

EIN UNOFFIZIELLES GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-6 EINSTEIGER HELDEN VON MICHAEL BERENS

FANPRODUKT

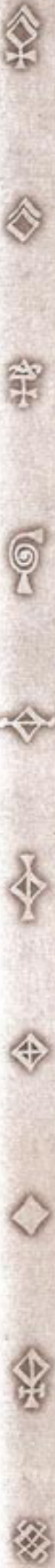
BARONE, RITTER UND INTRIGEN



FANPRODUKT



BARONE, RITTER VND INTRIGEN





GESAMTREDAKTION
MICHAEL BERENS

LEKTORAT
IRENE BERENS

COVER
VERENA SCHNEIDER

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN
VERENA SCHNEIDER, JENNIFER S. LANGE,
STUFFERHELIX, STEFFEN BRAND

Dieses Werk enthält Bilder und Grafiken
aus dem DSA-Fanpaket

Copyright © 2010/2012 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

Copyright © 2010 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



BARONE, RITTER UND INTRIGEN

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 6 EINSTEIGER HELDEN
VON MICHAEL BERENS

MIT DANK AN MEINE TESTSPIELER

THOMAS BARTMANN (CAIRBRE WEIDENER), ROLF KIRCHGEBNER (ZEVRA KLINGENPOHR),
STEFFIE HÖLZLE (ALEA VON MERSINGEN), MARIKA IZDOR (FILORA LENEA BERLIND),
JASMIN SCHÄFER (OLGA IWANOVA) UND ALEXANDER SCHUSTER (HJALMAR LINGGARDSON)

EIN BESONDERER DANK AUCH AN DIE KÜNSTLER AUS DEM DSA4-FORUM. OHNE EUCH WÄRE
DIESES WERK NUR EINE LANGE ANEINANDERREIHUNG VON WÖRTERN.

WENN DIE BILDER GEFALLEN MÖGE DOCH EINMAL AUF DIE NAMEN ODER BILDER
KLICKEN UND SICH DIE GALERIEN UND BLOGS DER VERLINKTEN KÜNSTLER ANSEHEN.

VERENA SCHNEIDER

JENNIFER S. LANGE

STUFFERHELIX

STEFFEN BRAND

І П Н А Л Т

Einleitung	5
ABENTEUERHÄUPTERGRUPPE	5
DIE VORGESCHICHTE DES ABENTEUERS	5
DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK	6
Erster Akt	6
DAS DRAMA BEGİNNT	6
AUF DER BURG	7
EINE JAGDGESELLSCHAFT	8
Zweiter Akt	9
RECHERCHEN IM ORT	9
DIE HOCHZEIT	10
GİFTMORD AN DER FESTTAFEL	10
Dritter Akt	12
IM KREUZFEUER	12
DIE SCHLİNGE ZİEHТ SICH ZU	13
DAS ENDE	14
ANHANG	15
DRAMATIS PERSONAE	15
JUPİVERAS PLÄNE	18
BURG PATTERSTEIN UND UMGEBUNG	19



EINLEITUNG

Die Adeligen des Mittelreichs haben es schon immer verstanden, rauschende Feste zu feiern. So soll es auch auf Burg Natterstein zur Hochzeit der ältesten Tochter des Barons sein. Doch wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten und so geraten die Helden in eine mörderische Intrige, die das Fest überschattet. Nur den Helden mag es gelingen, das Mordkomplott aufzudecken und die Mitglieder der Baronsfamilie vor dem Tod zu bewahren.

Barone, Ritter und Intrigen ist das neueste Abenteuer aus meiner Feder und eines der ersten nach DSA 4 Regeln. Als inoffizielles Abenteuer erhebt dieses Werk keinen Anspruch darauf, konform zu allen bislang erschienenen offiziellen Publikationen zu sein. Sollten Sie Informationen entdecken, die im Widerspruch zu käuflichen Publikationen stehen, dann stören Sie sich nicht daran, denn Spielspaß und eine spannende Geschichte

sollten immer wichtiger sein als Regeltreue und ein originalgetreuer Hintergrund.

Wie alle meine aktuellen Abenteuer beinhaltet dieses Werk wenig Regeln. Das ist durchaus so gewollt, denn dadurch erhält der Spielleiter mehr Freiheit bei der Ausgestaltung, andererseits erfordert es ein erhöhtes Maß an Erfahrung, womit dieses Abenteuer für unerfahrene Spielleiter weniger geeignet ist, oder etwas umfassender vorbereitet werden muss.

Wie immer gilt, dass ich, wenn ich »Helden« schreibe, »Held(inn)en« meine.

Und nun viel Spaß bei Lektüre und Spiel!

Michael Berens
Weidenberg, Juli 2010

ABENTEUERHINTERGRUND

*»O meine Tat ist faul, sie stinkt zum Himmel;
Sie trägt den ersten, ältesten der Flüche,
Mord eines Bruders! – Beten kann ich nicht,
Ist gleich die Neigung dringend wie der Wille:
Die stärkere Schuld besiegt den starken Vorsatz,
Und wie ein Mann, dem zwei Geschäft' obliegen,
Steh' ich in Zweifel, was ich erst soll tun,
Und lasse beides. Wie? Wäre diese Hand
Auch um und um in Bruderblut getaucht,
Gibt es nicht Regen g'nug im milden Himmel,
Sie weiß wie Schnee zu waschen?«
— William Shakespeare, Hamlet, 3. Akt, 3. Szene*

So wie schon beim großen Dichter der König durch Brudermord an das Königreich gekommen ist, so versucht auch in dieser Geschichte die durchtriebene Baronin von Natterstein ihren Neffen und Nichten das Erbe streitig zu machen. Doch beginnen wir am Anfang. Der Baron Adelbrand von Mersingen ä. H., Mitglied der hochangesehenen und weitverzweigten Familie derer von Mersingen, heiratete vor über zwanzig Jahren Rovena von Sturmfels, die älteste Tochter des Landvogts von Eisenhütt. Bei der Geburt des vierten Kindes verstarb die junge Frau allerdings und ließ den Mann und vier kleine Kinder, darunter das Neugeborene, zurück. Nach angemessener Trauerzeit heiratete der Baron erneut, und zwar die Schwester seiner verstorbenen

Frau, Junivera von Sturmfels, die selber seit einiger Zeit verwitwet war und ihren einzigen Sohn, den Erben der Baronie seines Vaters, alleine großziehen musste. Im Lauf der Jahre wurde aus dieser Beziehung zwischen Stiefmutter/Tante und den Kindern tatsächlich etwas wie eine Familie, während dem Baron und seiner neuen Frau weitere zwei Kinder geboren wurden.

Doch Junivera, so sehr sie äußerlich ihrer Schwester gleicht, ist nicht von dem sanften Gemüt und hat in Wirklichkeit nichts anderes als ihren Vorteil und den ihrer eigenen Familie im Sinn. Zwar wird ihr ältester Sohn in Kürze sein Erbe antreten, aber für ihre jüngeren Kinder wird nichts übrig bleiben. Daher hat sie beschlossen, dem Glück nachzuhelfen und die älteren Kinder des Barons, für die sie nie etwas empfunden hat, nacheinander auszuschalten. Dabei geht sie sehr geschickt vor, um keinen Verdacht auf sich selbst zu lenken. Ihr eigentlicher Plan sieht vor, die beiden Ältesten zu töten und es dem dritten Kind in die Schuhe zu schieben. Damit wäre sie dem Erbe einen riesigen Schritt näher, denn der Viertgeborene ist ein Taugenichts, und es bedarf sicher nicht viel, um den Baron zu überzeugen, dass sein Sohn nicht würdig und fähig ist, eine Baronie zu leiten. Doch Junivera ist nicht dumm, daher weiß sie, dass manch gut ausgedachter Plan an unvorhergesehenen Dingen scheitern kann, weshalb sie ein paar weitere Eisen im Feuer hat und jederzeit auf neue Entwicklungen reagieren kann.

DIE VORGESCHICHTE DES ABENTEUERS

Der Plan der Baronin, ihre Nichten und Neffen aus dem Weg zu räumen, ist schon längere Zeit gereift, nur wusste sie bislang nicht, wie sie es geschickt anstellen sollte. Doch nun hat es das Schicksal gefügt, dass alle Kinder zur Hochzeit der Schwester zusammenkommen, was einerseits eine Chance für die Baronin bietet, andererseits sie aber auch unter Zugzwang setzt, denn ist ihre Nichte erst einmal verheiratet und lebt mit ihrem Mann fernab, wird sich kaum noch eine Möglichkeit bieten, zumal dann auch bald mit Kindern zu rechnen wäre, die wiederum in der Erbfolge vor ihren Söhnen stehen würden. Die Baronin muss also jetzt zuschlagen und dafür hat sie mehrere Eisen im Feuer. Zum einen verfügt sie über erhebliche finanzielle Mittel, zum anderen hat sie einige Bedienstete, die nur ihr ergeben sind und für jede Tat bereitstehen, darunter ihr Hofjäger, der ein her-

vorragender Schütze ist, sowie ein Schreiber und Kopist, der in der Lage ist, fast jede Handschrift zu fälschen. Da Rondra-Geweihte leicht im Kampf gegen eine Übermacht zu Tode kommen können, ohne dass jemand ein Komplott vermuten würde, hat sie eine Bande Totschläger angeheuert, um den Drittgeborenen Leon schon vor der Hochzeit auszuschalten. Doch dabei konnte sie nicht mit dem Eingreifen der Helden rechnen, womit sie ihren Plan zum ersten Mal abändern muss. Nun soll ihr Hofjäger den ältesten Sohn auf der Jagd erschießen und die Tat einem einfachen Halunken in die Schuhe schieben, während die Baronin dafür sorgen will, dass die Tochter bei der Hochzeit vergiftet wird. Mit Hilfe ihres Schreibers will sie dann Leon belastende Beweise unterschieben und somit die drei wichtigsten Kinder ausschalten.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Helden begegnen dem jungen Rondra-Geweihten Leon von Mersingen ä. H. (älteres Haus) und helfen diesem, gegen eine Übermacht von Gegnern zu bestehen. Zum Dank werden sie auf Burg Natterstein zur Hochzeit seiner Schwester Thalia von Mersingen eingeladen. Dort angekommen nehmen die Helden am nächsten Tag an einer Jagd teil und werden Zeuge, wie jemand den ältesten Sohn Praioshard erschießen will. Leider kann der Täter nicht lebend gefasst werden und so beginnen die Helden mit Ermittlungen im Umfeld des Baronssohns, der ein Herzensbrecher und Draufgänger ist, der durchaus einige Feinde zu haben scheint. Als am darauffolgenden Tag beim Hochzeitsbankett der Bräutigam vergiftet wird, müssen die Helden erkennen, dass offenbar mehr hinter dem Anschlag vom Vortag steckt, als zunächst angenommen. Wenn die Helden nicht schnell auf die richtige Spur kommen, werden sie tags darauf selber zur Zielscheibe, wenn auch nur zufällig, da sie dabei sind, als Leon und sein Bruder Praioshard überfallen werden. Mit diesen Informationen und allen Rechercheergebnissen sollten die Helden nun in der Lage sein, die Intrige um das Erbe des Barons aufzuklären, ansonsten wird der jüngste Sohn, Helden, den seine Brüder nur Prinz Taugenichts nennen, erhängt aufgefunden, neben ihm ein Schreiben, in dem er alle Taten auf sich nimmt. Können die Helden jedoch die Baronin entlarven, kommt es zum finalen

Kräftemessen mit den ergebenen Schergen der Baronin. Haben die Recken die mörderische Baronin dingfest gemacht, gebührt ihnen der Dank des Barons und seiner Kinder, auch wenn die Intrige nicht durch eine Verhandlung öffentlich gemacht werden soll.

