüfen sorgfältig die Fäden ihrer in feine Stoffe gekleideten Mirhamionetten. Kinder jagen johlend an euch vorbei und verschwinden in der Menge. Decken, die von der Priesterschaft auf dem mit Frühlingsblumen übersäten Gras ausgebreitet wurden, laden zum Verweilen ein. In der Mitte der Parks steht eine große Bühne aus gezimmertem Holz, vor der sich immer mehr erwartungsfrohe Lowanger sammeln.

Für diese Jahreszeit Anfang Peraine ist der Abend angenehm lau. Es scheint als habe der Frohsinn der Menschen Firuns griesgrämige Kälte der vergangenen Tage rechtzeitig vertrieben. Die Helden können sich noch ein wenig umsehen und die Atmosphäre genießen, bevor das Fest eröffnet wird. Vielleicht möchten sie kandierte Mandeln oder gedünstete Maiskolben kosten? Wenn ihnen noch eine Verkleidung fehlt, können der kecke Maskenverkäufer Lares Klaasen und seine halbelfische Gefährtin Milaniel Moosauge Abhilfe schaffen. Je nach Kunstfertigkeit des bunt bemalten Kleinods aus Holz oder Leder verlangen sie zwischen 5 Hellern und 6 Silbertalern pro Stück. Abhängig von Größe und Material, werden die Masken durch ein Band um den Kopf befestigt, oder an einem Holzstab vor das Gesicht gehalten.

Die Helden können sich treiben lassen. Selbst etwas verstockte Offiziere oder schweigsame Waldläufer sollten sich dem Reiz der lieblichen Göttinnen nicht vollkommen entziehen, und mit einem Bierchen auf die guten alten Zeiten anstoßen. Der eigentliche Zweck des Narrenfestes aber ist es, über sich selbst und andere zu lachen. Behalten Sie das im Hinterkopf und fördern Sie entsprechende Einfälle seitens der Helden.

Hier ist eine Auswahl an Szenen, die Sie einweben können, um die ausgelassene Feier zu gestalten:

- In einem großen, dampfenden Waschzuber sitzen zwei nackte Frauen und Männer und treiben derbe Späße. Vielleicht bekommt die etwas frigide vinsalter Maga einen hochroten Kopf, da einer der Herren plötzlich in gespielter Empörung aufspringt...

- Für Kinder wird eine Vorstellung mit den hübschen Mirhamionetten geboten: Der firungsgesichtige Grimmwolf Grauwetter muss allerlei Spott über sich ergehen lassen, ehe der Kuss einer Frau ihn zum Lächeln bringt.
- Immer wieder können die Helden „Opfer“ einer Neckerei werden, die jedoch niemals böse gemeint ist. Die göttinnengefälligen Späße dienen der Erheiterung- und was könnte erfrischender sein, als über sich selbst zu lachen?
- Ein Fest der lieblichen Göttinnen zieht auch phexgefällige Gestalten an. Inszenieren Sie lieber einen kleinen Trickbetrug z.B. mit Karten- und Hütchenspiel, als gewöhnliche Taschendiebereien.
- Der leidenschaftliche Bildhauer Avestopheles A`Rethis dyll Praiormos, flaniert mit zwei seiner Musen durch den Park. Die Damen tragen zierliche Masken, die breit grinsende Münder zeigen, und witzeln mit dem Zyklöpäner. Der Südländer Avestopheles fällt selbst in der bunten Volksschar auf.

Avestopheles A`Rethis dyll Praiormos

Vor zwanzig Läufen verschlug ihn der Staatsdienst an den Svellt. In seiner Heimat haben die zuständigen Behörden den Gesandten längst in einem Aktenberg begraben. Avestopheles verschenkte sein Herz inzwischen an Svelltschönheiten und Gestein aus dem Finsterkamm. Der elegante, etwas untersetzte vierzigjährige Zyklöpäner mit dem dunklen Teint und schwarzen Haar trägt, so es die Witterung zulässt, Tunika und Sandalen. Mimen Sie den höflichen Lebemann, dem Schönheit und Kunst über alles gehen. Er liebt das Leben und die Frauen.

Lassen Sie es je nach Gusto Ihrer Gruppe schneller oder langsamer später werden und schicken Sie die Kinder Lowangens bitte rechtzeitig in ihre Betten. Die Helden sollten sich zumindest etwas amüsieren und dem Alkohol zusprechen, bevor Sie die nachfolgenden Ereignisse einstreuen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Nacht geworden, doch das Fest der Narren scheint noch lange nicht seinen Höhepunkt erreicht zu haben. Die Luft ist merklich abgekühlt und die Gastgeber beider Kirchen verschenken bunte Tücher und geben warmen Wein aus, um die Kälte zu vertreiben. Viele sammeln sich an aufgestellten Feuerschalen, um die fröstelnden Glieder aufzuwärmen. Im sanften Schein der Flammen wirken ihre Masken irgendwie bewegt, fast als seien sie lebendig. Direkt gegenüber von dir [Name des Helden] steht jemand mit einer übertrieben pausbäckigen Holzmaske. Zwar liegen seine oder ihre Augen tief im Dunklen, doch du bist dir sicher, dass ihr Blick schon geraume Zeit auf dir lastet. Plötzlich dreht sich die Person um und verschwindet in der Dunkelheit.

Sollte der oder die angesprochene Held/ Heldin nun tatsächlich dem Beobachter nachstellen, können Sie die Sache auflösen und nach kurzer Verfolgungsjagd durch die feiernden Menschen eine schüchterne Lowanger Handwerksgezellin (oder das andersgeschlechtliche Gegenstück) präsentieren, die sich offenbar in den Helden verschossen hat. Die Szene soll dazu dienen, paranoide Spieler etwas zu foppen. Sie können sich der närrischen Stimmung bedienen, um ähnliche Vorfälle einzuflechten. Übertreiben Sie es aber nicht! Die Charaktere sollen ihren Spaß haben, statt sich im Rahjapark zu fürchten. Vielmehr mag es zu später Stunde seine Reize haben, mit Maskierten zu flirten und sich auf witzig-charmante Weise einem Unbekannten zu nähern

Thijs Stegler

Mit dem Fortschreiten des Festes taucht vermehrt ein herunter gekommen wirkender Mann von etwas mehr als 50 Sommern auf (s. Anhang). Gestalten Sie es so, dass der ehemalige hohe Gilderat Stegler den Helden anfangs nur als Randfigur unter die Augen kommt. Er läuft in seinen feinen, mittlerweile schmutzigen Lieblingskleidern umher und erheitert hin und wieder jemanden mit seiner Geschichte. Damit reiht sich der Mann, der im Lowanger Straßenalltag auffällt wie ein bunter Hund, perfekt in die Festgesellschaft ein. Erst allmählich bemerken die Helden, dass er mitnichten heitere Späße treibt, sondern es todernst meint. Locken Sie die Neugierde der Charaktere sanft auf den ehemaligen Gildenrat und gestatten Sie einem einfühlsamen Helden eine *Menschenkenntnisprobe* +3, um zu erkennen, dass Stegler alles andere als glücklich ist.

Volkes Stimme

- *„Das ist Thijs Stegler. Er wollte zum Magister Lowangens gewählt werden, aber der Papierkram hat ihn verrückt gemacht und er hat die Brocken hingeschmissen.“* Auf Anfrage der Helden: *„Die Wahl war am 1. Firun. Seine Geschichten erzählt er erst seit Kurzem. Nee, mehr weiß ich auch nicht.“*
- *Gemunkel hinter vorgehaltener Hand: „Wenn Ihr mich fragt, hat er sich was zu Schulden kommen lassen. Welches Ratsmitglied hat schon eine reinweiße Weste?“*
- *„Nee, das sind angeblich keine Witze. Er erzählt diesen Stuss schon seit einer guten Woche. Immer dieselbe Leier.“* Auf Anfrage: *„Wie, Ihr kennt die Stegler- Verschwörung noch nicht? Der Zausel behauptet, dass irgendwelche Magier halb Aventurien kontrollieren.“*
- *„Herr Stegler wollte Magister der Stadt werden, Holdeste. Er verlor die Wahl gegen Frau Hadwiga Leederen. Ich finde, es zeugt von schlechtem Verlierergeist, der Dame nun solche Ungeheuerlichkeiten vorzuwerfen.“*
- *„Glauben schenken? Das ist doch vollkommen absurd! Die Zauberer haben während der Belagerung 10 bis 11 gezeigt, dass sie uns wohl gesonnen sind.“*

Sobald Sie ausreichend Hinweise gestreut haben, werden die Helden mit Stegler persönlich reden wollen. Bedenken Sie aber, dass Thijs eine tiefe Angst gegenüber Gildenmagiern hegt, insofern ihre Profession offen erkennbar ist. Da davon auszugehen ist, dass in beinahe jeder aventurischen Heldengruppe zumindest ein Akademiemagier vorkommt, sollte es den Helden nicht zu leicht fallen, den ehemaligen Gildenrat zu befragen. Entweder, er flieht vor den „stabtragenden Ungeheuern“ oder will sich nicht mit „Mitläufern“ einlassen. Auch Elfen als anerkannten Magieanwendern bringt er Argwohn entgegen, sperrt sich aber nicht, mit einem Spitzohr zu reden. Andererseits ist er bestrebt, seine Geschichte an den Mann, bzw. die Frau zu bringen und sucht den Kontakt zu den Helden.

Unterhaltung mit einem Verrückten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gehetzt schaut sich Thijs Stegler zu allen Seiten um während er die altersfleckigen Hände ringt. Obwohl der Mann erst Mitte fünfzig sein soll, lässt das zerzauste graue Haar von Kopf und Bart ihn deutlich älter wirken. Oder sind es die tiefen Sorgenfurchen, die diesen Eindruck erzeugen? „Keine Magier da, wir können reden.“

Lassen Sie Thijs Stegler seine unglaubliche Geschichte von einer aventurienweiten Magierverschwörung präsentieren. Übertreiben Sie deftig! Er sieht halb Lowangen und den gesamten Rat inklusive der Stadtmagisterin unter der Kontrolle finsterner Magier. Dabei macht er keinen Unterschied zwischen den Zauberkundigen der hiesigen Akademien oder der

Ordensniederlassung des ODL. Lassen Sie außerdem durchblicken, dass Stegler eine tiefe Abneigung gegen die amtierende Magisterin Hadwiga Leederen hegt. Die Vermutung liegt nahe, dass Stegler seine Niederlage nie verwunden hat und sich darum in eine Traumwelt flüchtet. Stegler wird nur ungern verraten, woher er seine Weisheiten bezieht. Irgendwann verplappert er sich diesbezüglich und erwähnt Maart als Agenten der Halle der Macht, mit dessen Auftauchen der ganze Ärger angefangen habe. Übertreiben Sie auch hier, und beschreiben Sie einen „*Rothaarigen Riesenkerl mit abnorm großen Händen und einem Blick zum Töten*“. Stegler blockt Versuche der Helden ab, Näheres über die Gründe des unheimlichen Besuches zu erfahren, denn damit würde er sich selber schwer belasten. Die Helden können es trotz seiner Paranoia mittels Zauberei (auffällige Zaubergesten und -Formeln versetzen ihn in Panik, dann ist er über alle Berge, ehe die Magie gewirkt wurde), oder gekonnten *Verhörs* hinbekommen, Details über seinen Informanten und seine Verstrickungen zu ermitteln. Geben Sie den Namen und eine zutreffende Beschreibung von Maart. Wer tiefer bohrt findet Indizien für die unlauteren Verstrickungen des ehemaligen Gildenrates.

Bevor die Helden Stegler zu arg ausquetschen, sollten Sie ihm den Abgang gönnen: Er erstarrt und seine Augen weiten sich. Mit einem angsterfüllten „*Oh nein! Jetzt holen sie mich!*“, rennt er Hals über Kopf los.

Gestalten Sie eine kleine Hetzjagd zwischen den ausgelassen feiernden Kostümierten. Ein Charakter hat darin ja bereits Erfahrungen. Stegler ist panisch und schlägt unvorhersehbare Haken. Lassen Sie die Helden *sprinten* und Angetrunkenen *ausweichen*. Von einer Beschleunigung mittels AXXELERATUS sollte im dichten Gewühl abgesehen werden. Versuchen Sie die Helden nicht zu gängeln, und schildern Sie plausibel, wie Stegler entkommt und dass er nachher nicht mehr aufzufinden ist.

Wenden sich einige Helden dem Grund für Herrn Steglers Unruhe zu, können sie einen in Magierrobe gekleideten Schneidermeister kennen lernen, der die Gelegenheit des Narrenfesten nutzt, das Gewand auszuführen.

Im Trubel des Festes befinden sich tatsächlich zwei Agenten des Kabinetts der Herrschaft (unter anderem der Memorabia-Experte Herwarth). Beide Magier sind kostümiert und nicht als solche zu erkennen. Sie werden die Deckung des Festes nutzen, um Stegler nach seiner Unterhaltung mit den Helden mit einem MEMORABIA zu belegen, der seine Erinnerung des vergangenen Monats überdeckt.

2. Mord in Bunte Flucht!

Ein scheußlicher Fund

Der Ork, den Puschinskes ehemaliger Diener als „Abschlussgeschenk“ an seinen Meister aus der Gefangenschaft befreit hat, zieht den Argwohn der Lowanger schneller auf die Akademie, als Maart es sich ausgemalt hätte. Da der Ork monatelang regelmäßig als Übungsobjekt für schwarzmagische Beherrschungen erhalten musste, ist er halb wahnsinnig und überaus durstig nach dem Blut glatthäutiger.

Auch das schönste Fest nimmt irgendwann ein Ende. Die Helden sind auf ihrem Heimweg noch nicht weit gekommen, als sie aus einer Seitengasse entsetzte Rufe nach der Garde hören. Aus derselben Richtung hetzt plötzlich eine junge Frau mit hochgerafftem Festgewand auf sie zu.

Neugierige Helden werden die Dame sicherlich anhalten und nach dem Grund ihrer Eile Fragen. Die leicht alkoholisierte Frau gibt knapp über einen grausamen Mord Auskunft und

deutet in die Gasse. Dann entschwindet sie mit einem atemlosen „Ich muss die Garde holen!“.
Es ist davon auszugehen, dass die Helden sich nun dem Tatort nähern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkle Backsteinbauten ragen beiderseits der schmalen Gasse auf. Mit den geschlossenen Fensterläden wirken sie wie riesige schlafende Riesen- oder kneifen die Häuser angesichts des Schreckens ihre Augen zu? Schwerer Blutgeruch setzt sich in euren Nasen fest. Bereitwillig treten ein paar bunt kostümierte Schaulustige beiseite, als ihr euch nähert. Sie geben den Blick frei auf ein unwirkliches Bild: Im schwachen Schein der Straßenbeleuchtung seht ihr einen abnorm verrenkten Körper in fröhlicher Kostümierung auf dem Boden liegen. Stärker noch als sein Rückgrat ist der Kopf des toten Mannes nach hinten überstreckt. Zwischen dem Fleisch seiner zerfetzten Kehle glänzt es perlmuttern. Die glasigen Augen des Toten sind in Schreckensstarre geweitet. Alles ist voller Blut. Es wirkt fast so, als habe jemand einen Eimer flüssig glänzender Schwärze über den Körper vor euch ausgeschüttet.

Totenängstliche Charaktere dürfen ihren Nachteil nun ausspielen, oder sollten von Ihnen mittels einer um 3 erleichterten Probe auf diese Schwäche hingewiesen werden. *Selbstbeherrschung* ist angeraten, wenn der Wurf daneben geht.

Bevor die Garde eintrifft und alle Schaulustigen zurückdrängt, und die Boroni den Leichnam in ihre Obhut nehmen, können die Helden ein paar Dinge in Erfahrung bringen.

Heilkunde Wunden:

0 Tap*: Das Opfer wurde durch einen kraftvollen Biss in die Kehle getötet.

5 TaP*: Das ist vor höchstens einer halben Stunde passiert. Der Mann war augenblicklich tot.

Bei 3 TaP* in *Tierkunde* weiß der Held, dass es kaum ein bekanntes Wildtier gewesen sein kann, immerhin befindet man sich in einer ummauerten Festungsstadt. Charaktere, die bereits mit Schwarzpelzen Kontakt hatten, können über ihren reichen Erfahrungsschatz schon zu diesem frühen Zeitpunkt die richtigen Schlüsse ziehen.

Unmittelbare Augen- oder Ohrenzeugen der Tat gibt es keine. Der Tote Rauert Houtmann war ein kräftiger Maurergeselle. Er wohnte in dieser Gasse. Die Garde trifft ein, während ein Anwesender zitternd von einem aufrecht gehenden Monster erzählt, das im Schatten der Häuser aus dieser Gasse schlich, und ihn so auf den Tatort aufmerksam machte. Die Garde vermutet einen verkleideten Mörder mit grausamen Mordwerkzeugen oder im schlimmsten Fall einen Werwolf. Sollten die Helden einen Ork als Täter in Erwägung ziehen, stehen sie mit ihrer Meinung auf verlorenem Posten. „*Kein Ork darf die Stadt betreten.*“ Die Garde verspricht, sich um den Fall zu kümmern.

