

Ein inoffizielles Gruppenabenteuer
für 3-5 erfahrene Helden von Michael Berens

FANPRODUKT

DUNKLE SPUREN



FANPRODUKT



DUNKLE SPUREN

ZWEITER TEIL DER AL'AFANISCHEN INTRIGEN



GESAMTREDAKTION
MICHAEL BERENS

LEKTORAT
IRENE BERENS

COVER
VEREPA SCHNEIDER

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN
VEREPA SCHNEIDER, DIANA RAHFOTH, JENNIFERS-
LANGE, MELANIE MAIER, DOMINIK SCHLIERF, TRIS-
TAN DEPECKE, MICHAEL BERENS

Dieses Werk enthält Bilder und Grafiken
aus dem DSA-Fanpaket

Copyright © 1999, 2010 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 Aventuriens. 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



DUNKLE SPUREN

ZWEITER TEIL DER AL'AFANISCHEN INTRIGEN

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 5 ERFAHRENE HELEN
VON MICHAEL BERENS

FÜR MEINE TESTSPIELER

MICHAEL PUŽIK (CRATOSCH „MR. ÖLKAPPE“ SOHN DES GROßEN) UND
KRISTIAN WOLFF (TANGERAM „DER BLONDE LYSANDER“ VON LOWANGEN)

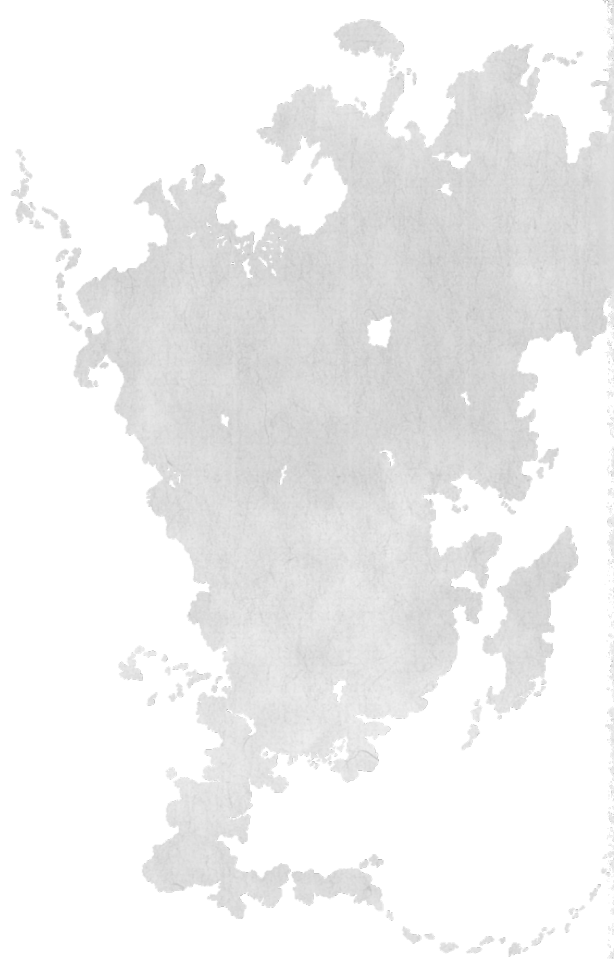
UND EIN BESONDERS GROSSE DANK AN ALLE KÜNSTLER AUS DEM ALVERAN-FORUM,
OHNE DIE DIESES WERK NUR EINE LANGE KETTE VON WÖRTERN GEWORDEN WÄRE.

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

VERENA SCHNEIDER
DIANA RAHFOH
JENNIFER S. LANGE
MELANIE MAIER
DOMINIK SCHLIERF
TRISTAN DEPECKE

І П Н А Л Т

Einleitung	5
WAS BISHER GESCHAH	5
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK	5
HINWEISE FÜR DEN MEISTER	6
GEPERELLES ZUM ABENTEUERABLAUF	6
Eine Reise	6
EINSTIEG 1 (KAMPAGNE)	6
EINSTIEG 2 (EINZELABENTEUER)	7
AUF SICHEREM STRAHEN	7
EIN BARON	8
AMHALASSIN	9
DURCH DIE WÜSTE	10
Al'Anfa	11
VIELE FRAGEN	11
EIN ATTEMPTAT	12
UNTERGETAUCHT	13
Die Erpressung	14
VERBÜNDETE	14
DAS GEHEIMNIS	15
DIE VOLLMACHT	16
Rückkehr	17
EIN ZÄHER GEGNER	17
DAS ULTIMATUM	17
IN DER BURG	18
DAS DUELL	18
ZU GUTER LETZT	20
Апһапг I	20
ALLERLEI GEGNER UND POTENTIELLE FEINDE	20
PERSÖNLICHE GEGNER UND FEINDE	22
Апһапг II	23
DIE VERBÜNDETEN DER HELDEN	23
ZITATE	25
Апһапг III	26
BURG GREIFENWACHT	26



EINLEITUNG

Dunkle Spuren wurde ursprünglich 1999 geschrieben. Da mir das Konzept auch heute noch gefällt, war es an der Zeit, das Material noch einmal zu überarbeiten und in eine allgemein spielbare Form zu bringen. Im Gegensatz zu meinen älteren Werken, **Der Turm des Todes** und **Die Bastion der goldenen Kinder**, bietet es entschieden mehr Meisterpersonen und ist daher auch schwerer zu meistern. Lesen Sie sich das Abenteuer daher vorher gut durch, vor allem die beteiligten Personen. Das Abenteuer lebt unter anderem von der Vielfalt der Figuren. Die Geschichte ist die Fortsetzung des Bandes **Schatten über Weiden**, in dem die Helden bereits gegen einen finsternen Baron zu streiten hatten. In diesem Band sollen nun dessen Hintermänner aufgespürt werden. Nichtsdestotrotz habe ich mich bemüht, die beiden Teile auch separat spielbar zu halten.

Die Stufenangabe bezieht sich auf die im Band angegebenen Werte, mit geringen Änderungen lässt sich das Abenteuer aber auch in niedrigeren sowie höheren Stufen spielen. In diesem Teil habe ich entgegen früherer Gewohnheiten alle Werte von

Gegnern in den Anhang gepackt. Damit ist die eigentliche Geschichte praktisch regelwerkfrei, was eine Anpassung an eine andere Regelwerksedition einfacher machen sollte. Zum anderen ist dieses Abenteuer weniger detailliert ausgearbeitet, nicht weil ich es mir einfach machen wollte, sondern weil ich dem Meister (also Ihnen) mehr Gestaltungsfreiheit geben wollte. In vielen Fällen gibt es lediglich Empfehlungen und Möglichkeiten, wie die Helden agieren können, üblicherweise gründen diese Möglichkeiten auf Erfahrungen aus Testspielen. Wenn Ihren Helden weitere Lösungswege einfallen, können Sie diese natürlich auch zulassen.

Wie immer gilt auch in diesem Band, dass, wenn ich Helden schreibe, Held(inn)en meine. Doch nun wünsche ich Ihnen viel Spaß bei Lektüre und Ausarbeitung des Abenteuers.

*Michael Berens
Weidenberg, Juli 2010*

WAS BISHER GESCHAH ...

Die alananischen Granden waren seit jeher nicht untätig, wenn es um ihren finanziellen Vorteil ging. Der reichste unter ihnen, Nareb Emano Zornbrecht, war dabei auch schon immer der skrupelloseste. Auf der Suche nach neuen Einnahmequellen entsann er sich kürzlich seiner Schwester, die mit dem Markverweser der Sichelwacht, Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, verheiratet ist. Ahnend, dass im weidenschen Gebirge unangetastete Schätze liegen müssen, sandte er ihr eine Nachricht, sie solle doch im Interesse ihrer Familie die Augen offen halten. Dabei stieß seine Schwester auf eine alte Bleimine in der Baronie Adlerflug. Zornbrecht entsandte darauf seinen Alchimisten und Bergbauspezialisten Hesindiego Delazar, um die Wirtschaftlichkeit des Objekts zu prüfen und gegebenenfalls die Schürfrechte oder Handelsprivilegien zu erwerben. Doch der Zufall wollte

es, dass Delazar in der Mine auf Spuren des magischen Metalls Arkanium stieß. Wissend, dass er hierfür vom integren Baron Olf von Lynnd niemals die Schürfrechte erhalten würde, beauftragte Zornbrecht seinen Emissär, den Baron der Nachbarbaronie, Jann Weißenbrück von Falkenhorst-Dunkelbrunn, zu bestechen. Seitdem hat dieser eine beeindruckende Streitmacht, großteils aus Söldnern bestehend, versammelt, um die Burgen Finstertann und Greifenwacht, die das Tal, in dem die Mine liegt, bewachen, zu erobern. Doch dies ist ihm nicht gelungen (siehe Band **Schatten über Weiden**). Doch nicht nur der Feldzug des Barons wurde vereitelt, auch einige Hinweise gelangten in die Hände der Verteidiger, so dass diesen nun bekannt ist, dass der Baron nicht auf eigene Rechnung gearbeitet hat. Die Spur führt nach Al'Anfa ...

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Nachdem die Helden die Truppen des Dunkelbrunnens von der Burg weggelockt haben und Verstärkung eingetroffen ist, ist die Burg vorerst sicher. Nun gilt es, den Hinweisen nachzugehen, die man gefunden hat. Das Buch, das die Helden gefunden haben, weist eindeutig nach Al'Anfa. Dort müssen die Hintermänner des Barons zu finden sein, und solange diese nicht dazu gebracht werden können, ihr Vorhaben aufzugeben, wird Burg Greifenwacht nicht sicher sein. Im Auftrag des Greifenwächters reisen die Helden also nach Al'Anfa. Zwischenstation ist zunächst die Baronie Weinbergen in Almada, wo ein Freund des Greifenwächters herrscht. Dieser kann ihnen einen Führer durch die Wüste zur Seite stellen. Durch die Gebiete der gefährlichen Ferkinas und die gnadenlosen Sandwüsten der Khom führt der Weg nun bis Selem und von dort mit einem Küstensegler nach Al'Anfa. Dort werden die Helden früher oder später mit ihren Fragen die Aufmerksamkeit ihrer Feinde erregen und Ziel diverser Anschläge werden. Doch mit Hilfe eines Straßenjungen und eines alten Hehlers können die Helden immer wieder untertauchen. Dabei erfahren sie, wer hinter den Anschlägen steckt. Nun

gilt es Verbündete zu gewinnen, denn daran, die Sache alleine zu regeln, ist nicht zu denken. Dabei bieten sich natürlich die anderen Granden an, die naturgemäß wenig daran interessiert sind, dass einer von ihnen seine Machtposition ausbauen kann. Mit Hilfe des Granden Goldo Paligan können die Helden dann Zornbrecht derart unter Druck setzen, dass er sein Vorhaben, in Weiden die Arkaniummine auszubeuten, endgültig aufgibt. Doch noch sind die Helden nicht am Ziel. Nach ihrer Rückkehr müssen sie feststellen, dass der Baron von Dunkelbrunn inzwischen auf eigene Faust sein Vorhaben zu Ende bringen will und bereits Burg Greifenwacht, die durch Verrat gefallen ist, eingenommen hat. Zwar ist inzwischen der Markverweser persönlich mit seinen Rittern eingetroffen, doch wird es ein Blutbad geben, wenn die Helden nicht eine andere Lösung des Konflikts finden. Zusammen mit einem jungen Ritter, der den Baron zum Zweikampf fordern will, dringen die Helden also in die Burg ein, wo sie den gefangenen Greifenwächter befreien können. Diesem (oder den Helden) wird es dann gelingen, den Baron im Duell zu schlagen und so eine Schlacht zu verhindern.

