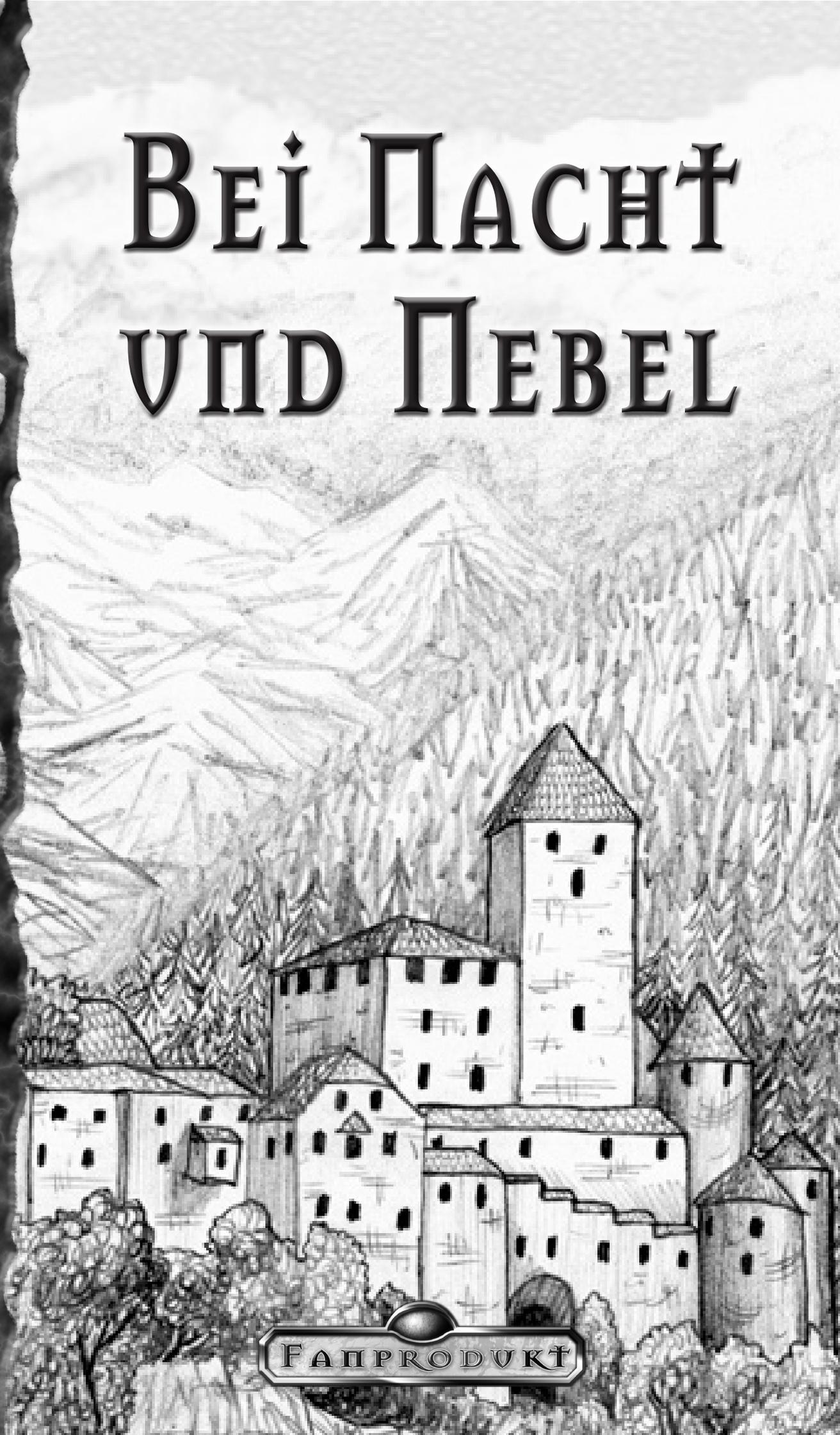


EIN UNOFFIZIELLES GRUPPENABENTEUER  
FÜR 3-5 EINSTEIGER HELDEN VON MICHAEL BERENS

FANPRODUKT

# BEI PACHT UND PEBEL

FANPRODUKT





BEI NACHT UND NEBEL



**GESAMTREDAKTION**  
MICHAEL BERENS

**LEKTORAT**  
IRENE BERENS

**COVER**  
KERSTIN HERZMANN

**INNENILLUSTRATIONEN**  
KERSTIN HERZMANN, JENNIFER S. LANGE

**PLÄNE**  
MICHAEL BERENS

Dieses Werk enthält Bilder und Grafiken  
aus dem DSA-Fanpaket

Copyright © 2011/2012 by Michael Berens

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE  
AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien &  
Spiel Distribution GmbH.  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Copyright © 2011 by Significant GbR für die Marke DAS  
SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,  
Kramer, Neigel für die Inhalte.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind  
eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien  
und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vor-  
herige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel  
Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-  
Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum  
Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese  
Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten  
Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles  
Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb ent-  
sprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument  
stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei  
kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen zu diesem Abenteuer wenden Sie sich an  
[Michael-Berens@arcor.de](mailto:Michael-Berens@arcor.de)



# BEI NACHT UND NEBEL

ZWEITER TEIL DER LOSEP GESCHICHTE UM DIE BARONIN  
JUPIVERA VON STURMFELS

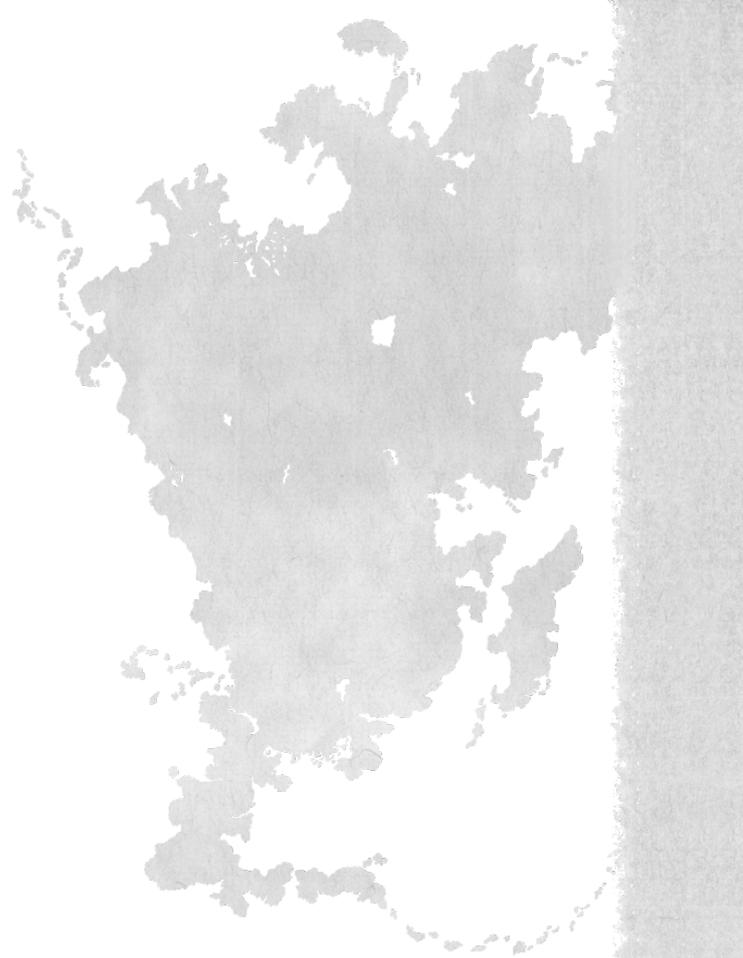
Ein KURZES DSA GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 HELDEN NIEDRIGER ERFAHRUNG  
VON MICHAEL BERENS

DIESES ABENTEUER KAM IN LEICHT GEKÜRZTER FORM AM  
ULISSES AUTORENWEITBEWERB 2010 ZUM THEMA „DUNGEON“ TEIL

EIN BESONDERER DANK GILT JENNIFFERS. LANGE FÜR DIE PORTRÄITS VON LEON UND JUPIVERA.  
WEITERE BILDER VON JENNIFFER FINDET IHR UNTER [HTTP://RAPARH.DEVIARTART.COM/](http://ra parah.deviartart.com/)

# Í Π Η Α Λ Τ

<b>Είπλείτυπ</b> .....	5
ΑΒΕΠΤΕΥΕΡΗΠΤΕΡGRUΠD .....	5
DAS ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ_ΙΜ ÜBERBLICK .....	6
DIE HELDEN DES ΑΒΕΠΤΕΥΕΡS .....	6
<b>Βεί τΑΓ ...</b> .....	7
ΙΠ FERDOK .....	7
ΙΠ DİE BURG .....	8
<b>... υΠD ΒΕί ΠΑΧΤ</b> .....	9
DİE SUCHE .....	9
DAS VORGEHEN .....	13
DİE ΑΜΤSÜBERNAHME .....	14
DAS FİPALE .....	14
ZU GÜTERLETZT .....	15
<b>DRAMATİS PERSONAE</b> .....	16
<b>KARTEH DER BURG</b> .....	19



# EINLEITUNG

Dieses Werk hat im Jahr 2010 am Ulisses Autorenwettbewerb zum Thema „Dungeon“ teilgenommen. Allerdings war, gemäß den Anforderungen, die Zeichenzahl auf 60000 begrenzt, wodurch es mir fast unmöglich wurde, ein fertiges Werk einzureichen, denn irgendwie wurden die Zeichen immer mehr und die verbliebene Story kaum weniger. Zu guter Letzt musste ich nicht nur den Schluss des Abenteuers stark vereinfachen, wodurch einige Teile kaum über eine Skizze hinaus gelangt sind, sondern auch noch 4000 Zeichen aus einem recht kompakten Text kürzen. Das verbliebene Werk erfüllte nun zwar die Voraussetzung, erreichte aber nicht mehr das Finale des Wettbewerbs. Dies hier ist nun die leicht überarbeitete Version mit 74000 Zei-

## ABENTEUERHINTERGRUND

Vor etwa fünfundzwanzig Götterläufen heiratete der angesehene, junge Adelspross Adelbrand von Mersingen ä. H., Erbe der Baronie Natterstein, die Tochter des Landvogts von Eisenhütt, Rovena von Sturmfels. Auch wenn die Ehe, wie oft in diesen Kreisen, politisch motiviert war, so war sie doch glücklich und binnen weniger Jahre wurden dem jungen Paar drei Kinder geboren. Doch bei der Geburt des vierten Kindes kam es zu Komplikationen, und so sehr sich die Medici auch bemühten, sie konnten nicht Mutter und Kind aus Borons Armen reißen. So kam es, dass der junge Baron plötzlich Witwer war und vier kleine Kinder aufziehen sollte, von denen das Älteste gerade einmal sieben Götterläufe zählte.

Noch von Trauer niedergeschlagen und mit der ungewohnten Situation überfordert, suchte er Rat und Trost bei seiner ebenfalls seit kurzem verwitweten Schwägerin, Junivera von Sturmfels, deren Mann, der Baron von Schwarzenheim, in einem bedeutungslosen Grenzgefecht mit einigen Novadis den Tod gefunden hatte. Kurzerhand zog Junivera mit ihrem kleinen Sohn nach Garetien, um bei ihrem Schwager zu leben.

Vielleicht lag es daran, dass Junivera ihrer Schwester sehr ähnlich sah und der Baron den Tod seiner geliebten Frau nie wirklich verwunden konnte, vielleicht aber auch daran, dass Junivera als Zweitgeborene es früh gelernt hatte, um eine gute soziale Stellung zu kämpfen, jedenfalls kamen sich die beiden langsam näher und gut einen Götterlauf später wurde auf Burg Natterstein erneut Hochzeit gefeiert. Aus dieser Ehe gingen schließlich weitere zwei Kinder hervor.

Auch wenn der Baron nie einen Unterschied zwischen seinen Kindern machte und selbst Juniveras ältesten Sohn, seinen Nefen, wie ein eigenes Kind behandelte, so galt Juniveras Sinnen immer nur ihren eignen Nachkommen, während sie den anderen Kindern gegenüber lediglich die Mutter spielte.

Schon früh war klar, was aus den älteren Kindern werden sollte, während den Nachgeborenen ein Leben als land- und mittellose Höflinge drohte. Daher war es seit langem Juniveras Plan, irgendetwas zu unternehmen, um ihren Söhnen ein Stück vom Kuchen zu sichern.

Die Gelegenheit bot sich schließlich vor knapp einem Jahr, als die älteste Tochter verheiratet werden sollte. Junivera beschloss, ganz entgegen des Familienverständnisses derer von Mersingen,

chen, wobei es teils immer noch stark skizziert ist und von Ihnen, dem Spielleiter, etwas Vorbereitung erfordert.

Der größte Teil des zusätzlichen Textes entfällt auf den Schluss der Geschichte, insbesondere auf das alternative Finale. Ansonsten handelt es sich überwiegend um dieselbe Version, wie sie auch den Juroren vorlag.

Doch nun viel Vergnügen bei der Lektüre und Ausgestaltung dieses Werkes.