Wie geht es weiter?

Wenn die Helden sich in Bunte Flucht als Klinkenputzer betätigen, finden sich vereinzelt Anwohner, die von unheimlichen Sichtungen berichten können. Den 17jährigen Tetje beispielsweise befiel ein plötzlicher Angstschauer, als er letzte Nacht spät von seiner Geliebten heim kam. Irgendetwas habe in einer Gasse gelauert und er sei schleunigst davon gelaufen.

Am Tatort und in der von Tetje benannten Gasse können sehr *sinnenscharfe* Helden bei Tageslicht (Probe + 12, je Viertelstunde Suchzeit oder mit einem kostbaren Vergrößerungsglas verringert sich der Aufschlag um 3 Punkte) ein paar dunkle borstige Haare von etwa 5 Fingern Länge entdecken. *Tierkunde* + 7 eröffnet, dass es sich um Orkhaar handelt.

Tributverweigerung

Während die Helden mit ihren Nachforschungen beschäftigt sind, sollten Lowanger Bürger immer wieder Besorgnis oder Freude darüber äußern, dass die Magisterin Leederen unerwartet den ersten Tribut des Jahres an die Orks verweigert hat (s. DVV).

„Dieses Jahr haben wir uns nicht pressen lassen, und siehe da: Gegangen sind die feigen Schwarzpelze. Ich sage Euch, die haben gelernt, dass Lowangen sich nicht mehr beugt.“
„Ich habe da so ein unbestimmtes Gefühl... vielleicht war es doch keine gute Idee der Magisterin.“

Wiedersehen mit einem Verrückten

Wie auch immer das erste Zusammentreffen des durchgedrehten Gildenrates mit den Helden verlaufen ist, es ändert nichts an der unten beschriebenen Begebenheit, die sich am Tag darauf zutragen sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Markplatz Alt-Lowangens überquert, könnt ihr plötzlich vor euch eine wohlbekannte Gestalt ausmachen: Thijs Stegler schwatzt mit einer alten Dame, und spaziert dann in eure Richtung. Er trägt gepflegte Kleidung, ist frisch rasiert und gekämmt und wirkt ausgelassen. Als er auf eurer Höhe ist deutet er eine Verbeugung an und wünscht euch einen guten Tag, als wenn nichts gewesen wäre.

Den Helden sollte nun eigentlich die Kinnlade auf den Pflasterstein plumpsen und sie werden Stegler festhalten wollen, um mit ihm zu reden. Falls nicht, spricht Stegler sie an um neue Kunden zu werben.

Alle Sorgen um eine Magierverschwörung sind vergessen, vielmehr weiß er nicht einmal, wovon die Rede ist, kennt keinen der Charaktere und blickt ungläubig fragend, wenn die Helden ihn auf die Geschehnisse des Narrenfestes ansprechen. Er weiß noch von Maarts Besuch im Hesinde, nicht aber seiner Verbindung zur HdM.

„Bedaure, aber auf dem Fest war ich nicht.“

„Worauf wollt Ihr hinaus?“

Wenn die Helden Maart erwähnen, blickt Thijs sie misstrauisch an: „Woher wisst...?! Ihr steckt mit diesem Unhold wohl unter einer Decke! Guten Tag!“

Die Helden können auf zweierlei Weise reagieren.

- Sie lassen den „Geheilten“ ziehen, nachdem ihre eigenen Ausführungen Stegler zu der Vermutung leiten, vor Verrückten zu stehen. Dies gibt Ihnen die reizvolle Möglichkeit, den Spieß nun gehörig umzudrehen.
- Kompetente Zauberkundige in der Gruppe lösen den Knoten. 12 ZfP* in *Magiekunde* (5 Punkte für Beherrscher, 0 für Kenner des Zaubers) lassen auf einen MEMORABIA (LC S.114, bzw. LCd S.176) schließen. Hellsichtzauberei enthüllt die um Steglers Kopf gewobene Zauberei. Sollte einem Antimagier der BEHERRSCHUNGEN BRECHEN gelingen, wozu 9 ZfP* (eventuell erleichtert aus vorhergehendem ANALYS oder BLICK IN DIE GEDANKEN) und 8 AsP nötig sind, fällt Thijs in den altbekannten Wahnzustand zurück. Dieses Mal wird er den Helden gewiss nicht entwischen und früher oder später auspacken müssen.

Wieder Mord!

Richten Sie es ein, dass die Helden in der Abenddämmerung am Schauplatz eines zweiten grausigen Mordes eintreffen, sei es, dass sie wieder verspätet hinzu stoßen, oder diesmal die ersten am Tatort sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eigenartig mutet ihre Körperhaltung an, und doch ist sie erschreckend eindeutig: Auf dem Treppenabsatz eines Häusereingangs liegt bäuchlings eine Frau mit vorgestrecktem rechtem Arm. Die erschlaffte Hand deutet eine zum Anklopfen geballte Faust an. Ihr langes blondes Haar fließt über ihre Schultern und auf die Stufen. Eine blutige Spur zeichnet ihren Weg von einer schmalen Straße bis hierher, der nächstgelegenen Haustür nach.

Schnell finden sich erste Neugierige ein. Bevor die Garde eintrifft können die Helden die barbarisch zugerichtete, das heißt an Torso und Oberschenkeln regelrecht zerfetzte Leiche ungestört begutachten. *Heilkunde Wunden* mit 5 TaP* lässt erkennen, dass der Biss in die Kehle der hübschen jungen Frau ihr zwar die Fähigkeit zu Sprechen nahm, sie aber nicht sogleich tötete. Sie verblutete.

Wieder ist die Garde schnell zur Stelle. *Aufmerksame* Helden bemerken mit einer KL- Probe, dass zwei der vier Gardisten auch am ersten Tatort zugegen waren. Zu diesen beiden, Smil und Pit mit Namen, finden Sie weiter unten nähere Ausführungen. Die Gardisten befragen die Helden und Lowanger Bürger zur Tat. Der Zyklopäaner Avestopheles wird von Gardeoberst Pit aus seiner nahe gelegenen Wohnung herbeizitiert. Der schöngeistige Mann fällt beinahe in Ohnmacht, als er in der Toten eine seiner Musen erkennt. Sein vehementes Drängen auf baldige Aufklärung wird mit dem Versprechen abgewiegelt, dass man tue, was man kann.

Der traurige Pfau

Aller Wahrscheinlichkeit nach haben sich die Helden am zweiten Tatort durch vorlaute Fragen hervor getan, bzw. sind dem Zyklopäaner als Auswärtige aufgefallen. Avestopheles lässt sie am Abend/ Morgen nach dem zweiten Mord durch eine wohlgeformte junge Lowangerin mit keckem Augenaufschlag herbei bitten. In seiner verschwenderisch, doch geschmackvoll eingerichteten Erdgeschoss-Wohnung im Stadtteil Bunte Flucht begrüßt Avestopheles die Helden. Während er, eine Begleiterin untergehakt, und den Helden seine Bildhauerarbeiten im Hinterhof präsentiert, empört er sich darüber, dass bereits zwei grausame Morde in Lowangen begangen wurden. Den Mord an seiner Favoritin bezeichnet er als Verschwendung von Schönheit und blühendem Leben. Die Garde ist in seinen Augen unfähig, die Angelegenheit aufzuklären. Er wendet sich darum an die Helden, den Täter zu fassen und ist bereit für die Aufklärung gutes Gold springen zu lassen. Er bietet 10 Dukaten. Bei geschickter Verhandlung sind sogar 15 Goldstücke drin- Avestopheles ist nicht kleinlich. Einer hübschen Heldin schlägt er zudem vor, sie zum Dank in Stein zu verewigen.

Weitere Morde

Wenn Sie mögen, können Sie ein oder zwei weitere blutige abendliche Mordfälle in Bunte Flucht inszenieren, oder die Helden von derlei Vorfällen hören lassen.

Recherchen zu den Mordfällen

- Bentje Mantje (s. Anhang) kommt auf die Helden zu und sagt, er sei der/ teile ihre Ansicht, es handle sich bei dem Mörder um einen Ork. Hinter vorgehaltener Hand äußert er die Vermutung, die Garde schaffe heimlich Orks in die Stadt. „Ben“ sichert die Mithilfe der Patrioten unter Oberst Otho bei der Hatz auf den Schwarzpelz zu. Er fragt auch, aus welchem Grund Orks in die Stadt geschafft werden könnten. Lassen Sie Ben Kontakt mit den Helden halten.
- Die Garde kümmert sich offenbar nicht ernsthaft um den Fall. Bekanntlich kassiert die Stadtwache neben dem städtischen Sold für Auftragsarbeiten. Niemand würde rundheraus ausschließen, dass die Garde auch für Untätigkeit belohnt werden könnte. Bedienen Sie sich außerdem an den Vorschlägen im Abschnitt „Stolpersteine“, sobald die Nachforschungen der Helden angelaufen sind.

- Wenn die Helden hier nicht weiter kommen, und (im Idealfall) gleich versuchen, bei Smil oder Pit, die an beiden Tatorten zugegen waren, nachzuhaken, können Sie ihnen folgendermaßen auf die Sprünge helfen:

Eine Gardistin singt

Die junge Gardistin Ellin plagt das schlechte Gewissen und sie wird von sich aus plaudern: Jemand bezahlt dafür, dass ein paar Gardisten, vorrangig der Dicke Smil (klein und untersetzt, blond, drei Ringe an der rechten, zwei an der linken Hand) und sein Busenfreund Pit (schütteres blondes Haar, faltiges Gesicht) sowie die Laute Lene (drahtig, auffallend große Zähne, keifende Stimme) Orks in die Stadt schmuggeln. Viele Kollegen decken dieses Treiben und erhalten dafür einen Teil der Bezahlung. Ellins Personenbeschreibungen lassen *kluge* Helden bemerken, dass Smil und Pit an beiden Tatorten zugegen waren. Was hinterher mit den Schwarzpelzen geschehe, wisse sie allerdings nicht. *Menschenkennner* unter den Helden bemerken, dass Ellin nur die halbe Wahrheit erzählt. Wenn sie nachhaken, kommt heraus, dass Ellin seit wenigen Monaten mit der Truppe zieht. Sie beteuert aber, dass damit schnellstmöglich wieder Schluss sei. Was sie den Helden nicht verraten wird ist, dass zwei ihrer engsten Freude ebenfalls dazu gehören. Sie deckt die beiden und hofft, dass sie ebenfalls bald mit Pit und den anderen brechen.

Die Helden können, wenn sie sich etwas durchfragen, Lene oder Smil aufgreifen, und einer strengen Befragung unterziehen. Wenn die Charaktere hoch und heilig versprechen, die Kollegen nicht an die Patrioten oder das Magistrat zu verraten, erfahren sie folgendes: Die HdM bezahlt ein hohes Kopfgeld für etwa zwei gefangene Orks pro Jahr. Der Totengräber Harling verscharrt ihre Leichen außerhalb von Lowangens Stadtmauern. Mit dem Mittelsmann an der HdM hatte ausschließlich Pit Kontakt. Nach Dienstschluss hebt Pit im eydaler Hammer und Amboss gerne einen.

Zwei Bauernopfer

Pit

Suchen die Helden Pit in Eydal auf, finden sie ihn scheinbar schlafend vor einem Krug Bier. Schnell zeigt sich, dass der Mann tot ist. Pit weist keine Spuren von Gewaltanwendung auf. Kenntnisse in *Heilkunde Gift*, bzw. *Alchimie* +5 oder *Heilkunde Krankheiten* +10 lassen auf eine Vergiftung schließen. Bei 4 TaP* fällt der Verdacht auf Schurinknollengift (**ZBA** S.267). Sobald Pits Tod festgestellt wurde, überkommt den jungen Schankburschen Laas die Panik und er stürzt Richtung Ausgang. Die Helden können ihn aufhalten (lassen) und befragen, oder ihm nachrennen. Laas *sprintet*, als sei der Namenlose hinter ihm her und versucht, den Traviatempel in Alt Lowangen zu erreichen. Wo auch immer er zur Rede gestellt wird, in jedem Fall macht er sich schwere Vorwürfe, bittet um sein Leben und Zuflucht im Haus der Gastfreundschaft. Die Helden gehen hoffentlich behutsam mit ihm um, denn er ist mehr Opfer, denn Täter:

Laas wurde von einer dunkelhaarigen Frau (Desideria mit veränderter Haarfarbe) dazu gebracht, etwas in Pits Eintopf zu mischen. Das war vor etwa zwei Stunden. Die Frau war sehr nett zu ihm und er wollte ihren Wunsch gern erfüllen. Bei 6 ZfP* in *Magiekunde* (eine glatte Probe genügt bei Beherrschern) gerät der BANNBALADIN in Verdacht. Mit einem grandiosen ODEM (12 ZfP*) wird um Laas` Kopf ein schwaches Restglimmen sichtbar.

Der Totengräber Harling

Sollten die Helden den Totengräber Harling befragen wollen, finden sie ihn in der Küche seiner einfachen Stube in Bunte Flucht ermordet auf. Ein umgeworfener Hocker und verschütteter Tee auf dem Küchentisch deuten auf ein Gerangel hin. Mehrere Einstiche zieren

den am Boden in einer Blutlache liegenden Toten. Kommen bei einer *Heilkunde Wunden*-Probe 4 TaP* zusammen, dürfen Sie den Helden mitteilen, dass Harling erst vor wenigen Stunden ermordet wurde. Hinweise auf den oder die Täter fehlen, doch die Helden werden gewiss Vermutungen anstellen, und sich allmählich zu Recht in Lebensgefahr wähnen. Ihnen sei natürlich verraten, dass zwei Mirhamionetten der Magier sich über die Hintertür mit Dietrichen Zugang verschafft, und Harling überwältigt haben.

Recherchen

- Über Harling wohnt eine kinderreiche Familie. Der lebhaftere Nachwuchs hat offenbar jedes verräterische Geräusch des Mordes am helllichten Tag übertönt, denn niemand will etwas Auffälliges gehört oder gesehen haben.
- In der Nachbarschaft erfahren die Helden, dass Harling keine Freunde oder Verwandte hatte. Nur alle paar Monate habe ein düsterer Rothaariger (Maart) ihn besucht, doch er war schon ein paar Monate nicht mehr da.

Stolpersteine

Die mit der Sache verstickten Gardisten Lowangens versuchen, die Recherchen der Helden zu behindern, denn einen Ork in die Stadt zu schmuggeln gilt als Verrat, und wird mit der Todesstrafe geahndet. Unten stehend finden Sie einige Anregungen, wie die Gardisten abseits von profanen Anschlägen auf das Leben der Helden, agieren könnten. In wirklich brenzligen Situationen kann zur Not die patriotische Bürgerwehr, insbesondere Ben helfend eingreifen, oder den rettenden Hinweis geben. Orientieren Sie sich an einschlägigen Filmen des Gangstergenres, in denen aufrichtige Gesetzeshüter in Konflikt mit käuflichen Polizisten geraten.

Beispiele

- Gardisten in Zivil oder bezahlte Statisten zetteln eine Kneipenschlägerei an und involvieren die Helden. Bald kreuzt die Garde auf und inhaftiert alle Beteiligten, ohne groß Fragen zu stellen. Zumindest ein Charakter sollte Ihnen nicht durch die Lappen gehen. Am nächsten Tag können die anderen Helden ihre Freunde auslösen: Die Diensthabenden haben nichts mit den Orks zu schaffen, doch die Haftdauer wurde für 2 Tage anberaumt. Eine Kaution von 4 Dukaten pro Person erlöst die Kollegen vorzeitig aus dem Kerker.
- Die Helden finden ihre Zimmer aufgebrochen und durchwühlt. Wichtige Gegenstände und Waffen fehlen.
- Jemand platziert kleine Zettel mit Warnungen für die Helden.
- Diese Szene sollten Sie erst einstreuen, wenn die Helden Maart für einen gefährlichen Handlanger der HdM halten. Ellin taucht auf, ist nass geregnet und sieht überhaupt furchtbar zugerichtet aus. Ihr rechter Arm ist gebrochen, sie hat ein Veilchen und kann kaum artikuliert reden. Da sie Rechtshänderin ist, hat sie überdies Schwierigkeiten zu schreiben. Mühsam teilt sie den Helden folgendes mit:

Ellin war in der Nähe des Waisenhauses auf Patrouille, als ein Hilferuf sie aufhorchen ließ. Gerade suchte sie in einem verlassenem, düsterem Haus nach dem Ursprung des Rufes, als sie hinterrücks angegriffen wurde. Alles ging so schnell, dass sie nur erkennen konnte, dass es zwei Personen waren. Niemand hat etwas gesagt. Erst als sie zu Boden gegangen war, drohte eine ruhige Männerstimme: „*Lauft, oder ich bringe euch das Kriechen bei.*“ Danach sind die Angreifer fortgelaufen, doch niemand half ihr.