HINWEISE FÜR DEN MEISTER

DIE HELDEN DES ABENTEUERS

In diesem Abenteuer können fast beliebige Heldentypen verwendet werden. Gerade im ersten und letzten Abschnitt sind einige hartgesottene Helden durchaus von Vorteil. In Al'Anfa selber sollten sich die Helden vor allem auf Heimlichkeit und Versteckspiel verstehen, weshalb Praios- oder Rondrageweihte eher weniger gut geeignet sind. Andere Heldentypen sind sicher weniger problematisch einzubinden. Gut, aber nicht zwingend notwendig, wäre es, wenn sich ein Streuner in der Gruppe befände.

GENERELLES ZUM ABENTEUERABLAUF

Prinzipiell spielt das Abenteuer in der Zeit zwischen Borbarads Invasion in Tobrien und seinem Fall. Da es einen guten Grund geben sollte, warum die Helden nicht auf ihrer Reise ein Schiff nehmen, sollte das Abenteuer nicht in der Zeit vor Borbarad stattfinden, es sei denn, Sie finden andere Gründe, über Land zu reisen, oder gestalten den ersten Teil entsprechend um. Zu welcher Jahreszeit die Geschichte spielt, bleibt Ihnen überlassen. Es sollte nur nicht tiefster Winter sein, da in dieser Zeit das Gebirge nicht passierbar und ein Feldzug nicht plausibel ist.

TIPPS FÜR DIE SPIELABENDE

Gestalten Sie die Handlung kompakt. Auch wenn man Reise-sequenzen in Echtzeit ausspielen kann, ist für die Spieler doch meistens Langeweile angesagt. Raffen Sie Zeiträume zwischen

MUSIK IM ABENTEUER

Um dieses Abenteuer mit Musik zu untermalen, empfehlen sich für die Khomwüste orientalische Klänge. Für Al'Anfa ist eigentlich alles geeignet, was in Ihrer Gruppe als „Stadtmusik“ gilt, aber natürlich besonders südamerikanische Rhythmen, die den Helden das Gefühl vermitteln, in einer tropischen, fremdländischen Umgebung zu sein. Für den letzten Teil auf Burg Greifenwacht dürfen es dann wieder mittelalterliche Klänge sein, die einen herben Kontrast zum Teil davor darstellen. Denken Sie daran, dass Dauerberieselung sich eher störend auswirkt.

HELDENTOD

Man kennt das ja, da wollte man als Meister nur eine kleine Nebensequenz einfügen oder einen netten Kampf bieten, um die gelangweilten Spieler wieder aufzuwecken, und plötzlich liegt der Held Alrik tot im Gras. Lassen Sie es dazu nicht kommen. Außer im Endkampf sollte kein Held das Zeitliche segnen. Dazu dürfen Sie auch beim Würfeln schummeln. Keiner hat etwas davon, wenn ein Held vorzeitig den Löffel abgibt. Geben Sie ihren Helden, wenn nötig, die eine oder andere Hilfestellung, wenn keiner mehr weiß, wie es weiter gehen soll.

EINE REISE

EINSTIEG I (KAMPAGNE)

Nachdem die Helden die Burg Greifenwacht verteidigt und den ominösen Südländer besiegt haben, ist es an der Zeit, sich mit Linnert zu beraten. Dabei sollten die Helden zu folgenden Erkenntnissen gelangen:

- Der Dunkelbrunner hat sicher nicht auf eigene Faust gehandelt, denn dazu fehlen ihm die Mittel.
- Der Südländer und die Widmung in dem gefundenen Bergbaubuch deuten auf Al'Anfa hin.
- Die Al'Anfanischen Granden sind nicht nur sehr reich, sondern auch völlig skrupellos, wenn es um ihre Interessen geht.
- Wenn einer der Granden sogar in der Sichelwacht tätig wird, dann nur, weil er sich davon einen hohen Profit verspricht.
- Es ist damit zu rechnen, dass die Burg weiterhin gefährdet bleibt.
- Es wäre daher notwendig, die Bedrohung an der Wurzel zu

beseitigen, also nach Al'Anfa zu reisen, herauszufinden, wer die Hintermänner sind und ein Mittel zu finden, diese zum Aufgeben zu bewegen.

Leider ist es Linnert nicht möglich, sich selber auf diese Reise zu begeben, solange die Bedrohung für die Burg noch besteht, daher sollten die Helden im Idealfall selber auf die Idee kommen, sich für diese Mission anzubieten, ansonsten wird der Greifenwächter sie darum bitten. Aufgrund der gefährlichen Lage im Perlenmeer rät Linnert den Helden zu einer Reise über Land und empfiehlt den Helden, sich zunächst nach Weinbergen am Yaquir zu begeben, wo sein alter Freund Rashim ben Yussuf Baron ist. Dort können die Helden einen Führer durch die Khomwüste finden.

EINSTIEG II (EINZELABENTEUER)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid schon den ganzen Tag unterwegs. Was auch immer euch dazu getrieben hat, den Weg durch die Rote Sichel zu suchen, ihr hättet euch nicht vorgestellt, dass die Bergpfade zwischen Sinopje und Zollhaus derart beschwerlich sind. Doch zum Umkehren ist es nun zu spät. Gerade reitet ihr durch ein Tal zwischen majestätischen Gipfeln direkt auf eine auf einer Anhöhe liegende Burg zu, als ihr hinter euch Stimmen und die Geräusche von Pferdehufen vernehmen könnt.

Hinter den Helden nähert sich das Sinopjer Entsatzheer unter dem Kommando von Hauptfrau Ilfwudde von Breitenbach der Burg. Der Zug besteht aus einem Dutzend berittener Soldaten des Barons, etwa zehn angeheuerten Söldnern und zwei Dutzend bewaffneten Bürgern. Diese sind auf dem Weg nach Burg Greifenwacht, um die Burg gegen den abtrünnigen Baron von Dunkelbrunn zu verteidigen. Mehr weiß die Hauptfrau nicht zu berichten, lediglich, dass ein Bote den Baron von Sinopje über die Machenschaften des Dunkelbrunners unterrichtet hat und es wohl einer List des Greifenfurters zu verdanken sein soll, dass die sinopjer Truppen die Burg entsetzen können. Etwa eine Stunde später erreicht der Zug die Burg, wo die Truppe überschwänglich begrüßt wird. Die Hauptfrau wird direkt beim Burgherren vorstellig werden und auch die Helden, als offensichtlich weit gereiste und waffenfähige Personen, werden empfangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen Saal, an dessen Wänden Banner und Wappen hängen. Trotz des rondrianischen Stils fühlt es sich gut an, die Wärme eines prasselnden Kaminfeuers zu spüren, die euch die Kälte der feuchten Gebirgsluft aus den Gliedern vertreibt. Vor dem Kamin steht ein stattlicher Ritter, gekleidet in Kettenhemd und Wappenrock. Der blonde und bärtige Ritter ist sicher an die zwei Schritt groß und scheint euch noch nicht bemerkt zu haben. Als ihr genauer hinsieht, fällt euch auf, dass seine Rüstung blutbespritzt ist.

AUF SICHEREN STRAßEN

Folgen die Helden Linnerts Rat, führt sie ihr Weg zunächst zurück nach Sinopje und von dort in die Herzogstadt Trallop. Inwiefern Sie die Reise mit Begegnungen und Ereignissen garnieren wollen bleibt Ihnen überlassen. Möglich wäre z.B. der Überfall von Straßenräubern. Aber übertreiben Sie es nicht, dabei sollten die Helden keinen größeren Schaden nehmen, schließlich liegt der größte Teil der Reise ja noch vor ihnen. Sie können den Helden aber auch ein paar Raubritter präsentieren, die den Helden einen saftigen Wegzoll abknöpfen wollen. Zum Glück sind ihre Rechenkünste nur sehr beschränkt. Auch möglich sind hungrige Goblins, die die Helden um Nahrung anbetteln. In der Herzogstadt Trallop werden die Helden wahr-

Der Ritter ist Linnert von Greifenwacht, der Herr der Burg und Kommandant des hiesigen Banners von herzoglichen Rundhelmen. Bis vor wenigen Stunden wurde die Burg vom Baron von Dunkelbrunn belagert, wobei es zu einigen heftigen Gefechten kam, in deren Verlauf die Vorburg besetzt wurde. Durch eine List wurden die Belagerer aber dazu gezwungen, sich zurück zu ziehen. Derweil haben sich auch Flüchtlinge aus der nahegelegenen Burg Finstertann hierher retten können, wodurch die Verluste der Gefechte mehr als ausgeglichen werden. Zusammen mit den sinopjer Truppen wird die Burg nun von mehr als 100 waffenfähigen Verteidigern gehalten, weniger als der Dunkelbrunner aufbieten kann, doch zu viele, als dass er noch einmal versuchen könnte die Mauern zu stürmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Burgherr erläutert euch die Lage: „Nach allem was wir herausgefunden haben, ist nicht der Dunkelbrunner das eigentliche Problem. Es scheint, als hätte er Hilfe gehabt. Wie sonst hätte er einen solch großen Haufen Kriegsvolk anheuern und vor allem bezahlen können?“ Linnert holt ein großes Buch hervor und schlägt den Einband auf, um euch etwas zu zeigen. „Seht! Dieses Buch haben wir auf Burg Finstertann gefunden, nachdem wir die Burg zwischenzeitlich befreit hatten. Es gehörte einem Südländer, der leider ums Leben gekommen ist, bevor er uns etwas verraten konnte.“ Im Einband des Buches, welches sich mit magischen Metallen, deren Gewinnung und Verarbeitung beschäftigt, steht eine Widmung: „Unserem lieben Hesindiego zum Tag des großen Schlafes, 328“.

Zusammen mit dem Greifenwachter sollten nun dieselben Rückschlüsse getroffen werden, wie unter Einstieg 1. Da er selber hier unabhkömmlich ist, wird Linnert die Helden bitten, die Reise nach Al'Anfa anzutreten und die Hintermänner ausfindig zu machen. Wenn Ihre Helden einen weiteren Anreiz benötigen, können der Greifenwachter und Hauptfrau von Breitenbach im Namen des Barons eine Belohnung versprechen.



scheinlich erst einmal ein Quartier suchen, um zumindest für einen Tag ein bequemes Bett zu haben und um sich neu auszurüsten. Wenn Sie eine Stadtbeschreibung von Trallop besitzen, können Sie aus dem Spiel in der Stadt auch eine größere Sequenz machen. Zeitraubende Nebenabenteuer sollten Sie aber lieber vermeiden.

Von Trallop aus führt der weitere Weg der Helden über Baliho, Wehrheim, Gareth und Punin in die kleine Baronie Weinbergen am Yaquir. Da Reisen auf den Reichsstraßen verhältnismäßig sicher sind, sind keine weiteren Ereignisse vorgesehen. Zusätzliche Stadtsequenzen oder Reiseereignisse stehen Ihnen natürlich frei.

Ein Baron

Weinbergen ist eine kleine Stadt, direkt am Yaquir gelegen. Hier regiert Baron Rashin ben Yussuf, ein Novadi, der für seine Verdienste für Kaiser und Reich vor erst zwei Jahren zum Baron ernannt worden ist. Das Anwesen des Barons liegt eine Meile außerhalb der Ortschaft. Die Helden werden den Ort aus Richtung Punin betreten und sich dann schnell am Marktplatz wiederfinden. Hier gibt es ein Gasthaus für Reisende, eine einfache, aber relativ saubere Schänke für die Einheimischen, einen Hufschmied, einen größeren Weinhandel sowie einen Gemischtwarenhändler. Neben dem Gasthaus befindet sich ein kleiner Traviatempel, neben dem Weinhändler ein Rahjaschrein. Der restliche Ort besitzt natürlich noch ein paar weitere Läden und Handwerker sowie zwei zusätzliche Gasthäuser, doch werden diese für die Helden kaum von Interesse sein.