*Michael Berens*

*Höchstädt, Januar 2011*

gegen die eigenen Nichten und Neffen vorzugehen und diese aus dem Weg zu räumen. Doch all diese Pläne schlugen fehl, sowohl der inszenierte Überfall auf den zweiten Sohn Leon, der inzwischen als Knappe der Göttin seinen Dienst für Rondra verrichtete, als auch der inszenierte „Jagdunfall“ des ältesten Sohns und Erben Praioshard. Der Giftanschlag gegen die Braut traf nur den Bräutigam und so wurde Junivera schließlich überführt. Doch der Baron, besorgt um das Ansehen seiner Familie und um den Ruf des Hauses von Mersingen, wahrscheinlich auch unfähig, nochmal den Verlust seiner Frau zu ertragen, ließ Gnade walten und stellte seine intrigante Gattin lediglich unter Arrest (Nachzulesen und Mitzuerleben im Abenteuer „Barone, Ritter und Intrigen“).

Doch kürzlich gelang Junivera die Flucht von Burg Natterstein. Inkognito gelangte sie nach etlichen Tagen auf die Burg ihres verstorbenen Mannes, wo sich seit geraumer Zeit ihr ältester Sohn Lucardus auf die Übernahme seines Erbes vorbereitet. Lucardus, von anderem Schlage als seine Mutter, konnte deren Taten allerdings nicht gutheißen und wollte ihr keinen Unterschlupf gewähren. Dabei verkannte der Jüngling die tatsächlichen Machtverhältnisse, denn noch war er nicht offizieller Baron und die Mehrheit der Wachen und Bediensteten stand auf der Seite seiner Mutter, die den Sohn, widerwillig, aber ohne großes Zögern, in den Kerker werfen ließ. Um nicht den Vogt und den Geweihten der Burg gegen sich aufzubringen, ließ sie ihren Sohn aber nur insgeheim einsperren und behauptete, er hätte eine schwere Krankheit. Somit wissen außer ihr nur vier Wachen ihres Vertrauens, was mit Lucardus wirklich geschehen ist, obwohl der ein oder andere vom Personal etwas ahnt. Natürlich gedenkt sie nicht, dem eigenen Sohn etwas anzutun, aber momentan benötigt Junivera Zeit, um neue Pläne schmieden zu können.

Etwas ist bei ihrer Flucht aber misslungen: Ihre beiden jüngeren Söhne, Aurentian und Bosper, musste sie zurück lassen. Daher hat sie einen Magier engagiert, der die beiden zu ihr bringen und nach Möglichkeiten sinnen soll, wie Junivera ihren guten Ruf wieder herstellen kann, um sich vor einem möglichen Reichsgericht, zumindest aber vor dem restlichen Adel, als tatsächliches Opfer präsentieren zu können. Schließlich muss sie an die Zukunft denken und mit kaum über vierzig Götterläufen ist es noch nicht zu spät für eine weitere, vorteilhafte Ehe.

# DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Geschichte beginnt in Ferdok, der zweitgrößten Stadt im Königreich Kosch. Die Helden treffen dort auf Praioshard und Leon von Mersingen ä. H., die in Begleitung eines Dieners unterwegs sind, um ihre Stiefmutter und Tante, Junivera von Sturmfels, dingfest zu machen. Die Brüder sind allein unterwegs, da ihr Vater, der Baron von Natterstein, unbedingt einen Skandal vermeiden möchte und daher weder Soldaten schicken, noch das Reichsgericht anrufen kann, doch scheint ihre Mission fast aussichtslos zu sein, denn wie sie erfahren haben, hat sich ihre Tante inzwischen auf die Burg ihres Sohnes, Lucardus von Mersingen m. H. zurückgezogen. Die Burg liegt gut geschützt an den Hängen der Koschberge und verfügt über zu viele Wachen, als dass es die Baronssöhne mit diesen aufnehmen könnten. Zudem wünscht ihr Vater ein diskretes Vorgehen, nur ist den beiden Kämpfern noch keine praktikable Lösung eingefallen. Natürlich werden die Helden den beiden jungen Recken helfend unter die Arme greifen, sei es für Ruhm und Ehre, oder für eine in Aussicht gestellte Belohnung.

Nach wenigen Tagen erreicht man Burg Schwarzenheim, gelegen an den Hängen der Koschberge. Nachdem die Burg von außen ausgekundschaftet wurde, ist es an der Zeit, auf die eine oder andere Weise bei Nacht und Nebel in die Burg einzudringen. Dort trennen sich die beiden Gruppen. Während Praioshard und sein Bruder dafür sorgen wollen, dass keine Wachen die Suche stören, dürfen die Helden die Burg erkunden, um die Baronin ausfindig zu machen. Der Weg durch die Burg bietet so manche Gefahr, doch schließlich nähert man sich dem Ziel, nur um dort auf die beiden Brüder zu treffen. Die Überraschung ist groß, und umso mehr, als dass die beiden die Helden noch

nie getroffen haben wollen. Tatsächlich handelt es sich um die echten Brüder Praioshard und Leon, während die beiden anderen deren Halbbrüder Aurentian und Bosper sind, die, vorübergehend verwandelt, unter falschem Namen und Aussehen zu ihrer Mutter gebracht wurden. Auch der Diener war nicht echt, sondern in Wirklichkeit der Magier, der im Dienste Juniveras die Kinder zu deren Mutter bringen sollte. Dabei hat dieser die Möglichkeit genutzt, ein paar Unbeteiligte in die Burg zu bringen, um diese als Attentäter unter den Augen des Geweihten festnehmen lassen zu können, oder sie gleich zu Boron zu schicken. Natürlich müssen die Helden nun davon ausgehen, dass Junivera informiert wurde und dass man ihnen eine Falle stellen wird.

Es gilt nun, Lucardus zu finden und zu hoffen, dass dieser nicht in die Machenschaften seiner Mutter eingeweiht ist, denn der Erbe der Burg hatte vor wenigen Tagen sein einundzwanzigstes Tsafest, womit er den Ritterschlag erhalten und das Erbe antreten kann, was Junivera der Unterstützung der meisten Burgbewohner berauben würde.

Unter ständiger Furcht vor Entdeckung müssen die Helden nun Kontakt zu mehreren Bediensteten aufnehmen, um Lucardus' Aufenthaltsort in Erfahrung zu bringen, und den Erben schließlich aus dem Kerker zu befreien.

Nach der Ausrufung Lucardus' zum neuen Baron ist Junivera mit ihren Getreuen plötzlich in der Minderheit und verbarrikadiert sich im Wohnturm, zusammen mit ihren Söhnen und dem Magier. Dort eingedrungen, kommt es schließlich zum letzten Kräftemessen der beiden Parteien.

## DIE HELDEN DES ABENTEUERS

Wie Sie bei der Lektüre der Handlungsbeschreibung schon gemerkt haben dürften, eignen sich einige Heldentypen wenig für das Abenteuer. Da es nichts zu lachen gibt, sind Schelme eigentlich fehl am Platz (es sei denn, Sie wollen ein parodistisches Abenteuer präsentieren). Ebenfalls ungeeignet sind alle Charaktere, deren Verhaltenscodex ein heimliches Vorgehen verbietet. Natürlich sollte auch nicht einer Ihrer Helden der Lehensherr der Burg sein, denn das könnte das Abenteuer deutlich verkürzen.

Das Abenteuer ist für eine Gruppe eher unerfahrener Helden

gedacht, die noch nicht über eine nennenswerte Reputation verfügen. Natürlich können Sie auch erfahrenere Helden zulassen, nur dürfen diese nicht in der Lage sein, es mit allen Wachen der Baronin und deren Magier alleine aufzunehmen.

Die Geschichte spielt zwar eigentlich in aktueller Zeit (nach dem Jahr des Feuers) im Königreich Kosch, es spricht aber wenig dagegen, das Abenteuer in die Vergangenheit zu verlegen, oder den Schauplatz zu wechseln, da auf neuere, aventurische Ereignisse kein Bezug genommen wird.

# BEI TAG ...

## IM FERDOK

Es mag viele Gründe geben nach Ferdok zu reisen. Möglicherweise sind die Helden nur auf der Durchreise und kommen gerade von der Reichsstraße 6 aus Richtung Gareth, oder die Gruppe ist gerade mit einem Flussschiff angekommen, das den Großen Fluss befährt. Vielleicht wollen Ihre Recken aber auch einmal eine Führung durch die berühmte Brauerei unternehmen, oder einfach dem legendären Gerstensaft zusprechen, der hier gebraut wird (und natürlich billiger ist, als in der Ferne, wohin man ihn erst exportieren muss). Eventuell wollen die Helden auch nur die Beschaulichkeit einer kleineren Stadt genießen, in der das Leben nicht so hektisch verläuft, wie in der Großstadt. Kurzum, es bleibt Ihnen als Meister überlassen, warum sich die Helden gerade in der Stadt aufhalten. Irgendwann, während ihres Aufenthaltes, wird es zu folgender Szene kommen:

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist ein wunderschöner Frühlingstag in der kleinen Grafenstadt am Großen Fluss. Die Koschammern singen, ebenso ein paar bunt gekleidete Spielleute, die sich mit ihren Instrumenten am Marktplatz eingefunden haben. Über allem liegt der leichte Hauch von Gerstenmalz, der mit dem Wind von der Brauerei herüber geweht wird. Noch unentschieden, ob ihr schon so früh am Tag dem hiesigen Gerstensaft zusprechen sollt, oder ob eure Barschaft einen Einkaufsbummel an den Marktständen erlaubt, wird euch die Entscheidung plötzlich aus der Hand genommen.

„Bürger! Auf ein Wort!“, spricht euch ein Herr, der augenscheinlich von Stand ist, an. In seiner Begleitung befinden sich ein ältlicher Diener und ein junger Rondrageweihter, der kaum alt genug erscheint, um bereits die Weihen erhalten zu haben.

Der Herr, der selber kaum 25 Götterläufe zu zählen scheint, stellt sich als Praioshard von Mersingen ä. H. (älteres Haus) vor, Sohn und Erbe des Barons von Natterstein in Garetien. Der Geweihte ist sein Bruder Leon. Den Diener vorzustellen macht er sich nicht die Mühe. Nach ein paar Floskeln überlässt er es, auf ein herrisches Handzeichen hin, dem Diener, sein Anliegen vorzubringen. Der Geweihte sagt dabei kein Wort, was sich auch während des Gesprächs nicht ändern wird. Sollte einer der Helden den jungen Priester ansprechen, oder deswegen nachfragen, wird ihnen der Diener erklären, dass der junge Herr einen heiligen Eid geschworen hat, bis zur Erfüllung der gemeinsamen Queste nicht zu sprechen, es sei denn mit dem blanken Stahl.

Der Hintergrund des Schweigens ist, dass der Diener in Wirklichkeit ein Magier im Auftrag der Baronin Junivera von Sturmfels, der intriganten Gemahlin des Barons von Natterstein, ist, der den Auftrag hat, die beiden leiblichen Söhne der Baronin nach Burg Schwarzenheim in den Koschbergen zu bringen. Zu diesem Zweck hat er den beiden mittels des Zaubers Transmutare das Aussehen ihrer älteren Halbbrüder verliehen, zumindest so gut wie es ihm möglich war. Den älteren Sohn, Aurentian, der bereits fast 15 Götterläufe zählt, hat er in den Baronieerben Praioshard verwandelt und dieser ist durchaus in der Lage, seine Rolle für den Laien überzeugend darzustellen. Der jüngere

Sohn, Bosper, wurde zu Leon. Da dieser aber erst gut zwölf Götterläufe zählt, war es fast unmöglich, diesem ein überzeugendes Aussehen, insbesondere die nötige Größe zu verleihen. Über all das kann das Trio durchaus hinweg täuschen, aber an Bospers kindlicher Stimme konnte der Magier nichts ändern. Daher wurde Bosper/Leon zum unbedingten Schweigen verpflichtet. Der Knabe ist alt genug, um zu wissen worum es geht und wird daher dieses Schweigen auch nicht brechen, solange Fremde in der Nähe sind.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Diener, dessen Namen ihr noch immer nicht erfahren habt, hebt zu einer längeren Erklärung an:

„Vor etwa einem Jahr wurden die konspirativen Umtriebe der Gattin unseres Barons offenbar. Sie versuchte auf Kosten der älteren Kinder, die aus des Barons erster Ehe stammen, die eigenen Söhne in der Erbfolge nach vorne zu bringen. Dabei schreckte sie auch vor Anschlägen gegen die eigenen Verwandten nicht zurück. Zwar gab es mehrere Tote, aber die Familienmitglieder blieben durch eine phexische Fügung verschont. Die Baronin wurde schließlich dingfest gemacht und von ihrem Gatten unter Hausarrest gestellt. Doch vor wenigen Wochen gelang ihr überraschend die Flucht von Burg Natterstein. Seitdem ist der Baron in Sorge, dass sein intrigantes Weib weitere Schande auf das ehrenwerte Haus von Mersingen bringen könnte, sei es durch weitere, verderbte Taten, oder durch Lügen, die sie gegenüber einflussreichen Personen verbreiten könnte. Da diese Geschichte bislang zum Glück geheim geblieben ist, kann der Baron natürlich keine Soldaten schicken, oder ein Reichsgericht anrufen, ohne einen Skandal zu offenbaren, der morgen schon im Aventurischen Boten zu lesen wäre. Daher haben sich die ältesten Söhne des Barons alleine auf den Weg gemacht, ihre Stiefmutter festzunehmen und sie unauffällig nach Natterstein zurück zu bringen.“

Das Problem, das sich im weiteren Gespräch offenbart, ist, dass man inzwischen herausgefunden hat, dass sich die Baronin auf der Burg ihres ältesten Sohnes Lucardus befinden soll. Die Burg liegt an den Ausläufern der Koschberge, besitzt hohe Mauern und etliche Wachen. Da Praioshard und Leon keine Männer der Heimlichkeit sind, scheint es unmöglich, in die Burg einzudringen und die Baronin ohne großes Aufsehen festzunehmen. Daher wendet man sich nun an Fremde, die so aussehen, als könnten sie hilfreich sein. Ruhm und Ehre sollten natürlich genug Lohn sein, aber auf Nachfrage, oder wenn die Helden zu zögerlich sein sollten, wird der Gruppe auch eine Belohnung von 20 Dukaten pro Person versprochen, was angesichts von etwa zehn Tagen Arbeit, der größte Teil davon eine ungefährliche Reise, ein fürstliches Salär ist.