ZEIT UND ORT

Das Abenteuer spielt auf Burg Natterstein in der gleichnamigen Baronie, gelegen in der Garethischen Grafschaft Hartsteen. Die Geschichte ist eigentlich nach dem Jahr des Feuers angesiedelt, es spricht aber eigentlich nichts dagegen, das Abenteuer auch zu einem anderen Zeitpunkt stattfinden zu lassen.

HELDEN

Natürlich sind nicht alle Heldentypen hoffähig, insbesondere Exoten wie Goblins, Halborks oder Achaz haben in dieser Geschichte nichts zu suchen. Auch menschliche Kulturen, von denen man nicht ein Mindestmaß an Etikette erwarten darf, wie Mohas oder Trollzacker, sind eher fehl am Platz. Alle zivilisierten Kulturen sind hingegen möglich, wobei ein Einbrecher, der das ganze Abenteuer nur versuchen wird, den Baron auszurauben, sicher auch nicht geeignet ist.

ERSTER AKT

In welchem die Helden eine Hochzeit besuchen und Zeuge eines Attentats werden.

In diesem Kapitel werden die Helden dem Rondra-Geweihten Leon von Mersingen helfen und dafür zum Dank zur Hochzeit seiner Schwester eingeladen. Dort angekommen müssen die



Helden aber bald erkennen, dass in der Welt des Adels nicht nur eitel Sonnenschein herrscht, denn der älteste Sohn des Barons fällt fast einem Anschlag zum Opfer.

DAS DRAMA BEGİNNT

Wie und wo das Abenteuer beginnt ist nicht wirklich von Bedeutung, aber es sollte irgendwo in der Nähe von Gareth sein, wo sich folgende Szene abspielt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid schon den halben Tag unterwegs, aber die Stadt ist immer noch fern. Zum Glück habt ihr hinreichend Proviant dabei, aber den ganzen Tag nur altes, trockenes Brot, Dörrfleisch und Hartkäse zu essen ist nicht halb so befriedigend, wie eine warme Mahlzeit in einem anständigen Gasthaus. Gerade, als ihr um eine Wegbiegung kommt, bietet sich euch ein unerwarteter Anblick. Umringt von einem halben Dutzend Totschläger kämpft ein Rondra-Geweihter, wie ihr unschwer an seinem Wappenrock über dem Kettenhemd erkennen könnt, um sein Leben. Normalerweise würdet ihr von einem Priester der Kriegsgöttin durchaus erwarten, dass er mit einem halben Dutzend Knüppelschwingern fertig wird, aber dieser Priester ist noch sehr jung, sicher nicht älter als ihr, und mit der Gesamtsituation sichtlich überfordert. Gerade hält sich der Recke zwei der Schurken mit ausgestrecktem Schwert vom Leib, als sich ihm zwei andere von hinten nähern.

Natürlich sollten echte Helden hier eingreifen und das Gleichgewicht wieder herstellen, denn der junge Geweihte mag es mit zwei oder sogar drei Halunken aufnehmen, aber sechs auf einmal sind deutlich zu viel. Es ist natürlich auch nicht unrondranisch einem Geweihten die Gegner abzunehmen, solange man lediglich dafür sorgt, dass der Kampf ausgeglichen ist, denn ein fairer Kampf ist praktisch der Inbegriff des Rondraglaubens.

Totschläger

Herausragende Eigenschaften: Goldgier 9

Keule: INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W+2 DK N

LeP 29 AuP 35 KO 12 RS 1 GS 7 MR 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Ist der Kampf gegen die Schurken gewonnen, wird sich ihnen der junge Geweihte vorstellen. Er heißt Leon Sigishelm von Mersingen ä. H. (älteres Haus), Sohn des Barons Adelbrand von Mersingen zu Natterstein. Er war gerade auf dem Weg zur väterlichen Burg, wo in Kürze die Hochzeit seiner älteren Schwester Thalia stattfinden wird. Da er gerade die Helden für ihre Tat nicht angemessen belohnen kann, wird er seine Helfer zum Dank auf die Hochzeit einladen.

AUF DER BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf Kosten eures neuen Begleiters seid ihr mit einer Mietkutsche quer durch das Garethische Land gereist, vorbei an kleinen Dörfern, Äckern und Weiden. Nun seid ihr irgendwo in der Grafschaft Hartsteen, nordöstlich der Hauptstadt, und nähert euch einer Burg, die auf einem Hügel oberhalb eines kleinen Dorfes liegt. Als ihr das Burgtor durchquert, seht ihr schon geschäftiges Treiben. Offenbar sind die Hochzeitsvorbereitungen bereits voll im Gange. Als ihr aussteigt, seht ihr eine dralle Magd in den besten Jahren, die einen schweren Weidenkorb voller frisch gewaschener Tischtücher trägt. Leon läuft direkt auf sie zu und drückt sie an sich, während der Magd fast der Korb aus den Händen fällt. »Walteria! Wie lange ist es her? Drei Jahre? Wie geht es dir und wo sind meine Geschwister?« Die Angesprochene scheint wenig geneigt, sich von ihrer Arbeit ablenken zu lassen: »Die Zwölfe mit euch junger Herr! Jaja, die Arbeit, es gibt immer viel zu tun, ganz besonders heute. Eure Schwester lässt gerade ihr Kleid ändern und euer Bruder steht da oben.« Mit diesen Worten verschwindet sie mit ihrem Korb, während Leon zum Eingang des Haupthauses blickt, wo ein etwas älterer Jüngling mit dunklen Haaren auf dem Geländer herum lümmelt, den Bediensteten bei der Arbeit zusieht und einen Apfel kaut. Leon wendet sich an euch: »Das ist mein Bruder Praioshard. Kommt mit, ich stelle euch ihm vor.«

Praioshard ist ein Jüngling von weniger als fünfundzwanzig Jahren und damit einige Jahre älter als Leon, der zunächst seinen Bruder herzlich begrüßt und dann seine Begleiter vorstellt. Als er erwähnt, dass die Helden ihm gegen eine Bande Schurken geholfen haben, hellt sich Praioshards Miene deutlich auf, denn sein Bruder Leon stand ihm schon immer sehr nah. Daher sind dessen Retter automatisch Praioshards Freunde. Dennoch wird er gegenüber unstandesgemäßen Helden nicht zu vertraulich werden und immer eine gewisse Distanz wahren, wie sie zwischen dem Erben einer Baronie und einfachem Volk mindestens zu erwarten ist.

Im Anschluss lässt Leon das Gepäck der Helden holen und führt die Gruppe in das prächtige Herrenhaus, wo er die Bediensteten anweist, den Helden angemessene Quartiere zu geben. Allerdings sind wegen der anstehenden Hochzeit bereits die besten Zimmer belegt oder reserviert, daher werden alle nicht-adeligen Helden lediglich ein kleines, aber sauberes Zimmer im Dachgeschoss erhalten, direkt neben den Dienstbotenquartieren. Adelige Helden hingegen dürfen mit einem durchaus standesgemäßen Quartier rechnen, Helden, die mindestens aus einer Baronsfamilie stammen, mit einem Domizil aus drei großen Räumen, bestehend aus Schlafzimmer, Salon und Ankleideraum. Im Anschluss wird Leon zunächst seine Familie und einige Gäste begrüßen gehen, daher sind die Helden frei, sich die Burg anzusehen oder mit ein paar Gästen zu plaudern.

Dabei wird zumindest ein Held, vorzugsweise der Angesehenste der Gruppe, mit einer jungen Dame Bekanntschaft machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Galerie begegnet dir eine feine Dame deines Alters und von liebreizender Anmut. Etwas verträumt betrachtet sie ein altes Portrait eines Ahnherren das über euch an der Wand hängt. Noch als du überlegst, ob du die Schönheit ansprechen sollst, oder ob das eher unschicklich wäre, ergreift sie das Wort, ohne den Blick von dem riesigen Bild zu nehmen. »Selbst wenn der Mann hässlich war, warum hat er

sich so unvorteilhaft malen lassen?« Du legst dir gerade ein paar geleckte Sätze zurecht, als sich die Dame dir zuwendet und du in der Tiefe ihrer Augen, die so dunkel und unergründlich wie ein Bergsee sind, versinkst. »Wenigstens starrt er mir nicht in den Ausschnitt, obwohl ich sagen muss, dass ich schon intelligentere Gesichtsausdrücke gesehen habe«, spricht sie mit einem schelmischen Grinsen und schickt sich an zu entschwinden. Wenn du noch etwas sagen willst wäre jetzt der geeignete Zeitpunkt.

Wenn der betreffende Held jetzt noch einen guten Eindruck hinterlassen will, sollte er schon einen geistreichen Satz oder ein höfliches Kompliment hervorbringen, während Gestammel, Gossensprache oder eine längere Denkpause die Dame in ihrem Urteil über die vermutliche Intelligenz des Helden lediglich bestätigen wird. Die junge Adelige ist Alea von Mersingen und sie ist eine Cousine Leons und seiner Geschwister und wie die Helden momentan zu Gast wegen der Hochzeit. Eine ausführliche Beschreibung der Dame, die neben Leon in diesem Abenteuer der Hauptansprechpartner der Helden sein kann, entnehmen Sie bitte dem Anhang. Mit einem offensichtlich intellektuellen oder standesgemäßen Helden wird sich Alea gerne auf ein Gespräch einlassen, vielleicht bei einem Spaziergang durch den Rosengarten. Für Dummköpfe und Bauerntölpel hingegen hat sie wenig übrig und wird diese lediglich auf den Standesunterschied hinweisen und dass es sich für niederes Volk nicht geziemt die Herrschaften zu belästigen.