Die Straße, die nach Norden führt, bringt die Helden zum Anwesen des Barons.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über einen breiten und von Laubbäumen gesäumten Kiesweg erreicht ihr das Anwesen des Barons. Das zweistö-

ckige Herrenhaus ist zwar kein Palast, doch zeugt es vom Reichtum der Baronie. So manch ein Koschbaron muss sich mit weit Weniger begnügen. Vor dem Haus befindet sich ein großer, runder Kiesplatz, in dessen Mitte ein marmorer Springbrunnen steht. Der Platz ist von wohlgestutzten Hecken umgeben. Hinter dem Herrenhaus erkennt ihr ein Gestüt.

Wenn die Helden gegenüber einem Bediensteten erklären, dass sie den Baron sprechen müssen, und dass sie im Auftrag von Linnert von Greifenwacht unterwegs sind, wird man sie kurz darauf empfangen. Man führt die Helden in einen tulamidisch anmutenden Raum, wo sie an niedrigen Tischen auf weichen Kissen Platz nehmen dürfen. Man bringt ihnen heißen Tee und Gebäck und auf Wunsch auch eine Wasserpfeife. Sind alle Helden versorgt, betritt der Baron den Raum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Baron scheint um die vierzig Sommer zu zählen, jedenfalls ist er an den Schläfen schon leicht ergraut. Wie alle



Novadis besitzt er eine recht dunkle Hautfarbe. Gehüllt ist er in Seide und Damast, auf dem Kopf trägt er einen weißen Turban, den ein prächtiger Edelstein schmückt. Tatsächlich scheint diese Gewandung eher zu einem Emir oder Sultan zu passen, denn zu einem mittelreichischen Baron. Ihr kennt diesen Menschenschlag: Leute, die arm geboren und dann zu Reichtum gekommen sind und diesen nun permanent zur Schau stellen müssen. Der Baron begrüßt euch: „Salam, Fremde! Man sagte mir, ihr kommt mit Kunde von meinem Freund Linnert. Sprecht! Lebt er immer noch auf dieser zugigen Ruine in den Bergen?“

Die Gruppe wird nun dem Baron umfassend Bericht erstatten. Dabei lässt es sich der Hausherr nicht nehmen, den Helden Speis und Trank servieren zu lassen. Den Helden kann dabei auffallen, dass offenbar alle Bediensteten ebenfalls Novadis sind. Eventuell bemerkt auch jemand die große Ähnlichkeit zwischen dem Baron und seinen Bediensteten. Darauf angesprochen wird der Baron nur beiläufig erwähnen, dass die „Bediensteten“ seine Familie sind. Wenn das den Helden seltsam vorkommen sollte, erklärt ihnen Rashim, dass seine Familie schließlich froh sein könne, dass er ihnen ein derart sorgenfreies Leben auf seinem Gut

AMHALASSIH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor einiger Zeit habt ihr den Yaquir mit einer Fähre überquert. Nun befindet ihr euch im Emirat Amhalassih, oder Südalmada, wie die Gegend nach wie vor von almadanischen Revanchisten genannt wird. Im Gegensatz zum Land nördlich des Flusses ist die Gegend überaus karg, nur hier und da zeigen sich vereinzelte Olivenbäume. Das Land scheint kaum besiedelt zu sein, jedenfalls habt ihr seit Stunden keine Menschenseele gesehen. Die Straße, wenn man sie so nennen kann, führt über unbewaldete Hügel und durch steinige Täler. Omar kennt den Weg und reitet immer voraus. Die wenigen Ortschaften, die auf eurem Weg liegen, möchte er weiträumig umgehen, da die hiesigen Novadis auf Bewaffnete aus dem Norden nicht unbedingt gut zu sprechen sind.

Auch auf dieser Reiseetappe müssen nicht zwangsläufig gravierende Dinge geschehen. Dennoch können Sie die Reise mit ein paar typischen Elementen garnieren. Möglich wäre eine Begegnung mit Khoramsbestien, die nachts das Lager der Gruppe umschleichen. Angreifen werden die Tiere aber nur, wenn sie in der Überzahl sind und die Helden nicht aufmerksam agieren. Mit ein wenig Feuer und Lärm lassen sich die eher feigen Tiere durchaus vom Lager fernhalten. Es genügt völlig, wenn sie die Gruppe zwei oder drei Nächte lang mit den Raubtieren beschäftigen und die Gruppe nicht zum schlafen kommen lassen. Ebenso können sie eine Gruppe wilder Ferkinas auftauchen lassen. Wie diese auf die Helden reagieren hängt stark vom Verhalten der Helden ab. Wenn sich die Gruppe furchtsam präsentiert werden die Ferkinas angreifen. Die Wilden sind zwar schlecht ausgerüstet, die Mehrheit trägt Steinbeile und Fellkleidung, lediglich der Anführer besitzt einen erbeuteten Streitkolben, dafür sind sie aber in der Überzahl. Werte und Anzahl der Gegner liegen dabei völlig in Ihrem Ermessen. Machen Sie es ruhig spannend, aber übertreiben Sie es dabei nicht. Ist die Gruppe halb tot, werden sie es kaum schaffen die Wüste zu durchqueren. Treten die Helden dagegen furchtlos und selbstsicher auf, wer-

ermögliche, statt mit ein paar Kamelen und Ziegen durch die Wüste zu ziehen. Rashim behandelt seine Angehörigen tatsächlich recht ungebührlich, schickt seinen alten Vater zum Weinholen in den Keller, lässt seine Schwestern ein neues Pilaw kochen, weil irgendetwas ihm nicht passt und schickt seinen Bruder zum Stallausmisten, während er und seine Gäste speisen.

Stellen Sie den Baron ruhig als neureichen Schnösel dar, der die Grenzen von gutem Geschmack und Anstand irgendwie aus den Augen verloren hat.

Nach dem Mahl wird der Baron ihnen das Gestüt zeigen, denn auf seine Pferdezucht ist er maßlos stolz. Sollten die Helden Interesse an den Tieren zeigen, macht Rashim ihnen einen guten Preis. Für Freunde (oder Helfer) von Linnert geht er zehn Prozent unter den üblichen Listenpreis. Hier können die Helden Yaquirtaler Rösser in allen Ausbildungsstufen erwerben. Lediglich Schlachtrösser, sofern die Helden sich so etwas leisten können, kann er ihnen nicht anbieten. Allerdings kann er ein erfahrenes Ross schulen lassen, was etwa ein Jahr dauern wird.

Die Helden erhalten ein Quartier für die Nacht und können sich am nächsten Tag auf den Weg in die Wüste machen. Als Führer stellt Rashim ihnen seinen jüngeren Bruder Omar zur Verfügung.



den sie von den Wilden in ihr Dorf eingeladen. Dort findet ein Fest statt, bei dem sich die Männer mit vergorener Blut-Milch und Rauschkräutern in Laune bringen. Auch die Speisen sind für den durchschnittlichen Gaumen eher gewöhnungsbedürftig und weisen meist einen eigenwilligen bis strengen Geschmack auf. Sich mit den Ferkinas zu verständigen ist nicht so einfach wie gedacht, denn Garethi sprechen sie nicht und der Tulamydia-Dialekt ist auch für einen Meister des Tulamidischen eine echte Herausforderung.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Höhepunkt des Festes tritt eine sehr alte Frau aus einem Zelt. Sie ist über und über mit Teilen toter Tiere geschmückt und scheint so etwas wie eine Schamanin oder Seherin zu sein. Auf ihr Wort verstummen die Trommeln und der Lärm des Festes. Dann wirft sie eine handvoll Runenknochen, die sie aus einem Lederbeutel entnommen hat. Mit ihren dünnen Fingern berührt sie die Knochen auf dem Boden und murmelt zahnlos Worte, die ihr beim besten Willen nicht verstehen könnt. Allerdings geht ein Raunen durch die Menge und ihr hofft nur, dass die Alte nicht euer Verderben über euch bringen wird.

Aufgrund der sprachlichen Probleme dürfte es schwierig werden herauszufinden, was die Seherin prophezeit hat. Die Helden können lediglich herausfinden, dass es dabei um „fremdes Blut“ und „ein Geheimnis, das erst in einigen Monden gelüftet wird“

DURCH DIE WÜSTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sengende Hitze und staubtrockene Luft setzen euch schon den ganzen Tag zu. Die Einöde ist überwältigend. Nirgends ist irgendetwas zu sehen außer Sand und Geröll. Wie Omar hier den Weg finden will ist euch völlig schleierhaft. Ihr hofft nur, dass eine Oase findet, oder wenigstens ein schlammiges Wasserloch, bevor eure kargen Wasservorräte zur Neige gehen. Doch euer Führer scheint sich eher um andere Dinge zu sorgen: „Hoffentlich begegnen wir keinen Khasimiten! Das würdet ihr nicht überleben.“

Die Khasimiten sind ein rastullahgläubiger Stamm von Wüstenbewohnern. Sie sind immer komplett verschleiert, so dass man nur ihre Augen erkennen kann. Außerdem sind sie dafür bekannt, religiöse Eiferer zu sein. Was ein ketzerischer Novadi für einen

geht. Die Prophezeiung ist selbst für die Ferkinas mehrdeutig, doch kommt irgendjemand offenbar auf die Idee, dass es bedeuten könnte, dass ein Held ein Ferkinamädchen heiraten und mit ihr ein Kind zeugen wird. Selbstverständlich wird das kaum den Wünschen der Helden entsprechen, obwohl das ausgewählte Mädchen für eine Wilde sehr attraktiv ist. Entweder sie machen den Ferkinas überzeugend klar, dass die Prophezeiung im Zusammenhang mit ihrer Mission steht, oder sie spielen für eine Weile mit und fliehen noch während der Hochzeitsnacht. Wenn sich Ihre Helden zu schnell auf die zweite Möglichkeit einlassen und Sie mit einer nicht völlig moralbefreiten Gruppe gestraft sind, können Sie der Gruppe auch klarmachen, dass es für das Mädchen eine Schande wäre, wenn ihr Ehemann flieht und sie aus dem Dorf verstoßen würde, was in dieser Gegend durchaus ihren Tod bedeuten kann.

Wie auch immer die Helden die Situation lösen, einen Tag später erreicht die Gruppe den Rand der Wüste.



Bannstrahler ist, das sind die Helden für einen Khasimiten.

Auch hier ist es Ihnen überlassen, ob Sie es zu einer Begegnung kommen lassen wollen. Bedenken Sie dabei, dass sie erstens die Helden nicht in eine zu große Gefahr bringen sollten und dass zweitens die Khasimiten sich nicht so leicht beeindrucken lassen wie die Ferkinas. Wenn Sie wollen, können Sie die Gruppe auch in einen Sandsturm geraten lassen (was durch eine Wettervorhersage-Probe eventuell frühzeitig erkannt werden kann), sie mit Wassersuche beschäftigen (Proben auf Wildnisleben und Orientierung) oder die Helden mit einer Fata Morgana narren. Weitere Spielsequenzen bieten sich in den Oasen an, wo die Helden sich mit freundlichen oder weniger freundlichen Bewohnern auseinandersetzen dürfen. Über Keft und Unau erreicht die Gruppe schließlich Selem, wo sie einen Küstensegler nehmen können.