Das Ganze ist natürlich lediglich eine List des Magiers, der neben seiner eigentlichen Aufgabe noch die Möglichkeit sieht, einen Übergriff auf die Baronin zu inszenieren. Dieser soll natürlich misslingen, damit seine Herrin ein paar greifbare „Beweise“ für ihre Unschuld in die Hände bekommt, und was wäre besser geeignet, als ein paar gedungene Schurken, die von ihrem Gat-

ten ausgesandt wurden, um ihr nach dem Leben zu trachten. Da er natürlich nicht die Absicht hat, etwas zu bezahlen, kann die versprochene Belohnung auch höher ausfallen, wenn es als Köder nötig sein sollte.

Ist man sich einig geworden, kann die Reise beginnen. Die Gruppe reist zusammen mit dem nächsten Flussschiff nach Uztrutz, was etwa zwei Tage dauert, von dort aus zu Fuß weiter

nach Norden in die kleine Baronie Schwarzenheim, was weitere zwei Tage benötigt. Von aufsehenerregenden Ereignissen, insbesondere Kämpfen, während der Reise sollten Sie als Spielleiter Abstand nehmen, da dabei zu leicht die Tarnung der beiden Knaben auffliegen könnte, denn beide sind natürlich nicht gerade erfahren und schon gar keine ausgebildeten Kämpfer.

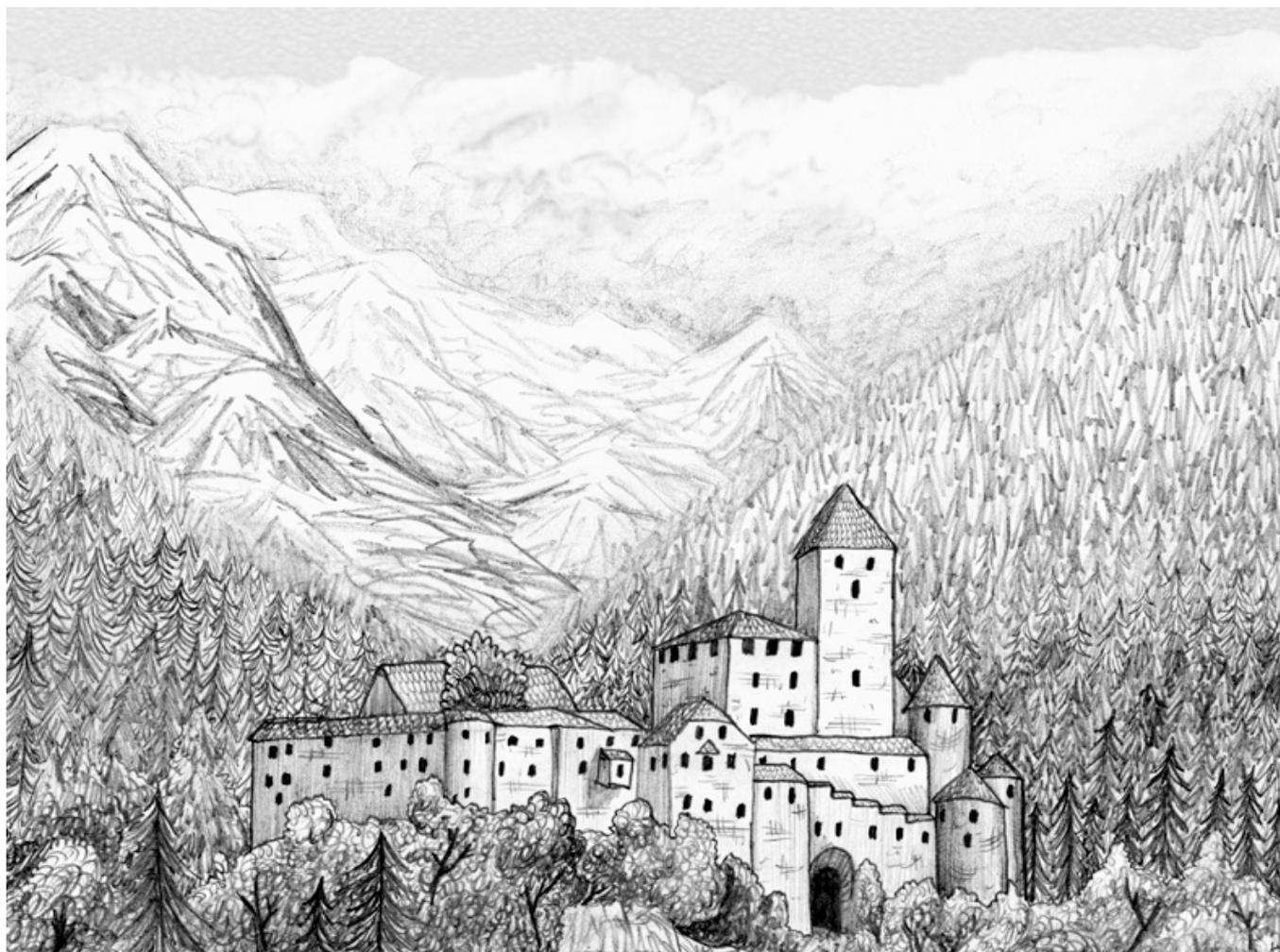
## IN DIE BURG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nach vier Tagen Reise erreicht ihr endlich die Burg Schwarzenheim, gelegen auf einer Anhöhe über dem gleichnamigen Dorf. Tatsächlich haben Praioshard und der Diener nicht zu viel versprochen. Steile Mauern erheben sich dort, wo der Berg am flachsten ist, dazu ein rondrianischer Bergfried mit rechteckigem Grundriss. Aber auch die Mauern um die restliche Anlage sind so hoch, dass es mehr als schwierig wäre, diese mit geeigneter Ausrüstung zu überwinden. Am Fuße des Bergfrieds erstreckt sich eine Vorburg. Es scheint, als müsste zunächst ein Plan ausgeheckt werden, um unerkannt in die Burg zu gelangen.

Es bietet sich an, zunächst die Burg aus sicherer Entfernung zu beobachten und so einen Überblick über die Wachen, Schicht-

wechsel und die generellen Möglichkeiten für ein Eindringen zu erhalten. Während dieser Zeit wird der Magier sich mittels eines Teleport zu seiner Herrin begeben und dieser Bericht erstatten. Junivera heißt den Plan ihres Untergebenen gut und beschließt, dass man den Helden im Palas eine Falle stellen wird, während der Magier die Söhne der Baronin direkt zu ihr bringen soll. Nach der Rückkehr des Magiers und etwa einem Tag an Spionagetätigkeit, ist es an der Zeit für das Eindringen in die Anlage. Dabei empfiehlt sich nach hinreichender Beobachtung der Klassiker, mit einem Heuwagen in die Burg zu gelangen und dann des Nachts in die Gebäude vorzudringen. Sollten die Helden hingegen über die Mauern klettern wollen, dürfen Sie es der Gruppe durchaus schwer machen. In eine derart geschützte Burg dringt man nicht einfach ein, wenn man nicht ein außerordentlich talentierter Recke ist und das sollte sich in der Anzahl und Schwere der Proben, die Sie dabei verlangen, widerspiegeln.



# ... UND BEI NACHT

## AUF DER SUCHE

Im Folgenden wird der Einfachheit halber davon ausgegangen, dass die Helden tatsächlich mit einem Heuwagen in die Burg gelangt sind. Haben Ihre Helden einen anderen Weg gefunden oder fahren sie den Wagen selber in Verkleidung, müssen Sie die nachfolgende Passage etwas abändern.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Trick mit dem Heuwagen hat besser geklappt als erwartet. Unter einem großen Haufen Heu verborgen fährt euch der Bauer aus dem Dorf durch mehrere Burgtore in den Hof der Festung. Doch kaum ist der Wagen zum Stillstand gekommen, hört ihr schon die Stimme eines Wachsoldaten:

„Heda! Bauer! Nicht so schnell! Was hat er geladen und wohin will er damit?“, hört ihr die misstrauische Stimme eines Soldaten.

„Nur Heu, der Herr. Nur Heu! Für die Pferde des jungen Barons“, entgegnet der Bauer. Doch das scheint den Wächter nicht von einer routinemäßigen Inspektion der Ladung abzuhalten. Plötzlich sticht er ein paar Male mit einer Hellearde ins Heu.

Verlangen Sie ruhig die eine oder andere Probe auf Gewandtheit, um den Stichen der Waffe zu entgehen. Da der Soldat nur den hinteren Teil des Wagens kontrolliert, werden die meisten Helden wohl ohnehin nicht in seiner Reichweite sein. Sollte einer der eher nachlässig ausgeführten und ungezielten Stiche dennoch einen Helden treffen, erhält der Held lediglich 1W6 Trefferpunkte. Entsteht dadurch Schaden, dürfen Sie noch eine Selbstbeherrschungprobe verlangen, die um die erlittenen SP erschwert ist, damit der Held nicht aufschreit. Da die Mission im ungünstigsten Fall hier bereits scheitern könnte, sollten Sie dafür sorgen, dass die Situation in jedem Fall glimpflich ausgeht. Der Wächter weiß natürlich nicht, dass die Helden und Söhne der Baronin in dem Wagen sind, denn der Magier konnte seiner Herrin lediglich berichten, dass er ein paar ahnungslose Opfer gefunden hat, die er in die Burg zu bringen gedenkt. Den Weg, den die Helden dafür wählen, konnte er aber zu diesem Zeitpunkt nicht nennen.

Ist diese Situation überstanden, stellt der Bauer den Wagen in der Nähe des Stalls ab, denn zum Abladen ist es bereits zu spät. Etwa eine halbe Stunde später ist es bereits dunkel und eine weitere halbe Stunde später können die Helden und deren Begleiter ungesehen ihr Versteck verlassen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Im Flüsterton, um nicht aufzufallen, spricht euch Praioshard an:

„Ich denke, es ist besser, wenn wir uns aufteilen, da ich nicht weiß, wo wir suchen müssen. Nehmt euch das große Gebäude gegenüber vor. Mein Bruder und ich werden den großen Turm durchsuchen. Gebt acht, dass ihr nicht entdeckt werdet. Es sind garantiert Wachen auf dem Bergfried, daher meidet den Burghof um jeden Preis! Sollten mein Bruder und ich in ein Gefecht verwickelt werden, dann versucht uns nicht zu helfen. Wir werden so viele Wachen

wie möglich binden, vielleicht gelingt euch dann die Flucht. Phex steh euch bei!“

Mit diesen Worten verabschieden sich die Drei, bevor sie im Schatten der Gebäude verschwinden, um sich dem großen, breiten Turm neben dem Bergfried zuzuwenden.

Die Helden sollten nun das große Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite untersuchen. Um nicht den gut einzusehenden Burghof zu überqueren, müssen sie aber schon auf dieser Seite der Burg die miteinander verbundenen Gebäude betreten. Die Suche nach der Baronin beginnt in Raum 1.

### **Raum 1:**

Ein schmaler Gang von 7x2 Schritt. Der Eingang liegt neben dem inneren Burgtor. An einer Wand hängt ein großes Wappenschild mit den Insignien der Baronie. Die Wände sind weiß gekalkt.

### **Raum 2:**

Dieser Raum von etwa 8x6 Schritt Größe ist offensichtlich ein Gerichtssaal. Ein erhöhter, längerer Tisch nimmt die Gegenseite ein, in der Mitte befindet sich eine Säule, an die offensichtlich Gefangene gekettet werden können. Eine Treppe führt in den ersten Stock. Auch in diesem Raum prangt das Wappen der Baronie an der Wand und unterstreicht das Privileg der hiesigen Herren, Recht zu sprechen.

*Spezielle Informationen:*

Wenn die Helden nicht vorhaben, den Holzhammer des Richters zu stehlen, oder die letzten Verhandlungsakten zu lesen, werden sie hier nichts von Interesse finden.

### **Raum 3:**

Dies ist die Amtsstube neben dem Gerichtssaal. Hier bewahrt der Vogt sämtliche Akten auf. Neben einem mächtigen Schreibtisch aus Hartholz finden sich hier diverse Regale mit Akten. Der Raum misst 5x4 Schritt.

*Spezielle Informationen:*

In dem Schreibtisch befindet sich ein verschlossenes Geheimschloß, das mit einer Sinnenschärfeprobe +5 entdeckt werden kann. Um es zu öffnen, bedarf es einer Probe auf Schloßerknackern, die um 6 Punkte erschwert ist. In dem Fach befindet sich die Privatkorrespondenz des Vogtes, aus der hervorgeht, dass der Vogt ein Mann von Ehre und Prinzipien ist. Diese Informationen werden den Helden zunächst wenig nützen, allerdings mag es zu einem späteren Zeitpunkt sinnvoll sein zu wissen, an wen man sich wenden kann, ohne sofort in den Kerker geworfen zu werden.