Haben sich die Helden eine Weile umgesehen, wird ein Diener sie an die Abendtafel erinnern, was für die Helden der Aufforderung gleichkommen sollte, ihre beste Abendgarderobe anzulegen und sich, wenn möglich, zumindest nach der langen Reise zu waschen, schließlich speist man bei einem Baron und weiteren feinen Damen und Herren. Sind die Helden schließlich salonfähig, werden sie von einem Diener in den kleinen Salon geleitet, wo die herrschaftliche Familie und einige Gäste bereits zu Tisch sitzen. Der Diener stellt die Helden nacheinander vor, mit Name, Titel und Beruf, sofern bekannt. Adelige Helden dürfen an der herrschaftlichen Tafel Platz nehmen, während sich sonstige Helden zu einigen bürgerlichen Gästen, wie Kaufherren und Großgrundbesitzer, gesellen dürfen. Einem Helden, der an der Tafel des Barons sitzen darf, wird Leon die ganze Familie vorstellen. Im Weiteren wird aber davon ausgegangen, dass keine Adligen in der Gruppe sind und die Helden daher etwas mehr Abstand zu den hohen Herrschaften haben werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von eurem Platz aus könnt ihr gut die Tafel der Herrschaften überblicken, zumindest, wenn sich nicht der dicke Kaufmann mit der Halbglatze in euer Sichtfeld schiebt. Nebenbei fragt ihr euch, wie man nur so fettleibig sein kann und zu allem Überfluss auch noch einen dicken Pelzkragen tragen muss, der nicht unerheblich dazu beiträgt, dass der Kaufmann unglaublich schwitzt und einen ungesund wirkenden roten Kopf besitzt, der den Gesamteindruck eines fetten Schweinchens zusätzlich unterstützt.

An der herrschaftlichen Tafel erkennt ihr einen Mann in mittleren Jahren, der offenbar der Baron sein muss. Neben ihm sitzt eine schöne Frau, die kaum älter als fünfunddreißig sein kann und wahrscheinlich die Frau des Barons ist. Daneben sitzt ein weiteres Paar, das aber bereits in den Fünfzigern zu sein scheint. Zudem sitzen acht jüngere Leute am Tisch, von denen Praioshard wahrscheinlich der Älteste ist,

während der Jüngste ein Knabe von höchstens zwölf Sommern zu sein scheint. Zudem sitzen Leon, ein weiterer eher ungepflegter Jüngling, zwei junge Damen, ein älterer Knabe und ein junger Mann am Tisch.

Während der Baron und die Baronin schnell identifiziert sind, ist es bei den anderen Personen schwerer. Vielleicht werden die Helden zu Recht mutmaßen, dass es sich bei dem jungen Mann und dem älteren Paar um den Bräutigam und dessen Eltern handelt. Die beiden jungen Damen sind Alea, die Cousine Leons, und Thalia, seine Schwester. Der ungepflegte Jüngling ist Leons jüngerer Bruder Heldan, die beiden Knaben sind seine Halbbrüder Aurentian und Bosper. Was die Helden nicht wissen ist, dass die Baronin nicht Leons Mutter ist, sondern seine Tante und Stiefmutter. Die Verwirrung wird perfekt, wenn die Helden Gesprächsfetzen von der herrschaftlichen Tafel hören, wobei die Bezeichnungen Tante und Mutter recht willkürlich verwendet zu werden scheinen. Während Praioshard und Thalia, die

bei der erneuten Hochzeit ihres Vaters bereits etwas älter waren, Junivera mit Tante ansprechen, verwenden die jüngeren Kinder Leon und Heldan die Bezeichnung Mutter, da sie sich an ihre echte Mutter kaum oder gar nicht erinnern können. Für alle ist der Baron aber der Vater, außer für Alea, die ihn mit Onkel anspricht. Ist die Verwirrung der Helden komplett, lassen Sie Leon nach dem Mahl für etwas Erleuchtung sorgen, indem er den Helden einen grundlegenden Einblick in die komplizierten Familienverhältnisse gibt.

Mit dem Mahl ist das Tagesprogramm beendet. Am nächsten Vormittag werden weitere Gäste erwartet, unter anderem die Gräfin Thuronia von Quintian-Quant, die Lehnsherrin des Barons, sowie weitere Barone, Edelleute und Ritter, sowie weitere Kaufherren und Gutsbesitzer der Umgebung. Am Nachmittag soll dann eine Jagd stattfinden, daher werden sich die meisten Herrschaften frühzeitig zu Bett begeben. Dennoch mag sich das ein oder andere Gespräch ergeben, vor allem mit Praioshard, Leon oder Alea.

EINE JAGDGESELLSCHAFT

Der nächste Vormittag beginnt nicht für jeden gleichermaßen erfreulich. Während die Bediensteten schon vor Morgengrauen aufstehen müssen um diesen ereignisreichen Tag zu meistern, dürfen die Gäste, und damit auch die Helden, so lange schlafen wie sie möchten. Zum Frühstück, das den ganzen Vormittag bereitsteht, findet sich dann ein wer will. Obwohl das Buffet eigentlich keine Wünsche offen lässt, erfüllen die Bediensteten auch jede Art von Sonderwunsch, solange es im Bereich der Möglichkeiten liegt. Da im Laufe des Vormittags immer mehr Gäste eintreffen, die ein Zimmer zugewiesen bekommen wollen, fällt das Mittagmahl aus. Am Nachmittag versammeln sich alle Gäste zur Jagdgesellschaft. Da kaum ein herumziehender Held ein angemessenes Jagdkostüm besitzen dürfte, lässt Leon ihnen ein paar Kleider bringen, die zwar nicht immer perfekt sitzen und gewiss schon mindestens einen Vorbesitzer hatten, doch zumindest den Zweck erfüllen. Schließlich sollen die Helden als Gäste nicht mit den Treibern verwechselt werden. Auch Pferde aus dem Stall des Barons dürfen sich die Helden zur Jagd leihen, falls sie keine eigenen Rösser besitzen. Schnell bilden sich einzelne Grüppchen von Reitern, einige vornehme Damen und Kaufherren bleiben am Waldrand zurück, um ein Picknick zu veranstalten. Die Helden, so sie sich nicht den Damen und Pfeffersäcken anschließen wollen, werden mit Leon reiten, während sich Praioshard alleine in den Wald aufmacht. Achten Sie darauf, dass zumindest ein Held an der Jagd teilnimmt, denn im Wald wird es zu einer entscheidenden Szene kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit geraumer Zeit seid ihr durch den Wald geritten, Leon immer voraus. In der Ferne hört ihr den Lärm der Treiber. Beute habt ihr bislang noch nicht gemacht, obwohl ihr schon zweimal nah daran wart. Als ihr den dichten Wald verlasst, gelangt ihr auf eine Lichtung, auf der bereits Praioshard wartet. Als Leon seinen Bruder begrüßt, dreht sich dieser zu euch um. In diesem Moment hört ihr das Sirren eines Bolzens und dann schreit Praioshard auf, von einem Geschoss in der Schulter getroffen. Hinter einigen Büschen hört ihr, wie jemand offensichtlich gerade davonläuft.

Je nachdem, wie viele Helden auf der Jagd dabei sind, bieten sich nun unterschiedliche Möglichkeiten. Zum einen sollte sich jemand um den verletzten Baronsson zu kümmern, zum anderen muss der Flüchtende verfolgt werden. Um ersteres wird sich in

jedem Fall Leon kümmern, aber ein heilkundiger Held wäre natürlich eine willkommene Verstärkung. Der Bolzen, der in Praioshards Schulter steckt, stammt offensichtlich aus einer leichten Armbrust und ist schwarz befiedert. Die Wunde ist ernst, aber nicht tödlich. Möglicherweise hat Leons Begrüßung seinem Bruder das Leben gerettet.

Folgen einer oder mehrere Helden dem Flüchtenden, werden sie nicht weit kommen, denn bereits nach weniger als fünfzig Schritten Verfolgung hören die Recken hinter sich einen Mann rufen: »Bleib stehen, du Lump!« Einen Moment später sirrt bereits ein Bolzen durch die Luft und der Fliehende sinkt, von einem schweren Bolzen im Genick getroffen, tödlich getroffen zu Boden. Die Untersuchung seiner Leiche bringt ein paar weitere, schwarz befiederte Bolzen zu Tage. Ansonsten ist hier nicht viel zu erfahren. Der Mann war wohl um die dreißig Jahre alt, schwächling und rotblond. Der Tote wirkt nicht so, als wäre er ein Profi gewesen, denn seine schäbige Kleidung deutet darauf hin, dass er recht arm war.

Derweil kommt der fremde Schütze mit einer schweren Windenarmbrust näher. Es ist der Hofjäger der Baronin. Wird er befragt, hat er für alles eine plausible Erklärung. Er gibt an, dass er den Attentäter nicht gesehen hat und den Mann auch nicht kennt. Er hat lediglich bemerkt, dass auf den jungen Herrn geschossen wurde und dann den Fliehenden zu stellen versucht. Natürlich wollte er den Mann nicht gleich töten, aber mit einer schweren Armbrust ist das immer so eine Sache. Wird er gefragt, was er hier überhaupt zu suchen hatte, gibt er an, mit der Organisation der Jagd beauftragt zu sein, und dass er hier regelmäßige Kontrollgänge macht, unter anderem auch, um dem einen oder anderen adeligen Gast zu einem Erfolgserlebnis zu verhelfen. Die Helden werden darauf nichts anderes tun können, als den Verletzten und den Toten aus dem Wald zu schaffen, wobei sich der Jäger als sehr hilfsbereit erweist.