Fragen die Helden in unmittelbarer Nähe des Waisenhauses nach, können ein paar Pimpfe Auskunft geben:

Die Kinder haben beobachtet, wie eine junge Frau in ein Haus ging. Dann sahen sie eine Person mit Kapuze und einen sehr großen Mann, mit nass geregnetem, dunklem Haar zu demselben Haus laufen. Sie standen kurz am Hauseingang, dann rannten eine Frau und ein Mann aus dem Gebäude. Die anderen sind danach wieder gegangen.

Ein Mädchen sagt, der Kapuzenträger sei ein rothaariger Mann mit bösen Augen gewesen. Die Kinder können auch die Angreifer beschreiben. Ellin kennt die beiden, wird das aber abstreiten. Sie will keinen weiteren Ärger.

Maart ist hier in Begleitung eines alten Bekannten gegen die Einschüchterungstaktik der Gardisten vorgegangen. Ihm ist daran gelegen, dass jemand die Spur vom Ork über die Gardisten zur HdM nachvollziehen kann.

Nachforschungen in Lowangen

Nach dem Zusammentreffen mit Thijs Stegler und angesichts der unheimlichen Morden in Bunte Flucht, werden die Helden hoffentlich ihre Spürnasen in den Wind halten. Nachfolgend sind die wichtigsten möglichen Anlaufstationen der Helden aufgeführt und die Hinweise, die sie dort erhalten können.

Halle der Macht

Die Helden sollten eigentlich nicht auf den Gedanken kommen, sich in die Höhle des Löwen zu wagen. Falls doch, wird man gute Mine zum bösen Spiel machen, und sie zu einer Besprechung im Zwielficht einladen. Je nach Ihrem Gutdünken ist die resolute Magistra Astharth langmütig, oder eher kurz angebunden und gereizt. Die gut vierzigjährige Maga gehört dem KdH an.

Orks/ Garde: Sie beteuert, dass die Akademie seit dem Erlass von 1012 BF (kein Ork darf die Stadt betreten) keinen Ork mehr zu Studienzwecken verwendet habe. Seither liege die Forschung und Lehre an Probanden weitgehend brach. Einzig Freiwillige, die ihr Säckel aufpolieren wollen, dienten als Demonstration- und Übungsobjekte für die Magier. [Weitgehend falsch: Die Halle forschte stets und forscht auch heute noch an Orks und Menschen, die nicht ausschließlich freiwillig antreten.]

„Die Garde verfügt seit dem Gardeerlass von 1014 über erstaunliche Rechte. Das erlaubt ihr allerdings nicht, die Verantwortlichkeit für unlauteres Tun auf die unbeliebte Magierschaft abzuschieben. Ungeheuerlich, auf welchem Wege man versucht, unseren Leumund zu beschmutzen!“

Letzten Endes haben die Helden keine stichfesten Beweise.

Verschwörung: Jeglicher Vorwurf einer Verschwörung wird abgewehrt. Sparen Sie dabei nicht an zynischen Kommentaren.

„Lowangens Stadtrat, Magistrat und Garde gebieten über die Geschicke der Stadt, so war es und so wird es auch immer bleiben. [Lachend] Wir Magier hegen kein gesteigertes Interesse an administrativen Pflichten.“

„Eure Vorwürfe entbehren jeglicher Grundlage, Teuerste.“ Legen die Helden dann ihre Schlussfolgerungen dar: *„Druidische Herrschaftszauber bewirken bisweilen Geistesverwirrungen, die Eurem Zustand signifikant ähneln.“*

Maart: Die Erwähnung eines „düsteren Rothaarigen“ oder des Namens des ehemaligen Dieners lässt einen *Menschenkenner* (verdeckte Probe + 7) bemerken, dass der Gesprächspartner aufhorcht, obwohl er angibt, diese Person nicht zuordnen zu können.

Spielermagier mit Hellsichtbonus- Eine Gefahr für das Abenteuer?

Das vorliegende Abenteuer sollte Ihnen insofern keine Sorgen bereiten, als dass Zauberkundige durch BLICK IN DIE GEDANKEN, RESPONDAMI und Co. alles „zunichte“ machen. Die Magier des KdH wissen sich mittels HELLSICHT TRÜBEN und PSYCHOSTABILIS zu wappnen. Die nächsten Handlanger der Magier im Stadtrat wissen höchstens vom anfangs geheimen Beschluss, die Tributzahlung zu verweigern. Alle anderen Mirhamionetten sind nur zu einem Mindestmaß im Bilde über die Vorgänge.

Akademie der Verformungen

Die graue Magierschule Lowangens ist momentan kopflos. Erzmagier Elcarna weilt in Gareth und beteiligt sich zusammen mit einigen Getreuen am Wiederaufbau der Stadt. Intern gibt es zwei heimliche Anhänger des KdH, die dazu abgestellt sind, die Bedrohung vor ihren Kollegen herunter zu spielen, bis die Magokratie etabliert wurde. Hierin äußern sich die weit reichenden Kontakte der Erzmagiers Puschinske. Insgesamt gibt sich die Magierschaft an der Akademie ungläubig, und zweifelt an einer Verschwörung. Die Helden werden mit dem Versprechen „Weltliche wie magische Augen offen zu halten“ beruhigt.

Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum (ODL)

Die Ordensburg stellt einen rettenden Hafen für verfolgte Magier aller Gilden dar, und ist darum sicher ein erster Anlaufpunkt für die Helden. Sofern eine angesehene Person (SO 7+) oder ein Magier in der Gruppe ist, werden ihre Bedenken durchaus ernst genommen. Allerdings kann und will hier niemand Hinweise beisteuern. Die Agenten des KdH ziehen auch hier ihre Fäden. Man verweist die Helden an die Stadtgarde und die zuständigen Ämter.

Magistrat

Im Magistrat geraten die Helden recht schnell an den Sekretär der Magistra, Heddring Middenweerd. Dieser ist ein Magier der HdM und langjähriges Mitglied des KdH, und weiß sich mittels AURARCARNIA DELEATUR und HELLSICHT TRÜBEN zu maskieren. Drei wichtige Beamte des Magistrats und die Magisterin selbst sind sein Mirhamionetten, wobei er nur selten Magie anwendet, als vielmehr ein geschultes *Überzeugen*-Talent, um sie zu manipulieren. Wenn die Helden zu frech werden und sich nicht mehr abwiegeln lassen, platzt Ihr meisterlicher Notnagel Frau Leederen in das Zimmer des Sekretärs, und gibt ihm eine Schreibe auf. Der Sekretär entschuldigt sich dann und verabschiedet die Gruppe. Die Magisterin selber hat keine Zeit für die Helden.

Orks/ Garde: *„Frau Leederen ist eine erbitterte Feindin aller Schwarzpelze. Wenn es stimmt, was Ihr sagt, wird es ein Köpferrollen bei der Garde geben, das seinesgleichen sucht. Ich werde die Magisterin sogleich unterrichten.“* Er wird dies tatsächlich tun. Hadwiga verfügt über exzellente Kontakte zu den Patrioten und beauftragt diese, nicht aber die Garde, mit der Untersuchung des Problems. Wozu das führt, ist im Kapitel „Orkhatz“ zu lesen.

Verschwörung: *„Ich traue den Magiern von der Halle der Macht einiges zu, aber so weit würden sie sich nicht wagen. Das Magistrat hält die Geschicke der Stadt fest in Händen.“*

Maart: Es gilt das für die HdM gesagte. Allerdings ist Heddring ein versierterer Schwindler, den nur ein exzellenter *Menschenkenner* bei 12 TaP* durchschaut.

Stadtrat

Im Stadtrat sind täglich von morgens bis abends zwei Dutzend Beamte, die Sekretäre der ständigen Ratsmitglieder und eine wechselnde Anzahl von Stadträten anwesend. Wassertags kommen alle Räte zu einer großen Sitzung zusammen, die mit einem opulenten Mittagssmahl beginnt.

Der Stadtrat besteht zu einem Drittel aus korrumpierten Räten, die keinen blassen Schimmer haben, dass sie Mirhamionetten der Magier sind. Ihre Manipulation führte zur sensationellen Wahl der engagierten Orkgegnerin Hadwiga Leederen zur Magisterin der Stadt.

Orks/ Garde (Jeder Beamte): *„Laut Einigung zwischen Lowangens Magistrat und den Orks unter Ssadrak Whassoi im Jahre 1012 darf kein Ork die Stadt betreten oder in einem Umkreis von 10 Meilen um die Stadtmauern siedeln. Orks, die sich widerrechtlich verhalten gelten als vogelfrei. Personen, die einem Ork helfen, das Stadtgebiet zu betreten, machen sich des Verrates schuldig. Auf Verrat steht die Todesstrafe. Ich werde den Fall dem Magistrat vortragen.“*

Verschwörung: Siehe Magistrat.

„Die Wahl Frau Leederens zur Stadtmagisterin war für alle eine Überraschung, und Herr Stegler hat seine Vermutungen diesbezüglich sehr deutlich geäußert. Doch haltet Ihr es nicht für wahrscheinlicher, dass er der Dame übel nachredet, als dass Magier den Rat manipulieren? Immerhin hatte er selber Aussichten auf den Posten.“

„Frau Leederen macht ihre Aufgabe sehr gut.“

„Der Stadtrat wird manipuliert? Ich muss doch sehr bitten!“

Maart: *„Da müsstet ihr schon näher klassifizieren. Rothaarige hat es in Lowangen einige.“*

Einzelne Ratsmitglieder

Die Mitglieder des Stadtrates wohnen in teils sehr schmucken Häusern über das gesamte Stadtgebiet verteilt. Präsentieren Sie eine Mischung aus Kleinbürgerlichkeit und Patriziergehabe. Die Beweggründe eines Stadtrates für Hadwiga Leederen zu stimmen sind vielfältig: Alte Schuldkonten, Versprechungen, Popularität. Ein gähnender Abgrund aus Vetternwirtschaft und unkoscheren Methoden tut sich vor den Helden auf, wenn sie gezielt nachfragen. Die Spuren der Magokraten hier aufzunehmen ist aber praktisch unmöglich, doch lassen Sie durchblicken, dass die Wahl massiv manipuliert wurde.

„Mir wurde zugesichert, dass die Stimmabgabe für Frau Leederen sich vorteilhaft auf gewisse Geschäfte auswirken könnte, wenn Ihr versteht, was ich meine ...“

„Eine Hand wäscht bekanntlich die andere.“

„Bedaure, der Name muss mein kleines Geheimnis bleiben.“

„Magisterin Leederen wird dafür sorgen, dass der Handel wieder in Schwung kommt.“

Stadtwache

Einerseits sind viele, gerade jüngere Gardisten voller Ideale und fern jeder Korruption, andererseits gibt es miteinander konkurrierende Gruppierungen innerhalb der Garde, die versuchen sich gegenseitig die einträglichsten Geschäfte abzujagen. Nachfragen, den Stand der Ermittlungen die Mordfälle betreffend, führen ins Leere. Klüger wäre es, Gardisten für ausgiebige Nachforschungen zu bezahlen. Als Nebeneffekt hätte dies interne Konflikte zwischen den Gardisten, die an der Vertuschung der Vorfälle interessiert sind, und den angeheuerten Stadtdienern zur Folge. Falls die Helden tatsächlich Gardisten mieten wollen, sollten Sie ihnen eine Abteilung von vier Frauen und Männern unter einem Weibel für insgesamt 5 Silber bis 1 Dukaten pro Tag zur Verfügung stellen. Einige der Rechercheergebnisse, die sie selber erlangen können, werden den Helden dann von den Gardisten angetragen, doch der Trupp hat mit Schwierigkeiten zu kämpfen [s. Abschnitt Stolpersteine].

Hesindetempel

In Magiefragen ist der Tempel der Schlange der Anlaufpunkt schlechthin. Fragen sie nach der schwarzen Akademie erfahren sie, dass Magistra Marrins Westfal von der HdM regelmäßig Rat und Zuspruch bei ihrer Gnaden Hesindara sucht. Die Geweihte erklärt bereitwillig, dass es zwei Strömungen an der Akademie gibt. Konservativ orientierte Magier wünschen die

Rückkehr zur reinen Beherrschungsmagie, während die Magistra Westfal den seit dem Orkensturm um Kampf- und Verteidigungsmagie erweiterten Studienplan beibehalten will. Seine Magnifizenz Puschinske hat in einer Besprechung aber keinen Zweifel daran gelassen, dass eine Rückorientierung zur reinen Controllaria bald geschehen wird. Die Geweihte bedauert diesen Entschluss, schränkt er doch den Horizont der Jungmagier ein.

Phextempel

Im Tempel des Fuchses, beschäftigt man sich weitgehend mit dem Handelsaspekt des Diebesgottes. Da aber der Tempelvorsteher einen ständigen Sitz im Stadtrat innehat, können die Helden, sofern sie bereit sind eine Gegenleistung zu erbringen (wenigstens eine angemessene Spende), Details aus Steglers dunkler Vergangenheit erfahren. Dass die Garde mit teils schmutzigen Aufträgen Geld verdient, kann jeder Geweihte augenzwinkernd bestätigen. Eine Magierverschwörung halten sie für denkbar. Über Maart weiß niemand etwas

Borontempel

Ein Boroni kommentiert Fragen zum Thema Verschwörung mit: *„Gestorben wird immer-Boron macht keinen Unterschied zwischen Magiern und Stadträten.“* Über die heimlichen Umtriebe des Totengräbers Harling weiß er nichts, will der Sache aber nachgehen. Auf Anfrage wird den Helden der Wohnort Harlings mitgeteilt.

Schänke Orkentod

Die Schänke ist der beste Anlaufpunkt, um mit Orkhasern und Widerständlern aller Couleur in Kontakt zu treten. Hier können die Helden auf Oberst Otho (s. Box) treffen und Patrioten für die Hatz auf den orkischen Mörder in Bunte Flucht gewinnen. Maart hat hier eine Kontaktperson. Anfragen der Helden nach seiner Person werden ihm zügig angetragen.

Oberst Otho Urdorf von Svalltingen Bispelquell

Der Gesandte des selbsternannten Kaiser Renos I. (dessen Anspruch übrigens niemand ernst nimmt) in Lowangen, ist ein großer Krieger von beeindruckender Ausstrahlung. Er ist ein kluger Kopf und geschickter Taktierer, der insbesondere bei den Patrioten Lowangens mit seinen flammenden Reden wider die Orktyrannei treue Anhänger gefunden hat. Otho trägt eine reinweiße Uniform, die mit allerlei Fantasieorden behängt ist, und einen korrekt gestutzten Kaiser-Reto-Bart unter einem blonden Haarkranz zur Schau. Dasselbe Maß an strenger Disziplin, das er von sich selbst und seinen Winhaller Wolfsjägern „Blut“ und „Eisen“ abverlangt, erwartet er auch von seinen Leuten (s. auch **DVV**, S.19).

Zitate:

„Mein Haufen...“

„Es gibt immer eine Lösung.“

Wirtshaus „Hammer und Amboss“ (Alt-Lowangen)

Zur Beschreibung siehe **Das Orkland** S.56. Sie können hier alle Meinungen und Gerüchte zu den Themen „Orks/ Garde“ und „Verschwörung“ aufwerfen. Viele der im Anhang über Thijs Stegler dargelegten Informationen können die Helden ebenfalls in Erfahrung bringen. Sollte Maart bzw. ein Rothaariger in Zusammenhang mit Stegler genannt werden, äußert ein am Gespräch beteiligter, ihn schon mal gesehen zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„So einer wie ihr sucht, hat hier vor`n paar Monaten rumgeschnüffelt und sich bei diesem und jenem über Stegler erkundigt. Allerwelts Gesicht, dunkle Kleidung, leise Stimme. Werd` ihn trotzdem nich` vergessen. Stellt euch vor: Alle war`n längst zu Hause oder lagen besoffen unterm Tisch, während er noch mit so `nem Armleuchter geredet hat. Der hat den Rothaarigen immer wieder angestupst... so in etwa, verstehst? Hab` geseh`n, dass er`s lieber hätte lassen soll`n, denn der Rote hat ihn echt dämonisch böse angestarrt. Wollte schon was sagen, doch es war ja nich` meine Angelegenheit. Der tippt also weiter rum, da packt der Rote plötzlich diese Stupshand, und befestigt sie mit `nem Dolch, keine Ahnung, wo der so schnell herkam, also nagelt die Hand an der Tischplatte fest. Dann steht er in aller Boronsruhe auf und geht. Man, die Schlafmütze hat gejault, sag` ich euch.“

Eine Kontaktperson unterrichtet Maart über die Nachfragen der Helden im „Hammer und Amboss“.