AL'ANFA

VIELE FRAGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr mit eurem Segler angelegt und seid nun von Bord gegangen. Die Matrosen haben euch nicht zuviel erzählt. Alleine der Hafen ist beeindruckend und zeugt davon, dass Al'Anfa, von manchen liebevoll die Perle des Südens genannt, von anderen mit Abscheu als Pestbeule bezeichnet, die größte Hafenstadt Aventuriens ist. Ihr werdet sicher eine Weile brauchen, um euch hier zurecht zu finden. Außerdem ist das Klima nicht das, was ihr als angenehm bezeichnen würdet. Die Luft ist schwül-feucht und die Sonne brennt euch gnadenlos, fast senkrecht auf den Kopf. Über den Dächern des Hafenviertels könnt ihr die höher gelegenen Stadtviertel erkennen und zu eurer Rechten seht ihr einen großen, ummauerten Hügel, auf dem etliche Paläste zu stehen scheinen. Bevor ihr eure Suche beginnen könnt, werdet ihr euch erst ein Quartier suchen müssen und die Kaschemmen am Hafen machen auf euch nicht den Eindruck einer guten Unterkunft.

Prinzipiell ist es egal, wo sich die Helden einquartieren. Die meisten Helden bevorzugen mittelpreisige Quartiere und davon gibt es in einer Stadt mit 60000 Einwohnern und weiteren 20000 Sklaven mehr als genug. Wenn Sie Informationen über Al'Anfa besitzen, dann nutzen Sie diese auch. Arena, Universität und Borontempel sind nur ein paar wichtige Gebäude in der Stadt, in der nebenbei auch eine der berühmtesten Schmiedinnen des Kontinents ihre Werkstatt hat. Füllen Sie die Stadt mit einem gewissen Maß an Leben, damit später keiner der Spieler das Gefühl hat, das Abenteuer hätte in irgend einer namenlosen Stadt stattgefunden. Zur Not erfinden Sie die nötigen Details.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Suche kann nun beginnen. Doch wo sollt ihr anfangen? Bei dieser Größe der Stadt könnt ihr kaum darauf hoffen, dass irgendwer zufällig euren Südländer kennt, von dem ihr nicht mehr als den Namen Hesindiego wisst und der sich wahrscheinlich mit magischen Metallen auskennt. Vor eurem Quartier steht ein etwa zehnjähriger Straßenjunge an eine Hauswand gelehnt und beobachtet das Geschehen auf der Straße. Da ihr, als offenkundig Fremde, etwas ratlos herumsteht, kommt er zu euch herüber und spricht euch in einem unmöglichen Gossendialekt an: „Neu hier? Ich bin Gonzales! Ich kann euch die Stadt zeigen! Oder braucht ihr was? Ich kenn Leute, die können alles beschaffen! Kost' aber ,nen Oreal!“ Dabei zieht er deutlich hörbar die Nase hoch und wischt sie dann an seinem schmutzigen Ärmel ab.

Die Helden tun gut daran, Gonzales zu engagieren, denn in dieser Stadt ist der Junge zu Hause und kennt fast jeden Winkel. Auch mit seinen Kontakten hat er nicht übertrieben, denn er gehört zu den Zuträgern des Hehlers Nostromo. Wenn die Helden im Laufe des Abenteuers irgendetwas benötigen, sei es Ausrüstung, Versteck oder Informationen, kann Gonzales sie über diverse Hinterhöfe und abgelegene Gassen in den Laden des Hehlers führen. Dessen Dienste sind natürlich nicht umsonst. Wenn die Helden etwas brauchen, müssen sie schon ordentlich in die Tasche greifen. Alternativ kann es auch sein, dass Nostromo sie für ein paar krumme Geschäfte einspannt, etwa

den Diebstahl teurer Teppiche aus dem Haus eines Kaufmanns, oder die Übergabe eines ominösen und sicherlich vollkommen illegalen Päckchens. Auch die Dienste von Gonzales sind nicht umsonst. Schon sehr früh hat der Junge gelernt, dass Angebot und Nachfrage den Preis bestimmen. Vorerst wird er den Helden jeden Tag einen kleinen Oreal abknöpfen, bei besonderen Diensten auch gerne einen weiteren. Dabei lässt er sich kaum herunterhandeln, denn im Geschäftemachen ist der Kleine schon ein ganz Großer und wahrscheinlich den meisten Helden gegenüber sogar überlegen.

Was die Helden nun tun ist völlig offen. Wenn sie nicht wahllos Passanten auf der Straße ansprechen, was sicher die schlechteste Wahl ist, werden sie sich wahrscheinlich überlegen, wo sie an Informationen gelangen können. Dabei könnte es sie zur Universität führen, zur Meisterschmiedin, zu einer Handwerker Gilde oder zu völlig unvorhergesehenen Orten. Aber egal wo die Helden nachfragen, nirgends kennt man den Mann nach dem sie suchen, oder man hält sie hin. Spielen Sie diesen Teil ruhig eine Zeitlang aus, aber demotivieren Sie Ihre Spieler nicht völlig. Nichts ist so zermürend wie ein Suche über eine ganze Spielsitzung, die zu gar nichts führt. Entscheidend ist lediglich, dass die Helden eine Reihe von Leuten nach dem Südländer fragen, denn irgendwann wird jemand dabei sein der die Helden auffliegen lässt, was dann in den nächsten Abschnitt der Geschichte führt.



DAS ATTENTAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch nach einem weiteren Tag erfolgloser Suche in eurem Quartier zur Ruhe begeben. Du weißt nicht warum, vielleicht liegt es an der auch nachts noch viel zu warmen Luft, aber jedenfalls kannst du nicht richtig einschlafen. Du döst gerade leicht vor dich hin, als dich ein leichter Lufthauch berührt. War das Fenster vorhin nicht geschlossen? Du willst das gerade ignorieren und weiter dösen, schließlich bist du todmüde, als du leise Schritte hörst, und zwar innerhalb des Zimmers. „Da hat wohl einer der anderen das Fenster geöffnet“, denkst du dir, schließlich ist es auch wirklich zu heiß, aber dann geht dein verschlafener Blick zu den Betten deiner Gefährten welche allesamt schlafen. Aus dem Augenwinkel kannst du eine Bewegung ausmachen und als du langsam und unauffällig deinen Kopf drehst, erkennst du drei dunkle Gestalten, welche gerade durch das offene Fenster in das Zimmer eingestiegen sind. Dein Puls beschleunigt jäh und du überlegst blitzschnell, ob du schreien sollst, oder ob du nach deiner Waffe greifen sollst, die auf dem Stuhl neben dem Bett liegt. Eine Rüstung hast du natürlich nicht an und dir missfällt der Gedanke, dich im Nachthemd mit mehreren dubiosen Gestalten duellieren zu müssen.

Wie auch immer der betroffene Held, den Sie selber auswählen dürfen, entscheidet, es kommt kurzerhand zu einem Gefecht mit den drei Attentätern. Diese sind zwar ebenfalls nicht gerüstet und tragen nur Dolche, allerdings sind die Waffen vergiftet. Um welches Gift es sich dabei handelt liegt in Ihrem Ermessen, es sollte nur nicht unbedingt Kukris oder ein anderes absolut tödliches Gift sein, es sei denn, die Helden besitzen ein Antidot oder ein Magier beherrscht den *Klarum Purum*. Da die Attentäter keine Profis sind, sollten sie, abgesehen von dem Gift, auch keine wirkliche Chance gegen die Helden haben, selbst wenn diese ungerüstet sind und erst aus dem Bett springen müssen. Es wäre natürlich sinnvoll, wenigstens einen Attentäter lebend zu fangen um ihn befragen zu können. Gelingt das, so wird der Gefangene, allein aus Angst um sein Leben, alles preisgeben was er weiß. Dies ist allerdings nicht wirklich viel. Er gesteht lediglich, dass er von einem Diener beauftragt worden ist und dafür zwei Dublonen und ein Gift erhalten hat. Den Diener kennt er nicht und hat ihn auch noch nie zuvor gesehen, aber nach der feinen Kleidung muss der Diener vom Silberberg, dem Viertel der Reichen, gekommen sein.

Was die Helden mit gefangenen Attentätern anstellen spielt keine weitere Rolle. Weder werden diese noch einmal auftauchen

wenn sie freigelassen werden, noch wird irgendjemand danach fragen, wenn die Helden die Schurken einfach beseitigen.

Auf jeden Fall sollte den Helden klar sein, dass sie durch ihre Fragen viel Staub aufgewirbelt haben und sich nun im Visier einer gefährlichen Person mit wahrscheinlich enormen finanziellen Mitteln befinden. Das Quartier ist daher nicht mehr sicher. Die Gruppe sollte sich daher von Gonzales ein Versteck zeigen lassen und am besten täglich das Versteck wechseln. Der Straßenjunge nutzt die Situation der Helden natürlich schamlos aus, indem er einfach die Preise für seine Dienste verdoppelt. Das mag die Helden ärgern, aber schlussendlich sind sie nun mehr als zuvor auf Hilfe angewiesen.



UNTERGETAUCHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So schnell und so unauffällig wie möglich bewegt ihr euch durch dunkle Gassen und einsame Hinterhöfe. Schon nach wenigen Richtungswechseln habt ihr völlig die Orientierung verloren. Doch Gonzales weiß, wo es lang geht. Nach einer viertel Stunde befindet ihr euch erneut auf dem Hinterhof, wo der Hehler Nostromo seinen „Laden“ hat. Als ihr den von Wasserpfeifenrauch vernebelten Raum betretet, liegt der alte Hehler mit seinem fast zahnlosen Grinsen bereits auf einem Divan und bedeutet euch näher zu kommen. „Was sagt man dazu? Erst seit ein paar Tagen in der Stadt und schon habt ihr euch mächtige Feinde gemacht. Ich nehme an, ihr benötigt eine sichere Unterkunft, ist es nicht so?“ entgegnet euch der Greis mit fistelnder Stimme.

Nostromo kann den Helden helfen. Er kennt eine Menge Leute und der ein oder andere schuldet ihm noch einen Gefallen. Dennoch wird er für die Helden nicht umsonst tätig werden. Jede Art der Hilfestellung hat ihren Preis und wer besonders hilfebedürftig ist wie die Helden muss auch einen besonderen Preis entrichten. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach. Zwar könnte der Hehler auch einfach klingende Münzen verlangen, aber recht viele Gruppen schwimmen förmlich in Geld. Nehmen Sie also nur dann Geld von der Gruppe, wenn es der Gruppe wirklich weh tut. Ansonsten müssen die Helden eben ihre Schulden abarbeiten. Was das bedeuten kann ist beispielhaft schon im Kapitel **Viele Fragen** erläutert worden. Nostromo kann den Helden jeden Tag ein anderes Versteck zur Verfügung stellen, das Gonzales ihnen dann zeigen wird.