WAS WIRKLICH GESCHAH

Natürlich hat sich der Anschlag nicht so zugetragen, wie es der Jäger erzählt hat. Tatsächlich hat der Jäger den Fremden angeheuert unter dem Vorwand, dass dieser lediglich Schmiere stehen sollte. In Wirklichkeit war der Fremde aber von Anfang an als Bauernopfer gedacht. Als der Jäger und der Fremde im Gebüsch warteten, um den Baronsson zu erschießen, behauptete der Jäger, sein Armbrustmechanismus sei verklemmt, worauf er sich die leichte Armbrust des Fremden nahm und auf den Ba-

ronssohn schoss. Doch dummerweise drehte dieser sich just in diesem Moment weg, als sein Bruder ihn begrüßte. Der Rest des Plans bestand darin, dass der Jäger den Fremden zum Fliehen anspornte und diesen dann mit seiner eigenen Waffe, die nicht verklemmt war, wie er behauptet hatte, erschoss. Die schwarzen

Bolzen, die beim Toten gefunden wurden, beweisen dann eindeutig, dass dieser der Täter sein muss, während der eigentliche Attentäter, der Jäger, als Helfer auftreten konnte. Auch wenn so der eigentliche Plan gescheitert ist, deutet kaum eine Spur auf die Baronin oder ihre Bediensteten.

ZWEITER AKT

In welchem die Helden falschen Spuren nachjagen, bis sie durch einen Giftmord auf neue Gedanken gebracht werden.

In diesem Kapitel werden die Helden dem Anschlag auf den Baronssohn nachgehen. Leider scheint dieser ein Lebemann und Herzensbrecher zu sein, der eine ganze Reihe von Feinden zu haben scheint. Dennoch findet am nächsten Tag die Hochzeit



statt, wegen der die Helden eigentlich hier sind. Doch ein feiger Giftmord erschüttert die Festgesellschaft und raubt der Braut den Ehemann. Zusammen mit dem ersten Anschlag zeichnet sich nun ein neues Bild.

RECHERCHEN IM ORT

Nach dem Anschlag werden sich die Helden möglicherweise die Frage stellen, wer hinter der Sache steckt, denn der Tote ist völlig unbekannt. Der erste Weg könnte die Helden daher zunächst ins Dorf führen, um sich im Gasthaus nach dem Fremden zu erkundigen. Tatsächlich hat der Mann dort ein Zimmer genommen, nachdem er einen Tag zuvor angekommen ist. Viel können die Gäste und der Wirt allerdings nicht erzählen, denn der Fremde hat mit niemandem gesprochen. Durchsuchen die Helden sein Zimmer, finden sie einen Beutel mit zehn Goldstücken, was hinsichtlich der Kleidung des Toten eine Summe ist, die dieser kaum jemals besessen haben dürfte. Es liegt daher der Verdacht nahe, dass das Geld sein Lohn für den Anschlag gewesen ist.

Wenn es an dieser Stelle nicht mehr weiter geht, wird zwangsläufig die Frage aufkommen, ob Praioshard Feinde hatte. Dafür müssen die Recken natürlich einmal mit ihm selbst sprechen oder mit Leuten, die ihn gut kennen. Leon kann hier einiges erwähnen, denn er kennt seinen Bruder am besten, allerdings war er in den letzten Jahren kaum hier, da seine Ausbildung im Tempel es nicht zuließ. Praioshard selber hingegen neigt dazu, alles herunterzuspielen. Die Helden werden also verschiedene Quellen nutzen müssen, um alle Informationen zusammenzutragen. Allgemein bekannt ist, dass Praioshard ein Herzensbrecher ist, der jede Schönheit umgarnt, die ihm über den Weg läuft. Außerdem ist der junge Herr ein rechter Hitzkopf, der schon das ein oder andere Duell ausgefochten hat, natürlich nur bis aufs erste Blut. Fragen die Helden Praioshard nach den Frauen und den Gegnern, wird dieser ihnen eine erschreckend lange Liste von Namen geben. Offenbar hat er bereits das halbe Dorf verführt, und zwar unabhängig davon, ob die Damen verheiratet waren oder ob nicht. Nach diesen Informationen ist praktisch jeder im Dorf verdächtig und wer weiß wie viele noch außerhalb. Andererseits scheiden sicher alle Personen aus, die sich nicht wenigstens zehn Goldstücke für einen Attentäter leisten können, und für die Mehrheit der einfachen Leute sind zehn Dukaten viel Geld.

Wie exakt die Ermittlungen der Helden aussehen werden, die überwiegend im Dorf stattfinden sollten, bleibt Ihnen überlassen. Präsentieren Sie der Gruppe ein paar gehörnte Ehemänner, Kaufleute, die von Praioshard beleidigt wurden und die ihm in der Öffentlichkeit Vergeltung angedroht haben oder einen Duellanten, der im Zweikampf unterlegen ist und seitdem mit Rachegelüsten über einem Krug Bier im Gasthaus brütet. Schlussendlich werden die Helden nichts wirklich Konkretes herausfinden, bis durch den nächsten Anschlag die Ermittlung in neue Bahnen gelenkt wird.

DIE STREITENDEN GESCHWISTER

Am Abend in der Burg werden die Helden unfreiwillig Zeugen, wie Praioshard und seine Schwester heftig aneinander geraten. Dabei wirft Thalia ihrem Bruder Neid und Eifersucht vor, weil dieser noch immer unverheiratet ist, während sie einen Mann gefunden hat. Praioshard beschimpft seine Schwester als dummes Federvieh und behauptet, dass es ihr noch leidtun würde, wenn sie ihren Bräutigam tatsächlich heiraten sollte. Schließlich werden noch ein paar sehr unfreundliche Worte gewechselt, bevor einige knallende Türen zu hören sind. Danach herrscht Ruhe. Diese Szene dient vor allem dazu, am nächsten Tag Praioshard als Verdächtigen zu präsentieren. Dennoch hat dieser nicht vor, seiner Schwester zu schaden, denn auch wenn die Geschwister sehr unterschiedlich sind, liebt der Sohn des Barons doch seine Schwester. Daher sorgt er sich auch um sie und ihre Zukunft, wobei er der Meinung ist, dass eine von Mersingen eine bessere Partie machen kann als einen mittellosen Ritter, womit er sicher auch Recht hat, aber dabei hat er schlicht übersehen, dass sich Thalia in ihren Bräutigam verliebt hat und dass ihr das in einer Familie, in der üblicherweise aus politischen Gründen geheiratet wird, weit wichtiger ist, als die Macht- und Vermögensverhältnisse ihres künftigen Gatten.

Die Hochzeit

Am Tag nach dem Anschlag ist es soweit, die Hochzeit der Baronstochter findet nun statt. Inzwischen sind rund hundert Gäste auf der Burg eingetroffen und die Burg ähnelt einem emsigen Bienenstock. Die Bediensteten haben alle Hände voll zu tun, denn nach der Trauung soll es ein großes Festbankett geben, wozu der große Saal festlich geschmückt und eingetischt werden muss. An einem Tag wie diesem werden auch die kostbaren Silberteller und die Kristallpokale herausgeholt, poliert und zu Dutzenden auf den Tischen platziert. Dabei muss nicht nur das übliche Küchenpersonal mithelfen, sondern fast jeder Bedienstete der Burg, so er nicht zum Wachpersonal gehört. Inzwischen ist auch ein feister Traviapriester im typisch orangenen Ornat eingetroffen, der zudem zwei Novizen als Messdiener dabei hat. Zudem ist der Sohn der Baronin, Lucardus von Mersingen m. H. eingetroffen, der als Erbe seines Vaters auf seiner eigenen Burg an die Geschäfte als Baron herangeführt wird, auch wenn es noch mehr als ein Jahr dauern wird, bis er offiziell das Erbe antreten darf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dutzende Gäste drängen sich in der kleinen Kapelle der Burg dicht an dicht zusammen. Nur die vornehmsten Herrschaften haben einen Sitzplatz erhalten. Alle anderen Bänke wurden entfernt, um den mehr als hundert Personen ein Minimum an Platz zum Stehen zu ermöglichen. Wer nicht wenigstens neun Spann groß ist, oder zufällig in der ersten Reihe steht, kann die Trauung allenfalls als Hörspiel verfolgen. Da ihr nicht zu den hohen Herrschaften zählt, habt ihr lediglich Stehplätze im hinteren Teil der Kapelle bekommen. Nach einer halben Stunde im Gedränge, den Schweiß des Vordermanns in der Nase und mit schmerzenden Knöcheln, da der Platz zum Stehen so gering ist, dass ihr euch entweder die Füße verrenken müsst oder einem feinen Herren auf die teuren Stiefel tretet, seid ihr froh, dass die Trauung nun offensichtlich dem Finale entgegen geht. Zwar seht ihr nichts, oder zumindest nicht viel, aber offenbar hat der Priester eben die Braut gefragt, ob sie den Bräutigam wirklich heiraten möchte. Leider ist es damit noch nicht geschehen, denn kaum scheint dieser Teil erledigt zu sein, geht es mit einem weiteren Choral weiter. Wenn nur jemand die Kapellentür öffnen würde, um etwas frische Luft herein zu lassen. Der Kaufmann vor euch schwitzt offenbar unter seinem schweren Samtgewand derart, dass kein Duftwässerchen der Welt den un-

angenehmen Geruch übertönen könnte, der euch seit einiger Zeit in die Nasen sticht. Jetzt beginnt der Pfaffe auch noch mit einer Predigt über die Gebote einer traviagefälligen Ehe. Wenn ihr hier nicht bald raus kommt, werdet ihr euch wohl auf euren Vordermann übergeben müssen. Noch ein Choral! Zum Glück ist es nur eine Strophe, die ihr mitsummen könnt, auch wenn ihr den Text vergessen habt. Und dann ist es vorbei! Die Tür wird geöffnet und während frische Luft in die stickige Kapelle strömt, strömen die Gäste eilig auf den Burgplatz.

Gerade noch rechtzeitig können die Helden dem stickigen Gedränge in der Kapelle entkommen. Die frische Luft auf dem Burgplatz tut nicht nur den Helden gut. Vielen Gästen scheint es ähnlich zu gehen und so mancher Besucher hat eine unnatürlich grünliche Hautfarbe. Nachdem alle Besucher einen Moment verschnauft haben, kommt auch das Brautpaar, das zwar traditionell als erstes die Kapelle verlässt, aber in dem Gedränge war das nicht möglich. Anschließend geht es direkt ins Herrenhaus, das an die Kapelle anschließt, wo sich die Festgesellschaft an die vorbereiteten Tafeln setzt.