Wirtshaus „Hammer und Amboss“ (Eydal)

Wie oben, nur weniger Zutreffendes. Keine Hinweise auf Maart.

Verfolger

Spätestens nach ihrem Besuch an der HdM oder beim Magistrat werden die Lowanger KdH-Agenten Desideria (s. Anhang) und Herwarth dazu abgestellt, die Helden zu beobachten und ihre Nachforschungen zu behindern. Das Wirken der Magier ist sehr unauffällig. Sie belegen Augenzeugen, die den Ork in Bunte Flucht sahen mit IMPERAVI („Verrate niemandem, was du gesehen hast!“) und erzeugen bei Charakteren, die über *Gefahreninstinkt* verfügen das ungute Gefühl, beobachtet zu werden. Wenn sich ihm die Gelegenheit bietet, einen einzelnen Helden zu erwischen, lässt Herwarth es sich nicht nehmen, diesen ebenfalls mittels IMPERAVI oder MEMORABIA zum Schweigen zu bringen...

Aufruhr um einen Ork

Belagert!

Die geprellten Orks erscheinen wenige Tage nach der geplatzten Tributübergabe mit etwa 500 Mann vor den Stadtmauern. Lowangen erlebt damit nach 1010/1011 BF eine weitere Belagerung durch die Schwarzpelze, an deren Entbehrungen sich viele nur ungern zurück erinnern. Entsprechend besorgt ist die Stimmung in einem Teil der Bevölkerung. Patrioten und junge Lowanger sind zuversichtlich bis kampfeslustig. Otho schätzt die Möglichkeiten der Bürgerwehren und Patrioten richtig ein und hält sie mit strengen Aufrufen von „Dummheiten“ ab.

Orkhatz

Die folgende Szene sollte sich ereignen, nachdem die Helden mit ihren Recherchen bis zum abtrünnigen Totengräber vorgedrungen sind, und einen Plan ersonnen haben, unter Mithilfe der patriotischen Bürgerwehr, den Ork zur Strecke zu bringen. Die Helden müssen ihn nicht selber erledigen, sind aber vielleicht zur rechten Zeit am rechten Ort, wenn der Schwarzpelz gestellt wird. Die Patrioten scheuchen ihn aus seinem Versteck in den Gassen von Bunte Flucht auf, um dem buchstäblich blutauschenden Schwarzpelz mit vereinten Kräften den Garaus zu machen. Nach der Freude über den Erfolg stellt sich bald Empörung ein, denn ein Ork innerhalb von Lowangens Stadtmauern schreit förmlich nach Verrat. Die Vermutungen der Patrioten, die Garde schmuggle Orks in die Stadt, haben sich bestätigt. Doch die Stimmung schlägt nicht nur gegen die Gardisten um. Der Mob klopft auch an den Toren der Halle der Macht an...

Patrioten gegen Garde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seitdem der Ork nieder gemacht wurde, herrscht eine eigenartige Spannung in Lowangens Straßen. Überall werden Gardisten misstrauisch beäugt oder hinter ihrem Rücken als Orkfreunde beschimpft. Die Angehörigen der Stadtwache bleiben ruhig und lassen sich auf keine Streiterei ein. Zwei Straßenzüge weiter sieht die Situation jedoch schon anders aus. In etwa 50 Schritt Entfernung steht eine Gruppe von fünf Gardisten mit dem Rücken zu euch. Den Stadtdienern nähern sich von vorne ebenso viele mit Knüppeln und Äxten bewaffnete Bürgerliche. „Wir versenken euch im Svelltje, Verräterpack!“, ruft ein hochgeschossener Kerl. Aus einer Seitenstraße tauchen plötzlich sechs weitere Bürger auf, die ebenfalls bewaffnet sind. Ihr erkennt einen langen Blondschoopf- das ist Ben! Die Gardisten nehmen eine kreisförmige Verteidigungsstellung ein und richten ihre Hellebarden auf. Wie ein Mann erwarten sie den Angriff von beiden Seiten.

Die Helden sollten sich eilig dem Geschehen nähern und durch Rufen oder Magie Gehör verschaffen. Folgende Herangehensweisen verhindern nun das Schlimmste:

- Die Helden appellieren an die Gefühle der Männer und Frauen. Zwei der Gardisten sind blutjung, die anderen haben sicher Familie und Kinder. Logische Argumente bringen hier weniger. Ben lässt sich am ehesten davon überzeugen, dass Blutvergießen keine Lösung ist und versucht dann auch seine Kameraden zu beruhigen.
- Wenn die Helden dahinter gekommen sind, dass sie es mit Patrioten, nicht aber „gewöhnlichen“ Bürgern zu tun haben, sollte der Hinweis auf Oberst Otho augenblicklich für Ruhe sorgen.
- Mittels *BLITZ* und *Entwaffnen* setzten die Helden einen Teil des Mobs außer Gefecht, sofern das Hauen und Stechen bereits begonnen hat. Auch imposante Demonstrationen magischer Macht verschaffen den Helden Gehör und dem Zauberer mitunter eine Rüge durch das Magistrat, wegen „Gefährdung der Stadt durch unangemessene Verwendung von Feuer“. Was auch immer sie unternehmen, früher oder später holt jemand Otho.

Erfahrener Gardist

Hellebarde:	INI 11+W6	AT 14	PA 12	TP 1W+5	DK S
Säbel:	INI 12+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+3	DK N
Faust:	INI 11+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+1	DK H
LeP 32	AuP 35	KO 13	MR 3	GS 5	RS 2 (Lederwams)

Vorteile: Ortskenntnis

Verbreitete *Sonderfertigkeiten* nach Maßgabe des Meisters.

Heben bzw. senken Sie die Kampfwerte etwas, um einen altgedienten Büttel oder aber Jungspund zu kreieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon auf zehn Mannslängen erkennt ihr Oberst Othos zornesroten Kopf, der sich von seiner weißen Uniform mit den glänzenden Abzeichen absetzt. Um seine Beine scharwenzeln aufgeregt zwei riesige Hunde, die er mit einem energischen „Bei Fuß!“ zur Ordnung ruft. Wutschnaubend stapft er heran, und beginnt seine Tirade: „Sagt mal, habt ihr Svelltwasser geöffnet, oder was? Ein wild gewordener Haufen Orks könnte kaum mehr Unheil anrichten als ihr Spinner! Du da, steck deinen Dolch weg, beim Donnerwetter! Sauhaufen, nichts als ein durchgedrehter Sauhaufen!“ Inzwischen schaut auch der letzte seiner Leute betreten zu Boden. Othos Gesicht hat mittlerweile eine gesündere Farbe angenommen und mit

beherrschter Stimme wendet er sich an alle: „Wir müssen herausfinden, wer die wahren Schuldigen sind, sie dingfest machen und der Stadt überstellen. Das alles stinkt gewaltig nach Duglumsmist und wir sorgen dafür, dass hier kräftig gelüftet wird!“

Die Helden, und sofern er eingeweiht wurde auch Ben, haben zumindest die Namen von Smil oder Lene. Es liegt nun an ihnen zu entscheiden, ob sie die schuldigen Gardisten um des lieben Friedens Willen verpfeifen. Ein anderer Anhaltspunkt ist die hiesige schwarzmagische Akademie.

Eines steht fest: Ein Schuldiger muss her, und zwar bald. Otho betont das gegenüber den Helden, die er noch für die Gescheitesten unter den Anwesenden hält.

Wurden ihre Namen genannt, lässt Otho Lene und Smil suchen. Lene wird gefangen gesetzt und durch eine Eskorte aus vertrauensvollen Gardisten und patriotischen Bürgerwehren zur Magisterin Lowangens abgeführt. Smil aber geht den Patrioten durch die Lappen und wird es den Helden auf Maarts Anraten hin später heimzahlen.

Patrioten gegen Schwarzmagier

Sobald durchsickert, dass die HdM mit dem Ork in Lowangen in Zusammenhang stehen könnte, wagen die Patrioten den Aufruhr gegen die seit dem Orkenstrum in Lowangen recht gut gelittenen Magier. Selbst wenn die Helden diesbezüglich dicht gehalten haben, finden Sie für diese brisante Information einen Weg zu den Patrioten. Beispielsweise könnte Ben die Gruppe belauscht haben.

Beschreiben Sie, wie der aufgebrauchte Mob rufend vor der kasernenartigen dreistöckigen Schule in Bunte Flucht steht. Misstrauen und unterschwellige Angst schlagen in Wut um. Die Magier werden als Verräter beschimpft und es fliegen ein paar faule Eier, doch niemand wagt, das Gebäude zu stürmen. Otho hat Mühe, sich durchzusetzen, da auch undisziplinierte Bürger ihrem Unmut Luft machen. Bald erscheinen zwei Magier in der Tür und die Rufe verebben. Eine Delegation der Bürgerschaft, bestehend aus drei Zunftmeistern, Otho und vielleicht auch den Helden wird eingelassen, und nach dem Grund des Aufruhrs befragt. Anschließend verspricht man die Vorwürfe seiner Magnifizenz Puschinske anzutragen, und den Schuldigen innerhalb der Akademie bis zum nächsten Sonnenuntergang ausfindig zu machen.

Zum gesetzten Zeitpunkt präsentieren die Magier dann ihre „Schuldige“: Magistra Marrins Westfal. Fachkundig in Eisen gelegt wird die fünfzigjährige, bereits ergraute Schwarzmagierin den versammelten Lowangern buchstäblich vor die Füße geworfen. Die Helden und Oberst Otho sollten tunlichst dafür sorgen, dass die Maga weitgehend unbeschadet dem Magistrat vorgeführt werden kann.

Wie geht es mit Frau Westfal weiter?

Die Helden haben vielleicht am Hesindetempel erfahren, dass die Maga einen akademieinternen Kontrapunkt zur Lehrmeinung des Erzmagiers vertritt, oder hegen aus anderen Gründen Zweifel an der Schuld dieser Frau. Tatsache ist, dass Puschinske aus der Situation einen Vorteil zieht, und sich der größten akademieinternen Aufrührerin entledigt. Mit ihrer Meinung steht die Gruppe allerdings auf verlorenem Posten, denn die Lowanger sind froh, dass sie eine Schuldige haben, und gehen jeder weiteren Konfrontation mit den Magiern der Halle der Macht aus dem Weg. Außerdem ist man überzeugt, dass das Treiben von nun an so oder so ein Ende hat.

Der Maga wird am nächsten Tag ein kurzer Prozess gemacht, aus dem sich der ODL aus unerfindlichen Gründen weitgehend heraushält. Schon eine Woche nach ihrem Rauswurf soll der Strick ihren Tod besiegeln.

3. Schurkenstück

Sobald Marrins Westfal in den Kerker geworfen wurde, erkennt Maart, dass sein Plan nicht aufgegangen ist. Alle Mitwisser außerhalb der Akademiemauern sind tot, und Puschinske konnte aus der Angelegenheit um den Ork sogar noch einen Vorteil schöpfen, indem er sich der Magistra entledigte. Er fasst den Plan, die Helden für sich einzuspannen. Dabei hat er eine ganz eigene Methode, sich ihrer Mitarbeit zu versichern...

Maart weist den untergetauchten Gardisten Smil auf die Möglichkeit hin, sich bei den Helden für ihre Gesprächigkeit zu bedanken, indem er sie als Verdächtige im Zusammenhang mit den jüngsten Mordfällen einkerkern lässt. Falls die Helden ihr Versprechen gehalten, und die Gardisten nicht an Othos Leute verraten haben, greift Maart auf einen anderen Mittelsmann zurück. Dieser bzw. Smil verfügt über gute Verbindungen in Lowangen. Er bezahlt ein paar Zeugen, die die Helden belasten können, und setzt eifrige Gardisten auf sie an. Schon am nächsten Tag werden die Helden inhaftiert. Angeblich sei einer der Auswärtigen der Mörder und die anderen seine Komplizen. Im Grunde vermutet Maart zu Recht, dass er den Magiern damit nur zuvorkommt, denn diese haben es inzwischen gehörig satt, sich von den Helden auf der Nase herumtanzen zu lassen. Es wäre indes weitaus unangenehmer für die Gruppe geworden, wenn die Magier zu einem späteren Zeitpunkt für ihre Inhaftierung und „Sonderbehandlung“ gesorgt hätten!

Die Indizien sprechen gegen die Helden: Augenzeugen haben sie zum Tatzeitpunkt am Tatort gesehen, die Helden konnten erstaunlich genaue Mutmaßungen über den Tathergang anstellen und eine Waffe des mutmaßlichen Mörders kann mit den Verwundungen der Opfer in Zusammenhang gebracht werden.

Die Helden führen gewiss an, dass der wahre Mörder, der Ork, getötet worden sei. Dies wird abgewiegelt. Die Gruppe habe sich der Patrioten bedient, um den Ork vorzuschieben. Auf Anfrage erklärt man den Helden, dass ihre Haft bis zur endgültigen Klärung der Mordfälle andauern werde. Der ODL gibt sich wieder abwartend. Ein Spielermagier, der auf unverzügliche Hilfe durch den Orden wartet, mag den Verdacht hegen, dass in der Ordensburg nicht alles mit rechten Dingen zugeht.

Flinke Helden?

Es ist gut möglich, dass sich manche Helden selbst einer sorgfältig geplanten und durchgeführten Festnahme entziehen. Sollte Ihnen ein Teil der Heldengruppe durch die Lappen gegangen sein, ist das kein Beinbruch. Befreiungsversuche von Außerhalb können Sie zum Anlass nehmen, Entwischte doch noch festzusetzen, oder einen zweiten Versuch starten, unbedingt notwendig ist das aber nicht.

Otho und Avestopheles werden ein gutes Wort für die Helden einlegen, doch man vertröstet sie bis zur Anhörung durch das Magistrat in zwei Tagen, an dem sie auch als Fürsprecher teilnehmen wollen.

Im Kerker

Es gibt Wasser und Brot und einen Topf als Abort. Auf zwei Schritt Höhe ist ein Riss im massiven Gestein, durch den unablässig Wasser hereinsickert. Magistra Westfal schmachtet in demselben Korridor wie die Helden. Schwere Ketten an Händen und Füßen und eine Halskrause hindern sie an der Magieausübung (s. **MWW** S.28; dieselbe Behandlung, also insgesamt 13 Punkte Erschwernis auf die Zauberprobe, dürfen Sie auch Spielermagiern zu Teil werden lassen). Wenn sich Maga und Helden an die Gitterstäbe begeben, können sie heimlich Zwiesprache halten. Marrins beherrscht keine der Gauner-Zeichensprachen. Der Wärter unterbindet dieses Treiben sobald er es bemerkt.

Der Schurke gibt sich zu erkennen

Kurz nach dem Wachwechsel am Abend des Folgetages stattet Maart den Helden einen Besuch ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schwere Tür des Kerkertraktes öffnet sich knarrend und ein Gardist tritt an die Wachhabende heran. Er tuschelt mit ihr, danach verlässt er den wieder Korridor und verschwindet aus eurer Sicht. Die Frau wartet mit verschränkten Armen. Kurz darauf betritt eine dunkle kapuzierte Gestalt den Vorraum. Eure Wächterin nickt der Person zu, woraufhin diese in eure Richtung geht. Die Wache verlässt den Kerkertrakt und zieht hinter sich die Tür ins Schloss. Kurz vor eurer Zelle zieht der Besucher die regennasse Kapuze vom Kopf und gibt so den Blick auf kurzes, tiefrotes Haar preis. Magistra Marrins zieht ungläubig eine Augenbraue hoch. Der Mann deutet zur Begrüßung eine Verneigung an und spricht dann mit ruhiger Stimme: „Gestatten, dass ich mich vorstelle: Maart mein Name, ehemals Diener seiner Magnifizienz Oswyn Puschinske, inzwischen nach eigenem Willen Verräter desselben. Ich bin hier, um Euch ein Angebot zu machen.“

Maart wartet die erste Reaktion der Helden ab. Höflich wäre es, wenn sie sich eingangs vorstellen würden, und das Gespräch insgesamt einen ruhigen Verlauf nähme. Doch genauso gut können sie den abtrünnigen Diener des Mordes beschuldigen und ihn einen Lügner schimpfen. Er reagiert darauf gelangweilt bis ungeduldig. Beleidigungen lassen ihn kalt. „*In Punkto Einfallsreichtum lassen Eure Beleidigungen sehr zu Wünschen übrig.*“

Ferner rechtfertigt oder entschuldigt er sich nicht für seine Taten und antwortet auf die Fragen der Helden wahrheitsgemäß. Einzig seine Kontaktleute verheimlicht er. Auf lange Diskussionen lässt er sich nicht ein, schließlich ist die Zeit knapp. Interessehalber wirft Maart zwischendurch die Frage ein, ob es im Kerker so langweilig sei, wie er es sich vorstelle.