### **Raum 4:**

Dies ist ein Wohnraum von etwa 8x5 Schritt Größe mit zwei Erkern. Die Einrichtung, bestehend aus zwei bequemen Lehnstühlen, einem Tischchen, Bücherregalen und Wandteppichen zeugt von Wohlstand. Decke und Wände, so sie nicht von den Gobelins verdeckt sind, sind getäfelt.

### *Spezielle Informationen:*

Natürlich ist es möglich, den silbernen Kerzenständer, oder die Prunkausgabe von „Schlösser des Mittelreichs“ zu entwenden, nur wird es sich im weiteren Verlauf nicht gerade vorteilhaft auswirken, so schweres Gepäck mit sich herum zu tragen. Sollte tatsächlich ein Held von Gier getrieben hier etwas einstecken, dürfen Sie im weiteren Verlauf die Schleichenproben für diesen Helden um zwei Punkte erschweren.

### **Raum 5:**

Ein weiterer Raum von etwa 8x5 Schritt. Hier ist das Schlafgemach des Vogtes Gilborn von Ammertal, der in einem großen Bett mit Baldachin nächtigt. Zudem befinden sich hier ein kostbar verzierter Schrank mit wertvollen Schnitzereien und Intarsienarbeiten, sowie zwei verschlossene Truhen. Die Wände und die Decke sind getäfelt.

### *Spezielle Informationen:*

Der Vogt hat keinen allzu tiefen Schlaf, daher sollten die Helden sich hier so leise wie möglich verhalten. Verlangen Sie ruhig Schleichenproben, die Sie aber nicht erschweren müssen, es sei denn, die Helden wollen sich den Schlafenden oder die Truhen aus der Nähe ansehen.

Die große Truhe (Schlösserknackern +4) enthält eine Sammlung von Waffen, die ihre besten Tage bereits hinter sich zu haben scheint. Es scheint sich dabei um Beutestücke diverser Feldzüge zu handeln, die großteils lediglich ideellen Wert für ihren Eigentümer besitzen. Die kleinere Truhe (Schlösserknackern +7) besitzt einen Mechanismus, der ausgelöst wird, wenn die Truhe nicht ordnungsgemäß aufgeschlossen (oder fachgerecht geknackt) wird. Misslingt die Schlösserknackernprobe, wird der Held von einem spitzen Dorn in die Hand gestochen (2 SP). Lassen Sie in diesem Fall den Helden ruhig in dem Glauben, dass er vergiftet wurde. Tatsächlich hat sich der Vogt seit Jahren nicht mehr die Mühe gemacht, die Falle an der Truhe mit Gift zu füllen, da es vom Personal und den Wachen niemand wagen würde ihn zu bestehlen. Die Truhe enthält die richterliche Amtskette und privaten Schmuck, sowie etwa 80 Dukaten in verschiedenen Münzen. Natürlich ist es möglich den Vogt zu bestehlen, nur wird es den Helden später schwer fallen, den Mann auf ihre Seite zu ziehen, wenn sie dessen gesamten Schmuck in den eigenen Taschen haben.

### **Raum 6:**

Ein geräumiges Treppenhaus von etwa 7x7 Schritt mit einem Ausgang zum Hof und einem Aufgang zum zweiten Stockwerk. Der große Schreck wird nicht ausbleiben, wenn die Helden den Raum betreten, denn an der Wand gegenüber steht ein Ritter in voller Montur.

### *Spezielle Informationen:*

Der „Ritter“ ist lediglich die Gestechrüstung des Vogts, die dieser seit Jahren nicht mehr angelegt hat. Außer einem gehörigen Schrecken ist hier nichts zu holen.

### **Raum 7:**

Dieser fünfeckige Raum misst etwa 6x5 Schritt in der Fläche. Die Täfelung an den Wänden lässt erahnen, dass der Raum einmal für Wohnzwecke genutzt wurde. Jetzt aber stapeln sich hier Fässer und Kisten. Etwas Interessantes gibt es hier nicht zu entdecken.

### **Raum 8:**

Ein langer Gang von rund 20x2 Schritt Länge. Am gegenüberliegenden Ende führt eine Treppe hinunter in den Burghof. Die

Wände sind einfach gekalkt. Der herrschaftliche Trakt ist dies sicher nicht.

### **Raum 9 – 12:**

Küchenräume, Speiseraum der Bediensteten und Waschküche. Hier gibt es nichts, was die Helden interessieren dürfte. Die Räume sind alle 5 Schritt breit und zwischen 5 und 8 Schritt lang.

### **Raum 13:**

Hier handelt es sich um einen Durchgangsraum von 3x4 Schritt Fläche. Auf einer kniehohen Truhe steht eine Vase aus Keramik.

### *Spezielle Informationen:*

Die Truhe ist defekt und dient daher lediglich als Abstellfläche. Wird die unverschlossene Truhe geöffnet, gibt das defekte Scharnier hässliche Knack- und Quietschgeräusche von sich. Die Truhe ist natürlich leer. Die auffälligen Geräusche werden natürlich ein paar Wachen auf den Plan rufen, vor denen sich die Helden in den anliegenden Räumen verstecken können, wenn sie rechtzeitig reagieren. Tun sie das nicht von sich aus, dürfen sie nach etwa einer Minute eine Sinnschärfeprobe ablegen. Bei 5 TaP\* wird ein Held rechtzeitig die nahenden Wachen hören können, so dass sich die Gruppe immer noch bequem in Sicherheit bringen kann. Gelingt keinem Helden eine derartige Probe, bleibt keine Zeit mehr sich in einen der bereits erforschten Räume zurück zu ziehen und der Gruppe bleibt nur die Flucht durch eine der vor ihr liegenden Türen.

### **Raum 14:**

Dies ist der Abtritt des Trakts. Der übel riechende Raum misst lediglich 1,5 auf 2,5 Schritt. Für Elfen und jeden anderen mit einem sensiblen Geruchssinn ist der Gestank derart unerträglich, dass sie diesen Raum unter keinen Umständen als Versteck nutzen werden, auch wenn dadurch die Gefahr für sich selbst und die Begleiter erhöht wird.

### **Raum 15:**

Dieser kleine Raum von 3x3 Schritt ist die Vorratskammer. Recht praktisch, wenn einem Helden gerade der Sinn nach Räucherwurst und Schinken steht, ansonsten allenfalls ein interessantes Versteck.

### **Raum 16:**

Der Raum misst etwa 6x4 Schritt. Die beiden Seiten sind durch Raumteiler nicht einzusehen. Dahinter befinden sich je ein Bett und eine einfache Truhe.

### *Spezielle Informationen:*

Selbstverständlich stehen die Betten hier nicht zur Verzierung, sondern sie sind die Schlafplätze der beiden Küchenmädchen. Der Schlafplatz zur Außenseite hin gehört der loyalen Küchenhilfe Birsel, während ihre opportunistische Zimmergefährtin Jule den Platz zum Burghof hat. Da es nicht ungewöhnlich ist, dass die Herrschaft auch zu später Stunde noch Wünsche hat, haben die Mädchen einen sehr leichten Schlaf, daher sind hier Schleichenproben +4 angemessen, wenn Birsel nicht aufwachen soll. Jule schläft etwas fester und erwacht nur, wenn auch eine Probe +1 misslungen wäre. Die Truhen sind zwar verschlossen, aber mit einer einfachen Schlösserknackernprobe zu öffnen. Allerdings enthalten sie nur einfache Kleidung und ein paar einfache Habseligkeiten, ohne nennenswerten Wert.

Birsel ist die Einzige, neben den Leibwachen der Baronin, die weiß, dass Lucardus im Kerker unter dem Bergfried gefangen gehalten wird, da sie zu später Stunde gesehen hat, wie der junge

Herr heimlich ins Verlies geschafft wurde. Seither schweigt sie aus Angst.

#### **Raum 17:**

Dieser Raum misst ebenso etwa 6 auf 4 Schritt und ist das Schlafgemach des Kochs. Im Gegensatz zu seinen beiden Gehilfinnen hat der Koch einen von Boron gesegneten Schlaf und erwacht selbst nicht, wenn sich die Helden beim Schleichen denkbar ungeschickt anstellen. Das heißt natürlich nicht, dass die Gruppe hier eine Kuslikana tanzen sollte, oder Keramikvasen zertrümmern kann, lediglich, dass der Koch auch bei misslungenen Proben, so die Probe nicht verpatzt wird, nicht erwacht. Allerdings könnte Birsel wach werden, wenn sich die Gruppe im Zimmer des Kochs zu ungeschickt anstellt. Der Raum beinhaltet ein Bett, einen Tisch, zwei Stühle und eine Truhe. Über dem Bett befindet sich ein kleines Glöckchen, das an einem dünnen Seil befestigt ist, welches in der Wand verschwindet. Aus diesem Raum führt keine weitere Tür. Die Helden werden sich einen anderen Weg in den Palas suchen müssen.

#### *Spezielle Informationen:*

Zwar reagiert der Koch kaum auf gewöhnliche Störungen, dafür ist er umso hellhöriger, wenn das Glöckchen klingelt, denn damit signalisiert ihm die Herrschaft, wenn es nachts etwas zu tun gibt. Die Truhe (Schlösserknackn +2) enthält die Habseligkeiten und Kleidung des Kochs, kaum etwas von Interesse, dafür einen recht wertvoll aussehenden Pokal vom Wettbewerb „Angbar kocht“. Offenbar hat der Koch dort vor Jahren den dritten Platz belegt.

#### **Raum 18:**

Dieser Raum von 5x10 Schritt Fläche ist lediglich vom Nebenraum 19 zugänglich, nicht jedoch vom Schlafgemach des Kochs. Wie alle weiteren Räume des Palas, ist er getäfelt, eine prächtige Kassettendecke überspannt den Raum und gibt ihm ein herrschaftliches Aussehen. An den Wänden hängen etliche manns hohe Spiegel in edlen Rahmen, die den Raum noch wesentlich größer wirken lassen, als er ist. Bis auf eine schön verzierte Truhe ist der Raum leer.

#### *Spezielle Informationen:*

Dieser Raum wird für festliche Anlässe genützt und dann nach Bedarf mit Tischen und Stühlen versehen. Die unverschlossene Truhe enthält lediglich saubere Tischtücher mit Spitzenrand, zweifellos wertvoll, aber im Moment völlig nutzlos.

#### **Raum 19:**

Dieser Raum ist etwas größer als Raum 18, da er einen Schritt breiter ist. Hier handelt es sich um den prunkvoll eingerichteten Rittersaal. Ein Kachelofen sorgt hier im Winter für Wärme. Auf dem polierten Holzboden liegen Teppiche, die offenbar aus dem fernen Mhanadistan stammen. An den Wänden hängen Wappenschilder und Waffen. Zudem besitzt der Raum eine Reihe sehr bequem aussehender Polstermöbel. Etwas Nützliches ist hier dennoch nicht zu finden, es sei denn, ein Held benötigt auf die Schnelle einen neuen Morgenstern. Die anderen Waffen hängen schon so lange an der Wand, dass die Klängen bereits stumpf geworden sind.

#### **Raum 20:**

Auch dieser Raum misst etwa 6x10 Schritt. Eine Treppe führt nach oben. An den Wänden hängen die Ahnen des Hauses, teils auf lebensgroßen Leinwänden dargestellt. Die meisten der Abgebildeten wirken mürrisch und streng. Die Farben der Bilder sind bereits stark nachgedunkelt, so dass man oft kaum mehr als

ein Gesicht auf schwarzem Grund erkennen kann. Mit weiterem Mobiliar hat man in diesem Raum gezeitigt, allerdings führt eine Tür von hier auf den Burghof.

Genau hier kommt es zu einer wichtigen Begegnung. Gerade als sich die Helden anschicken, sich der nächsten Tür zuzuwenden, kommen zwei Gestalten die Treppe herunter. Tatsächlich haben sie sich so leise bewegt, dass sie nicht zu hören waren. Die Überraschung ist groß, und zwar auf beiden Seiten. Denn die Fremden rufen nicht nach der Wache und greifen auch nicht zu den Waffen. Es handelt sich um Praioshard und Leon, und zwar um die echten Brüder, die genau das vorhaben, was der Magier den Helden Glauben machen wollte. Es wird sicher eine Weile der geflüsterten Erklärungen brauchen, was die Helden hier tun und vor allem, warum die beiden nicht im Wohnturm sind. Wenn den Helden schließlich klar wird, dass sie einer Intrige zum Opfer gefallen sind und dass man sie offenbar in eine Falle locken will, ist es an der Zeit, die Pläne des Magiers zu offenbaren. Plötzlich sind Stimmen vor der Außentür zu hören. Nicht sehr laut, aber laut genug, um alles zu hören:

„Verdammt! Diese Warterei geht mir auf die Nerven! Wann kommen die Idioten endlich?“

„Nur ruhig, Fredo! Es kann nicht mehr lange dauern. Wenn sie in den Raum des Pfaffen gehen, schnappen wir sie uns, so wie es der Magier gesagt hat.“

Dies sollte den Helden genug Warnung sein und ihnen deutlich machen, dass sie nicht die Jäger sind, sondern die Gejagten. Dass sich die Baronin ebenfalls in dem Gebäude aufhält, scheint nun mehr als unwahrscheinlich. Stattdessen ist hinter der Tür zu Raum 21 eine leise, aber energische Stimme zu hören:

„Bei dem Licht des Herrn! Einen Diener Praios zu dieser Stunde hierher zu zitieren und dann warten zu lassen ist eine Unverschämtheit!“

Nun ist es an der Zeit, den Plan zu ändern. Praioshard und Leon, der natürlich kein Schweigegeflübe abgelegt hat, können den Helden mitteilen, dass eigentlich ihr Vetter und Stiefbruder Lucardus der Herr der Burg ist. In dieser Lage scheint er die einzige Rettung zu sein, vorausgesetzt, er steckt nicht mit seiner Mutter unter einer Decke. In Ermangelung an Alternativen wird der Gruppe nichts anderes übrig bleiben, als nach Lucardus zu suchen und das Beste zu hoffen.