GIFTMORD AN DER FESTTAFEL

JUNIVERAS ZWEITER PLAN

Nach dem misslungenen Anschlag auf Praioshard war die Baronin gezwungen, ihren Plan abzuändern. Da Praioshard noch lebt, versucht sie nun, diesem den geplanten Giftmord an Thalia in die Schuhe zu schieben. Das löst zwar nicht das Problem mit Leon, aber dieser ist immerhin Rondrianer und bekanntlich leben diese gefährlich. Zu diesem Zweck hat die Baronin ihren Schreiber beauftragt, ein Drohschreiben von Praioshard nachzuahmen, in dem dieser seiner Schwester Konsequenzen ankündigt, wenn sie den Rittersohn heiraten sollte. Zusätzlich plant sie, Thalia die schwarzen Armbrustbolzen unterzuschieben, sowie Praioshard die Phiole mit dem restlichen Gift in den Schreibtisch zu schmuggeln und somit auf eine Fehde zwischen den Geschwistern hinzudeuten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie auch die anderen Gäste habt ihr an der festlich gedeckten Tafel Platz genommen. Vor euch stehen silberne Teller und Trinkpokale aus Kristall, dazu ein kunstvoll gefaltetes Tuch, dessen Zweck nicht jedem von euch gleichermaßen klar sein dürfte. Von euren Plätzen habt ihr eine gute Sicht zum Tisch der Brautleute. In der Ecke des Saals haben sich einige Spielleute eingefunden, die das Mahl mit Musik begleiten und danach sicher zum Tanz aufspielen werden. Kurz nachdem ihr Platz genommen habt, kommen auch schon Bedienstete mit Karaffen schäumenden Bieres und mit Flaschen edlen Weines, um den Gästen einzuschenken. Nachdem alle hinreichend zu trinken haben, werden die Platten mit diversen Speisen hereingetragen. Ihr erkennt Platten mit Spanferkel, das im Ganzen gebraten und mit Apfel im Maul auf den Tisch kommt, große Teller mit Wildbret sowie gestopfte Fasane. Dazu werden bornländische Kartoffeln und maraskanischer Reis gereicht, sowie Gemüse, das ebenfalls nicht aus der Region zu sein scheint und daher gewiss eine teure Spezialität ist. Kaum ist das Ferkel in eure Nähe gekommen, hört ihr, wie der Brautvater, der Baron, sich Gehör verschafft, um eine Rede zu halten. Glücklicherweise scheint der Hausherr kein großer Redenschwinger zu sein, daher dürft ihr hoffen, das Ferkel noch heiß auf den Teller zu bekommen. Nach ein paar Sätzen des Willkommens an die Gäste und der Gratulation an das Brautpaar ist die Rede auch schon zu Ende und alle Anwesenden erheben ihre Pokale. Doch schon nach einem ordentlichen Schluck hebt der Vater des Bräutigams zu einer Rede an, die, so langsam und umständlich wie der Mann spricht, deutlich länger zu werden droht. Ihr rollt bereits mit den Augen und schielt voll Wehmut auf das erkaltende Schwein, als der Bräutigam plötzlich zu röcheln beginnt und sich an den Hals fasst.

Egal was die Helden tun und wie schnell sie reagieren, für den Bräutigam kommt jede Hilfe zu spät. Offensichtlich wurde er vergiftet und das mit einem sehr potenten und schnell wirkenden Gift. Im Festsaal bricht darauf ein Tumult aus, den es in den Griff zu bekommen gilt. Auf Anordnung des Barons darf niemand den Saal verlassen. Die fassungslose Braut ist vorerst nur am Weinen und zu keiner sinnvollen Aussage fähig, während der Vater des toten Bräutigams sich in Vorwürfen und Drohungen ergeht. Für die Helden gibt es nun allerhand zu tun. Zunächst müssen die aufgeregten Gäste beruhigt werden, der Vater des Bräutigams zum Schweigen gebracht werden und einige hochherrschaftliche Gäste, darunter die Gräfin von Hartsteen, überzeugt werden, dass unter diesen Umständen es niemandem ge-

stattet werden kann, sich aus dem Festsaal zu entfernen, auch wenn man sie nicht selbst verdächtigt, da möglicherweise noch Zeugenaussagen aufgenommen werden müssen. Haben die Helden das Chaos in den Griff bekommen, werden die eigentlichen Ermittlungen aufgenommen. Dabei sind folgende Dinge in Erfahrung zu bringen:

- Der Bräutigam hatte direkt vor seinem Tod einen großen Schluck Wein getrunken. Der Pokal mit dem Rest steht noch auf der Tafel (Braut & Bräutigamsvater).
- Der Bräutigam, ein junger Mann von gerade einmal einundzwanzig Sommern, hatte keine Feinde, ebenso wenig wie die Familie (Bräutigamsvater und -mutter).
- Die Familie des Bräutigams ist ein eher ärmliches Rittergeschlecht (Baron und Baronin).
- Der Pokal gehörte eigentlich der Braut, die aber keinen Wein getrunken hat. Der Pokal des Bräutigams ist hingegen bereits geleert (Braut).
- Der Bräutigam hatte nach der Trauung großen Durst und hat seinen eigenen Pokal rasch geleert. Zum Anstoßen nach dem Trinkspruch nahm er den Pokal seiner Angetrauten (Braut).
- Braut und Bräutigam haben als erste Platz genommen. Es war also nicht möglich, zu diesem Zeitpunkt noch ein Gift in den Pokal zu geben (alle an der herrschaftlichen Tafel).
- Der Wein im Pokal wurde aus einer Karaffe ausgeschenkt, aus der auch andere Gäste bedient wurden. Das Gift war also nicht in der Karaffe (Bedienstete).
- Während der Zeremonie waren ausnahmslos alle Gäste in der Kapelle (Wachen).
- Beim Decken der Tische haben viele Bedienstete geholfen, es konnten also etliche Personen an den leeren Kelch herankommen (Bedienstete).
- Während der Vorbereitung hat niemand jemanden gesehen, der hier nicht hingehörte, auch keine Gäste. Es waren praktisch immer eine oder mehrere Personen im Raum, womit es eigentlich ausgeschlossen ist, dass sich jemand in den Saal geschlichen hat, um den Kelch zu vergiften (Bedienstete).

Das Fazit sollte also lauten, dass der Anschlag der Braut gegolten hat und dass der Täter nur ein Bediensteter gewesen sein kann. Eine alchemistische Untersuchung des Weines, so sich ein Held darauf versteht, wird ergeben, dass es sich bei dem Gift um Purpurbliß handelt. Dieses verbotene und sehr teure Gift liegt nun definitiv außerhalb der Möglichkeiten einfacher Leute, daher muss es einen reichen Drahtzieher geben. Nachforschungen bei den Bediensteten ergeben leider nichts. Niemand gesteht irgendeine Art von wissentlicher oder unwissentlicher Beteiligung und es ist auch bei niemandem etwas zu finden, weder Anweisungen, noch eine ungewöhnliche Summe an Gold.

Die nächstliegende Schlussfolgerung müsste nun sein, dass es kein Gast gewesen sein kann, denn diese hatten keinen Zugang, und da kein Bediensteter bestochen wurde, scheidet diese Möglichkeit aus. Es kann prinzipiell nur jemand gewesen sein, der den Bediensteten Anweisungen geben konnte und damit müsste feststehen, dass der Täter aus den Reihen der Familie kommt. Doch kommen die Helden oft auf die abstrusesten Ideen, daher ist gar nicht gesagt, dass die Gruppe an diesem Punkt schon in die richtige Richtung denkt. In einer Testrunde waren die Spieler fest davon überzeugt, dass beide Anschläge nichts miteinander zu tun haben können und dass der Giftmörder auch ein Gast gewesen sein kann, der einen Bediensteten das Gift unter einem Vorwand in den Pokal hat schütten lassen. Wenn Ihre Helden

an diesem Punkt noch nicht die richtigen Schlüsse ziehen, ist das nicht schlimm, daher sollten Sie ihnen auch keine Hilfestellungen geben.

JUNIVERA DENKT UM

Zwar ist der Tod des Bräutigams für die Baronin ein Teilerfolg, da nun nicht zu befürchten ist, dass Thalia von zu Hause fortzieht und in Kürze weitere Erben Juniveras eigene Kinder in der Erbfolge verdrängen, aber schlussendlich wird das Problem damit nur vertagt. Wer konnte auch ahnen, dass der Rittersohn den Kelch seiner Frau leert, statt sich selber nachschenken zu lassen. Da Thalia überlebt hat, macht es für die Baronin nun keinen Sinn mehr, den Geschwistern die gefälschten Beweise unterzuschieben, da beide alles abstreiten und sich so gegenseitig entlasten würden. Stattdessen macht sich die Baronin umgehend daran, einen neuen Plan zu fassen, um doch noch zum erwünschten Erfolg zu kommen.

DRITTER AKT

In welchem die Helden selbst ins Visier der Baronin geraten und schließlich einen Täter überführen können.

In diesem Kapitel werden die Helden Zeugen eines dritten Anschlags, bei dem sie diesmal selber um ihr Leben kämpfen müssen. Die Schlussfolgerungen aus diesem letzten Anschlag werden die Gruppe direkt auf die Baronin lenken, die aller-

IM KREUZFEUER

Am nächsten Vormittag versammelt sich die Familie zum Frühstück. Ein Großteil der Gäste ist bereits abgereist, so dass es auf der Burg nun wesentlich ruhiger zugeht. Zusammen mit den Helden kommt auch Alea in den kleinen Salon. Auf dem Frühstückstisch liegt ein gesiegelter Brief, den Junivera nach einer Begrüßung Alea überreicht. Diese liest den Brief und verkündet dann, dass ihr Professor in Rommily's sie umgehend zu sprechen wünscht. Auf Nachfrage der Helden erfahren diese, dass Alea in Rommily's Recht studiert, was der Wunsch ihres Vaters und ihres Onkels war, denn für Rechtskundige hat die Familie von Mersingen immer Verwendung. Junivera schlägt vor, dass Alea gleich aufbricht und bittet Leon und Praioshard, ihre Cousine zumindest bis zur Grenze der Baronie zu begleiten, da man nach all den unerfreulichen Ereignissen nicht wissen könne, was sonst noch passieren werde. Leon und Praioshard stimmen natürlich zu, während Alea sofort ihre Sachen packen lässt. Die Baronin lässt derweil ihren Kutscher die Pferde anspannen. Eine Stunde später ist man abreisebereit. Leon bittet die Helden, ihn, seinen Bruder und seine Cousine zu begleiten, was diese eigentlich nicht ablehnen können.