Die nächsten vier bis fünf Tage werden die Helden dennoch nicht tatenlos verbringen können. Neben den möglichen Diensten für den Hehler gilt es immer noch, Informationen über den ominösen Hesindiego zu gewinnen. Dabei werden sich die Helden wohl oder übel aus ihrer Deckung begeben müssen. Dass das Folgen hat, erkennen die Helden spätestens nach zwei Tagen, wenn es zum zweiten Anschlag auf sie kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr geht gerade über eine Brücke, als euch drei zwielichtige Gestalten den Weg versperren. „Na, wen haben wir denn da?“ ruft euch der offensichtliche Anführer der Gruppe entgegen. „Zeit für euch dem Herrn der Stadt eure Aufwartung zu machen! Und damit meine ich nicht die Pfeffersäcke in ihren Palästen.“ Währenddessen kichert einer seiner Begleiter dümmlich und deutet auf den Borontempel an der Spitze des Silberbergs. Als ihr euch umblickt, müsst ihr erkennen, dass die Lumpen weitere Hilfe haben, denn hinter euch versperren nun ebenfalls drei Gestalten die Brücke. Es scheint, als müsstet ihr euch den Weg frei kämpfen.

Die sechs Halunken wurden angeheuert um die Helden auszuschalten. Es sind zwar wieder keine echten Profis, dafür gewerbliche Totschläger und dazu noch in der Überzahl. Mit dem Herrn der Stadt meinen die Lumpen natürlich nicht einen Besuch bei der Boronpriesterschaft, sondern dass die Helden bald dem Totengott gegenüberstehen werden. Selbstverständlich werden sie dabei nicht erfolgreich sein. Präsentieren Sie Ihren Spielern einen spannenden Kampf, bei dem die Lumpen schlussendlich unterliegen oder fliehen. Als Joker haben Sie noch Gonzales in der Hand, der, wenn es nötig ist und wenn keiner damit rechnet, einen Lumpen mit einem Glückstreffer seines Messers ausschaltet. Ansonsten wird der Knabe sich vornehm zurückhalten. Sind

die Schurken besiegt oder geflohen wird es die nächsten zwei Tage zu keinen weiteren Übergriffen kommen. Sollte einer der Ganoven lebend gefasst werden, können die Helden aus ihm lediglich ähnliches herausbekommen, wie aus den ersten Attentätern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Tage ist es her, dass euch die Halunken auf der Brücke aufgelauert haben. Seitdem ist nichts mehr geschehen, aber leider habt ihr auch nichts Neues herausgefunden. Dass man euch ans Leder will, zeigt jedoch, dass ihr auf dem richtigen Weg seid. Gerade habt ihr euch etwas zu essen gekauft, als eine Gruppe der Stadtwache mit Nagelstiefeln über das Straßenpflaster poltert. Der Kommandant der Wachen blickt kurz zu euch, dann wirft er einen Blick auf ein Papier in seiner Hand und ruft dann: „Das sind die Mörder! Ergreift sie!“

Tatsächlich wissen die Gardisten nicht, wen sie suchen und warum. Ihnen wurde gesagt, dass die Helden flüchtige Mörder sind, die verhaftet werden müssen. Der Umstand, dass die Helden in aller Öffentlichkeit eines scheußlichen Verbrechens beschuldigt werden, tut sein übriges, dass die Helden von niemandem in der Nähe Hilfe erwarten dürfen. Angesichts der klaren Überzahl der gut gerüsteten und schwer bewaffneten Wachen bleibt der Gruppe nur die Flucht durch die Gassen. Es bleibt Ihrer Kreativität überlassen, wie Sie die folgende Verfolgungsjagd gestalten wollen. Die Wachen sind insgesamt zu zwölf und werden sich in maximal sechs Gruppen aufteilen. Wenn die Helden in Überzahl eine dieser kleinen Wachgruppen angreifen sollten, werden diese, oder in der Nähe befindliche Passanten um Hilfe rufen, so dass schnell auch die anderen Wachen herbeigeeilt kommen. Am Ende der Verfolgungsjagd, wenn die Wachen die Spur der Helden verloren haben, kann zumindest ein Held folgendes kurzes Gespräch zwischen zwei Wachen belauschen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Wachen laufen an deinem Versteck vorbei. Offenbar haben sie eure Spur verloren und kehren nun zu ihrer Gruppe zurück. Du kannst einen kleinen Teil ihres Gesprächs belauschen: „Da wird der hohe Herr aber gar nicht erfreut sein. Du weißt ja, wenn erst mal sein Zorn los bricht ...“ „Du mit deinen blöden Wortspielereien! Komm, gehen wir einen trinken, dann ist es leichter zu ertragen.“

Mit diesen Informationen sollten die Helden nun am besten selber darauf kommen, wer hinter den Anschlägen steckt und damit wahrscheinlich der Hintermann des Dunkelbrunner Barons ist. Wenn nicht wird ihnen Nostromo oder Gonzales helfen, denn als Einheimischen fällt es ihnen nicht schwer, den versteckten Hinweis des Gardisten zu deuten. Es ist natürlich Nareb Emano Zornbrecht, der reichste und vielleicht skrupelloseste Grande Al'Anfas. Sollten die Helden weder von sich darauf kommen, noch irgendjemand um Hilfe bitten, sind sie selber schuld. Dann wird es am nächsten Tag ein weiteres Attentat geben, diesmal aber von echten Profis der Hand Borons. Die Helden wird man dann einen Tag darauf im Hafenbecken finden, mit dem Gesicht nach unten ...

Da die Helden jetzt wissen, wen sie suchen, sollte sich ihnen die Frage aufdrängen, wie sie an den Granden herankommen wollen, denn ganz gewiss wird der Mann, der irgendwo auf dem Silberberg hinter hohen Mauern lebt, streng bewacht.

DIE ERPRESSUNG

VERBÜNDENE

Wie die Helden mit dem Wissen, das sie nun haben, umgehen werden, liegt völlig bei ihnen. Testspiele haben gezeigt, dass die Helden dazu neigen, einen anderen Granden auf ihre Seite zu ziehen. Dabei muss den Helden folgendes klar sein:

Auf den Silberberg kommt nicht jeder. Das ganze Areal ist von einer hohen Mauer umgeben, jedes Anwesen auf dem Berg ist zusätzlich mit weiteren Mauern geschützt. Alle Eingänge sind streng bewacht und die Anwesen der Granden besitzen ebenfalls private Wachen. Ein Eindringen in eines der Anwesen bei Nacht und Nebel ist praktisch unmöglich, wenn man nicht ein außergewöhnlicher Meistereinbrecher ist (und davon gehen wir nicht aus). Es ist ebenso ausgeschlossen, dass die Helden, die ja praktisch unbekannt sind, einfach um eine Audienz bitten können. Natürlich könnten sie das versuchen, doch wird ihnen schlicht keine Audienz gewährt. Die Helden haben daher folgende Möglichkeiten:

Sie können über Nostromo Kontakt zu jemandem aufnehmen, der auf dem Silberberg arbeitet und diesen von der Dringlichkeit ihrer Mission überzeugen. Dieser, wahrscheinlich ein niedriger Bediensteter, kann dann ein Gespräch mit seinem Vorgesetzten organisieren. Allerdings ist das ein mühsamer und kostspieliger Prozess, denn vom einfachen Küchengehilfen über den Koch,

den Leibdiener, den Haushofmeister bis hin zu einem einfachen Familienmitglied der Grandenfamilie dauert es mindestens eine weitere Woche bis die Helden mit einem der Granden persönlich sprechen dürfen. Zudem will dabei so manche Hand geschmiert werden, was mit steigendem Rang der Person immer kostspieliger wird. Lässt sich ein Treffen mit einem Küchenjungen noch für ein paar Bier oder einen Krug Wein einfädeln, wird der Haushofmeister sicher einen stattlichen Beutel Gold sehen wollen, um ein Treffen mit einem Familienmitglied zu organisieren. Was dann dieses von den Helden verlangt, um eine Audienz beim Familienoberhaupt zu befürworten, liegt wieder einmal in Ihrer Hand. Möglicherweise wird es sich dabei um einen Gefallen handeln, der weder ungefährlich noch ganz legal ist.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein Kontor eines der Granden aufzusuchen und dort um Arbeit nachzufragen. Dabei sollten die Helden zum einen den Aufseher davon überzeugen, dass sie vertrauenswürdig und kompetent sind, zum anderen, dass sie für Arbeiten qualifiziert sind, die ihnen direkten Zugang zu einem Grandenanwesen gestatten. Mögliche Qualifikationen wären Heiler, Leibmagier, Alchimist, Leibwächter oder Logistiker (was eine schöne Bezeichnung für einen „Beschaffer“ ist). Ist der Aufseher grundsätzlich überzeugt, werden die Helden



auf eine Liste gesetzt. Man werde sich bei ihnen melden, wenn Bedarf besteht. Lassen sie diesen Moment der Ernüchterung ruhig einen Moment im Raum stehen ... bevor der Neffe des Familienoberhauptes sich aus einer dunklen Ecke erhebt und den Aufseher direkt anweist, die Fremden einzustellen. Wenn die Helden um ihren Lohn verhandeln wollen, dann steht Ihnen ein breites Spektrum an Gehaltsmöglichkeiten zur Verfügung. Eine einfache Wache, die nicht sonderlich aus der Masse anderer Kämpfer herausragt, mag zu Kost und Logis lediglich einen Lohn von fünf Dublonen im Monat erhalten, ein fähiger Leibmagier auch durchaus das Fünffache. Natürlich werden die Helden nicht als DER Leibmagier oder DIE Leibwache eingestellt, sondern müssen sich in der Hierarchie hinten anstellen. Eine Position als dritter Hofmagus, zweiter Alchimist oder Palastwache der Nachtschicht ist schließlich auch sehr ehrenvoll.

Im Gefolge des jungen Herren dürfen die Helden nun den Silberberg betreten. Jeder von ihnen erhält einen Passierschein. Im Anwesen angekommen, bekommen die Helden zunächst einmal Quartiere zugewiesen, ein jeder nach seiner Stellung. Ein Magier oder Alchimist bekommt dabei zwei Zimmer, eins zum schlafen, eins für seine Arbeiten, eine einfache Wache muss sich das Zimmer mit einem anderen Gardisten teilen (und das auch nur, wenn sie sich als Leibwache qualifiziert hat, alle normalen Palastwachen schlafen in Sechs-Mann-Zimmern).

Der Haushofmeister weist die Helden anschließend in ihre Pflichten ein. Während Alchimisten und Magier durchaus Zeit für eigene Studien besitzen und nur selten gebeten werden, den jungen Herrn zu begleiten, dürfen Wachen und Heiler öfters im Gefolge des Herrn in die Stadt. Dabei wird der Herr natürlich in

einer Sänfte getragen, während das gemeine Fußvolk hinterher laufen muss. Der junge Herr liebt Ausflüge auf den Markt, in die Arena oder zu einem Glücksspiel. Möglicherweise kommen seine Begleiter zu einer Gelegenheit sich auszuzeichnen, wenn es zum Beispiel zu einem Anschlag auf den Herrn kommt.

Ein Logistiker kann dagegen mit durchaus heiklen Aufträgen rechnen, z. B. Luxuslebensmittel besorgen, die auf dem Markt gerade vergriffen sind, verbotene Rauschmittel besorgen oder ähnliches. Wenn sich ein Held dabei im Dienste der Familie besonders auszeichnet, wird er zum ersten Mal vom Familienoberhaupt empfangen. Allerdings wird man dem Helden vorher genau einschärfen, was er sagen darf und was nicht. Den Granden gleich mit den eigenen Problemen zu behelligen, wäre mehr als ungehörig. Stattdessen wird der Held im Spiegelsaal empfangen und der Patron dankt ihm im Namen der Familie für seine außergewöhnlichen Dienste und überreicht dem Helden zum Dank auf einem Samtkissen ... eine staubige Flasche Wein! Was der Held natürlich nicht weiß und möglicherweise erst erfahren wird, wenn er die Flasche entkorkt hat ist, dass die Flasche durchaus ein kleines Vermögen wert ist. Uns gefiel der Name „Châteauneuf du pope“. Das klingt gediegen und unbestimmt horasianisch. Aber das bleibt natürlich Ihnen überlassen.