Was die Helden erfahren können

- Maart fielen vor einigen Wochen geheime Korrespondenzen des Kabinetts der Herrschaft in die Hände, in denen die Versklavung aller Nichtmagier und die Errichtung einer Magierherrschaft in Lowangen gefordert werden. Der Plan läuft unter dem Namen „Exempel Lowangen“ und bezieht die Verweigerung der Tributzahlungen an die Orks sowie die Infiltration der Stadtämter ein. Mehr weiß er darüber nicht. Marrins hört von alledem zum ersten Mal, hält es aber durchaus für möglich.
- „*Ich entschied mich, das Privileg meines freien Willens zu nutzen.*“, ist Maarts rätselhafte Erklärung für seinen Verrat am Meister. Mehr vertraut er den Helden nicht an.
- Den Ork hat er auf freien Fuß gesetzt, um die Aufmerksamkeit der Lowanger auf die Akademie zu lenken. Die Magistra kann das bestätigen.
- Die Morde an Harling und Pit gehen zu Lasten der Magier und ihrer Mirhamionetten.
- Stegler betreffend bestätigt Maart, dass er ihn damals im Auftrag der HdM aufsuchte, und zum Rückzug der Kandidatur zwang. Er wusste zu dem Zeitpunkt nichts von der Verschwörung, und dass die Wahl der Mirhamionette Hadwiga Leederen den Magiern in die Hände spielen würde.
- Er half Ellin. „*Wo kämen wir hin, wenn mit der Wahrheit stets so grob umgesprungen würde?*“
- Die Geschichte aus dem Alt-Lowanger „Hammer und Amboss“ stimmt.

Maarts Kuhhandel

Er fordert bei den wachhabenden Gardisten einen Gefallen ein, und löst die Helden aus. Voraussetzung dafür ist, dass sie ihm versichern, Oberst Otho nach dem Aufenthaltsort von

Kaiser Renos Svelltarmee zu fragen und diese nach Lowangen zu holen. Bislang will Otho die Belagerung einfach aussitzen. Da die Orks aber Teil des Plans der Magier sind, ist diese Haltung nach seiner Ansicht töricht, denn sobald die Magier ihre Herrschaft errichtet haben, ist es auch für Otho und seine Leute vorbei mit dem ruhigen Leben. Zusammen mit den Patrioten sollte es Renos Leuten gelingen, die Orkbelagerer zu vertreiben.

Wenn die Helden misstrauisch werden und die Vermutung äußern, Maart habe die Festnahme eingefädelt, wird er dies bejahen. Es sei nötig gewesen, sich in eine gute Position für die Verhandlung zu bringen. Außerdem sei er den Magiern damit nur zuvor gekommen.

Falls die Helden anmerken, dass Maart sie einfach um Hilfe hätte *bitten* können, reagiert er überrascht und hakt interessiert nach. Selbstlose Hilfsbereitschaft ist ihm fremd.

Die Helden verweigern sich

Maart ist ein exzellenter Menschenkenner und merkt, wenn die Helden ihn anlügen. Er weist sie in dem Fall auf ihre hoffnungslose Situation hin: Das Magistrat ist von Agenten des KdH unterwandert. Sie erwartet dasselbe Urteil wie Magistra Westfal. Diese indes wittert ihre Chance ebenfalls frei zu kommen, und appelliert an die Helden. Zweifeln die Helden an seiner Vertrauenswürdigkeit (schließlich hat er Puschinske verraten), stellt Maart fest, dass sie ihm gerade deswegen trauen könnten. Schwach lächelnd erklärt er, sich der Zwiespältigkeit seiner Forderung aber durchaus bewusst zu sein.

Wenn die Gruppe nicht zur Vernunft kommt, geht Maart ohne ein weiteres Wort zu verlieren. Lassen Sie die Helden dann an einer manipulierten Magistratsverhandlung verzweifeln und Maart nach zwei Tagen noch einmal aufkreuzen (wieder sind dieselben Wachposten anwesend). Ein drittes Mal kommt er nicht!

Die Helden stimmen zu

Für rechtschaffene Charaktere ist es bitter, sich auf eine derartige Erpressung einzulassen, doch manchmal sollte das eigene Leben wertvoller sein, als persönlicher Stolz. Zudem liegen die Interessen der Helden und Maarts nahe beieinander.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Maart übergibt Euch ein Pergament, auf dem ein verschnörkeltes Symbol zu sehen ist (s. Anhang). „Das Zeichen der Verschwörer.“, erklärt er. „An der nördlichen Stadtmauer von Bunte Flucht, unweit der Halle der Macht, steht ein verlassenes Haus mit blau gestrichenen Fensterläden. Der Keller ist zwar recht feucht, doch über ihn gelangt ihr aus der Stadt. Harling schaffte über diesen Weg die Orkleichen fort.“ Er richtet sich an die Magierin: „Magistra Westfal, ich denke, es ist Euch beinahe eine Freude, die Verantwortung für den Ausbruch der Verdächtigen auf Euch zu nehmen, wenn Ihr dafür ebenfalls frei kommt.“ Die Magistra nickt und ein erleichtertes, spitzbübisches Grinsen zielt dabei ihre Lippen. Maart holt die Wache herein, und weist sie an, Frau Westfals Kerker zu öffnen. Nachdem der Magierin die Ketten abgenommen wurden, winkt sie die Gardistin zu sich heran und schaut ihr tief in die Augen, während sie ihr leise zischelnd zuflüstert. Die Magistra fasst dann den Kopf der Gardistin mit den Händen und tuschelt direkt in ihr Ohr. Schließlich nickt sie Maart zu: „Wir können gehen.“ Mit einer knappen Geste verabschiedet er sich von euch, und verlässt mit der Maga den Kerker.

Die Gardistin ist angewiesen, Maart einen kleinen Vorsprung zu gewähren. Dann entlässt sie die Helden in die hereingebrochene Nacht. Marrins hat sie zusätzlich mit einem IMPERAVI belegt: „Sage stets, dass ich dich gezwungen habe, die Gefangenen zu befreien.“, und erteilt dem zweiten Gardisten einen ähnlichen Befehl. Eventuell beschlagnahmte Besitztümer gibt die Gardistin den Helden zurück (es sei denn, Sie nutzen die Gelegenheit, das ein oder andere

gute Stück in den Taschen der Garde verschwinden zu lassen). Die Gruppe hat eine halbe Stunde Zeit, bevor die Gardistin Alarm schlägt.

Unterredung mit Otho

Die Helden müssen sich nun auf Phexens Spuren durch die nachtfinstere Stadt schleichen und Oberst Otho ausfindig machen. In der Schenke Orkentod finden sie Ben, der die Gruppe in Othos Residenz in der ehemaligen Schänke „Zum Kleinen Fürsten“ begleitet, bzw. den Oberst hinzuholt. Otho ist überrascht und erfreut, die Gruppe zu sehen und vermutet einen plötzlichen Freispruch. Als er über die wahren Hintergründe und das Anliegen der Helden aufgeklärt wird, verfinstert sich seine Mine. Je mehr Details die Helden über die Magierverschwörung darlegen (z.B. Thijs Stegler, die Wahl Hadwiga Leederens), umso besser fügt sich für Otho alles zu einem Bild, und er beginnt schließlich, die Geschichte zu glauben. Tatsächlich würde er lieber ausharren, wie schon bei der ersten Belagerung. Otho lässt sich aber davon überzeugen, Renos Mannen anzufordern, ist schließlich sogar begeistert von der Idee, die Orks endgültig zu vertreiben. Der Geheimgang bietet die Möglichkeit, mit der Svelltarmee vor den Toren der Stadt Rücksprache zu halten, und so den Angriff zu koordinieren.

Der Oberst gibt ihnen einen Siegelring mit Renos Wappen als Erkennungszeichen und eine Karte (s. Anhang), auf der das Sommerlager der Partisanen Renos eingezeichnet ist. Dort sollen sich die Helden nach dem aktuellen Aufenthaltsort der Armee erkundigen. Auf einem Trampelpfad sollen sie von Ansvell aus nach knapp zwei Tagen in ein Waldstück im Grasland gelangen. Hier heißt es Augen offen halten. Er warnt die Gruppe eindringlich, das Wissen um das Dorf und den Siegelring wie kostbare Schätze zu hüten.

Auf leisen Sohlen

Im Keller des von Maart beschriebenen Hauses finden die Helden ein kleines Boot, das gerade zwei Personen Platz bietet, und eine Falltür. Diese eröffnet den Weg in einen knietief unter Wasser stehenden Geheimgang, durch den ganz knapp das Boot passt (*Raumangst!*). Der kurze Weg führt unter der Stadtmauer hindurch, eine Treppe hinauf und durch eine grasgedeckte Holztür auf ein sehr schmales Wiesenstück hinter der Mauer. Von hier können die Helden mit einer einfachen Probe in *Boote fahren* über den Wassergraben setzen, der ganz Lowangen umgibt. *Schwimmen* ist bei den gegebenen Wassertemperaturen nur etwas für abgehärtete Thorwaler. Nun müssen die Helden überlegen, was sie mit dem kleinen Boot anstellen...

4. Auf der Flucht

Viele kleine Lagerfeuer tauchen das flache Land der Umgebung in gespenstisches Licht. Die Helden erkennen zusammengekauerte Gestalten an den Feuern.

Mit gelungenen *Schleichen-* und *Verstecken-* Proben sollten die Helden es schaffen, genügend Distanz zwischen sich und die Wachposten zu bringen, bevor diese ihre Fährte aufnehmen. SILENTIUM und IGNORANTIA helfen, doch recht bald nehmen orkische Hunde ihre Fährte auf.

Die Orks im Nacken

Mit Erreichen der ersten Ausläufer des Svalltermoores hören die Helden fernes, vielstimmiges Gebell, das sich allmählich nähert. Bei 6 TaP* in *Tierkunde* weiß der Held, dass es orkische Kampfhunde sein müssen. Die Hatz hat begonnen.

Die folgende Woche durch den Sumpf wird alles andere als angenehm. Drückende Schwüle, plagende Mückenschwärme und unter Sumpfgras verborgene Moorlöcher machen den Helden das Fortkommen schwer. Das Gebell der Hunde kündigt vom Herannahen der Verfolger. Das gibt den Helden die Möglichkeit, ihre Fluchtrichtung zu ändern, ohne in Sichtkontakt mit den Orks zu geraten. Dabei gelangen sie allerdings immer tiefer in den Sumpf, was gerade bei einer hastigen Flucht zu gefährvollen Situationen führen kann. Auch unter normalen Umständen ist es schwierig, sich auf einem Pfad zu halten, da Flussarme und Treibsandfelder immer wieder zu Richtungskorrekturen zwingen. Wenigstens in einer Nacht sehen sich die Helden außerdem gezwungen, ihr Lager abzubrechen.

Die Nasen der Hunde verlieren irgendwann die Spur der Helden. Desideria setzt die Orks ein paar Tage später wieder auf sie an.

Orkischer Kampfhund

Biss: **INI** 13+W6 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 1W+4

LeP 20 **AuP** 55 **RS** 1 **MR** -1 **GS** 11

Fällt bei einer Attacke eine 1, so landet der Hund einen Kehlenbiss, der zusätzlich zu den TP eine Wunde erzeugt.

Im Svalltermoor

Die Reise durch das Svalltermoor beansprucht zwischen sieben und zehn Tagen. Die Mückenschwärme und die stehende Luft verringern die Regeneration im Moor um 2 Punkte. Lassen Sie die Spieler hin und wieder mit W20 würfeln. Bei einer 19 oder 20 gerät der Held in Treibsand und kann sich nur unter Mühen (KK oder GE +4) oder mit Hilfe seiner Gefährten wieder daraus befreien. Mit jedem misslungenen Versuch sinkt der Held tiefer ein. Durch gelungene Proben auf *Orientierung* und *Wildnisleben* fällt es leichter, einen sicheren Weg durch das Moor zu finden, und der W20- Wurf entfällt.

An Tieren gibt es hier hauptsächlich Wasservögel, Reptilien und Amphibien. Und natürlich Mücken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr haltet nun schon geraume Zeit Ausschau nach einem geeigneten und halbwegs trockenen Rastplatz, um euer karges Mittagmahl einzunehmen, als ihr etwas Eigenartiges seht:

Vom Ufer eines halbversandeten Wasserlaufes aus könnt ihr eine Gestalt ausmachen, die sich an einem in die Brühe ragenden, umgefallenen Baumstamm festhält. Ein Echsenmensch! Das braun und grün gestreifte Wesen steckt bis zur Hüfte im Treibsand. Seine zuckende Schwanzspitze ragt aus dem Schlick. Als der Achaz euch sieht, stellt er plötzlich einen gezackten Kamm auf, der von seinem Kopf bis über den Rücken verläuft und verstärkt sein Bemühen, freizukommen. Seine Anstrengungen bewirken, dass nun auch die Schwanzspitze versinkt.

Der scheue Achaz-Jäger gerät in Panik, sobald die Helden versuchen ihm zu helfen, beruhigt sich nach einer Weile aber. Sobald er auf dem Trockenen liegt, können die Helden mit 4 TaP* in *Heilkunde Wunden* feststellen, dass er ein gebrochenes Bein hat, das sich leicht schienen lässt. Außerdem stehen die Schuppen der unteren Körperhälfte ab, wodurch der Achaz noch fremdartiger aussieht (ein Experte in Echsenheilkunde mag wissen, dass dies Folge eines ungewollt ausgiebigen Bades ist, und sich im wahrsten Sinne des Wortes wieder legt). Vermutlich befand sich das halbverhungerte Wesen seit Tagen in dieser unglücklichen Position.

Sollte ein Held des Echsischen mächtig sein, erleichtert das die Verständigung ungemein, denn die Echse bekommt keinen halben Satz auf Garethi zusammen. Ansonsten stehen

Hände, Füße und nett gemeinte Gesten zur Verfügung. Kopfschütteln ist einem Achaz unbekannt. Zustimmendes Nicken beantwortet er stets mit Aufstellen des Kammes und umso heftigerem Nicken.

Das Echsenwesen weiß, dass in nordöstlicher Richtung viele Glatthäute in einem Dorf leben, und könnte die Gruppe in deren Nähe bringen. Ob das Renos Haufen ist, müssen sie selbst entscheiden (in der Tat ist es das gesuchte Dorf). Für einen Achaz sehen alle haarlosen Ungeschuppten gleich aus.

Das Dorf im Sumpf

Irgendwann befinden sich die Helden laut Othos Karte in der Nähe des Rebellendorfes. Lassen Sie die Gruppe eine Zeit lang nach dem versteckten Ort suchen. Dann treten sie unvermittelt aus dem Schilf und blicken auf einen kleinen See, in dessen Mitte eine bewaldete Insel liegt. Auf einem Kahn nähert sich den Helden eine kleine Delegation der Dörfler.

Die Rebellen sind anfangs mehr als misstrauisch und halten Abstand. Nachdem die Helden Othos Siegel vorgezeigt und sich erklärt haben, ist jedoch alles in bester Ordnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euer Anliegen vorgetragen habt, erhellen sich die Minen der Hinterwäldler. Eine Frau dreht sich zur Insel und pfeift auf den Fingern. Kurz darauf nähern sich zwei weitere Ruderboote über den See, um euch abzuholen. Die Anlegestelle auf der Insel ist verborgen im Schilf und zwischen Erlen, die hier bis in den See hinein wachsen. Über einen morschen Steg gelangt ihr auf einen schlammigen Pfad. Das Dorf selbst ist eine traurige Ansammlung notdürftiger Hütten und Baumhäuser, die teils über Hängebrücken miteinander verbunden sind. Ein kleiner Traviashrein befindet sich am Dorfeingang. Etwa 60 Seelen, hauptsächlich gesetzten Alters hausen hier sowie dreckstarrende Kinder, die aufgeregt um euch herum rennen.

Zuerst sollten die Helden sich ausruhen und dem Dorfrat berichten. Dieser besteht aus fünf Personen, darunter ein graises aber ehrwürdiges Ehepaar, und tagt in einer großen riedgedeckten Hütte. Der Rat zeigt sich interessiert an den Berichten der Helden, gerade wenn es die verhassten Orks betrifft.

Es stimmt, dass sich hier das Frühlingslager der Partisanen befindet, die Armee kampiert jedoch weiter im Norden. Die Helden sollen die drei Tagesmärsche entfernt liegende Fährstation in Svellmia aufsuchen. Dort wird Gernot der Wirt ihnen weiterhelfen. Sie bekommen Proviant sowie mündliche Wegbeschreibungen von den hilfsbereiten Dörflern.