JUNIVERAS DRITTER PLAN

Da Junivera schon frühzeitig erfahren hat, dass Leon den Totschlägern nicht zum Opfer gefallen ist und da sie nach dem missglückten Anschlag auf Praioshard auch keinen Weg mehr sah, Leon als Schuldigen hinzustellen, hat sie einen Bediensteten nach Rommily's geschickt, wo dieser ein paar skrupellose Söldner angeheuert hat. Diese haben sich an der Straße von Natterstein nach Rommily's, nur wenige Stunden von der Burg entfernt, in einem Wäldchen versteckt, wo sie auf Leon warten, den Junivera dort vorbeischicken will. Der Brief, den Alea erhalten hat, kommt ihr da gerade recht, denn so kann sie sowohl Leon, als

ABLENKUNGSMANÖVER

Möglicherweise kommt den Helden der gerechtfertigte Verdacht, dass die Baronin hinter den Anschlägen steckt. In diesem Fall wird Junivera alle Register ziehen, um die Helden von sich abzulenken. Möglicherweise tritt sie selber an die Gruppe heran, um diese zu beauftragen, dem ein oder anderen Verdacht nachzugehen. Ansonsten ist sie sogar bereit, einen Anschlag auf ihren jüngsten Sohn vorzutäuschen. Dabei lässt sie den Knaben in den Burgbrunnen stoßen, der etwas abseits hinter den Hauptgebäuden liegt und wo selten jemand vorbei kommt, wenn nicht zum Wasser holen. Natürlich soll der Knabe umgehend von einem Diener gerettet werden. So könnte sie auch sich und ihre Kinder als Betroffene hinstellen und von sich selbst wirkungsvoll ablenken.



dings noch einen letzten Trumpf im Ärmel hält. Gelingt es den Helden nicht, die Baronin rechtzeitig zu überführen, wird diese ihnen ein weiteres Bauernopfer präsentieren und den jüngeren Bruder der Geschwister opfern.

auch Praioshard in die Falle laufen lassen. Die Söldner wurden durch einen Diener am Vorabend noch neu instruiert, sowohl Leon als auch dessen Bruder zu töten und ein paar Grüße von deren Schwester zu übermitteln. Sonstige Personen sollen entkommen dürfen, um von dem Attentat in Thalias Namen zu berichten. In dem Fall würde Junivera in Thalias Zimmer das Gift und die Armbrustbolzen verstecken und wäre dann doch noch alle drei ältesten Kinder los.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit drei Stunden seid ihr unterwegs und nähert euch nun langsam den Grenzen der Baronie. Alea reist mit der Kutsche, während ihr, Leon und Praioshard zu Pferde unterwegs seid. Gerade seid ihr an dem Wegweiser nach Rommily's vorbeigekommen, der nach Leons Aussage nur wenige Meilen von der Grenze entfernt ist, als ihr schon wieder das beunruhigende Sirren eines Armbrustbolzens hört. Plötzlich schreit Praioshard auf und stürzt getroffen von seinem Pferd, während aus den Büschen vier Bewaffnete hervorspringen. »Einen schönen Gruß von eurer Schwester«, ruft der Anführer, als er sein Schwert zieht.

Aus den Büschen springen die vier angeheuerten Söldner mit gezogenen Schwertern. Zumindest für die Brüder beginnt nun ein Kampf auf Leben und Tod. Sie als Meister haben dabei die Aufgabe, einen möglichst spannenden Kampf zu präsentieren, wozu Ihnen mehrere Mittel zur Verfügung stehen:

- Praioshard wurde von einer Armbrust aus dem Sattel geschossen. Ob oder wann er in den Kampf eingreifen kann und wie schwer er verletzt ist, bleibt Ihre Entscheidung und sollte zur Dramaturgie des Gefechts passen.

• Der Kutscher der Baronin wird sich zunächst aus dem Kampf heraushalten und kann von Ihnen auf beiden Seiten eingesetzt werden. Sind die Helden zu sehr überlegen, dann wird er sich als Eingeweihter der Baronin auf die Seite der Söldner schlagen, während im Fall, dass die Söldner zu stark sein sollten, für die Gruppe Partei ergreift.

• Alea ist zwar eine vornehme, junge Dame und als Rechtsstudentin keine Kämpferin, dennoch kann sie unter Umständen mit ihrem Dolch eingreifen.

• Praioshard hat einen Heiltrank im Gepäck und so sie das für nötig erachten auch noch einen weiteren.

Söldner

Herausragende Eigenschaften: Goldgier 7, Jähzorn 7

Schwert: INI 14+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W+4 DK N

LeP 34 **AuP** 37 **KO** 14 **RS** 3 **GS** 6 **MR** 4

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe

Söldner Anführer

Herausragende Eigenschaften: Mut 15, Körperkraft 15

Schwert: INI 17+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W+5 DK N

LeP 38 **AuP** 41 **KO** 15 **RS** 5 **GS** 6 **MR** 4

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausfall, Finte, Kampfgespür

Kutscher

Herausragende Eigenschaften: Aberglaube 8

Knüppel: INI 14+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W+1 DK N

LeP 30 **AuP** 33 **KO** 12 **RS** 2 **GS** 6 **MR** 3

Vor- und Nachteile: Glasknochen

Ist der Kampf gewonnen, werden die Helden, zusammen mit Alea und eventuell mit dem Kutscher, zurück zur Burg reisen, wo sie sicher erst einmal ihre Wunden versorgen werden. Dabei kann ihnen der Hof-Medicus behilflich sein, der ein veritabler Heiler ist und zudem Verbandsmaterial und Heilkräuter besitzt. In jedem Fall werden die Helden an diesem Tag keine Nachforschungen mehr betreiben.

DIE SCHLANGE ZIEHT SICH ZU

Nun haben die Helden eigentlich alle Informationen, die sie zur Lösung der Intrige benötigen. Zusammengefasst sollten die Recken folgende Informationen besitzen und die entsprechenden Rückschlüsse daraus ziehen:

• Das zweite Attentat, der Giftmord, galt der Schwester. Kein Gast hatte Zugang zum Festsaal, es konnte nur ein Bediensteter gewesen sein.

• Die Bediensteten sind nicht bestochen worden und es ist unwahrscheinlich, dass ein Fremder einen Diener überzeugen konnte, das Gift, gleich unter welchem Vorwand, in den Kelch zu schütten. Das heißt, es muss jemand dahinter stecken, der den Bediensteten Anweisungen geben durfte.

• Da Praioshard, Leon und Thalia Opfer der Anschläge waren, scheiden diese als mögliche Täter aus.

• Beim ersten Attentat wurde der vermeintliche Täter vom Hofjäger der Baronin erschossen, der seltsamerweise genau in diesem Moment in der Nähe war und trotz seiner Fähigkeiten den fliehenden Fremden ohne Not direkt erschossen hat.

• Beim dritten Anschlag wurden Leon und Praioshard von der Baronin gebeten, ihre Cousine zu begleiten. Die Söldner hätten nicht wissen dürfen, dass beide dort entlang kommen würden, es sei denn, sie wurden schon vorher darüber informiert, und nur die Baronin, die beide zu der Reise angewiesen hat, wusste davon.

• Zusammengekommen kommt nur die Baronin als Täterin in Frage.

Dennoch ist nicht gesagt, dass die Helden diese Rückschlüsse auch tatsächlich treffen. Was aber auch nicht wirklich tragisch ist, denn für diesen Fall hat das Abenteuer zwei alternative Enden.

DIE HELDEN FOLGEN DER FALSCHEN SPUR

Angenommen, die Helden lösen die Intrige nicht auf, dann wird die Baronin in einem finalen Schlag jede begangene Tat dem zweitwahrscheinlichsten Täter in die Schuhe schieben. Der jüngere Bruder der Geschwister, Heldan, den Leon und Praioshard nur Prinz Taugenichts nennen, ist nie auf irgendeine verant-

wortliche Position vorbereitet worden. Praioshard war als Erbe vorgesehen, Thalia sollte vorteilhaft oder zumindest standesgemäß heiraten, während Leon für den Dienst an der Kirche vorgesehen war. Heldan war da lediglich das fünfte Rad am Wagen. Während seine Geschwister auf wichtige Posten und Ämter vorbereitet wurden, kümmerte sich niemand um den jüngsten Sohn, der lediglich seinen Interessen nachging, sich vergnügte und immer wieder negativ auf sich aufmerksam machte. Auch wenn er erst sechzehn Jahre alt ist, wäre ihm ein Komplott gegen seine Geschwister durchaus zuzutrauen.

Eben dieser Heldan, der fast so verdächtig sein kann wie die Baronin selbst, wird dann ihr Bauernopfer, denn zum letzten Mal wird sie ihren Schreiber beauftragen, einen Abschiedsbrief im Namen Heldans zu verfassen, in dem dieser dann alle Taten auf sich nimmt. Ihr Plan besteht darin, Heldan von ihren Vertrauten überwältigen zu lassen und den Jüngling dann in seinem eigenen Zimmer zu erhängen.

Dennoch kann den Helden selbst in diesem Szenario noch die Lösung einfallen, denn da es kein wirklicher Selbstmord war, gibt es Indizien für einen Mord, die allerdings erst einmal gefunden werden müssen. So könnte einem guten Heiler unter den Helden auffallen, dass die Hände des Jünglings gefesselt waren und dass die Fesseln nachträglich entfernt wurden. Wenn sich der Knabe aber selbst erhängt hat, wie konnte er gefesselt sein? Glauben die Recken die Geschichte der Baronin, hat diese ihr Minimalziel, nämlich nicht enttarnt zu werden, erreicht, auch wenn ihr eigentlicher Plan, die drei ältesten Geschwister auszuschalten, kläglich gescheitert ist. In diesem Fall werden die Recken tags darauf abreisen mit dem Gefühl, alle Probleme seien behoben. Lassen Sie die Gruppe ruhig in dem Glauben. Vielleicht wollen Sie irgendwann die Geschichte noch einmal aufgreifen und im zweiten Anlauf in einer eigenen Geschichte zu einem guten Ende bringen. Möglicherweise wird es in Kürze ein zweites Abenteuer auf Burg Natterstein geben, bei dem Heldan allerdings keine Rolle spielen wird und die Baronin bereits überführt ist. Wenn Sie sich diese Option offen halten wollen, sollte die Geschichte also irgendwie gelöst werden, ob in diesem oder einem weiteren Anlauf.