Irgendwann in den nächsten Tagen sollte sich dann die Gelegenheit ergeben noch einmal mit dem Granden persönlich zu sprechen und das Anliegen der Helden vorzubringen, vorzugsweise nach einer weiteren außergewöhnlichen Tat. Natürlich ist der Grande von Zornbrechts neuen Geschäftsinteressen nicht begeistert und wird sich einen Plan ausdenken, diese zunichte zu machen.

DAS GEHEIMNIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am nächsten Abend, nachdem ihr eurem Herrn euer Geheimnis offenbart habt, werdet ihr alle zusammen in das kleine Arbeitszimmer des Granden, eine Verniedlichung für einen acht mal acht Schritt großen Raum mit fünf Schritt Deckenhöhe, gerufen. Nachdem ihr euch artig verbeugt habt, beginnt der Herr mit seinen Ausführungen: „Seid gegrüßt in Borons und Phexens Namen! Wie es scheint haben Wir etwas herausgefunden, was sich zu Unserem Vorteil einsetzen lässt“, worauf er eine bedeutungsvolle Pause macht. „Wie es scheint, hat Zornbrecht in den letzten Jahren einige Geschäfte gemacht, die den Interessen des Borontempels und des Patriarchen entgegengesetzt sind. Über diese Geschäfte muss es Notizen geben, vielleicht ein paar Dokumente oder ein Notizbuch. Wenn ihr diese Beweise beschaffen könnt haben Wir ihn in der Hand und er muss tun was Wir verlangen, will er nicht den Zorn der Kirche auf sich lenken, und glaubt Uns, das will niemand in dieser Stadt.“

Der Plan des Granden birgt natürlich ein großes Risiko, allerdings nur für die Helden, die, falls sie gefangen werden, bestenfalls ein Leben als Plantagensklave erwartet. Der Grande dagegen geht kein wirkliches Risiko ein, solange die Helden ihn nicht verraten. Tun sie das allerdings, haben sie selbst als Sklaven noch einen mächtigen Feind, der ihnen nach dem Leben trachten wird, denn die Dankbarkeit der Mächtigen Al'Anfas ist sehr begrenzt. Misslingt die Aktion wird er seine Kontakte spielen lassen und die Beweise einfach fälschen lassen.

Da der Grande kein Risiko für sich oder seine Familie eingehen wird, sind die Helden völlig auf sich alleine gestellt. Zum Glück haben sie die Möglichkeit die Gegebenheiten vor Ort schon



vom Palast des Granden auszuspähen, denn von den oberen Stockwerken kann man recht komfortabel über die Mauern blicken, die die Anwesen umgeben. Sollten die Gruppe auf diese Möglichkeit verzichten sinken ihre Chancen Erfolg zu haben signifikant.

Schließlich ist es soweit, die Helden dürfen den Einbruch in Zornbrechts Anwesen wagen. Mit der geeigneten Ausrüstung, die ihr Patron ihnen natürlich zur Verfügung stellen kann, ist es nicht sonderlich schwierig die Mauer des Anwesens zu überwinden. Allerdings sollten die Helden den Weg und Rhythmus der Wachen vorher genau studiert haben, um nicht im völlig falschen Moment zuzuschlagen. Mit diesen Informationen ist es hingegen kein großes Problem die Mauer zu überwinden, sowie den weitläufigen Garten zu durchqueren, ohne gesehen zu werden. Die ein oder andere Probe auf Schleichen oder Verstecken ist aber in jedem Fall angebracht. Haben die Helden das Anwesen nicht ausgespäht, sollten die Proben für alle Beteiligten deutlich erschwert sein.

Haben die Helden das Hauptgebäude erreicht müssen sie irgendwie einsteigen. Leider hat man ihnen natürlich nicht den Gefallen getan die Türen und Fenster offen stehen zu lassen. Daher kommen die Helden kaum um die Fertigkeiten eines Magiers oder Einbrechers herum, wenn sie nicht eine Tür mit Gewalt (und wahrscheinlich einigem Lärm) öffnen wollen.

Im Palast muss die Gruppe dann die Arbeitszimmer Zornbrechts ausfindig machen. Wenn sie sich dabei am Aufbau des Palastes „ihres“ Granden orientieren, werden sie wohl im ersten Stockwerk suchen, womit sie völlig richtig liegen.

Die Beweise, in Form eines kleinen Büchleins, befinden sich in einem Geheimfach im Schreibtisch des kleinen Arbeitszimmers. Das Fach ist zwar nicht gesichert, aber verschlossen. Außerdem muss erst einmal einem Helden das Geheimfach auffallen. Ver-

langen Sie für das Auffinden und für das Aufschließen ruhig ein paar knifflige Proben. Ebenso sollten die Helden im Palast nicht wie eine Horde Elefanten herumspazieren. Auch hier sind Schleichen- und Versteckenproben durchaus angebracht, um niemanden zu wecken und den gelegentlichen Patrouillen zu entgehen.

Dennoch dürfen Sie die Expedition der Helden, auch bei gutem Gelingen, mit einer Begegnung würzen. Schließlich muss jedem Spieler klar werden, dass man als durchschnittlicher Held nicht einfach in den Palast eines der reichsten Männer der Welt hineinspazieren kann. Auf dem Rückweg laufen die Helden dem Leibmagier Zornbrechts in die Arme. Obwohl dieser sie einfach verraten könnte wählt er einen, in seinen Augen profitableren Weg und versucht die Helden zu erpressen. Ein Angriff auf ihn ist reichlich sinnlos, schließlich kann sich ein Mann wie Zornbrecht die besten Spezialisten leisten. Dementsprechend ist der Magier den Helden weit überlegen. Die klassische Variante *Silentium* und dann den Gegner im Nahkampf binden ist genauso wirkungslos wie ein Angriff mit Bogen oder Armbrust. Zauberkundige werden im Voraus einfach pauschal mit einem *Zunge lähmen* ausgeschaltet. Direkte Angriffe blockiert er durch entsprechende Zauber wie *Corpofrigo*, *Blitz dich find* oder *Fortifex*. Grundsätzlich hat der Magier nichts dagegen, dass die Helden ein für seinen Herrn schädliches Buch entwenden, denn momentan ist er auf Zornbrecht ohnehin nicht gut zu sprechen, zum anderen treibt ihn die Gier nach Profit, daher wird er jede Gelegenheit ergreifen um seine Schäfchen ins Trockene zu bringen. Natürlich werden die Helden kaum etwas von Wert dabei

haben, was den Magier interessiert, daher wird er auf einen von ihnen, vorzugsweise denjenigen, der am leichtesten zu verzaubern ist, einen *Zauberzwang* legen und ihn beauftragen einen Gegenstand seines Herrn von kleiner Größe, aber großem Wert zu ihm zu bringen, wenn er am nächsten Tag am Tor des Anwesens wartet. Wie die Helden diese Situation lösen ist schlussendlich belanglos. Es wäre möglich an der Universität einen sehr fähigen Antimagier zu engagieren, der den Zauber aufhebt, oder tatsächlich dem eigenen Granden etwas zu entwenden, was aber auf Dauer kaum unentdeckt bleiben dürfte, womit sich die Spieler einen mächtigen Feind auf ihre Heldendokumente schreiben dürfen. Eine weitere und sehr elegante Lösung wäre die kostbare Flasche Wein zu opfern, denn diese stammt vom Granden, und erfüllt alle Anforderungen. Mit dieser Lösung rechnet der Magier natürlich nicht, dennoch wird er sie akzeptieren müssen. Wenn Sie wollen ist der Magier absolut kein Weinkenner und hält das Ganze für einen ausgemachten Witz und glaubt, die Helden hätten den Bann gebrochen und würden sich nun über ihn lustig machen. In dem Fall weißt er die Flasche entrüstet von sich, womit der Zauber ebenfalls beendet ist, während die Helden ihre Nobelflasche behalten dürfen. Kreativität sollte schließlich belohnt werden. Aber wehe, wenn die Helden die Flasche schon vorher geleert haben! Dann steht ihnen dieser Weg natürlich nicht offen.

Ob nun mit oder ohne Buch, zwei Tage später können die Helden mit echten oder gefälschten Beweisen in der Hinterhand Zornbrecht einen offiziellen Besuch abstatten.

DIE VOLLMACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein livrierter Lakai führt euch in ein protziges Arbeitszimmer, das weniger von gutem Geschmack, als von grenzenlosem Reichtum zeugt. Hinter einem wuchtigen Schreibtisch sitzt ein fetter Glatzkopf und mustert euch aus kleinen Schweinsaugen. Er gibt dabei leicht stöhnende Geräusche von sich, so als ob er es gerade bei der letzten Mahlzeit mit der Völlerei übertrieben hätte. Als er zu grinsen beginnt, erkennt ihr, dass seine Zähne aus Opalen bestehen. „Soso, ihr seid also die kleinen Scheißer, die Uns unbedingt in die Suppe spucken wollen. Und dann habt ihr auch noch die Impertinenz nicht sterben zu wollen, wenn Wir es anordnen! Ihr habt echt Nerven hier aufzukreuzen. Also nennt Uns einen guten Grund, warum Wir euch nicht sofort hinrichten lassen sollten!“

Nun beginnen die Verhandlungen mit Zornbrecht, der natürlich nicht ohne Not auf ein profitables Geschäft verzichten wird. Die Helden müssen unmissverständlich klar machen, dass sie im Besitz des Büchleins sind und es der Boronkirche zuspiesen werden, wenn Zornbrecht seine Interessen nicht aufgibt.

Natürlich wird ihr Gegner dennoch versuchen den Schaden zu

minimieren und versucht den Helden zu entlocken, wer ihr Hintermann ist. Verraten die Helden „ihren“ Granden haben sie sich einen neuen Feind geschaffen, tun sie es nicht wird sie gewiss die Rache Zornbrechts verfolgen. Wie auch immer sich die Helden entscheiden, hier können sie nur verlieren. Lassen Sie alle Spieler den entsprechenden Granden als persönlichen Feind auf dem Heldendokument vermerken. Vielleicht ergibt sich ja in einem anderen Abenteuer die Möglichkeit diese Feindschaft aufleben zu lassen.

Nach erfolgreichen Verhandlungen wird Zornbrecht den Helden ein Dokument ausstellen, das dem Dunkelbrunner jegliche Unterstützung verweigert und mit Konsequenzen droht, falls er sich nicht zurückzieht. Nun muss nur noch das Dokument gegen das Büchlein ausgetauscht werden. Damit ist die Mission der Helden in Al'Anfa beendet und die Gruppe täte gut daran möglichst schnell nach Weiden zurückzukehren.

Die Stelle bei ihrem Herrn werden sie, so gut sie auch bezahlt sein mag, wieder kündigen müssen. Statt einem Teillohn für getane Arbeit erhalten alle Helden vom Granden eine Schiffspassage nach Havena und ein Handgeld um von dort auf schnellstem und sicherstem Weg nach Weiden zu kommen.

RÜCKKEHR

Ein zäher Gegner

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Viele Wochen ist es her, dass ihr von Burg Greifenwacht aufgebrochen seid. Nun kehrt ihr zurück um dem Dunkelbrunner mitzuteilen, dass er keine Unterstützung mehr erhält. Gerade habt ihr einen Bergvorsprung umrundet und habt nun freie Sicht auf die Burg. Doch irgendetwas kommt euch seltsam vor. Wehten bei eurem letzten Besuch nicht andere Banner auf den Türmen?