Bohnen & Speck

Gönnen Sie den Helden eine kurze Verschnaufpause in der Fährstation von Svellmia, bevor die Verfolger unter Desideria zum finalen Schlag ausholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erreicht ihr die Fährstation, von der euch die Rebellen berichteten. Ein gutes Bier soll es hier geben und trockene Betten. Das zweistöckige, mit Ried gedeckte Gebäude, macht auf euch in der Dämmerung einen mehr als nur behaglichen Eindruck. An einem Anlegepfahl sind zwei Flöße und ein Boot angebunden. Vor der Schänke steht außerdem ein kleiner, schreiend bunter Planwagen. Als ihr die Holztür öffnet schlägt euch lautes Geplapper und der würzige Duft frischer Speckbohnen entgegen.

„Gernots Svelltrast“ umfasst den Bootssteg, den Stall und das Hauptgebäude mit Schenke und sauberen Schlafräumen, in dem er auch mit seinen zwei Gehilfen und seiner Tochter lebt. Seine Frau starb im ersten Orkensturm. Die Preise in der Schenke sind solide. Die Spezialität

des Hauses sind dicke Bohnen mit Speck, die kein Svelltländer besser zubereiten kann, als Gernot. Die Schänke wird häufig von Flößern, Torfstechern, Jägern und Fischern der Gegend aufgesucht.

Momentan befindet sich hier Doctora Hierosebia auf der Durchreise. Für eine kleine Bezahlung können die Helden sie auf ihrer Reise nach Norden ein Stück weit begleiten.

Gernot ist ein heimlicher Rebell. Sobald er Othos Siegel erkennt, gibt er sich als Gleichgesinnter zu erkennen. Er hat Kenntnis des genauen Aufenthaltsortes des Haufens und gibt eine detaillierte Beschreibung: Die Gruppe soll zwei Tage lang auf dem Handelsweg nach Norden reisen. Hinter einem kinds großen, bis zu halber Höhe mit Moos bewachsenen Findling am Wegesrand, führt ein Trampelpfad in den Wald. Diesem sollen sie ein paar Stunden folgen.

Doctora Hierosebia Pantaloeon

Die Doctora ist im Svelltland fast eine Legende. Mit ihrem bunten Planwagen reist sie umher und verkauft Elixiere und Tinkturen. Dabei macht sie Geschäfte mit Mensch und Ork gleichermaßen. Nicht all ihre Wundermittel haben die angepriesene Wirkung, doch mag der schiere Glaube manches Zipperlein lindern. Sie ist bereits in gehobenem Alter, jedoch geistig hellwach. Sie spricht orkisch und kennt die Gegend aus langjähriger Reiseerfahrung.

Von Jägern und Gejagten

Auf halbem Wege zwischen Fährstation und dem Aufenthaltsort der Svelltarmee werden die Helden von den Verfolgern eingeholt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dämmerung beginnt langsam lange Schatten zu werfen und ihr erkennt das blasse Madamal und die ersten Sterne am Firmament. In weiter Ferne heult ein Wolf. Die allgegenwärtigen Grillen beginnen ihr abendliches Konzert. Am Wegesrand zieren weiß blühende Moose vom Wetter gezeichnete Felsen. Das euch umgebende Tannicht wiegt sich leicht in einer frischen Brise und ihr haltet Ausschau nach einem geeigneten Rastplatz für die Nacht. Wieder heult ein Wolf, diesmal näher. Dann fallen ein Zweiter und Dritter mit ein.

Eventuell hat nun der eine oder andere Held Bedenken das Bedürfnis seine Waffe fester zu packen. Eine gelungene *Tierkunde*- Probe offenbart aber, dass um diese Jahreszeit genug Wild für die Jäger der Hochwälder vorhanden sein dürfte, sodass für Reisende eigentlich kein Grund zur Sorge besteht. Sollte die Doktora mit den Helden reisen, bleibt sie ruhiger als ihre Begleiter.

Bauen Sie die Spannung noch etwas auf durch Rascheln im Gebüsch und in den Baumwipfeln. Erst wenn das Zirpen der Grillen auf einmal verstummt, schlägt *Gefahreninstinkt* an. Mittels *Sinnenschärfe* bemerkt man zumindest, dass sich etwas verändert hat. Das Pferd vor Hierosebias Wagen tänzelt unruhig, und auch die alte Dame wirkt besorgt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald schweigt euch an. Etwas liegt in der Luft. Plötzlich scheint das gesamte Unterholz um euch herum zu leben. Im Gehölz knacken unzählige Äste und ihr könnt Bewegungen ausmachen. Dann bricht gut ein Dutzend schwer gewappneter Orks aus dem Dickicht, unter ihnen ein martialischer Schwarzpelz im blutbesudelten Wappenrock eines Rhodensteiner Geweihten. Etwas im Hintergrund, auf einem vornehm gesattelten Fuchs, erkennt ihr eine dunkel verhüllte Gestalt.

Die Helden sehen sich einer deutlichen Übermacht gegenüber (die Hunde wurden allerdings unter orkischer Aufsicht zurück gelassen), doch ihnen bleibt keine Wahl, als sich zu stellen. Die Doktora bleibt auf dem Kutschbock sitzen und teilt energisch schimpfend mit einem Knüppel aus. Sobald die Helden den Kampf zu verlieren drohen, eilt ihnen Tsathalan Halbork (s. **Das Orkland**) zu Hilfe.

Erfahrener Orkkrieger

Arbach:	INI 13+W6	AT 15	PA 12	TP 1W+3	DK N
Gruufhai:	INI 11+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+6	DK N
LeP 37	AuP 42	KO 15	MR 1	GS 5	RS 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Schildspalter

Bei der Gestalt handelt es sich um Desideria, die den Helden aus Lowangen bis hierher gefolgt ist. Sie hat die orkischen Verfolger der Helden wieder auf die richtige Fährte gesetzt, nachdem diese ihre Spur verloren hatten. Desideria hält sich vom Schauplatz des Kampfes fern und bleibt unter der Kapuze verborgen. Sollte ein Zauberkundiger in der Heldengruppe sein, hat sie sich in weiser Voraussicht mit GARDIANUM und *Eiserner Wille II* geschützt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch bereitmacht, vor Boron zu treten, hört ihr einen kehligen Aufschrei und der Reiter blickt sich um. Dann reißt der Wald abermals auf und knurrende, silbrig glänzende Schemen fallen in unglaublicher Raserei über eure Gegner her. Panik und Chaos machen sich breit, während die ersten Schwarzpelze blutüberschäumt unter den Fängen und Pranken der Silberpelzigen fallen.

Bei der rettenden Kavallerie handelt es sich um *Tsathalan* und ein Rudel Silberwölfe aus Kupfermonds Gefolge (s. **Das Levthansband**). Die Wölfe führen ihren eigenen Krieg mit den Orks und kennen keine Gnade. Sie sind schon seit Längerem auf der Spur der Schwarzpelze. Desideria flieht angesichts der Wendung des Schicksals. Das Hinzukommen der Wölfe übersteht sie unbeschadet. Ihr Pferd allerdings wird gebissen, und trägt sie gerade noch außer Reichweite eventueller Verfolger, bevor es tot zusammenklappt.

Gemeinsam mit Tsathalan und den Wölfen wird es zwar ein harter, jedoch kurzer Kampf. Der Halbork stürzt sich nach drei bis vier gezielten Schüssen seines Bogens mit gezogenem Säbel auf den großen Ork im Wappenrock, wenn dieser nicht schon von einem rondrianischen Recken gefordert wurde.

Es wäre von Vorteil wenn einer der Verfolger nicht den Silberwölfen zum Opfer fiele, um ihn über den geheimnisvollen Reiter zu befragen. Ein gefangener Ork kann berichten, dass die „mächtig Glatthautschaman mit Haar wie Feuer“ unterwegs plötzlich auftauchte, kurz mit dem Anführer einige Worte wechselte, und von da an die Verfolger begleitete. Einigermaßen in der *Magiekunde* bewanderte Charaktere sollten hier misstrauisch werden und zu Recht einen BANNBALADIN vermuten.

Nach gewonnener Schlacht räkeln sich die Wölfe abwartend am Waldrand. Hierosebia hält stöhnend eine kühlende Bratpfanne an ihre geschwollene rechte Wange. Tsathalan ist wortkarg und versorgt seine eigenen Wunden auf das Nötigste, bevor er den desolaten Zustand der Helden begutachtet. In knappen Worten schlägt er vor, sie zur Orkin Kupfermond zu bringen, um von ihr Heilung zu erbitten. Tsathalan und Hierosebia haben eine hohe Meinung von Kupfermond und können von ihr als mysteriöse und äußerst fähige orkische Schamanin berichten. Eventuell hat sich ihr Ruf schon bis zu einem Gelehrten in der Heldengruppe durchgesprochen.

Sind die Helden einverstanden, führt der Halbork sie nach Westen, tiefer in die bewaldeten Ausläufer der Blutzinnen. Der Weg dauert etwa drei Stunden. Da Tsathalan ein paar Haken schlägt, sind 10 TaP* in *Orientierung* von Nöten, um den Pfad zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu finden. Hierosebia schließt sich Tsathalan in jedem Fall an.

Kupfermonds Tal

Je mehr sich der Trupp Kupfermonds Tal nähert, umso freudig erregter wirken die Silberwölfe. Ausgelassen tollten sie um Tsathalans Beine und miteinander herum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wandert an einem der ungezählten, von dichtem Mischwald gesäumten Zuflüsse des Svellt entlang. Das Wasser gräbt sich immer tiefer in das Gestein bis sich ein von Klippen gesäumtes Tal vor euch öffnet. Ein schmaler und von kräftig gewachsenen Farnen überwuchertes Pfad verläuft neben dem plätschernden Wasser und leitet euch zum Taleingang am Grund der Klippen. Das Wasser reflektiert schimmernd das Mondlicht. Der Fels, der das Tal säumt ist von Quarzadern durchzogen und mit verwitterten Ornamenten verziert, die im Fackelschein kaum zu erkennen sind.

Gelungene Proben auf *Sprachkunde* und *Götter und Kulte* sowie entsprechende Sprachkenntnisse offenbaren eine Ansammlung verschiedenster Symbole unterschiedlicher Abstammung. In vergangenen Zeiten haben hier Achaz, Nivesen, Norbarden, Goblins und Orks der Göttin der Wandlung und des Lebens in Schrift und Malerei gehuldigt.

Die Helden befinden sich auf uraltem, der Tsa geweihtem Boden. Kupfermond fand diesen Ort vor langer Zeit durch eine Vision, die sie allerdings fälschlicherweise Rikai zuschreibt. Da es bereits Nacht ist, wollen sich die Helden wahrscheinlich bald schlafen legen. Erstaunlicherweise ist es im Tal ungewöhnlich warm für diese Jahreszeit.

Im Tageslicht sehen die Helden mehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auffällig sind das milde Klima und die üppige Vegetation. Kaskaden rauschen von den Felswänden, und das Gras zu beiden Seiten des Baches ist satt und grün. Überall wachsen eher aus südlicheren Gefilden bekannte Pflanzen und präsentieren Blüten in leuchtenden Farbtönen. Ihr entdeckt darunter zahllose Kräuter, die das Herz jedes Heilkundigen und Alchimisten höher schlagen lassen. Unzählige Bienen summen über die Wiesen, Singvögel und Schmetterlinge schwirren durch die Luft. Die gut 100 Schritt lange und an der größten Ausdehnung 40 Schritt breite Talsohle ist von Birken, Weiden, Erlen und einigen Blutulmen bewaldet. Ein allgemeines Wohlgefühl stellt sich bei euch ein.

Ein Artefakt in Kupfermonds Besitz ist zum einen für das südliche Klima, zum anderen für die friedliche Grundstimmung im Tal verantwortlich. Ängste sind für die Dauer des Aufenthaltes halbiert, Jähzorn und Rachsucht dürfen Sie als vorübergehend getilgt ansehen. Pro Tag regeneriert ein Verwundeter hier 2 LeP zusätzlich. Der an Heilpflanzen interessierte kann hier Kräuter nach Ihrer Maßgabe finden.

Im Tal siedeln rund zwei Dutzend Orks verschiedener Sippen und Stämme sowie Menschen aus dem Svelltland aber auch von weither, in kundig gefertigten Blockhütten oder Zelten. Auf einem kleinen, von zwei mächtigen, uralten und in den Kronen verwachsenen Blutulmen gesäumten Hain, erhebt sich ein Schrein, der Rikai zu Ehren errichtet wurde. Auf den kleinen Steinaltar liegen Opfergaben wie Tierschädel, Federn, Blumensträuße, Wurzelknollen, Met, Honig und Felle. Tsathalan geht zielstrebig auf den Schrein zu, verneigt sich, und platziert einen funkelnden Bergkristall von Kinderfaustgröße neben den anderen Gaben.

Kupfermond

Kupfermond selbst wohnt am Talende, in der Nähe eines natürlichen Steinkreises. Die Orkstämme des Umlands respektieren sie als weise Heilerin und Seherin. Ihr Tal gilt ihnen als heilige Stätte.

Wenn die Helden eventuelle Vorbehalte oder gar Vorurteile, die sie gegenüber Kupfermond hegen überwinden, können sie in den Genuss ihrer Heilkünste kommen. Tsathalan trägt der zurückhaltenden Orkin eine entsprechende Bitte an und kann alsbald verkünden, dass sie einverstanden ist, sich des Verwundeten anzunehmen. Tsathalan und ein paar Silberwölfe begleiten die Helden dann in die Nähe der Felswand, die das Tal säumt. Ein letztes kurzes Wegstück legt er allein mit dem Patienten zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst vor Felsgestein, das über und über mit Farnen und Moosen bewachsen ist. Die schwüle Luft liegt schwer auf deinen Lungen. Tsathalan deutet etwas nach links. Du folgst seinem Blick und erkennst zwischen den prächtig gedeihenden Pflanzen einen schmalen Riss in der Felswand. Der Halbork stapft in das von Entengrütze grüne Wasser vor der Felswand, und hebt ein paar herabhängende Efeuranken beiseite. Dann ist er dir beim Eintreten behilflich. Kühle, rauchgeschwängerte Luft schlägt dir entgegen. Verschiedene fremdartige Gerüche vermischen sich zu einem die Sinne verwirrenden Ganzen. Pechfackeln und Kohlebecken spenden flackerndes Licht, das die Schatten der Tropfsteine der Höhle, schwarzen Kobolden gleich, tanzen lässt. Ein fauchender Singsang und das Plätschern von Wasser sind zu hören. Auf einem Polster aus getrockneten Gräsern und Moosen nimmst du Platz und harrst der Dinge, die da kommen mögen. Tsathalan wirft dir noch einen unergründlichen Blick zu, dann verlässt er die Höhle.

Gestalten Sie das folgende Heilungsritual als denkwürdiges und skurriles Ereignis. Kupfermonds Herangehensweise ist für einen Menschen sehr fremdartig. Sie vermischt zermahlene Kräuter und Schneckenhäuser mit Spucke und reibt damit die Fußsohlen des Helden ein, reinigt sein „Fell“ mit Rauch, und gibt bei alledem einen höchst seltsamen Gesang von sich. Kupfermonds Anstrengungen nehmen etwa zwei Stunden in Anspruch. Sie ist danach sichtlich erschöpft aber zufrieden. Anhängig von der Schwere der Verletzung fällt der Heilungserfolg aus. Gerade ein schwer verwundeter Held darf auf eine phänomenale Genesung hoffen. Geben Sie dem Helden die Hälfte der verlorenen Punkte (maximal 12 LeP) sofort nach Abschluss der Heilung zurück. Die andere Hälfte kann der folgenden Regeneration aufgeschlagen werden.

Enttarnt!

Tsathalan begleitet die Helden zurück auf den Handelsweg. Sie können sich so schnell *orientieren* und weiter nach Norden marschieren. Nach wenigen Meilen erreichen sie ein Gasthaus. Hier hat sich Desideria nach ihrer bitteren Niederlage einquartiert und beobachtet die Gruppe beim Mahl in der gut gefüllten Schankstube. Gestatten Sie dem Charakter mit der höchsten *Sinnenschärfe* oder mit *Gefahreninstinkt* das ungute Gefühl, dass jemand auf der Lauer liegt. Anfangs werden die misstrauischen Blicke des/ der alarmierten Helden die wahre Schuldige nicht offenbaren. Bauen Sie die Spannung auf, indem ein Flößer vom Nachbartisch zu den Helden herüberschaut, dann schnell wegguckt und nur kurze Zeit später die Herberge verlässt. Oder lassen Sie eine dunkel gekleidete Dame den Schankburschen heranwinken und mit ihm tuscheln. Gehen die Helden diesen „Auffälligkeiten“ nach, haben die Verdächtigen einfache Erklärungen für ihr Handeln parat. Spätestens, wenn die Charaktere zu streiten beginnen (was Sie forcieren können) dürfen Sie den *sinnenschärfsten* auf folgendes Hinweisen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hebt der Lügenbold zu einer weiteren dreisten Ausrede an, als dein Blick auf eine hellblonde Frau in einfacher Bauerntracht fällt. Sie sitzt in der Nähe eures Tisches. Irgendwie kommt sie dir bekannt vor, doch du kannst dich nicht erinnern, woher. Du willst dich wieder von ihr abwenden, als sie sich katzenhaft räkelt. Lasziv in deine Richtung lächelnd hebt sie dabei ihre Arme und legt die Hände hinter den Kopf. Durch die Bewegung rutscht ihre Bluse zurück und du erkennst ein schwarzes Muster auf der Innenseite ihrer Unterarms- das Zeichen der Verschwörer!