#### *Spezielle Informationen:*

Vielleicht fragen Sie sich, wie die beiden Recken in die Burg gekommen sind und warum man nicht auf demselben Weg verschwinden sollte. Die Erklärung ist die, dass die beiden sich, ähnlich wie die Helden, in die Burg hineingeschuggelt haben, und zwar mit Hilfe einiger Apfelfässer, die am selben Abend angeliefert wurden.

#### **Raum 21:**

Ein weiterer prächtiger Raum von 5x10 Schritt Größe. Hier wartet der Praiospriester Yeto Gerdenwald auf eine Zusammenkunft mit Junivera. Dass dies lediglich eine Falle für die Helden sein soll, weiß er natürlich nicht. Junivera gedenkt, die Helden unter den Augen des Priesters festnehmen zu lassen, um damit gleich einen glaubwürdigen Zeugen zu besitzen, der die Aussagen der Baronin bestätigen kann. Sollten die Helden so dumm sein, trotz der eindeutigen Warnung und entgegen besseren Wissens, den Raum zu betreten, schnappt die Falle zu und ein halbes Dutzend Gardisten stürmt in den Palas um die Helden festzunehmen. Innerhalb weniger Augenblicke kommen weitere sechs Gardisten hinterher. Auch der Praiospriester, der es versteht das Sonnenszepter zu schwingen, wird dann gegen die Helden kämpfen. Auch der Magier wird sich schließlich sehen lassen und mit seiner Magie in den Kampf eingreifen. Die-

sen Kampf dürften die Helden nicht gewinnen, womit sie der Baronin genau den Dienst erwiesen haben, den diese von ihnen erwartet hat. Praioshard und Leon wird man dann als Geiseln behalten, während den Helden kurzerhand der Prozess gemacht wird. Das Urteil wird erwartungsgemäß „Tod“ lauten.

**Raum 22:**

Ein Gang, analog zu Raum 1, nur ohne Wappen. Die Größe der folgenden Räume entspricht den Räumen im ersten Stock, wenn nicht anders angegeben.

**Raum 23:**

Dies ist die Dachkammer des Gerichtsgebäudes. Hier lagern alte Möbel, die niemand mehr braucht.

**Raum 24:**

Die Kammer über der Amtsstube steht vollkommen leer.

**Raum 25:**

Dieser Raum misst etwa 10x4 Schritt und beherbergt die beiden Stallburschen. Die Einrichtung ist minimalistisch, neben zwei sehr einfachen Truhen und Betten besitzt der Raum lediglich einen wackligen Tisch, zwei Stühle und ein Bildchen der Göttin Rahja an der Wand.

*Spezielle Informationen:*

Die Stallburschen Pagol und Gero, die hier schlafen, gehören zu den kleingläubigen Bediensteten (siehe Anhang). Den Raum unbemerkt zu durchqueren ist recht einfach. Eine einfache Schleichenprobe ist hinreichend. Die Truhen sind unverschlossen und beinhalten die klägliche Habe der beiden niederen Bediensteten.

**Raum 26:**

Auch dieser Raum misst ebenso wie Raum 25 etwa 10x4 Schritt. Neben einem Bett, in dem eine Person schläft, sind hier ein Schrank und ein Regal mit wenigen Büchern sowie Tisch und Stuhl zu finden.

*Spezielle Informationen:*

Dies ist die Kammer von Lucardus' Leibdiener Helme, der ebenso wie die Stallburschen nebenan zu den loyalen Personen zählt. Daher ist es nicht so schlimm, wenn er erwachen sollte. Eine einfache Schleichenprobe genügt, um ihn nicht zu wecken. Im Gegensatz zu den Stallburschen ist er, falls er geweckt wird, sogar bereit, den Helden zu helfen, wenn es nicht direkte Gefahr für Leib und Leben bedeutet. Dass der junge Herr seit Tagen krank sein soll, findet er sehr merkwürdig, allerdings weiß er nichts Konkretes. Dafür ist ihm aufgefallen, dass sich eines der Küchenmädchen seit Tagen auffällig verstört verhält. Im Schrank befinden sich drei Sätze Kleidung, sonst nichts. Seine wenigen Habseligkeiten von Wert, darunter 20 Dukaten (die gesamten Ersparnisse des Mannes), verwahrt der Diener in einer Schatulle unter seinem Bett.

**Raum 27:**

Dies ist wie der Raum darunter lediglich ein Treppenhaus. Hier steht allerdings keine Rüstung, nur eine große Vase mit getrockneten Schnittblumen. Allerdings schläft auf dem Boden vor der Vase ein recht großer Hund, dessen Ohren sich beim leisesten Geräusch aufmerksam aufstellen.

*Spezielle Informationen:*

Der Hund ist ein Tuzaker und hört auf den Namen Valpo. Er hat ein freundliches Gemüt, wird Fremde aber in jedem Fall anbellern (und damit die Wachen herbei locken), wenn er nicht

fachgerecht bestochen wird. Hier bieten sich diverse Fleisch- und Wurstprodukte aus der Speisekammer an. Hat der Hund ordentlich Beute gemacht, wird er die edlen Spender als seine Freunde betrachten. Damit sollte es für die Helden unumgänglich sein, zunächst das Erdgeschoss zu durchsuchen, denn natürlich haben die Helden keine Delikatesswürste und Gourmet-schinken auf so einer Mission dabei.

**Raum 28:**

Das Eckzimmer ist wie die meisten Räume in dieser Etage eine Schlafkammer. Neben Bett, Tisch, Stühlen und einer großen Truhe, befindet sich hier ein langes Regal mit ausgestopften Valpodignern.

*Spezielle Informationen:*

Da der Gärtner sehr hart arbeitet, hat er einen von Boron gesegneten Schlaf. Schleichenproben sind daher nur nötig, wenn sich die Helden den Schlafenden oder die Truhe genauer betrachten möchten und sind selbst dann noch um 2 Punkte erleichtert. Das ist auch gut so, denn der Gärtner ist Junivera treu ergeben und zählt daher zu den Feinden. Zwar wird er nicht gegen die sicher gut bewaffneten Helden kämpfen, wohl aber diese bei erster Gelegenheit an die Wachen verraten, so sich ihm die Möglichkeit bietet. Die Truhe ist verschlossen und mit einer Schlösserknackprobe +4 zu öffnen, wenn man nicht im Besitz des Schlüssels ist, der recht sorglos verwahrt zwischen den ausgestopften Tieren liegt. In der Truhe befindet sich neben der obligatorischen Kleidung ein hübscher Ring, der allerdings deutlich wertvoller wirkt, als er ist.

**Raum 29:**

Dies ist ein langer Gang, analog zu Raum 8.

**Raum 30 – 33:**

In dieser Reihenfolge: Das Zimmer der beiden Zimmermädchen Xinda und Turike (Opportunisten), die geräumige Kammer des Forstmeisters Ruadh Bruadh, eines gebürtigen Alberniers, der aber seit über zwanzig Götterläufen im Kosch lebt (Loyal), die kleinere Kammer des Schmieds Salix Xandor (Opportunist), sowie eine leere Kammer. In keinem dieser Räume ist etwas Nützliches oder Interessantes zu finden. Vorhandene Truhen sind sämtlich unverschlossen und beinhalten lediglich Kleidung und wertlose Besitztümer von eher ideellem Wert für ihre Besitzer. Schleichenproben in diesen Räumen sind nicht erschwert. Der Forstmeister gehört zu den wenigen Personen, die wissen, dass hier etwas nicht stimmt. Zwar weiß auch er nicht Bestimmtes, aber er glaubt, dass Lucardus Leibdiener etwas wissen müsste, der schließlich seinen Herrn sehr genau kennt.

**Raum 34:**

Hier handelt es sich um einen Durchgangsraum wie Raum 13.

**Raum 35:**

Dies ist ein weiterer Abtritt.

**Raum 36:**

Diese Abstellkammer beinhaltet vor allem Putzeimer, Besen und Lappen, sowie eine kleine Truhe mit Kernseife.

**Raum 37:**

Dieser Raum ist ausnahmsweise einmal kein Schlafzimmer, sondern ein Wohnraum. Neben einem niedrigen Tisch und einem einfachen Lehnssessel befinden sich hier Regale mit einigen Büchern, sowie etlichen Koschammernuhren. Ein bäuerlicher Schrank komplettiert die Einrichtung.

### *Spezielle Informationen:*

Dies ist der Wohnraum von Juniveras Leibdiener, der seit einigen Tagen das Privileg genießt, eine Wohnung mit zwei Räumen neben dem Palas zu bewohnen, natürlich nicht als Auszeichnung, sondern weil es für die Baronin bequemer ist, den Diener in Rufreichweite zu haben, wenn sie im Palas weilt. Allerdings wohnt sie dort nicht, denn der Palas dient schon seit hundert Jahren nur noch der Repräsentation. Alle herrschaftlichen Wohnungen befinden sich im Wohnturm neben dem Bergfried. Die Uhrensammlung ist die Leidenschaft des Dieners Wulf Glimmerdiek, der in seine Sammlung jeden ersparten Taler investiert.

### **Raum 38:**

Dies ist das Schlafgemach des Dieners mit einem Durchgang zum Palas. Die Einrichtung unterscheidet sich nicht nennenswert von der des anderen Dieners in Raum 26.

### *Spezielle Informationen:*

Der Diener hat einen tiefen Schlaf und erwacht nur, wenn eine Schleichenprobe -2 misslingt. Diese ist aber in jedem Fall nötig, um den Raum zu durchqueren, da dies der einzige sichere Weg in den Palas ist. Eine Schatulle mit Wertgegenständen liegt hier allerdings nicht unter dem Bett.

### **Raum 39:**

Müssten die Helden dem Raum einen Namen geben, würden sie ihn wahrscheinlich „Der grüne Salon“ nennen. Alles hier ist in Grüntönen gehalten, bei den Teppichen an der Wand angefangen, bis hin zum Kronleuchter aus grünem Kristallglas. An den Wänden, zwischen den Teppichen, hängen Jagdtrophäen, vom Hirschgeweih, bis zum präparierten Bärenkopf, der noch im

Tod bedrohlich die Zähne zeigt. Ansonsten ist der Raum leer.

### **Raum 40:**

In diesem Saal stehen ein gutes Dutzend Rüstungen an den Wänden. Jede davon ist ein Unikat und offensichtlich für teures Geld für einen bestimmten Träger maßangefertigt worden. Ein Krieger oder sonstiger Kämpfer mit Bezug zur Mittelländischen Rüstungsgeschichte, wird eindeutig erkennen können, dass die meisten Rüstungen schon sehr alt sind, teils aus der Zeit der Eslamidenkaiser. Auch wenn jede dieser Rüstungen ein kleiner Schatz ist, werden die Helden diesen, wohl oder übel, liegen lassen müssen.

### **Raum 41:**

Dies ist der obere Teil der Ahnengalerie und des Treppenhauses. Hier hängen weitere Portraits von längst verblichenen Baronen, Baroninnen und teils unglaublich fetten Kindern. Manche der Personen sind so unvoreilhaft dargestellt, dass sich die Helden fragen dürften, ob die Personen wirklich so hässlich waren, oder ob sie sich nur keinen besseren Maler leisten konnten. Eine schmale Treppe führt nach oben auf den Dachboden, wo es außer Ratten und Staub wenig zu finden gibt.

### **Raum 42:**

Hier befindet sich das Musikzimmer, das auf keiner Burg fehlen sollte. Zwar haben die momentanen Herrschaften nicht gerade eine musische Ader, weswegen der Raum auch nicht genutzt wird, die teils antiken und manchmal auch recht wertvollen Instrumente sind es aber gewöhnt selten gespielt zu werden. Auch diese Wertgegenstände sind natürlich nicht geeignet, um unauffällig unter den Mantel gesteckt zu werden.

## **DAS VORGEHEN**

Zunächst werden die Helden natürlich an die eigene Mission glauben, wissen sie doch nichts von den Intrigen des Magiers und der Baronin. Mit dem Zusammentreffen mit Praioshard und Leon in Raum 20 ändert sich das jedoch grundlegend. Plötzlich sind die Helden nicht mehr die Jäger, sondern die Gejagten, die nur davon profitieren, dass Junivera unbedingt den Praiospriester als Zeugen haben möchte, weswegen die Wachen schlichtweg abwarten.