In der Tat irren sich die Helden nicht. Über der Burg wehen die Banner des Dunkelbrunners, der in der Zwischenzeit eine wei-

Das Ultimatum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da steht ihr nun mit leeren Händen. Das Gefühl der Ernüchterung ist einfach zu schmerzhaft und ihr hegt nur den Wunsch euch in der nächsten Taverne maßlos zu betrinken um diesen gewaltigen Fehlschlag schnell vergessen zu können. Ihr wisst nicht einmal, ob Linnert und seine Leute noch am Leben sind und wenn ja, ob sie gefangen gehalten werden. Aber das müsste sich eigentlich herausfinden lassen. Gerade, als ihr noch überlegt ob und wie es weitergehen soll, hört ihr das Geklapper von vielen Hufen, die rasch näherkommen.

Auch dem Markverweser der Sichelwacht, Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, ist inzwischen zu Ohren gekommen, was der Dunkelbrunner hier treibt. Der Markverweser hat daher eine Gruppe von Rittern, Knappen und einfachen Soldaten zusammengezogen und sich mit diesen auf den Weg ins Finstertanntal gemacht. Es sind immerhin rund 150 Kämpfer, die ins Feld geführt werden. Eine durchaus beeindruckende Streitmacht, doch deutlich zu wenig, um die Burg einfach stürmen zu können. Nebenbei ist Zornbrecht-Hauberach über seine Frau mit Nareb Zornbrecht verschwägert, was die gesamte Situation durchaus pikant macht. So mag man sich auch denken können, wie man in Al'Anfa von einer abgelegenen Mine in der Roten Sichel erfahren hat. Natürlich steckt nicht der Markverweser selber dahinter, denn dieser ist ein vollkommen integerer Mann, aber seine Frau hält gerne die Augen offen, um ihrer Familie Vorteile in die Hand zu spielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch kommt eine beeindruckende Streitmacht entgegen. Grob geschätzt sind es 150 Ritter und Soldaten, allesamt beritten, die euch, oder genauer der Burg, entgegen ziehen. Der Anführer ist ein Mann um die fünfzig Götterläufe in

tere Belagerung gewagt hat und mit Hilfe eines Verräters auch die Hauptburg besetzen konnte. Dennoch werden die Helden wohl siegesgewiss die Burg betreten, um dem Baron Zornbrechts Vollmacht zu überreichen. Stehen sie aber dem Dunkelbrunner gegenüber, wird dieser nur schallend lachen und verkünden, dass er keine Unterstützung mehr benötigt, da er inzwischen selber herausgefunden hat, dass die Mine Arkanium enthält und er auch jemanden gefunden hat, der es verhütten und verarbeiten kann. Damit wird er genug Profit erzielen können, um sich sogar noch mehr Söldner leisten zu können. Der Dunkelbrunner zerreit die Vollmacht und lässt die Helden aus der Burg werfen.



einer prunkvollen Rittersrüstung. „Halt!“ schreit er, als der Zug direkt vor euch angekommen ist. „Wer seid ihr und wer ist euer Herr?“ fragt der Ritter in befehlsgewohntem Ton.

Die Helden sollten nun glaubhaft erklären, dass sie unabhängige Recken sind und es mit dem Greifenwächter halten. Der Markverweser ist durchaus erfreut ein paar weitere Mitstreiter zu finden um den Dunkelbrunner zu schlagen. Sein Plan besteht darin, den Dunkelbrunner zu belagern, oder wenn möglich die Vorburg zu besetzen, falls der Baron nicht von sich aus aufgibt. Daher stellt der Markverweser den Besatzern ein Ultimatum innerhalb eines Tages die Burg zu übergeben. In jedem Fall, bei der Ausgeglichenheit der Truppenstärken, stehen lange und verlustreiche Kämpfe bevor. Wie es nun weitergeht hängt von Ihren Helden ab. Bleiben diese passiv um sich an der Belagerung zu beteiligen wird das moralische Dilemma sein, dass der Dunkelbrunner den Belagerern droht, den Greifenwächter und dessen verbliebene Leute an der Burgmauer aufzuhängen. Möglicherweise werden die Helden aber von sich aus den Entschluss fassen, den Greifenwächter zu befreien. Das Linnert noch lebt und im Burgverlies gefangen gehalten wird können die Helden auf verschieden Weise in Erfahrung bringen. Vor allem bietet sich an im nahegelegenen Dorf Finstertann nachzufragen. Eventuell gelangen die Helden aber auch in die Burg, bevor sie Linnerts Schicksal kennen. Dann können sie in der Burg einen Bedienteten befragen, denn diese hat man nicht inhaftiert, damit sie für die neuen Burgherren ihre Arbeit verrichten. Sollte Ihre Gruppe keinerlei Initiative zeigen können Sie ihnen auch einen jungen Ritter aus dem Gefolge des Markverwesers präsentieren, der die Idee hat, den Greifenwächter und dessen Soldaten zu befreien und noch ein paar Leute sucht, um in die Burg einzudringen. Wie auch immer sich die Geschichte entwickelt, schlussendlich sollte das Fazit lauten, dass Linnert noch lebt und dass es sehr vorteilhaft wäre ihn zu befreien.

IN DER BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit Kletterhaken und dunklen Umhängen ausgerüstet steht ihr am Fuße des Burgbergs. Dieser ist zwar viel zu steil, als dass ihn eine Streitmacht erklimmen könnte, doch ein paar talentierten Kletterern mit leichter Ausrüstung sollte es möglich sein. Ihr habt den Einbruch der Nacht abgewartet, damit ihr nicht gesehen werdet. Zwar schützt euch die Dunkelheit vor Entdeckung, doch verbirgt sie auch einen sicheren Aufstieg. Ihr geht ein großes Wagnis ein, denn ein falscher Schritt kann an diesem Hang zu einem fatalen Absturz führen. Doch einen anderen Weg seht ihr nicht, denn am Abend wurde die Zugbrücke zwischen Vor- und Hauptburg hochgezogen, so dass euch ein Einstieg in die Vorburg, was wesentlich einfacher gewesen wäre, nichts nützt.

Im Dunkeln den steilen und felsigen Burgberg zu erklimmen ist tatsächlich eine echte Herausforderung. Natürlich ist es unmöglich, bei einer so schwierigen Kletterpartie auch noch behindernde Ausrüstung mit sich zu schleppen, daher ist es unmöglich Rüstungen und besonders große und sperrige Waffen mitzunehmen. Machen Sie es den Helden ruhig schwer, schließlich hat man die Burg nicht grundlos auf dem Berg errichtet. Irgendwann werden die Helden und der eventuell sie begleitende Ritter am Fuße der Mauer stehen. Da der Dunkelbrunner nicht mit einem Angriff auf die Hauptburg rechnet ist die Mauer kaum bewacht und daher mit Kletterhaken und Seilen durchaus zu überwinden. Sind die Helden erst einmal im Burghof, müssen

DAS DUELL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hört mich an!“ wendet sich der Burgherr an die Helden. „Wir sind zu wenige, um uns den Weg freizukämpfen. Es hat schon viel zu viele Tote gegeben, daher lasst mich die Sache auf meine Art zu Ende bringen. Folgt mir! Wir statuen dem Dunkelbrunner einen Besuch ab.“

Zusammen mit Linnert, der zwar unverletzt, aber von mehreren Tagen Kerker durchaus geschwächt ist, gilt es unentdeckt ins Herrenhaus zu gelangen, wo sich der Dunkelbrunner aufhält. Dabei müssen die Helden an einigen Wachen vorbei kommen, insbesondere an denen vor der Tür des Haupthauses. Ist dies geschafft, ist es kein Problem mehr den Dunkelbrunner im großen Saal zu finden, wo dieser eine später Stabsbesprechung mit seinen Offizieren abhält. Wenn Sie eine besonders kampfstärke und mutige Gruppe haben, können Sie natürlich auch verfügen, dass Linnert stärker geschwächt oder verletzt ist und wahrscheinlich keine Chance in einem Zweikampf hat. Dann darf ein tapferer Held die folgende Situation übernehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Greifenwächter stößt die große Tür zum Rittersaal auf und schreitet zielsicher und selbstbewusst in den Raum. Ihr folgt ihm mit gezogenen Waffen. An einem Tisch, auf dem Karten ausgebreitet liegen, stehen der Dunkelbrunner und seine Offiziere. Mehreren von ihnen ist das maßlose Erstaunen über euer Auftauchen anzusehen. Der Dunkelbrunner findet als erster die Sprache wieder: „Entwaffnet sie und werft den Greifenwächter wieder in den Kerker!“ „Jann Weißenbrück von Falkenhorst-Dunkelbrunn!“ entgegnet der Greifenwächter. „Ihr seid nicht mehr als ein Raubritter und Halunke! Ich fordere euch zu einem rondragefälligen Duell, und ihr alle seid meine Zeugen!“

sie herausfinden wo der Greifenwächter gefangen gehalten wird. Helden, die bereits den Vorgängerband **Schatten über Weiden** erlebt haben, sind dabei möglicherweise im Vorteil, wenn sie schon wissen sollten wo die Verliese der Burg liegen. Ansonsten müssen die Helden eben suchen oder einen der Bediensteten fragen. Der Kerker liegt dabei nicht unter dem Bergfried, wie bei den meisten Burgen, sondern unter dem Greifenturm am hinteren Ende der Burg. Haben die Helden das herausgefunden müssen sie in den abgeschlossenen Turm gelangen. Im Keller befinden sich einige Zellen, die von zwei Söldnern bewacht werden. Allerdings sind diese eher gelangweilt und wenig aufmerksam, wenn die Helden nicht lautstark herein gepoltert kommen. Mit etwas Vorsicht können die Söldner also durchaus überrascht werden. Sind die Wachen überwunden kann mit den Schlüsseln, die der eine Söldner bei sich trägt, Linnert befreit werden, ebenso seine restlichen Soldaten, immerhin rund zwanzig Rundhelme der Burg, zehn Soldaten der Burg Finstertann und etwa weitere zwanzig Soldaten des Barons von Sinopje. Allerdings sind nach wie vor viele Soldaten verletzt und daher nicht kampffähig. Lediglich dreißig Mann sind einsatzfähig, eigentlich zu wenige um damit die Burg zu befreien oder sich bis zum Haupttor durchzukämpfen um die Truppen des Markverwesers hereinzulassen. Daher hat Linnert, der den Helden natürlich sehr dankbar ist, dass sie ihn und seine Leute befreit haben, einen Plan, wie der ganze Konflikt zu lösen wäre, ohne dass es zu einem blutigen Ende für viele kommt.



Seitensamerweise verharren die Offiziere, die die Hand schon an ihren Schwertern hatten und auch euch bedeutet Linnert mit einer Handbewegung, die Waffen wegzustecken.

Tatsächlich hat der Dunkelbrunner genau diese Situation zu vermeiden gesucht und sich bislang immer im Hintergrund gehalten, damit er nicht von einem tapferen Ritter zum Duell gefordert werden kann. Doch nun wo es so weit ist kann er einen ehrenvollen Zweikampf gegen einen ebenbürtigen und standesgemäßen Gegner nicht ablehnen, ohne vor seinen Leuten völlig das Gesicht zu verlieren. Daher wird er die Forderung zähneknirschend annehmen. Sollte ein Held den Kampf übernehmen wollen, muss es schon zumindest ein Krieger oder Ritter sein, denn ein unstandesgemäßes Duell gegen einen Söldner oder ausländischen Stammeskrieger muss und wird der Baron nicht annehmen.