DIE HELDEN FOLGEN DER RICHTIGEN SPUR

Vielleicht kommen Ihre Helden aber auf die Spur der Baronin. Natürlich können die Helden nicht ohne handfeste Beweise zum Baron gehen und dessen Frau beschuldigen. Im günstigsten Fall würde er sie lediglich auslachen und aus der Burg werfen lassen, im schlechtesten Fall würden die Recken in den Kerker geworfen. Um Beweise zu sichern, müsste aber ein Held ins Gemach der Baronin einbrechen, um den Raum zu durchsuchen. Gelingt das einem Helden, kann er sowohl die Giftphiole als auch schwarzbefiederte Armbrustbolzen finden, dazu diverse gefälschte Briefe, die aufgrund der Planänderungen nie benötigt wurden. Was die Helden dann tun, ist schwer vorauszusehen. Möglicherweise stellen sie der Baronin eine Falle, z. B. solcherart, dass Alea gegenüber ihrer Tante behauptet, sie wäre der Lösung des Rätsels sehr nahe und hätte es bis zum nächsten Tag gelöst. Das würde die Baronin zum Handeln zwingen. Andererseits können die Helden auch einfach bei der Baronin hereinplatzen, um sie zu überwältigen, denn die Beweise reichen inzwischen eigentlich aus. In beiden Fällen wird grundsätzlich das Gleiche passieren. Während sich die Helden mit Juniveras Hauptschergen duellieren müssen, wird die Baronin versuchen zu fliehen, um die Burg ihres Sohnes zu erreichen, wo sie unangreifbar ist. Bevor sie gefasst werden kann, müssen die Helden aber zunächst am Schreiber, am Hofjäger und an zwei Wachmännern vorbei kommen, die alle bereit sind, ihr Leben für ihre Herrin zu geben.

Schreiber

Herausragende Eigenschaften: Fingerfertigkeit 16

Degen: INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N

LeP 30 AuP 37 KO 10 RS 0 GS 9 MR 4

Vor- und Nachteile: Flink

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausweichen I

DAS ENDE

Das Ende der Geschichte ist abhängig vom Erfolg der Helden. Haben diese die Baronin entlarvt, wird sie auf Geheiß ihres Mannes unter Hausarrest gestellt, während alle ihre verbliebenen Getreuen im Personal entlassen, beziehungsweise auf die Burg ihres Sohnes geschickt werden. Was der Baron auf keinen Fall will, ist ein Skandal, der den guten Ruf des Hauses von Mersingen beschmutzt, daher wird es gegen seine Frau keine Anklage und kein Urteil geben. Im Gegenteil, bei offiziellen Anlässen wird sie weiterhin an der Seite ihres Mannes auftreten, um den Schein zu wahren. Die Helden hingegen dürfen mit einer großzügigen Belohnung und dem Dank eines einflussreichen Adelsgeschlechts rechnen, wobei die Belohnung durchaus den Geschmack von Schweigegeld besitzt.

Ironischerweise wird es für die Helden kaum anders aussehen, wenn sie die Baronin nicht enttarnen. In diesem Fall wird man die Helden für ihre Mühen belohnen und davon ausgehen, dass diese über das schmachvolle Verhalten des dann bereits toten Helden Stillschweigen bewahren.

Hofjäger

Herausragende Eigenschaften: Mut 16, Körperkraft 17

Schwert: INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W+5 DK N

LeP 40 AuP 45 KO 15 RS 2 GS 7 MR 4

Vor- und Nachteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausfall, Finte, Ausweichen III, Waffenspezialisierung (Schwert)

Wachmänner

Herausragende Eigenschaften: Körperkraft 14

Schwert: INI 13+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N

LeP 33 AuP 36 KO 13 RS 4 GS 6 MR 3

Vor- und Nachteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe

Auch in diesem Gefecht haben Sie als Meister wieder Möglichkeiten steuernd einzugreifen. Unter anderem kann Praioshard den Helden wieder zu Hilfe kommen, aber auch Helden könnte mit seinem Kurzbogen in den Kampf eingreifen. Sind die Helden zu überlegen, können Sie auch gerne zusätzliche Wachen der Baronin ins Gefecht schicken. Gestalten Sie den Kampf als Herausforderung an die Gruppe, denn es wird das letzte Gefecht in dieser Geschichte sein.

Sind die Schergen der Baronin überwältigt, können die Helden die Dame stellen und ihre Flucht verhindern. Just in diesem Moment kommt auch der Baron hinzu, der nicht fassen kann, dass seine eigene Frau der Familie nach dem Leben getrachtet hat, denn für einen echten von Mersingen kommt die Familie immer gleich nach den Zwölfen und dem Kaiser.

Wie hoch die Belohnung für die Helden ausfällt, bleibt dem Meister überlassen und sollte sich an den üblichen Gepflogenheiten Ihrer Gruppe orientieren. Bedenken Sie lediglich, dass der Baron zwar kein unvermögender Mann ist, aber soeben erst eine vierstellige Summe an Gold für die geplatze Hochzeit seiner Tochter aufgewendet hat und daher im Moment nicht im Gold schwimmt.

In jedem Fall können die Helden, wenn sie die Baronin enttarnt haben, mit einem offiziellen Belobigungsschreiben rechnen, das ihnen vielerorts als vorzügliche Referenz dienen kann.

So bleibt zu guter Letzt nur noch, einige Erfahrungspunkte zu verteilen. Verteilen Sie an jeden Held zwischen **250** und **300 AP**, je nach individueller Leistung und je nach Rollenspiel, so die Helden das Abenteuer gelöst haben sollten. Falls die Helden auf die letzte Finte der Baronin hereingefallen sind und den toten Helden für den Täter halten, vergeben Sie lediglich zwischen **180** und **230 AP**.

ΑΠΗΛΑΓ

DRAMATIS PERSONAE

ADELBRAND LEOMAR VON MERSINGEN, BARON

Erscheinung: Der Mittvierziger ist wie viele aus dem Geschlecht der von Mersingen eher von durchschnittlicher Größe und besitzt dunkles Haar, das bereits an den Schläfen ergraut ist. Seinen Kriegerschnauzbart durchziehen einzelne graue Haare. Der Baron wirkt stets souverän und gefasst, so wie man es von einem Herrscher erwartet.

Hintergrund: Den Titel des Barons trägt er seit zehn Jahren und hat diesen von seinem Vater geerbt, ebenso wie die weitläufigen und wohlhabenden Ländereien, die zu seinem Lehen gehören, was die Barone zu Natterstein zu einem der reicheren Baronsgeschlechter macht. Seine erste Frau, Rovenä, starb bei der Geburt seines vierten Kindes, was nun sechzehn Jahre her ist. Zwei Jahre später heiratete er erneut, und zwar die ebenfalls verwitwete Schwester seiner Frau, mit der er weitere zwei Söhne hat. Wie für das Haus von Mersingen üblich, stehen auch für den Baron die Familieninteressen immer im Vordergrund, auch wenn man sich immer loyal zu Reich und Kaiser erwiesen hat.

Kurzcharakteristik: Ambitionierter Staatsmann

Herausragende Eigenschaften: KL 14, KK 16

Besondere Vor- und Nachteile: Prinzipientreue 10, Akademische Ausbildung (Krieger), Verbindungen

Herausragende Talente: Staatskunst 13, Kriegskunst 12, Rechtskunde 11, Überzeugen 10, Anderthalbhänder 14, viele körperliche Talente 8+, Etikette 12

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.

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.

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, ERSTES KIND

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.

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 der Frau des Dorfschulzen, mit der Müllerin, der Tochter des Gemischtwarenhändlers und der Kräuterfrau rahjagefällige Abenteuer. Auch hat er trotz seiner dreiundzwanzig Jahre bereits einige Duelle ausgefochten, die er bislang alle gewonnen hat. Wie auch für seine Schwester ist seine Stiefmutter 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** 1 **GS** 7 **MR** 4

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

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 eine der Hauptpersonen der Geschichte. Aufgrund seines Lebenswandels werden die Helden ihn wahrscheinlich missbilligen. Praioshard dient dazu, den bürgerlichen Helden klar zu machen, dass es in Aventurien Personenkreise gibt, die sich alles Mögliche erlauben dürfen.

Thalia Yolande von Mersingen, zweites Kind

Erscheinung: Die einundzwanzigjährige Tochter des Barons ist von zierlicher Gestalt und hat dunkles, langes Haar. Ihre Gesichtszüge sind fein geschnitten, während ihre Haut von vornehmer Blässe ist. Obwohl sie kein herausragendes Aussehen besitzt, geht von ihr doch eine besondere Anziehung aus, was möglicherweise an ihrer angenehmen Stimme liegt.

Hintergrund: Die einzige Tochter des Barons war beim Tod ihrer Mutter fünf Jahre alt und kann sich deshalb gut an ihre Mutter erinnern. Ihre Tante war für sie daher nie etwas anderes als Tante und Stiefmutter. Obwohl sie als eine von Mersingen auch einen Baron oder Grafensohn hätte heiraten können, hat sie ihren Vater, der seiner Tochter nichts abschlagen kann, überredet, einen verarmten Rittersohn heiraten zu dürfen, da sie sich in diesen verliebt hat. Der Tod ihres Gatten bei der Hochzeitsfeier trifft sie daher hart und sie gibt jedem die Schuld, der sich nur anbietet.

Kurzcharakteristik: Bescheiden auftretende Dame

Herausragende Eigenschaften: KL 13

Besondere Vor- und Nachteile: Wohlklang, Verwöhnt 7

Herausragende Talente: Singen 10, Musizieren 8, Webkunst 9, Überreden 9

Leon Sigishelm von Mersingen, drittes Kind

Erscheinung: Der junge Rondra-Geweihte ist mit weniger als 8,5 Spann recht klein geraten. Wie sein großer Bruder hat er schwarzes Haar, aber noch dunklere Augen. Leon trägt stets Kettenhemd und Wappenrock, wie es von einem Priester der Kriegsgöttin erwartet wird.

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 wenigen Wochen erhalten und ist nun auf der Suche nach Heldentaten.