Lassen Sie den Spieler reagieren. Der Held kann mit einer guten Portion *Selbstbeherrschung* (Probe + 5) seine Überraschung verbergen und ein Boltangesicht auflegen. Wenn er allerdings zu lange zu Desideria herüberschaut, bemerkt diese ihr Versehen und versucht sogleich zu fliehen. Auch bei geschicktem Vorgehen seitens der Helden wird sich Desideria nicht leicht überrumpeln lassen, schließlich weiß sie, wen sie vor sich hat. Einen einzelnen Helden belegt sie mit BANNBALADIN. Entweder, sie entkommt, dann können Sie ihr in Lowangen noch einen Auftritt gönnen, oder die Helden erledigen sie.

Desideria:

MU 15 KL 14 IN 15 CH 13 FF 12 GE 14 KO 11 KK 10
LeP 28 AsP 47 AuP 32 MR 6 (evtl. erhöht durch Eiserner Wille II)

Talente: Schleichen 8, Sich verstecken 10, Schwimmen 7, Sich verkleiden 13, Überreden (Lügen) 14, Menschenkenntnis 12, Betören 7

Zauberfertigkeiten: Blitz 8, Bannbaladin 13, Horriphobus 12, Somnigravis 12, Pectetondo 15, Psychostabilis 10, Axxeleratus 6

Desideria ist unbewaffnet und fackelt nicht lange, ihre Gegner mit BLITZ und HORRIPHOBUS zu erfreuen, wenn es ihr an den Kragen geht. Bei erstbestener Gelegenheit tritt sie den taktischen Rückzug an.

Die Partisanen

Nach einem weiteren halben Tagesmarsch finden die Helden den von Gernot beschriebenen Findling (offenbar wurde das Moos teilweise abgekratzt) und können dem Trampelpfad folgen. Renos Partisanen lagern auf einem bewaldeten Hügel und beobachten die Gegend. Das Nahen der Helden bleibt also nicht unbemerkt, und so werden sie von einem Empfangskomitee aus zehn gerüsteten Reitern abgefangen. Eine *Heraldik*- Probe + 9 verrät, dass sie Uniformen der Tiefhusener Garde mit dem kaiserlichen Wappen Renos tragen. Die Helden werden barsch nach ihrem Begehrt gefragt. Zeigen sie Othos Siegelring vor, gibt sich das Komitee augenblicklich umgänglich, und die Helden werden zu den übrigen Rebellen geführt. Zusammen mit drei Offizieren bespricht der achtzehn Sommer zählende "kaiserliche Feldmarschall" Lütje mit den Helden deren Anliegen, und plant den Marsch nach Lowangen. Über den Handelsweg wird es bei einem Gewaltmarsch eine knappe Woche bis Lowangen dauern. Lütjes schlacksige jugendliche Statur straft seine erwachsene, bitterernste Art lügen. Sicher, der junge Mann besitzt bei weitem nicht die kriegerische Erfahrung eines gestandenen Recken, doch er hat gelegentlich erstaunliche Geistesblitze, und ist stets bemüht, dazuzulernen.

Das provisorische Feldlager beherbergt etwa 70 Rebellen, inklusive einer Rotte wildschweinreitender Goblins. Ein grauhaariger Firungeweihter, zieht mit dem skurrilen Haufen und lehrt ihn das Überleben in der Wildnis. Kaiser Reno weilt in Tjolmar.

5. Mord und Hass in allen Gassen

Je nach dem, ob die Helden sich frühzeitig dazu entschließen, Lowangen Richtung Norden zu verlassen, oder erst durch das Einmarschieren der Orks von der Notwendigkeit dieses Unterfangens überzeugt werden, erleben sie das Folgende zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Falls die Gruppe abreist, wenn das Kind bereits in den Brunnen gefallen ist, sollten sie unter einem kriegsähnlichen Zustand in der Svelltstadt zu leiden haben. Sobald sich der *Status quo* eingestellt hat, ist es eher eine Frage des *Gassenwissens*, ungeschoren von einem Ort zum anderen zu kommen. Es folgen einige Anhaltspunkte zur jeweiligen Situation.

Orkeinfall (22./23. Peraine)

Nachts öffnen mittels IMPERAVI manipulierte Wachen den Orks das südliche Stadttor. Diese überqueren im Schutz der Dunkelheit die Vanderen-Olgosch-Brücke und beginnen einen nächtlichen Beutezug. Alarmrufe reißen die überrumpelten Städter aus den Träumen und finden sich inmitten der Schrecken der rücksichtslosen Plünderung durch die um ihren Tribut geprellten Orks.

Mögliche Szenen:

- Die Schwarzpelze sind auch an menschlicher Beute interessiert. Zwei Orks zerren an Haar und Armen einer drallen Frau, die sie jeweils für sich beanspruchen. Verzweifelt schlagen ihre Kinder mit bloßen Fäustchen auf die Räuber ein, die sie wie lästige Fliegen abschütteln und dabei gefährlich verletzen.
- Während Schwarzpelze die untere Etage eines Hauses plündern, lassen die verzweifelten Bewohner aus den Fenstern des oberen Geschosses zusammengeknotete Laken herab. Auch die Alten versuchen- in Nachthemden wohlgermerkt- sich abzuseilen.
- Die Patrioten leisten erbitterten Widerstand. Lassen sie alte Bekannte der Helden im Kampfgetümmel untergehen...

Im Anschluss an die Plünderungen nisten sich die Orks im Stadtteil Eydal ein. Flüchtlinge aus Eydal kommen in den anderen Stadtteilen und in den Tempeln der Travia, Tsa und Rahja unter.

Die Magier der HdM bringen während der Kampfeshandlungen die Reihen der Schwarzpelze durch BÖSER BLICK, HORRIPHOBUS und Kampf magie durcheinander und sind maßgeblich daran beteiligt, sie nach Eydal zurück zu treiben. Die wutschnaubende Bevölkerung quitiert das Versagen von Verwaltung und Rat setzt die Machthaber ab, zahlreiche Gardisten werden entlassen. An der Spitze des bald eingesetzten neuen Rates stehen Mitglieder des KdH und Patrioten. Letztere fallen zunehmend unter den Willen der Magier.

Neue Herrscher (ab 26. Peraine)

Nach ihrer Reise durch das Svellttal bietet sich den Helden ein stark verändertes Bild der Stadt. Späher der Partisanen berichten, dass weitaus weniger Orks vor der Stadt lagern, als bei einer Belagerung zu erwarten wäre. Die Helden werden gewiss bald vorschlagen, sich über den Geheimgang einzuschleichen und die Stadt auszukundschaften.

Lowangen steht weitgehend unter der Kontrolle der Magier. Die neuen Machthaber beginnen allmählich mit der Etablierung der für die Magokratie notwendigen Strukturen, ohne dass dies bisher nennenswerte Auswirkungen auf die Bevölkerung hätte. Im Süden Alt-Lowangens stellt die Schenke Orkentod ein Zentrum der neugeborenen Widerstandsbewegung dar, die sich zu guten Teilen aus den Patrioten rekrutiert. Als führende Köpfe sind Oberst Otho, Maart, Marrins Westfal und der von ihr entzauberte Thijs Stegler anzusehen. Sie alle verfügen über das nötige Wissen und Mittelsmänner, um in Zukunft organisiert gegen die Magokraten

vorzugehen. Im Dunstkreis des Tsatempels in Bunte Flucht wird mit steigender Einschränkung der bürgerlichen Freiheiten ebenfalls die göttinnengefällige Auflehnung erwachen.

Noch aber besetzen die Orks Eydal und die Helden tun gut daran, sich sowohl aus diesem Ortsteil fernzuhalten, als auch anderswo umsichtig vorzugehen. Schließlich sind sie Gegner der Magokraten und flüchtige Häftlinge. Der beste Anlaufpunkt ist selbstverständlich die Schenke Orkentod, in der sich zügig ein Treffen mit Otho einrichten lässt. Auf dem Weg dorthin könnte das ein oder andere passieren:

- Im Schutz der Dunkelheit schleicht und versteckt es sich besonders gut, doch auch die Verfolger der Gegenseite sind nun schwerer zu entdecken. Wenn die Helden ihre Würfe auf *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* vergeigen, folgt ihnen ein Agent des KdH (besonders geeignet wäre Desideria, so sie noch lebt) bis zum Orkentod. Im Zweifelsfall hilft der Gruppe ein wenig zimperliches, gemeinsames Eingreifen von Magistra Marrins und Maart.
- In Eydal können die Helden unverhofft in einen orkisch besetzten Straßenzug geraten, oder von einer Patrouille aufgegriffen werden.
- In Alt-Lowangen steht tagsüber eine lange Schlange vor dem Magistratsgebäude. Junge Bürger sind aufgefordert, sich für die gelichteten Reihen der Stadtgarde rekrutieren zu lassen. Was die Helden aus Erzählungen erfahren können ist, dass die Bewerber sich strengen Befragungen unterziehen müssen. Mancher weiß sogar von einem eigenartigen Prickeln im Kopf zu berichten. Ihnen sei verraten, dass die Magier sorgfältige Gesinnungsprüfungen, im Einzelfall auch mittels Hellsichtmagie vornehmen, um loyale Untergebene wie potentielle Aufführer auszusortieren.

Die Orks zu vertreiben

Otho kann den Helden folgendes berichten:

- Die Orks fielen in der Nacht des 22. Peraine über die südliche Brücke in die Stadt ein.
- Auf Seiten der Patrioten und der Garde gab es Verluste, doch auch die Zahl der Orks sei auf schätzungsweise 300 innerhalb, und ein paar Dutzend vor den Mauern dezimiert.
- Die Schwarzpelze haben sich in einem Teil Eydals nahe der Tempel von Ingerimm und Peraine und das Wirtshaus „Hammer und Amboss“ verschanzt. Den Kornspeicher in Eydal haben sie geplündert. Momentan herrscht eine Art Pattsituation.
- Etwa die Hälfte der Garde wurde vom Dienst suspendiert. Die übrigen sichern die Grenzen zur freien Stadt oder laufen Patrouille.
- 200 Patrioten und 150 tapfere Bürgerwehren stehen bereit, die Orks aus der Stadt zu jagen. Sie warten nur auf den Entsatz Kaiser Renos und glauben fest an den sagemuwobenen Ruf der Svelltarmee.

Gemeinsam mit Otho und den Offizieren der Svelltarmee können die Helden einen Schlachtplan entwickeln. Zuerst gilt es, die 70 Kämpfer von außerhalb in die Stadt zu schleusen. Die Fuchsbrücke im Norden steht unter der Kontrolle der Garde. Über den Geheimgang könnten sie sich Zutritt verschaffen, wenn es gelänge die orkischen Wachposten zu umgehen und viele Kämpfer innerhalb kürzester Zeit überzusetzen. Selbstredend, dass die kleine Nusschale des Totengräbers dafür absolut ungeeignet ist! Eine weitere Idee wäre es, die Orks mit den inneren Kräften anzugreifen und im entstehenden Tumult die Vanderen-Olgosch-Brücke für Renos Mannen zu öffnen.

Gestalten Sie die Vorbereitungen für den Angriff spannend und lassen Sie die Armee nur knapp einer frühzeitigen Entdeckung durch die Orks oder die Garde entgehen. Der anschließende Kampf verläuft kurz aber heftig- der Plan geht auf. Die Garde schließt sich teils

sogar den Freiheitskämpfern an und drei Dutzend streitbare Angroschim aus Eydal setzen alles daran, Ingerimtempel- und Schmiede zu befreien.

Im brutalen Vorgehen der Menschen gegen die Orks entläßt sich lang aufgestauter Hass. Die Lowanger und Renos Leute sind keinen Deut barmherziger als die Schwarzpelze...

Und nun?

Die Lowanger feiern ihre Befreiung von der Orkgeißel und ahnen nicht, dass hinter einem Übel nur ein anderes, nämlich die Magier des Kabinetts der Herrschaft, lauert. Zudem steht zu befürchten, dass die Orks auf ihre fette Milchkuh am Svellt zurückkommen- je nach dem, wo die Prioritäten des Aikar Brazoragh zurzeit liegen. Durch ihren Einsatz für die Freiheit Lowangens genießen die Helden nun ein gehöriges Ansehen bei den Patrioten und stehen unter ihrem Schutz. Vor der Garde und den neuen Ratsherren sollten sie sich in Acht nehmen, schließlich sind sie gesuchte Verdächtige und, was weitaus schwerer wiegt, Feinde der neuen Ordnung.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held hat sich pauschal **350 AP** verdient. Hinzu kommen fünf spezielle Erfahrungen in gesellschaftlichen und wildnisbezogenen Talenten sowie *Kriegskunst* und *Magiekunde* nach Ihrer Maßgabe. Besonders engagierte Recherchen und Interaktionen können Sie mit bis zu **70 AP** zusätzlich belohnen. Einem Helden, der von Kupfermond geheilt wurde, sollten Sie diese Erfahrung mit **20 AP** vergüten.

Anhang

Dramatis Personae

Thijs Stegler

Erscheinung: Ein etwa 50 Sommer zählender, spindeldürrer Mann mit grauem Haar und Vollbart. Die Falten um seine blauen Augen und den schmalen Mund sowie sorgenvolle Furchen auf der Stirn lassen Thijs älter aussehen, als er tatsächlich ist. Als wohlhabender Lowanger kleidet er sich standesgemäß und modebewusst.

Charakter und Geschichte: Thijs Stegler war das Paradebeispiel des ehrgeizigen Stadtrates mit Ambitionen auf mehr. Seine Wahl zum Stadtmagister am 1. Firun 1028 BF gegen die Außenseiterin Hadwiga Leederen schien sicher, bis Maart ihm Ende Hesinde einen Besuch abstattete. Im Auftrag der Halle der Macht hatte dieser recherchiert und aufgedeckt, dass Stegler sich erpresserischer Methoden bediente, um die entscheidenden Stimmen im Rat zu erhalten. Auf seinen Druck hin zog Stegler die Kandidatur widerstrebend zurück. Thijs bemühte seine Kontakte zur Lowanger Halbwelt, um Näheres über den fremden Besucher herauszufinden. Nachdem Hadwiga dem Rat ihre Entscheidung mitgeteilt hatte, die Tributzahlung an die Orks zu verweigern, erfuhr Stegler, dass der Unbekannte ein Mittelsmann der HdM ist. Thijs zog hieraus, und aus dem eigenartigen Wahlverhalten anderer Ratsmitglieder seine Schlüsse, verließ den Rat und begann seine Idee von einer Magierverschwörung zu verbreiten. Seine Frau Aneke versucht nun verzweifelt, ihn im Haus zu halten.

Darstellung: Mit Thijs Stegler haben Sie ein klassisches Element der Verschwörergeschichte zur Hand: Den tragischen Propheten des aufziehenden Unheils, den alle, wahrscheinlich auch die Helden, für einen Narren halten. Stellen Sie seine Äußerungen unglaublich und wirr dar. Er ahnt die Gefahr, kann aber keine Beweise nennen.

Im „geheilten“ Zustand dient Ihnen Stegler dazu, den Spieß umzudrehen. Nun stehen die Helden als die irren Verschwörungstheoretiker vor dem vernünftigen Gildenrat, der gelassen seinem Tagewerk nachgeht.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gildenrat

Seelentier: Feldhase

Herausragende Eigenschaften: MU 9, IN 16, KL 14

Vor- und Nachteile: Verbindungen, Angst vor Gildenmagiern 12

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 9, Überreden 15, Überzeugen 14, Menschenkenntnis 12, Schätzen 13, Handel 15

Zitate: „Riva, Festum, Lowangen, Neersand- alles wichtige Handelsstädte und überall sitzen sie in ihren Akademien und lauern wie die Spinnen. Wir müssen etwas unternehmen, sonst gehört ihnen bald der ganze Norden!“

„Ihr müsst mir glauben!“

„Woher ich das weiß? Nun, da stand plötzlich dieser gemeine Bastard in meinem Arbeitszimmer und hat... [zu sich selbst] Mist, verdammter! Thijs, du bist ein blöder Plapperkopp! [An die Helden] Ach, vergesst das einfach.“

„Die Leederen ist eine unfähige Betrügerin!“

Maart

Erscheinung: Puschinskes abtrünniger Diener ist ein unauffälliger, schlanker Enddreißiger von gepflegter Erscheinung mit glatt rasiertem Allerwelts Gesicht. Einzig an das kurze, tiefrote Haar mag sich der zufällige Beobachter erinnern. Maart spricht stets mit leiser Stimme und bedient sich gehobener Umgangsformen. Mit seiner aufrechten Haltung will Maart rein gar nicht dem landläufigen Bild vom kriecherischen, buckligen Lakaien eines Erzmagiers entsprechen.