Der nachfolgende Teil dreht die Verhältnisse einfach um. Plötzlich sind die Helden in Gefahr, ein Entkommen scheint unsicher zu sein. Erst wenn die Helden mit einigen Bediensteten Kontakt aufgenommen haben, wobei sie auch schnell an die falschen Personen geraten können, werden sie herausfinden, dass Lucardus tatsächlich im Bergfried gefangen gehalten wird. Dabei müssen die Helden schlussendlich mit dem Küchenmädchen Birsal sprechen und sie überzeugen, ihnen zu helfen. Lucardus' Diener kann die Helden auf das seltsame Verhalten des Küchenmädchens aufmerksam machen, während der Forstmeister die Gruppe lediglich zum Diener schicken kann.

Mit diesem Wissen können die Helden, zusammen mit den Brüdern, versuchen Lucardus zu befreien. Bleiben sie dabei immer nahe an den Mauern der vom Turm schlecht einzusehenden Seite, können sie unerkannt den Bergfried erreichen. Dennoch dürfen Sie es den Spielern ruhig etwas schwer machen, wenn Sie wollen. Es muss Ihrer Gruppe auch nicht klar sein, wie un-

gefährlich der Weg zum Turm ist, daher können Sie diesen Abschnitt durchaus spannend gestalten.

Das Schloss zum Turm ist natürlich verschlossen, kann aber mit einer Schloßerknackprobe +4 geöffnet werden.

Im Boden des Eingangsraumes befindet sich ein schmiedeeisernes Gitter, das den Eingang zum Kerker darstellt. Das dazugehörige Schloss ist deutlich einfacher zu öffnen als die Eingangstür. Mit einer Probe +1 lässt es sich überwinden. In dem finsternen Loch darunter befindet sich der junge Herr, der hochofren ist, seine Stiefbrüder, zusammen mit einigen tapferen Bediensteten, zu sehen. An der Wand befindet sich eine einfache Strickleiter, mit der Lucardus sein Gefängnis verlassen kann, so sie ihm herabgelassen wird.

Besonders viel Lärm sollte dabei nicht gemacht werden, da sich in den Räumen oberhalb des Eingangsbereichs Wachen aufhalten.

Lucardus kann den Helden nun alle Hintergründe und Umstände erklären, so sie ihm selbst bekannt sind. Da er vor wenigen Tagen im Kerker sein einundzwanzigstes Tsafest „feiern“ durfte, ist er eigentlich alt genug, die Amtsgewalt über die Baronie selbst zu übernehmen. Allerdings fehlt ihm dazu noch der obligatorische Ritterschlag, den ihm nur der Vogt geben kann, da er bei diesem seine ritterliche Ausbildung vollendet hat.

# DIE AMTSÜBERNAHME

Immer noch ist Heimlichkeit geboten. Der Vogt muss informiert werden, dass Lucardus gefangen gehalten wurde und nun seinen Ritterschlag benötigt, um die Amtsgeschäfte zu übernehmen. Zudem schadet es nicht, den Praiosgeweihten einzuweihen, der als Zeuge für die rechtmäßige Amtsübernahme auftreten kann. Dabei mag es nicht unerheblich sein, ob die Helden schon mit einem der beiden gesprochen haben und wie dieser erste Kontakt verlaufen ist. Ganz und gar unvorteilhaft wäre es nun, wenn der Vogt feststellen muss, dass man ihn beraubt hat, denn dann würde es deutlich schwieriger, den Mann zu überzeugen. Sind alle Beteiligten versammelt, erhält Lucardus endlich den Ritterschlag, worauf alle Bediensteten und Wachen im Burghof zusammen gerufen werden können. Diese wundern sich nicht

## DAS FINALE

Noch während die Menge jubelt und sich Lucardus als neuer Baron feiern lässt, verbarrikadieren sich die Getreuen der Baronin im Wohnturm. Nun ist es an der Zeit offen zu handeln, denn dass die Baronin untätig im Turm wartet, bis man ihrer habhaft werden kann, ist nicht zu erwarten. Die erste Möglichkeit besteht darin, sich den Weg zur Baronin freizukämpfen. Praioshard und vor allem Leon werden diese Variante bevorzugen. Dabei ist zu beachten, dass der Wohnturm recht gut verteidigt werden kann und nicht mehr als zwei Angreifer gleichzeitig ins Kampfgeschehen gegen die Leibwachen eingreifen können. Wenn die Helden einen besseren Plan haben, kann dieser Angriff auch den Brüdern und den loyalen Wachen überlassen werden. Andererseits dürfte es nicht unbedingt im Sinne des Barons von Natterstein sein, wenn hier viel Blut fließt, denn das würde sich kaum längere Zeit verheimlichen lassen. Ebenfalls möglich wäre eine waghalsige Kletterpartie an der Turmwand, um durch ein geöffnetes Fenster in die oberen Stockwerke eindringen zu können. Hierfür bedarf es eines geübten Fassadenkletterers, denn um ein Fenster zu erreichen, durch das man problemlos in den Turm gelangen kann, sind drei Kletterproben von Nöten, die jeweils um 7 Punkte erschwert sind. Da eine komplette Bergsteigerausrüstung hier wenig nützt, kann auch durch Ausrüstung kein Vorteil erlangt werden. Hat der Kletterer ein Seil dabei, können alle Nachfolgenden hingegen von drei Punkten Bonus profitieren.

Wie auch immer die Helden in den Turm gelangen, schlussendlich werden sie vor dem Zimmer der Baronin stehen.

Sollten Sie den Wohnturm genauso ausgestalten wollen, wie den übrigen Bereich, können Sie das gerne tun. Der Wohnturm hat vier Stockwerke zu jeweils vier Räumen. Hier finden sich unter anderem die Gemächer der Baronin und von Lucardus, die Wohnung und das Labor des Magiers, sowie die Praioskapelle und die Wohnung des Geweihten, sowie weitere Gästezimmer.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als ihr die Tür zum Zimmer der Baronin aufstoßt, erkennt ihr, dass ihr keinen Moment zu früh gekommen seid. Der Magier steht neben der Baronin und murmelt Worte der Macht, offenbar zu dem Zweck, die Baronin zu verzaubern. Auch Juniveras verbliebene Getreue sind im Raum. Als sie euch erblicken, stürzen sie sich auf euch, um ihrer Herrin so viel Zeit wie möglich zu verschaffen.

Statt Ihnen nun ein völlig vordefiniertes Finale zu präsentieren, sollen Sie an dieser Stelle die Wahl zwischen zwei Finalabläufen

wenig, zu solch ungewöhnlicher Stunde herbeigerufen zu werden. Als der Vogt ihnen verkündet, dass der junge Herr nun zum Ritter geschlagen wurde und ab sofort die Amtsgeschäfte übernimmt, sind die Reaktionen geteilt. Der größere Teil der Bediensteten jubelt seinem neuen Herrn zu, während die vier Leibwachen, der Leibdiener und der Gärtner sich unauffällig Richtung Wohnturm begeben.

Wie komplex und ausführlich Sie diesen Teil des Abenteuers, der hier lediglich grob skizziert wurde, gestalten wollen, bleibt Ihrer Wahl überlassen. Schön wäre es natürlich, wenn Sie den Ritterschlag und den Moment der Entscheidung, als sich die Bediensteten auf Lucardus Seite schlagen, etwas ausführlicher darstellen.

haben, die Sie gemäß Ihrer und Ihrer Gruppe Vorlieben auswählen können.

### **DER KLASSISCHE ENDKAMPF**

Diese Version des Finales können Sie wählen, wenn Sie und Ihre Gruppe eher „bodenständig“ spielen:

Präsentieren Sie Ihren Spielern einen spannenden Endkampf, in den nach wenigen Aktionen auch der Magier eingreift. Die Baronin verwandelt sich derweil binnen der nächsten 10 Aktionen in einen Adler, der schließlich durch ein geöffnetes Fenster entkommt. Dieser Triumph wird den Helden also verwehrt bleiben. Daher gönnen Sie ihnen einen Erfolg gegen den Zauberer und die restlichen Schergen. Platzieren Sie daher im Raum genügend Gegner und passen Sie ruhig die Spielwerte der Feinde an die Fähigkeiten Ihrer Gruppe an. Der Magier wird vornehmlich mit Zaubern kämpfen, wobei er schnell zu wirkende Sprüche oder spontan auf halbe Zauberdauer modifizierte Sprüche bevorzugt. Der Magier wird bis zum Tod kämpfen, da er nicht mit Gnade rechnen darf, während die restlichen Feinde die Waffen strecken werden, wenn die Baronin entkommen ist und der Magier besiegt wurde. Möglicherweise wird er aber auch, wenn ihm die astralen Kräfte ausgehen, in den Nebenraum stürzen und Bospes oder Aurentian als Geisel nehmen, um für sich freies Geleit zu erpressen. Wie die Helden diese Situation lösen, oder ob der Magier entkommt, soll hier nicht weiter erörtert werden.

### **DER FULMINANTE ENDKAMPF**

Für Gruppen, die ein spektakuläres Ende zu schätzen wissen, unabhängig davon, wie unwahrscheinlich es eigentlich ist, gibt es auch noch ein deutlich aufsehenerregenderes Finale:

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gerade, als sich die Lumpen auf euch stürzen, geschieht etwas Seltsames: Der Magier macht zwei lange Sätze und stürzt sich in das brennende Kaminfeuer, während die Baronin einen silbernen Ring mit einem blauen Stein überstreift. Für einen Moment seid ihr durch eure Gegner abgelenkt, doch wenige Augenblicke später wird eure Aufmerksamkeit von anderen Dingen beansprucht: Die Baronin hat sich in ein Wesen aus reinem Wasser verwandelt, während der Magier, der gerade dem Kamin entsteigt, sich in eine Kreatur, die nur aus Flammen besteht, verwandelt hat.

Zugegeben, dieses Szenario ist gleichermaßen spektakulär wie unrealistisch. Woher hat der Magier den Ring, den die Baronin verwendet hat? Wieso beherrscht er einen Zauber mit Komplexität E und Verbreitung 2 auf mindestens TaW 18? Ehrlich gesagt, wir wissen es nicht. Daher sollten Sie auf diese Variante auch verzichten, wenn Ihre Gruppe zu denen gehört, die ständig Realismus fordert und die Situation gleich hinterfragen würde. Zudem hat dieses Finale noch einen gravierenden Nachteil: Die Baronin wird sehr sicher nicht entkommen können und möglicherweise sogar umkommen. Den bereits angedachten Nachfolger dieses Werks werden Sie dann leider nicht spielen können, es sei denn Ihnen fällt noch ein Weg ein, wie die Baronin dennoch überleben und entkommen kann, wodurch aber wahrscheinlich der Realismus ein weiteres Mal mit Füßen getreten wird. Natürlich werden die meisten Schergen der Baronin in diesen Elementarkampf nicht eingreifen, sondern schreiend die Flucht ergreifen. Es bleiben lediglich der Leibdiener, der einige Zaubereien des Magiers bereits erlebt hat, und ein hartgesottener Soldat zurück.

Diese haben es aber in sich. Der Magier, der nun wie ein Feuer-elementar zu behandeln ist, trägt zwar keine Rüstung oder Robe mehr, dafür machen alle auf Stichen oder Schnitten beruhenden Waffen bei ihm nur noch den halben Schaden, ebenso bei der Baronin, da Klängen durch den Feuer- bzw. Wasserkörper teilweise einfach hindurch gleiten. Bei beiden Gegnern erhöhen sich die INI und die GE um je 7 Punkte. Zudem ist die Baronin nun in der Lage, überall hindurch zu gelangen, wohin auch Wasser fließen könnte, also z.B. unter einer verschlossenen Tür hindurch (womit sie ihr eventuell doch noch die Flucht ermöglichen können). Der Magier hingegen macht bei jeder waffenlosen Attacke und selbst bei bloßen Berührungen 1W6 Feuerschaden. Wird er durch eine Waffe getroffen, so erhitzt sich diese merklich. Trifft ihn dieselbe Waffe dreimal, so ist die Waffe nun so heiß, dass der Held sie schlicht fallen lässt, um sich nicht die Finger zu verbrennen. Besitzt die Waffe hingegen einen Griff aus Holz, fängt dieser nach drei Treffern zu brennen an. Rein hölzerne Waffen fangen schon nach einem Treffer Feuer und können dem Magier dann keinen Schaden mehr anrichten. Bei beiden Gegnern gilt, dass sie in dieser elementaren Form keine Wunden erhalten können. Während der Magier, so er nicht zaubert, sich auf seinen feuerfesten Zauberstab verlässt, kämpft Junivera mit einem Rapier.

Die unmodifizierten Werte des Magiers entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Juniveras Werte in Elementargestalt:

**Rapier:** INI 18+1W6 AT 11 PA 14 TP 1W+3 DK N  
**LeP** 30 **AuP** 32 KO 11 RS 0\* GS 9 MR 5

\*) Sämtlicher Schaden durch Stiche und Schnitte wird halbiert.