Geboren: 1012 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: Ehrenhafter Streiter ohne Erfahrung

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KK 14

Rondrakamm: INI 7+1W6 AT 13 PA 11 TP 2W+2 DK NS

LeP 31 AuP 32 KaP 24 KO 13 RS 6 GS 4 MR 5

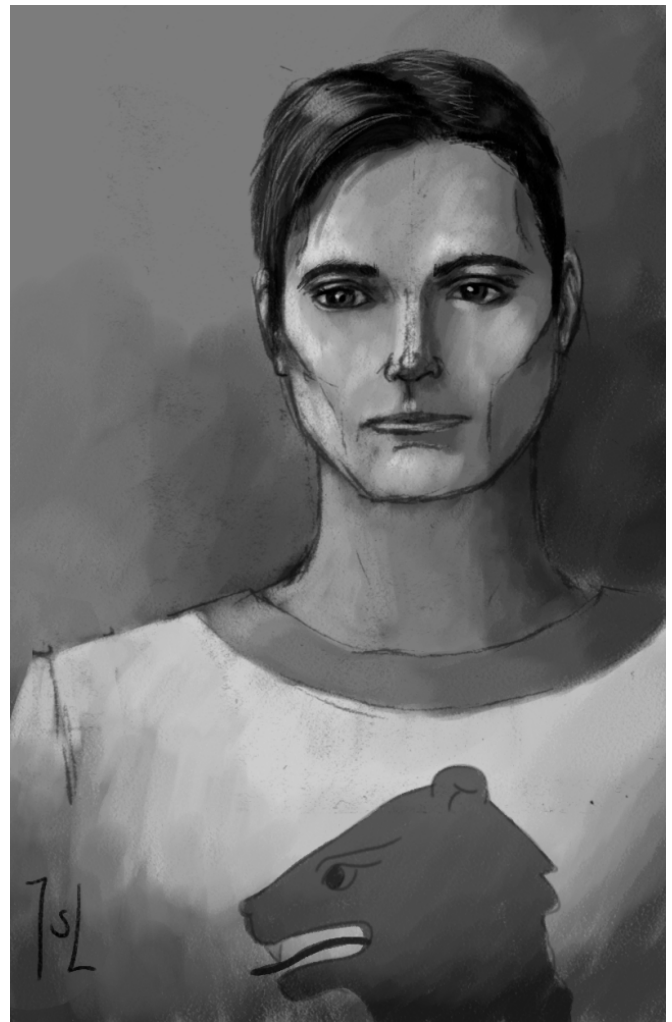
Vor- und Nachteile: Eisern, Gutaussehend, Moralkodex (12; Rondra-Kirche), Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht, Verpflichtungen, Schnelle Heilung II

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I

Herausragende Talente: Anderthalbhänder 10, 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 eine Vertrauensperson und daher der Hauptansprechpartner der Helden.



Heldan Cordovan von Mersingen, viertes Kind

Erscheinung: Der sechzehnjährige Jüngling besitzt ein recht un gepflegtes Äußeres und strähniges, dunkelblondes Haar. Seine Augen wirken wässrig.

Hintergrund: Heldan, dem kein Erbe zufallen wird und der auch nicht für den Kirchendienst vorgesehen war, war schon immer das fünfte Rad am Wagen. Seine Brüder haben ihm den Spitznamen ‚Prinz Taugenichts‘ gegeben, den sie auch bei jeder Gelegenheit verwenden. Heldan hat es in dieser Familie schwer, seinen Platz zu finden. Da er zu nichts gebraucht wird, kümmert sich auch kaum jemand um ihn, weswegen er aus stillem Protest einen provozierenden Auftritt wählt. Obwohl ihm niemand etwas zutraut, ist er ein passabler Bogenschütze, der täglich im Hinterhof der Burg übt und im Endkampf hilfreich sein kann.

Geboren: 1015 BF

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blassblau

Kurzcharakteristik: Ungepflegter Rebell

Herausragende Eigenschaften: FF 14, GE 13

Kurzbogen: INI 9+1W6 Fernkampf 18* TP 1W+4

LeP 27 AuP 27 KO 11 RS 0 GS 8 MR 3

Vor- und Nachteile: Entfernungssinn*

Sonderfertigkeiten: Schnellladen (Bogen), Scharfschütze

Herausragende Talente: Kurzbogen 9

Verwendung im Spiel: Heldan zeigt den Helden, dass es nicht immer einfach ist, ein Adliger zu sein. Von den Ältesten wird viel erwartet, während die Jüngsten einfach überzählig sind.

AURENTIAN VON MERSINGEN, FÜNFTE KINDE

Erscheinung: Der erst dreizehnjährige Aurentian ist blond wie seine Mutter und bereits 8 Spann groß. Der Knabe ist stets adrett gekleidet und gibt sich gegenüber Fremden und Personal gerne etwas überheblich, da er den Stellenwert seines guten Namens bereits genau einschätzen kann.

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.

Kurzcharakteristik: Leicht überheblicher Adelsspross

Herausragende Eigenschaften: IN 12, CH 12

Besondere Vor- und Nachteile: Eitelkeit 6, Verwöhnt 8

Herausragende Talente: Etikette 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 7

BOSPER VON MERSINGEN, SECHSTES KINDE

Erscheinung: Der erst zehnjährige Bosper ist das kleinere Ebenbild seines großen Bruders, dem er sehr nahe steht, ebenso wie seiner Mutter. Allerdings ist Bosper noch ein echtes Kind, das noch nicht die Spielarten der Macht und Politik kennengelernt hat. Meist ist er etwas schmutzig vom Spielen im Burghof.

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.

Kurzcharakteristik: Fröhliches Kind

LUCARDUS LEUGRIMM VON MERSINGEN, HALBBRUDER

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 in gut einem Jahr zu seinem einundzwanzigsten Tsafest sein Erbe als Baron von Schwarzenheim antreten, einer eher kleinen und wenig wohlhabenden Baronie im südlichen Kosch. Lucardus ist in die Machenschaften seiner Mutter nicht verwickelt und würde diese auch missbilligen, wenn er davon wüsste.

Kurzcharakteristik: Angehender 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+

ALEA ROTHLINDE VON MERSINGEN, COUSINE

Erscheinung: Die Cousine der Geschwister ist eine schöne und zugleich sehr intelligente Frau. Ihr Haar ist schwarz, ebenso ihre Augen. Gegenüber Gelehrten oder Adligen ist sie generell aufgeschlossen, während sie einfachem und ungebildetem Volk mit Herablassung begegnet.

Hintergrund: Alea studiert auf Wunsch ihres Vaters und ihres Onkels in Rommilys Recht, denn Juristen in der Familie können die von Mersingen gut gebrauchen. Sie weilt nur während der Hochzeit auf der Burg. Zu ihren Cousins und ihrer Cousine hat sie ein sehr unterschiedliches Verhältnis. Während Praioshard keine Gelegenheit auslässt seine Verwandte zu necken, ist das Verhältnis zu den etwa Gleichaltrigen Thalia und Leon deutlich herzlicher.

Geboren: 1011 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: Standesbewusste, intelligente Schönheit

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 14

Dolch: INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W+1 DK H

LeP 24 AuP 27 KO 10 RS 0 GS 8 MR 3

Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Gutes Gedächtnis, Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Herausragende Talente: Rechtskunde 12

Verwendung im Spiel: Alea kann für gebildete Helden, die mit Kriegsvolk wenig anzufangen wissen, der Ansprechpartner sein.



JUNIVERAS PLÄNE

Im Folgenden finden Sie alle Planungen der Baronin, wie sie in der laufenden Geschichte vorkommen und sich je nach Lage entwickeln.

DER URSPRÜNGLICHE PLAN

Juniveras erster Plan sieht vor, Leon, der als Rondra-Geweihter ein gefährliches Leben führt, durch ein paar Totschläger ermorden zu lassen. Auf der Jagd vor der Hochzeit will sie dann Praioshard mit Hilfe ihres Hofjägers erschießen lassen und bei Bedarf die Tat einem Unbekannten in die Schuhe schieben, der dann vom Hofjäger erschossen wird. Wer Praioshards Lebenswandel kennt, würde dahinter die Tat eines eifersüchtigen Ehemanns oder eines beleidigten Kaufmanns, der zu feige ist, sich zu duellieren, vermuten. Als drittes soll dann Thalia vergiftet werden, vorzugsweise am Tag nach der Hochzeit. Diese Tat will sie dann Herdan anlasten, der dadurch zum Haupterben aufsteigen würde. Doch dadurch, dass die Helden Leon zur Hilfe kommen, wird dieser Plan hinfällig und die Baronin muss den Plan modifizieren.

DER ZWEITE PLAN

Da Leon unerwartet noch lebt, ändert Junivera ihren Plan geringfügig. Nun soll nach den Anschlägen auf Praioshard und Thalia Leon als Sündenbock dienen. Das lässt zwar das Problem bestehen, dass Helden noch vor ihren Kindern erbberechtigt wäre, aber Helden gilt allgemein als Taugenichts und als ungeeignet ein Lehen zu führen, daher ist sie zuversichtlich, ihren Gatten überzeugen zu können, dass Helden in der Erbfolge übergegangen wird.

DER DRITTE PLAN

Da Praioshard den Anschlag überlebt, muss Junivera erneut umdisponieren. Hierbei kommt ihr der Zufall zu Hilfe, denn Praioshard, der Thalias Ehe missbilligt, hat am Abend vor der Hochzeit einen unüberhörbaren Streit mit seiner Schwester, mit

der er sich noch nie besonders gut verstanden hat. Daher plant Junivera nun, nach der Vergiftung der Braut, die Tat Praioshard unterzuschieben, während der Anschlag auf den Haupterben Thalia angelastet werden kann. Damit bleiben Leon und Helden als Problem. Wie man sieht, werden die Pläne immer unvorteilhafter für die Baronin, andererseits kann man kaum erwarten, dass beim zweiten Ersatzplan die Pläne immer effektiver werden.

DER VIERTE PLAN

Wenn das Glück einem nicht hold ist, ist irgendwann selbst beim besten Intriganten Schluss. Doch Junivera ist bereit, noch einen Versuch zu wagen. Schon zuvor hat sie einen Bediensteten beauftragt, ein paar Söldlinge anzuwerben, die Leon und bei Bedarf Praioshard auszuschalten bereit sind. Diese Tat gedachte sie ursprünglich Helden anzulasten, nach den Vorkommnissen der letzten zwei Tage entscheidet sie aber, dass Thalia als Täterin dargestellt werden soll. Damit erhofft sie, dasselbe Resultat wie nach dem zweiten Plan zu erzielen. Andererseits riskiert sie ihre Enttarnung, da damit alle Baronskinder außer Helden Ziel eines Anschlags geworden sind und außer Helden nur noch sie als Täterin in Frage kommt.

DER RETTUNGSPLAN

Nachdem auch der letzte Plan gescheitert ist, sieht die Baronin keine Möglichkeit mehr, ihre Ziele zu verwirklichen, ohne sich selbst als Täterin auf einem Silbertablett zu servieren. Daher zieht sie die symbolische Reißleine und versucht alle bisherigen Taten Helden in die Schuhe zu schieben. Damit dieser nichts Gegenteiliges aussagt, muss er allerdings sterben. Daher gedenkt sie, Helden aufhängen zu lassen und es wie einen Selbstmord aussehen zu lassen. Mit einem gefälschten Bekennerschreiben hofft sie, dass jeder die Anschlagserie als abgeschlossen betrachtet und sie nicht ins Visier der Ermittler gerät.

BURG PATTERSTEIN UND UMGEBUNG