Charakter und Geschichte: Aufgewachsen in ärmlichen Verhältnissen, lernte Maart früh die rauen Sitten der Straße kennen. Gesegnet mit kaltherziger Skrupellosigkeit und berechnender Intelligenz schien ihm ein steiler Aufstieg in Lowangens Halbwelt vorbestimmt, doch es sollte anders kommen: Im Alter von sechzehn verschlug es ihn an die Halle der Macht. Schon ein Jahr nach seiner Anstellung ermordete er einen anderen Knecht- aus Neugierde wohlgermerkt. Seine Magnifizienz Puschinske wurde durch diese Tat auf den Burschen aufmerksam und erkannte, dass ihm die „Talente“ seines Dieners von großem Nutzen sein würden, wenn er sie nur hinreichend förderte. Es folgten gut zwanzig Jahre, in denen Maart dem Meister treu ergeben als Agent in inneren und äußeren Angelegenheiten und als Koch diente.

Als Maart 1028 BF Korrespondenzen des KdH in die Hände fielen beschloss er, der Akademie den Rücken zu kehren. Abgesehen von der Brisanz der Informationen, über die Maart nun verfügt, nimmt der Erzmagier diesen Verrat persönlich und würde ihn nur zu gerne in die Finger bekommen. Der Meister will ihn lebend.

Zurück an den Schauplätzen seiner Jugend lässt er alte Kontakte aufleben, und versucht seinen Häschern stets einen Schritt voraus zu sein. Maart hängt an Lowangen und wäre viel zu stur, sich den Magiern geschlagen zu geben und das Feld zu räumen.

Seine Bemühungen, den Weg in ein normales Leben zu finden, scheitern an seiner seelischen Kälte. Allmählich dämmert ihm, was er durch die lange Dienerschaft eingebüßt hat, und fürchtet sich davor, endgültig zu „erfrieren“. Er versucht sich deshalb darin, Entscheidungen zu treffen, die nicht allein auf Eigennutz gründen. In Zusammenhang mit den Magiern Lowangens kann er darum als wertvoller Informant oder Retter in letzter Not auftreten. Wahrscheinlicher ist aber, dass er nichts ahnende Helden rücksichtslos für seine Interessen ausnutzt.

Darstellung: Lassen Sie Maart stets höflich aber emotional unterkühlt wirken. In einem Gespräch bevorzugt er es, sich auf das Wesentliche zu beschränken. Ausschweifungen langweilen ihn. Der lauernde Blick seiner dunklen Augen, mag dem Einfühlsamen verdächtig vorkommen. Maart beobachtet sein Gegenüber genau, um Schwächen auszumachen, die ihm nützlich sein könnten.

Vorsicht ist bei aufdringlichem Verhalten ihm gegenüber geboten, denn Maart verabscheut es, ungewünscht berührt zu werden und weist genau einmal auf diesen Umstand hin. Bei erneuten Fehlritten greift er zu rigorosen Mitteln.

Größe: 1,87 Schritt

Kurzcharakteristik: meisterlicher Informant, begnadeter Koch

Seelentier: Python

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16

Vor- und Nachteile: Verbindungen (Garde, Informanten), Gutes Gedächtnis, Neugierde, Gesucht

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 8, Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 15, Etikette 10, Überreden 11, Überzeugen (Verhör/ Einzelgespräch) 12 (14), Gassenwissen 7, Magiekunde 9, Kochen 16, Hauswirtschaft 11

Maart verfügt über Kenntnisse in Bosparano und Füchsisch. Außerdem ist er geübt im Umgang mit dem Dolch.

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Aufmerksamkeit

Zitate: Mit Blick auf jemanden, der ihn berührt, und in frostigem Tonfall: „*Ich mache Euch nur einmal darauf aufmerksam, dass Ihr von jeder weiteren Überschreitung meiner persönlichen Toleranz absehen solltet.*“

„*Puschinske sagte einmal 'Je sorgfältiger man plant, umso unerwarteter vermag einen der Zufall zu treffen'. Das Vorhaben der Magier ist sehr penibel ausgearbeitet, wenn mich nicht alles täuscht...*“

Desideria

Geschichte: Die in Lowangen geborene Magierin ist Mitte dreißig. Sie stammt aus einfachen Verhältnissen. Beide städtischen Schulen boten an, ihre arkane Gabe auszubilden, doch Desideria entschied sich bewusst für die Halle der Macht.

Charakter: Sie wollte schon immer hoch hinaus, „jemand sein“. Ihr durchschnittliches Aussehen und das einfache Elternhaus fördern ihr Bestreben, sich von der Masse abzusetzen. Darum ist sie KdH-Mitglied geworden und nun mit Feuereifer an der Etablierung der Magokratie beteiligt.

Besonderheiten: Desiderias Haar ist mittelblond. Mittels PECTETONDO verändert sie regelmäßig seine Farbe und Länge, so dass der Hinweis auf eine brünette Dame mit grauen Augen keine Hilfe für die Helden ist...

Die Kampfwerte entnehmen Sie bitte Seite 32.

Bentje Mantje

Erscheinung: Bentje „Ben“ ist etwas zu lang geraten, schlank und sommersprossig, hat strohblondes Haar und aufmerksam funkelnde blaue Augen. Mit einem gekonnten Lächeln lässt er die Herzen mancher jungen Frau höher schlagen.

Geschichte: Ben, der jüngste Spross kinderreicher Seiler ist ein zwanzigjähriger Patriot und leidenschaftlicher Freiheitskämpfer. Er träumt von dem Lowangen, das er im Grunde nur vom Hörensagen kennt. Als junger Hund muss er sich in den Reihen seiner Gesinnungsgenossen erst noch beweisen und ist deswegen übereifrig und unkritisch.

Darstellung: Gesetzte Mitmenschen empfinden seine gesprächige Fröhlichkeit mitunter als anstrengend. Den Helden steht der gewitzte junge Mann hilfsbereit zur Seite, und erleichtert ihnen den Kontakt mit Oberst Otho. Seinen Eltern verzeiht er nicht, dass sein Vorname zusammen mit dem Familiennamen derart dämlich klingt, und damit immer wieder von seinen Mitmenschen aufgezogen wird.

Zitate: „Mit Seilen kenne ich mich aus! Für den haltbaren Galgen beispielsweise...“

Wichtige Gruppierungen

Das Kabinett der Herrschaft (KdH)

Die Mitglieder des KdH erproben am „Exempel Lowangen“ die praktische Etablierung einer Magokratie als Überprüfung ihrer theoretischen Überlegungen und philosophischen Prämissen. Übergeordneter Zweck der Machtübernahme ist also die reine Empirie. Lowangen wurde wegen seiner besonderen Situation ausgewählt. Einerseits steht mit dem Erzmagier Oswyn Puschinske ein führender Kopf des KdH der hiesigen Halle der Macht vor, andererseits bietet die recht abgeschottete Lage der Stadt den nötigen Freiraum. Weitere Mitglieder des Kabinetts konnten über die Ordensburg des ODL hinzugezogen werden. Auch die Abwesenheit der Praioskirche, die besondere Form der Stadtverwaltung und die latente Bedrohung durch die Orks waren den Magiern behilflich, fruchtbaren Boden für die Errichtung einer Magokratie zu bereiten.

In einer Vereinigung wie dem KdH finden selbstverständlich unterschiedlichste Naturelle zueinander. Während beispielsweise Thomeg Atherion aus der Ferne eine rein beobachtende Position einnimmt, nutzt Oswyn Puschinske die erworbenen Erkenntnisse, um ein größeres Werk zur Philosophie des Staatswesens und (magischer) Herrschaft niederzuschreiben. Die eigentlichen Akteure, die den Krieg ihrer Vordenker führen, teilen sich in analytisch vorgehende Wissenschaftler, machtbesessene Karrieristen und fanatische Ideologen. Mit den „Soldaten für die Sache“ sehen sich die Helden konfrontiert, während die Hintermänner wieder einmal im Schatten verborgen bleiben. (s. **MWW** S.188 und 192)

Die Stadtgarde

Die Garde Lowangens mit ihrer erstaunlichen Kopfzahl von 800 Männern und Frauen wird zum größten Teil aus städtischen Mitteln finanziert, und untersteht damit nominell dem Stadtrat. Der Sold ist, seitdem sich die Stadt zu Tributzahlungen an die Orks verpflichtet hat, mehr und mehr zusammengeschmolzen. Um sowohl der Notwendigkeit einer hohen Zahl Bewaffneter, als auch dem Wunsch der Gardisten nach besserer Bezahlung gerecht zu werden, einigte sich die eigens formierte „Gilde der Stadtgarde“ mit dem Magistrat 1014 BF im so genannten „Gardeerlass“ auf folgenden Kuhhandel:

Ähnlich einem Söldnerheer ist es den Gardisten erlaubt, ihre Dienste gegen Bezahlung anzubieten, sofern das Anliegen des Bittstellers ehrbar ist, und die Stadtgrenzen nicht überschritten werden. Ausnahmen hiervon bilden seit 1020 BF Bedeckungen von Fernhändlern zum Zwecke des gesicherten Warentransportes, da der Stadtrat zu Recht auf eine Wiederbelebung des Handels durch diese Regelung hoffte.

Zeitleiste für Lowangen im Jahre 1028 BF (35 Hal)

Fett gedruckt sind alle Begebenheiten, an denen die Helden auf jeden Fall teilhaben.

Die Vorgeschichte

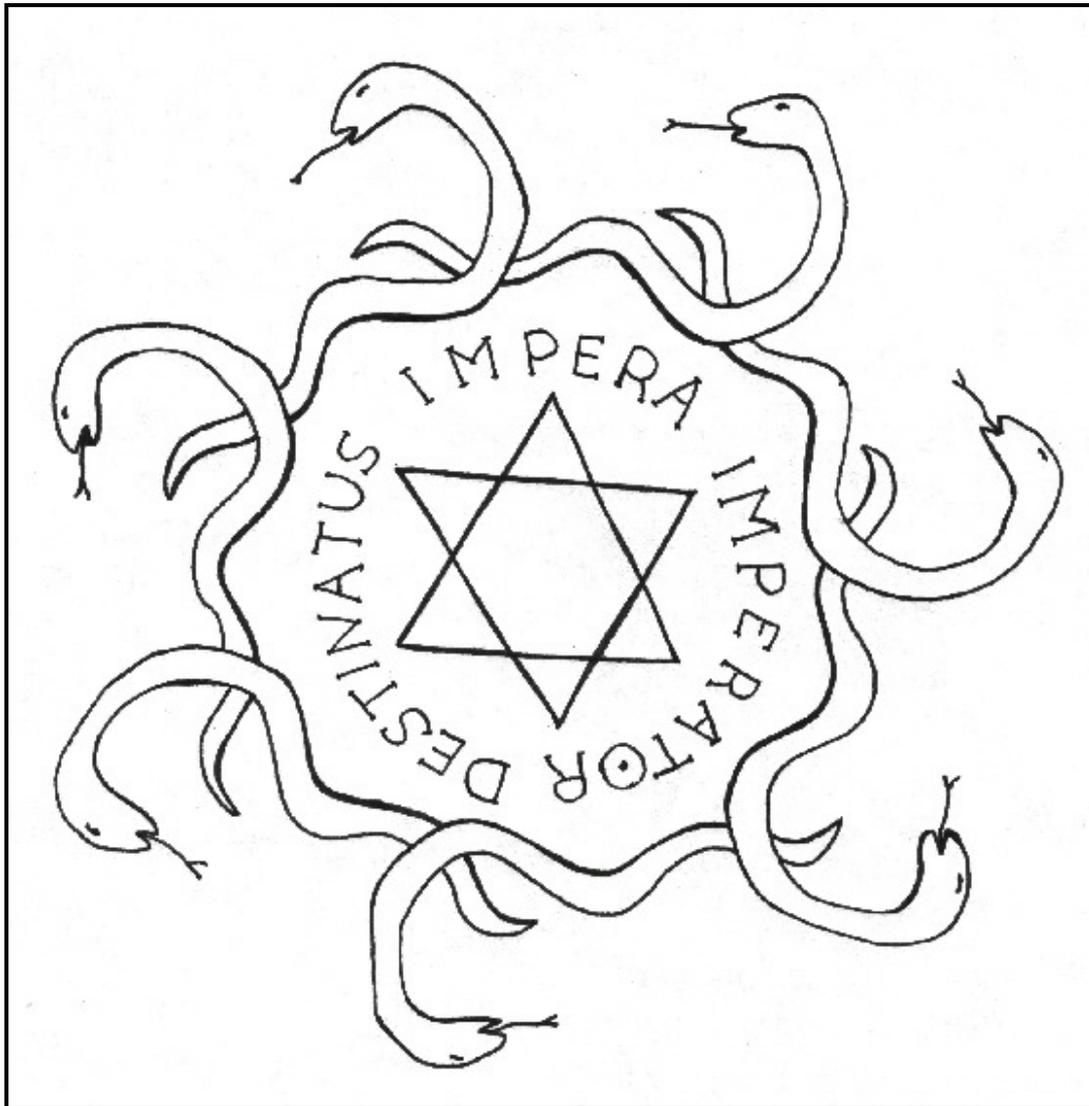
Travia- Hesinde	Im Auftrag seiner Magnifizienz Oswyn Puschinske recherchiert Maart in Ratskreisen.
20. Hesinde	Maart zwingt Stegler zum Rückzug seiner Kandidatur.
1. Firun	Hadwiga Leederen wird zur Stadtmagisterin gewählt.
5. Tsa	Die Stadtgarde liefert einen gefangenen Ork an der HdM ab.
15. Tsa	Maart fallen geheime Korrespondenzen des KdH in die Hände. Er beginnt daraufhin intensive Bemühungen, alte Kontakte in Lowangen wieder zu beleben.
1. Phex	Hadwiga Leederen verkündet dem Rat ihren Beschluss, die Tributzahlung an die Orks zu verweigern.
20. Phex	Steglers Ermittlungen ergeben, dass Maart ein Diener der HdM ist. Er zieht seine Schlüsse und verkommt zusehends. Fortan kreuzt er gelegentlich in Lowangens Straßen auf, um seine wirren Geschichten zu erzählen.

Das Abenteuer

Peraine	
Monatsanfang	Die Helden erreichen Lowangen.
9.	Maart quittiert den Dienst und setzt den an der HdM gefangenen Ork auf freien Fuß.
11.	Das Fest der Narren. Die Helden erfahren von Steglers Geschichte. Erster Mord durch den Ork. Stegler wird mittels MEMORABIA „geheilt“.
12.	2. Mord. Tributverweigerung.
12.- 14.	Die Helden recherchieren. Stegler läuft ihnen über den Weg.

15.	Morgens: Die Orks schließen den Belagerungsring um Lowangen. Im Tagesverlauf: Der wahnsinnige Ork findet sein Ende.
16.	Magistra Westfal wird inhaftiert.
17.	Morgens: Magistra Westfal wird zum Tode verurteilt. Im Tagesverlauf: Die Helden werden inhaftiert.
18.	Maart unterbreitet sein Angebot.
Ab dem 18.	Unter Beobachtung durch Agenten des KdH verlassen die Helden Lowangen und reisen durchs Svellttal.
22.	Mirhamionetten des KdH öffnen den Orks das südliche Tor. Nachts schleichen sich die Schwarzpelze über die Fuchsbrücke in die Stadt.
Ab dem 22.	Straßenschlachten und Plünderungen in Lowangen.
25.	Ein wütender Mob stürzt Lowangens Rat und Magistrat.
Ab dem 27.	Rat und Magistrat formieren sich unter Federführung des KdH neu.
<u>Ingerimm</u>	
Monatanfang	Konfrontation zwischen Desideria und den Helden. Nur ein Einschreiten Tsathalans wendet das Blatt zu ihren Gunsten. Kaiser Renos Armee sichert den Helden Hilfe zu.
Ab dem 10.	Die Helden erreichen den Belagerungsring um Lowangen und planen mit Otho die Befreiung der Stadt.
Ab dem 11.	Svelltarmee und Patrioten besiegen die Orks.

Das Zeichen der Verschwörer



Das bosparanische „**Impera imperator destinatus**“ bedeutet sinngemäß „Herrsche, denn zum Herrscher bist du bestimmt“.

6 TaP* in *Magiekunde* oder 9 TaP* in *Philosophie*: Sieben Schlangen umkränzen, als Metapher für den erhabenen Geist des Magiers, das Hexagramm der Elemente, das die stoffliche Welt repräsentiert.

Othos Karte