## ZU GUTER LETZT

Ob der Magier nun entkommt, oder nicht, schlussendlich kehrt wieder Ruhe auf Burg Schwarzenheim ein. Die Helden haben entscheidend dazu beigetragen, dass der Plan der intriganten Baronin nicht aufgegangen ist, auch wenn sie entkommen konnte. Lucardus wurde befreit und als neuer Baron eingesetzt und ist den Helden in jedem Fall dankbar. Praioshard bedankt sich ebenso bei den Helden für ihre Mithilfe im Namen des ganzen Hauses von Mersingen. Wie hoch genau die Dankbarkeit solch einflussreicher Personen ausfällt, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Ein offizielles Belobigungsschreiben, oder eine welt-

Zugegeben, die Werte der Elementare sind nicht übermäßig bedrohlich. Dennoch sollten die Helden sichtlich beeindruckt sein, wenn zwei elementare Wesen mit unbekanntenen Fähigkeiten plötzlich vor ihnen stehen.

### STRATEGIEN DER GEGNER

Die Elementargegner spielen ihre Vorteile klar aus. So z.B. kann der Magier davon profitieren, dass die Waffen seiner Gegner überhitzen oder gar zu brennen beginnen, oder einen gestürzten Gegner kurzerhand durch eine Berührung anzünden, während die Baronin von der Fließfähigkeit ihres Körpers Gebrauch macht und lieber ohne Waffe woanders hinfließt, als sich einem starken Gegner zu stellen. Helden, die mit stumpfen Hieb- waffen ausgestattet sind, werden auf Geheiß der Baronin von den Schergen attackiert.

### STRATEGIEN DER HELDEN

Heiß und Kalt:

Nach zwei Schlägen auf den Magier ist eine Metallwaffe so heiß, dass sie als Ausprägung des Elements Feuer gilt. Wird nun ein Schlag gegen die Baronin geführt, erleidet diese den doppelten Waffenschaden, allerdings gilt immer noch die Resistenz gegen Klängenwaffen. Mit einem heißen Schwert kann also normaler Waffenschaden erzielt werden, mit einem Hammer doppelter Schaden. Nebenbei kühlt die Waffe dadurch auch wieder ab, wodurch der nächste Schlag wieder gegen den Magier geführt werden kann.

Antimaterie:

Nichts wirkt auf Feuer so vernichtend wie Wasser. Da die beiden Gegner gegensätzliche Elemente repräsentieren, können sie sich gegenseitig auslöschen. Eventuell kommt ein Held daher auf die Idee, die Baronin auf den Magier zu stoßen. Sollte den Helden diese Idee gleich zu Beginn kommen, dürfen Sie es durchaus durch angemessene Proben etwas schwerer machen.

Als überraschende Rettung in letzter Not gelingt dieser Plan aber auch ohne Proben.

Treffen die beiden Elementare aufeinander, so wird der Schwächere der beiden direkt ausgelöscht, während der Stärkere Schaden in Höhe der verbliebenen LeP des Schwächeren erhält. Um einen zukünftigen Plot nicht unnötig zu gefährden, ist der Magier immer der Schwächere, während die Baronin so stark geschwächt wird, dass sie den Kampf aufgeben muss (und allenfalls noch unter der Tür hindurch davon fließt).

liche Belohnung, wie etwa eine Waffe aus dem Arsenal, oder ein Instrument aus dem Musikzimmer im Wert von etwa **20-30 Dukaten** ist sicher angemessen. Einem Zauberkundigen kann stattdessen auch ein Buch aus dem Nachlass des Magiers vermacht werden.

Die Abenteuerpunkte dürfen Sie zwischen **150 und 200 AP** ansetzen, je nachdem, wie engagiert sich die Helden gezeigt haben.

Außerdem erhält jeder Held eine **spezielle Erfahrung** in Schlei- chen und sich verstecken, eventuell auch in Schlösserknacken.

# DRAMATIS PERSONAE

## JUNIVERA IRMELDA VON STURMFELS, BARONIN

*Erscheinung:* Die blonde Dame mit den grauen Augen ist noch nicht einmal vierzig Sommer alt. Ihr Auftritt ist immer stilsicher und elegant. Wenn die Helden ihr in diesem Abenteuer begegnen, werden sie hierfür jedoch kaum einen Blick haben.

*Hintergrund:* Junivera wurde bereits früh mit Baron Erlwulf von Mersingen m. H. verheiratet, von dem sie auch einen Sohn hat. Doch leider starb ihr Gatte, der auch Offizier der kaiserlichen Truppen war, bei einem unbedeutenden Gefecht mit plündernden Novadis nahe der Yaquirgrenze. Wenig später heiratete sie ihren Schwager, der nach dem Tod von Juniveras Schwester mit vier kleinen Kindern alleine war. Zu den Kindern konnte sie aber nie ein besonderes Verhältnis aufbauen, da ihr die eigenen Nachkommen stets wichtiger waren. Schon vor Jahren hat sie den Plan gefasst, die Kinder ihrer Schwester aus dem Weg zu räumen, um ihren eigenen Söhnen ein nennenswertes Erbe zu ermöglichen. Doch nachdem dieser Plan gescheitert war, wurde sie von ihrem Gatten auf dessen Burg unter Arrest gestellt, von wo aus sie erst vor Kurzem fliehen konnte.

*Kurzcharakteristik:* Meisterliche Intrigantin

*Herausragende Eigenschaften:* KL 17, IN 16, CH 16

*Besondere Vor- und Nachteile:* Schwer zu verzaubern, Verbindungen

*Herausragende Talente:* Überreden 14, Überzeugen 13, Menschenkenntnis 13, Tanzen 10, Betören 11, Etikette 11, Rechtskunde 8



## PRAIOSHARD GORWIG VON MERSINGEN, ERBE DES BARONS VON PATTERSTEIN

*Erscheinung:* Der älteste Sohn des Barons und künftige Erbe ist von eher kleinerer Statur und hat dunkles Haar. Er wirkt meist heiter und unbeschwert, kann aber auch ein echter Hitzkopf sein. In Samt und Seide kleidet er sich eher selten, da er für die Jagd und seine amourösen Abenteuer eher praktische Kleidung bevorzugt, die dennoch von Wohlstand zeugt. Auch auf dieser Mission ist seine Kleidung eher zweckmäßig. Zum Schutz trägt er lediglich einen Gambeson.

*Hintergrund:* Praioshard ist ein Hitzkopf und Draufgänger. Viel zu häufig stürzt er sich unüberlegt in Gefahren. Vor allem seine amourösen Abenteuer, bei denen er schon einige Ehemänner gegen sich aufgebracht hat, bringen ihn vermehrt in Schwierigkeiten. Unter anderem hatte er bereits mit etlichen verheirateten Damen des heimatischen Dorfes rahjagefällige Abenteuer. Auch hat er trotz seiner fünfundzwanzig Jahre bereits einige Duelle ausgefochten, die er bislang alle gewonnen hat. Seine Stiefmutter ist für ihn lediglich seine Tante, da er bereits sieben Jahre alt war, als seine Mutter starb. Von allen seinen Geschwistern steht ihm sein Bruder Leon am nächsten.

**Geboren:** 1008 BF

**Größe:** 1,74 Schritt

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** Herzensbrecher und Draufgänger

**Herausragende Eigenschaften:** MU 15, KK 15

**Schwert:** INI 13+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W+5 DK N

**LeP 34 AuP 38 KO 13 RS 2 GS 6 MR 4**

**Vor- und Nachteile:** Eisern, Gutaussehend, Verschwendungssucht

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte, Kampfreflexe, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

**Herausragende Talente:** Schwerter 12, Betören 13, Überreden 11, etliche körperliche Talente 8+, Rechtskunde 7

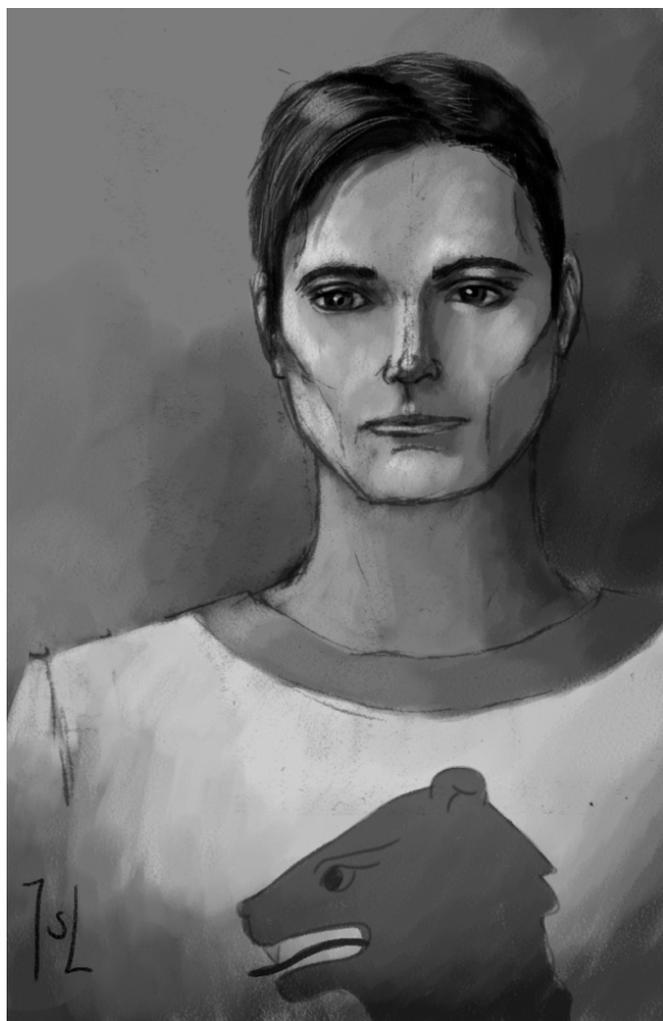
**Verwendung im Spiel:** Praioshard ist als eher hitzköpfiger Draufgänger nicht nur ein wertvoller Kampfgefährte der Helden, wenn es darauf ankommt, sondern kann die Gruppe genauso gut durch eine unüberlegte Aktion in Gefahr bringen. Mit ihm und seinem Bruder haben Sie ein Element zur Steuerung der Schwierigkeit der Geschichte.

## LEON SIGISHHELM VON MERSINGEN, RONDRAGEWEIHTER

*Erscheinung:* Der junge Rondragewehte ist mit weniger als 8,5 Spann recht klein geraten. Wie sein großer Bruder hat er schwarzes Haar, aber noch dunklere Augen. Leon trägt normalerweise stets Kettenhemd und Wappenrock, wie es von einem Priester der Kriegsgöttin erwartet wird. Während der Mission kleidet er sich, auf die mehr als eindringliche Bitte seines Bruders hin, allerdings in einen Gambeson, was ihm sichtlich missfällt. Auf seinen sperrigen Rondrakamm verzichtet er aber nicht, auch wenn die Waffe in den teils beengten Räumen der Burg wenig Vorteil bietet.

*Hintergrund:* Das dritte Kind des Barons war noch sehr jung, als seine Mutter starb. Daher kann Leon sich auch nicht wirklich an sie erinnern. Seine Tante und Stiefmutter war daher für ihn immer seine wahre Mutter. Da ihm als drittem Kind kein Erbe zufallen wird, war er von Kindheit an für den Kirchendienst bestimmt, daher auch der rondrianische Name Leon. Seine Weihen hat er erst vor etwas mehr als einem Götterlauf erhalten und ist nun auf der Suche nach Heldentaten.

**Geboren:** 1012 BF **Größe:** 1,69 Schritt  
**Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** schwarz  
**Kurzcharakteristik:** Ehrenhafter Streiter ohne nennenswerte Erfahrung  
**Herausragende Eigenschaften:** MU 14, KK 14  
**Rondrakamm:** INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 2W+2 DK NS  
 LeP 31 AuP 32 KaP 24 KO 13 RS 2 GS 6 MR 5  
**Vor- und Nachteile:** Eisern, Gutaussehend, Moralkodex (12; Rondra-Kirche), Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht, Verpflichtungen, Schnelle Heilung II  
**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I  
**Herausragende Talente:** Anderthalbhänder 11, Einige körperliche Talente 6+, Kriegskunst 8, Götter/Kulte 7, Heilkunde Wunden 7  
**Liturgien:** Alle Startliturgien des Rondra-Geweihten  
**Verwendung im Spiel:** Leon ist als Geweihter zur Not zu einem Mirakel fähig und kann daher auch ein fast aussichtsloses Gefecht noch einmal wenden. Andererseits ist ihm das Schleichen und Verstecken reichlich fremd, daher kann er auch ungewollt die Aufmerksamkeit der Wachen erregen. Generell gilt zu seiner Verwendung dasselbe wie für seinen Bruder.



### AURENTIAN VON MERSINGEN

*Erscheinung:* Der erst vierzehnjährige Aurentian ist blond wie seine Mutter und bereits über 8 Spann groß. In dieser Geschichte werden die Helden ihm aber nur verwandelt begegnen. Unter dem Einfluss des Zaubers sieht er fast genauso aus, wie sein ältester Halbbruder Praioshard. Die Ähnlichkeit ist so groß, dass lediglich die nächsten Verwandten den Unterschied bemerken würden.

*Hintergrund:* Der Knabe ist das erste gemeinsame Kind des Barons und der Baronin. Dennoch wird er, wenn das Erbe des Barons verteilt wird, völlig leer ausgehen, da vier andere Kinder vor ihm in der Erbfolge stehen. Außer seinem guten Namen wird dem Knaben nichts bleiben, daher hat er früh gelernt, das einzige einzusetzen, was er besitzt und was ihm niemand nehmen kann, den guten Namen seiner Familie. Für sein Alter ist er daher schon sehr reif und kann daher die ihm angedachte Rolle auch bestens ausfüllen.

*Kurzcharakteristik:* Leicht überheblicher Adelspross

*Herausragende Eigenschaften:* IN 12, CH 12

*Besondere Vor- und Nachteile:* Eitelkeit 6, Verwöhnt 8

*Herausragende Talente:* Etikette 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 8

### BOSPER VON MERSINGEN

*Erscheinung:* Der knapp zwölfjährige Bosper ist das kleinere Ebenbild seines großen Bruders, dem er sehr nahe steht, ebenso wie seiner Mutter. Seine Tarnung als sein Halbbruder Leon ist leider nur unvollkommen, da er trotz Verwandlung immer noch sichtlich kleiner ist, zum anderen hat er noch die typische helle Stimme eines Kindes. Daher bleibt er stets im Hintergrund und spricht auf keinen Fall, was durch seine Begleiter durch ein Schweigegelübte bis zur Erfüllung der Mission begründet wird.

*Hintergrund:* Der jüngste Spross der Familie ist noch ein Kind. Bislang hat er noch nicht verstanden, dass es irgendwann für ihn kein Erbe geben wird und er dann sehen muss wo er bleibt. Der kleine Bosper ist daher noch völlig unverdorben und eine wahre Frohnatur. Die jüngsten Ereignisse um seine Familie beginnen aber auch ihn zu prägen, wobei er vor allem unter der Trennung seiner Eltern leidet.

*Kurzcharakteristik:* Fröhliches Kind, während der Mission so unauffällig wie möglich.

### LUCARDUS LEUGRIMM VON MERSINGEN, ERBE DER BARONIE SCHWARZENHEIM

*Erscheinung:* Der älteste Sohn der Baronin ist großgewachsen und gutaussehend. Seine etwas hagere Gestalt erinnert an einen Elfen. Wie seine Mutter und seine Geschwister ist er blond. Sein Auftreten ist eines angehenden Barons angemessen.

*Hintergrund:* Lucardus stammt aus Juniveras erster Ehe. Da sein Vater, Erlwulf von Mersingen m. H., im Kampf gegen Novadis gefallen ist, wird er während dieser Geschichte sein Erbe als Baron von Schwarzenheim antreten, einer eher kleinen und wenig wohlhabenden Baronie im südlichen Kosch. Lucardus missbilligt die Machenschaften seiner Mutter und wurde von ihr deswegen in den Kerker gesperrt. Als ein echter von Mersingen wird er sich nach seiner Befreiung gegen die eigene Mutter wenden und den Helden jede Hilfe zukommen lassen, unter anderem auch, weil er sehr nachtragend ist.

*Kurzcharakteristik:* Angehender ehrbarer Koschbaron

*Herausragende Eigenschaften:* MU 14, GE 14

*Besondere Vor- und Nachteile:* Adliges Erbe, Rachsucht 6

*Herausragende Talente:* Schwerter 9, Rechtskunde 8, Staatskunst 6, mehrere körperliche Talente 7+

## **KULMAN KORBER „MEISTER CORAX“, MAGIER AUS LOWANGEN**

*Erscheinung:* Der etwas in die Jahre gekommene Magier der Lowanger Verwandlungsakademie tritt üblicherweise standesgemäß auf. Das schulterlange, graue Haar trägt er während seiner Rolle als Diener zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Da ihn sein Akademiesiegel in der Handfläche verraten könnte, trägt er immer lederne Handschuhe.

*Hintergrund:* Meister Corax, wie er sich selbst nennt, ist Absolvent der Akademie der Verformungen zu Lowangen. Dort konnte er, als besonders begabter Studiosus, sich selbst den Spruch Transmutare beibringen. Schon bald nach seiner Zeit an der Akademie erkannte er, dass bestimmte Personen Unsummen für ein neues Gesicht zu zahlen bereit sind. Obwohl die Verwendung dieses Spruches strengen Auflagen unterliegt, machte Meister Corax ein kleines Vermögen mit, meist wenig legalen Anwendungen des Zaubers. Dabei verließ er den Pfad der Rechtschaffenheit mehr und mehr. Heute hat Kulman Korber, wie er mit bürgerlichem Namen heißt, keinerlei Skrupel mehr beliebige Sprüche einzusetzen, wenn er sich davon einen Nutzen verspricht. Sein Wechsel zur Schwarzen Gilde wäre lediglich ein formaljuristischer Schritt.

**Geboren:** 983 BF

**Größe:** 1,82 Schritt

**Haarfarbe:** grau

**Augenfarbe:** eisblau

**Kurzcharakteristik:** Skrupelloser Opportunist, der seine Dienste dem Meistbietenden zur Verfügung stellt

**Herausragende Eigenschaften:** KL 17, IN 16, CH 15

**Magierstab:** INI 9+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W+1 DK NS

**LeP 27 AuP 30 AeP 60 KO 12 RS 1 GS 7 MR 8**

**Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration II, Vollzauberer, Goldgier 8

**Sonderfertigkeiten:** Regeneration II, Astrale Meditation, Große Meditation, Simultanzaubern, Zauber bereithalten, Aura verhüllen

**Herausragende Talente:** Stäbe 11, Einige körperliche Talente 6+, Magiekunde 14

**Herausragende Zauber:** Transmutare 15, Adlerschwinge 12, Armatruz 14, Attributo 12, Paralysis 14, Salander 13, Visibili 10, Bannbaladin 9, Blitz 11, Fulminictus 9, Gardianum 8, Leib des Feuers 18\*

**Verwendung im Spiel:** Meister Corax ist der eigentliche Gegenspieler der Helden in diesem Abenteuer. Seine Rolle als serviler Diener spielt er perfekt, wobei er ständig für seine „Herren“ spricht. Mit ihm müssen sich die Helden im großen Finale messen, daher dürfen Sie seine Werte durchaus den Fähigkeiten Ihrer Gruppe anpassen, wenn es für einen spannenden Endkampf nötig sein sollte.

\*) Diesen Zauber beherrscht er nur für den Endkampf, wenn Sie das spektakulärere Finale bevorzugen.

## **SONSTIGE PERSONEN AUF DER BURG**

Die weiteren Nebenfiguren der Geschichte werden im Folgenden in fünf Gruppen eingeteilt, gemäß ihrer Gesinnung.

### **DIE LOYALEN**

Zu dieser Gruppe gehören der Forstmeister, ein Küchenmädchen und Lucardus' Leibdiener. Die Loyalen sind durchaus gewillt, den Helden zu helfen, da sie von Lucardus' Einkerkering wissen, oder es ahnen und die Machenschaften der Baronin missbilligen. Natürlich ist die Hilfe der Gruppe begrenzt. In einem Kampf werden sie nicht ziehen, wohl aber einfachere Aufgaben übernehmen, wie etwa eine andere Person zu observieren oder zu informieren.

### **DIE KLEINGLÄUBIGEN**

Auch diese Gruppe steht generell loyal zu Lucardus, allerdings wissen sie nichts von seiner Gefangenschaft und werden den Helden auch erst helfen, wenn diese ihnen Beweise für die Machenschaften der Baronin vorlegen können. Solange die Helden bloß Behauptungen aufstellen können, werden sie sich neutral verhalten. Zu dieser Gruppe gehören die beiden Stallburschen, der Vogt und der Praisogeweihte, da sie allesamt der Baronin eine solche Schandtät nicht zutrauen.

### **DIE OPPORTUNISTEN**

Diese Gruppe steht schlicht hinter der Person, die aktiv die Macht ausübt. Solange Lucardus nicht befreit ist, werden sie gegen die Helden arbeiten. Wird Lucardus hingegen zum Baron ernannt, schwören sie ihm die Treue und wechseln die Seiten. Zu dieser Gruppe gehören die beiden Zimmermädchen, der Koch, die sechs regulären Burgwachen, der Schmied und das zweite Küchenmädchen.

### **DIE KÄUFLICHEN**

Diese Gruppe besteht lediglich aus zwei Söldnern, die zur Verstärkung der Wache angeheuert wurden. Sie stehen solange auf der Seite der Baronin, bis ihre Lage eindeutig aussichtslos ist, oder man ihnen ein Angebot macht, das sie nicht abschlagen können.

### **DIE FEINDE**

Auch wenn Lucardus zum Baron ernannt wird, bleiben einige Personen, die Junivera treu ergeben sind. Diese Gruppe besteht aus den vier Leibwachen, ihrem Leibdiener und dem Gärtner. Solange sie ihre Herrin verteidigen müssen, werden sie das tun, koste es was es wolle.

### **DIE WACHEN**

Egal ob Opportunisten, Käufliche oder Feinde, der Einfachheit halber haben alle die gleichen Werte, die Sie natürlich individualisieren können.

**Herausragende Eigenschaften:** MU 13, KK 14

**Schwert:** INI 8+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+4 DK N

**LeP 31 AuP 30 KO 13 RS 4 GS 5 MR 3**

**Vor- und Nachteile:** Zäher Hund

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte, Rüstungsgewöhnung I

**Herausragende Talente:** Schwerter 10

### **DIE DIENER**

Auch einige Dienstboten, wie der Gärtner und der Leibdiener können im letzten Gefecht gegen die Helden antreten, daher seien hier ihre relevanten Werte aufgeführt:

**Herausragende Eigenschaften:** IN 13, GE 14

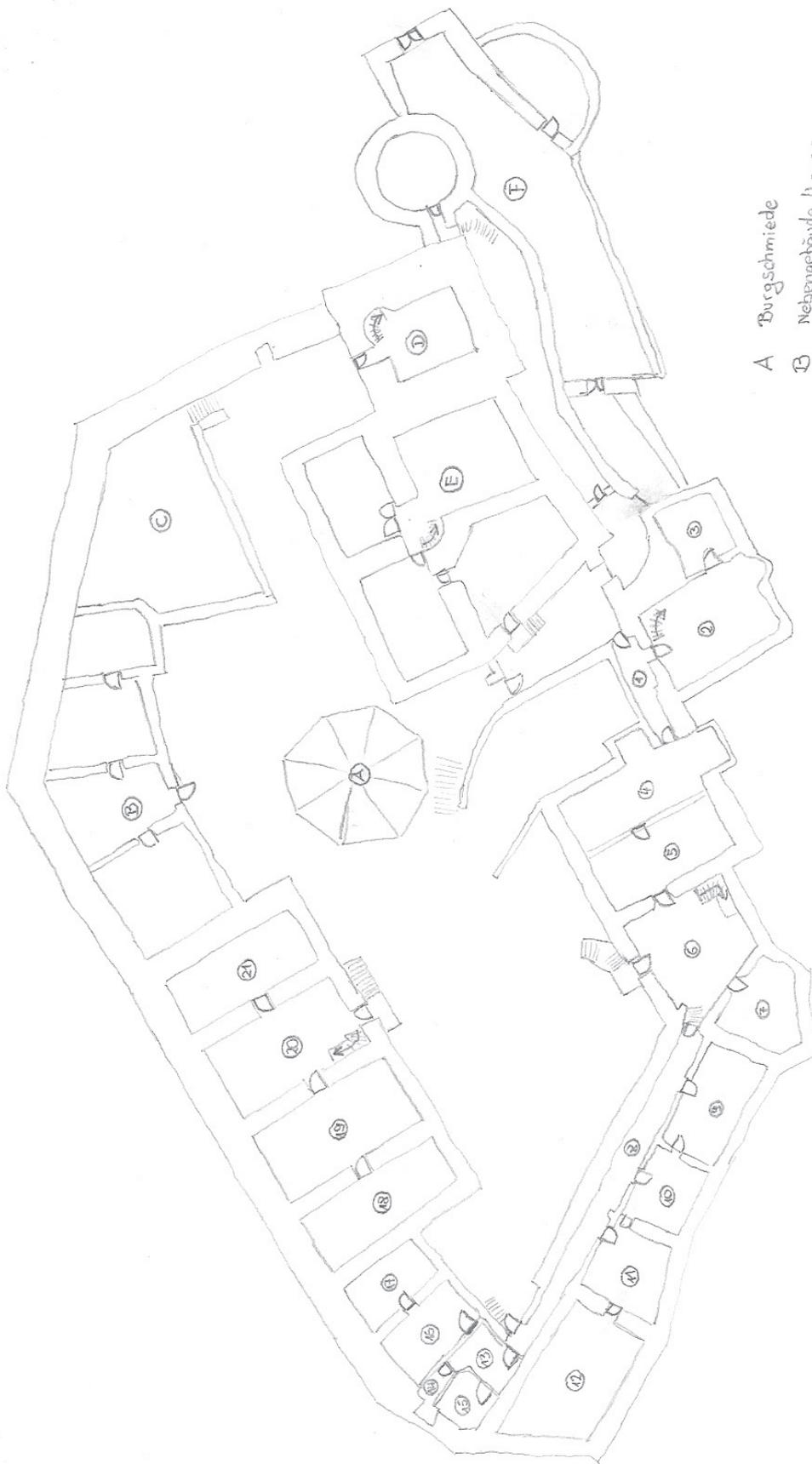
**Dolch:** INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H

**LeP 29 AuP 28 KO 11 RS 1 GS 7 MR 3**

**Herausragende Talente:** Messer/Dolche 7

# KARTEN DER BURG

## Burg Schwarzenheim EG



- A Burgschmiede
- B Nebengebäude / Lager
- C Hinterer Hof
- D Bergfried
- E Wohnturm
- F Vorburg

Burg Schwarzenheim OG