Für das Duell nach althergebrachten und ehrenvollen Regeln müssen sich beide Recken zunächst nach eigenem Gutdünken rüsten. Dann darf der Geforderte die Waffen bestimmen, wobei lediglich die Wahl zwischen einhändigen und beidhändigen Waffen besteht. Der Baron wählt dabei einhändige Waffen und rüstet sich mit einem Schwert, Plattenpanzer und Plattenzeug. Linnert rüstet sich mit seinem Kriegsbeil, mit Kettenhemd, Kettenzeug und Sturmhaube. Für den folgenden Zweikampf haben Sie nun mehrere Möglichkeiten. Wenn einer Ihrer Helden den Kampf bestreitet, werden Sie kaum um eine Würfelorgie herum kommen. Lassen Sie dagegen Linnert kämpfen, können Sie den Kampf entweder auswürfeln, wobei Sie dann Linnert in Spielerhände geben sollten, oder Sie schildern einfach den Kampf. Erstes gibt dem Finale ein Spannungselement, da sich die Spieler nicht sicher sein können, dass Linnert den Kampf gewinnt (was er dennoch tun sollte, daher würfeln Sie bitte verdeckt), zwei-



teres bietet die bessere Möglichkeit eines episch geschilderten Finales. Wie auch immer Sie entscheiden, schlussendlich sollte es zu folgender Szene kommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tödlich getroffen sinkt der Dunkelbrunner auf die Knie. Er scheint noch etwas sagen zu wollen, doch versagt ihm die Stimme. Dann kippt er tot vorne über. „Mögen Boron und Rondra seiner Seele gnädig sein“, murmelt Linnert und schlägt ein angedeutetes Boronsrad mit der Hand. Einer der Offiziere tritt vor, zieht bedächtig sein Schwert und reicht es Linnert mit dem Griff voraus. „Wir ergeben uns“, sagt er demütig und mit gesenktem Haupt. Die anderen Offiziere tun es ihm gleich und übergeben ihre Waffen.

Daraufhin bleibt nur noch das Burgtor zu öffnen um den Markverweser hereinzulassen und die Soldaten des Dunkelbrunners zu entwaffnen. Sollte sich den Helden die Frage stellen wo Linnerts Frau geblieben ist, so weiß dieser nur, dass Idril während der Besetzung der Burg verschwunden ist und sich vermutlich irgendwo in den nahen Wäldern verborgen hält. Tatsächlich taucht sie wenige Stunden nach der Rückeroberung wieder auf. Der Markverweser wird im großen und ganzen Gnade walten lassen, da der Hauptverantwortliche bereits zur Rechenschaft gezogen wurde.

ZU GUTER LETZT

So endet die alananische Intrige in Weiden. Die Schurken sind tot oder haben aufgegeben, während die Helden sich den Dank eines Edelmannes und eines Markverwesers verdient haben. Haben Sie Ihren Helden eine nennenswerte Belohnung versprochen, so ist es nun an der Zeit diese zu verteilen, anderenfalls werden die Recken vom Markverweser mit der Wolfsmedaille ausgezeichnet, der zweithöchsten Auszeichnung der Sichelwacht. Linnert, der nicht wirklich ein reicher Mann ist, wird den Helden dennoch ein paar Geschenke vermachen, wie etwa Waffen aus dem Arsenal der Burg, einem gebrauchten Zauberbuch aus der Burgbibliothek oder einem potenten Heiltrank, den er noch aus seinen Abenteuertagen besitzt. Zudem dürfen die Helden mit einem Belobigungsschreiben rechnen, das zumindest in Weiden eine echte Referenz darstellt.

Zudem dürfen Sie jedem Helden bis zu fünf Freiwürfe/Spezielle Erfahrungen nach eigenem Ermessen geben, vorzugsweise Talente die in Al'Anfa zum tragen kamen.

Bleibt noch eine angemessene Summe an Abenteurpunkten zu

verteilen. Auch hier haben Sie freie Hand, je nachdem, was in Ihrer Gruppe üblich ist. Betrachten Sie das Folgende daher lediglich als unverbindliche Empfehlung:

Teil 1: **0 - 50** Punkte, je nach Leistung und Auftreten der Helden.

Teil 2: **0 - 150** Punkte, je nachdem ob ein Meuchler gefangen und verhört werden konnte und wie vorsichtig die Helden nach dem Attentat aufgetreten sind.

Teil 3: **0 - 150** Punkte, je nachdem wie geschickt die Helden Kontakt zu den Granden aufnehmen und wie sie sich beim Einbruch in Zornbrechts Palast anstellen.

Teil 4: **0 - 50** Punkte, je nachdem ob die Helden von sich aus versuchen werden Linnert zu befreien.

Zudem winken **30** Punkte einem Helden, wenn er zum Duell antritt.

Des Weiteren können Sie bis zu **300** Punkte pro Held vergeben, je nach individueller rollenspielerischer Leistung und abhängig davon, wie viele Handlungsmöglichkeiten genutzt wurden.

АННАНГ I

ALLERLEI GEGNER UND POTENZIELLE FEINDE

Wie Sie wahrscheinlich schon erkannt haben, habe ich das eigentliche Abenteuer praktisch komplett regelwerkseditionsunabhängig gestaltet. Alle spielrelevanten Werte finden Sie hier im Anhang auf Basis der dritten Edition. Sollten Sie nach der vierten Edition spielen müssen Sie leider noch etwas zusätzliche Arbeit investieren und den Anhang anpassen. Einige Spielwerte, die bereits im Vorgängerteil **Schatten über Weiden** beschrieben wurden, werden in diesem Anhang nicht erneut aufgeführt. Sollten Sie diese benötigen, lesen Sie bitte im Anhang des ersten Abenteuers nach.

RAUBRITTER

Raubrittertum ist in Weiden, insbesondere in der Sichelwacht leider immer noch weit verbreitet. So manch Adliger oder Krieger muss sich ohne ein nennenswertes Erbe durchs Leben schlagen und so wird manch ausgebildeter Kämpfer zum Schurken, statt zum Helden. Dennoch sind es immer noch Ritter, daher sind sie auch nicht dumm und fliehen lieber, wenn sie zu unterliegen drohen.

Raubritter

MU 13	KK 15	AT 14	PA 12	RS 5	LE 50
TP 1W+5	MR 4	Selbstbeherrschung 8			

KHORAMSBESTIEN

In den Berggebieten rund um die Khomwüste kommen diese Tiere vor, vor allem nördlich und nordöstlich der Wüste. Grundsätzlich kommen die Tiere immer nur im Rudel vor. Khoramsbestien sind prinzipiell feige Tiere, die nur angreifen, wenn sie sich überlegen fühlen und in der Überzahl sind.

Khoramsbestien

MU 10	AT 12	PA 8	RS 1	LE 20
TP 1W+4	MR -4			

FERKINAS

Ferkinas sind eine Volksgruppe aventurischer Ureinwohner und die nächsten Verwandten der Tulamiden mit denen sie auch die sprachlichen Wurzeln teilen. Doch anders als diese haben sie nie eine Hochkultur entwickelt und leben noch heute wie vor tausend Jahren als eher primitive Stammeskultur nördlich und vor allem nordöstlich der Khom. Dieses Volk einfach als blutrünstige Barbaren abzustempeln wäre allerdings falsch. Zwar sind Fremde bei ihnen selten erwünscht, doch mindestens genauso oft wie sie Fremde ausrauben treiben sie mit ihnen Handel. Meist ist es nur eine Frage der momentanen Situation und Umstände.

Ferkinas

MU 12	KK 13	AT 12	PA 10	RS 1	LE 40
TP 1W+3	MR -5	WV 7/4	Selbstbeherrschung 10		

Ferkina-Anführer

MU 14	KK 15	AT 14	PA 11	RS 3	LE 50
TP 1W+5	MR -3	WV 7/5	Selbstbeherrschung 13		

KHASIMITEN

Der Stamm der Beni Khasim gilt als der fanatischste der Wüstenstämme der Khom. Grundsätzlich treten sie nur verschleiert auf. Mit Ungläubigen wechseln sie keine Worte, außer sie zu belehren, während sie mit ungläubigen Frauen unter gar keinen Umständen ein Wort wechseln würden. Einen Beni Khasim sollte man nicht reizen, es sei denn, man will seinen rastullahgefälligen Zorn auf sich ziehen. Auch religiöse Diskussionen sollte man sich besser sparen, denn ein beharren auf dem „ketzerischen Unglauben“ kann einen schnell den Kopf kosten. Kommt es zum Kampf, werden die fanatischen Khasimiten bis zum Tod fechten.

Khasimiten

MU 14 KK 14 AT 14 PA 13 RS 3 LE 50
TP 1W+4 MR 6 Selbstbeherrschung 10

DIE DREI ATTENTÄTER

Die Attentäter sind keine Profis, lediglich passable Einbrecher, denen man einen vergifteten Dolch gegeben hat. Wenn sie in ein Gefecht verwickelt werden, versuchen sie bereits nach wenigen Attacken zu fliehen, denn für einen Kampf gegen Schwertschwinger sind sie weder ausgerüstet, noch ausgebildet.

Die Attentäter

MU 12 KK 11 AT 11 PA 8 RS 1 LE 40
TP 1W+1 (+Gift) MR 2 Selbstbeherrschung 4

DIE GANOVEN

Auch die sechs Totschläger auf der Brücke sind keine Experten. Sie greifen nur an, weil sie sich zahlenmäßig überlegen fühlen. Wenn sie ihren Irrtum erkennen, werden auch sie lieber ihr Heil in der Flucht suchen, statt heldenhaft zu kämpfen bis zu letzt.

Die einfachen Ganoven

MU 12 KK 12 AT 12 PA 10 RS 1 LE 35
TP 1W+2 (Keule/Langdolch) MR -2 Selbstbeherrschung 4

Die erfahrenen Ganoven

MU 13 KK 13 AT 13 PA 11 RS 1 LE 40
TP 1W+3 (Säbel) MR 1 Selbstbeherrschung 6

Der Anführer

MU 14 KK 14 AT 14 PA 12 RS 3 LE 45
TP 1W+3 (Säbel) MR 3 Selbstbeherrschung 7

DIE GARDISTEN

Der durchschnittliche alananische Stadtgardist ist kein Held. Er schafft Ordnung und Recht, beziehungsweise das, was man ihm gesagt hat was Ordnung und Recht sind, dadurch, dass er gerüstet und bewaffnet ist und immer in Gruppen auftritt. Dadurch werden die meisten Personen genug eingeschüchtert, so dass die Stadt nicht im Chaos versinkt. In einem Kampf werden die Gardisten kein unnötiges Risiko eingehen, sondern lieber auf Verstärkung warten.

Die Gardisten

MU 13 KK 13 AT 12 PA 12 RS 4 LE 40
TP 1W+4 (Sklaventod) MR 6 Selbstbeherrschung 8

PERSÖNLICHE GEGNER UND FEINDE

BARON JANN WEIßENBRÜCK VON FALKENHORST-DUNKELBRUNN

Der Baron ist Herr über die Nachbarbaronie Dunkelbrunn. Seit fast zwanzig Jahren herrscht er über das kleine und ärmliche Dorf Dunkelbrunn, das tief in der Roten Sichel liegt. Selbst an dem Maßstab der Sichelwacht gemessen ist seine Baronie eher arm zu nennen und hat nur etwa tausend Untertanen. Das Angebot der Al'Anfaner, das Finstertanntal zu übernehmen und mit ihrer Hilfe die alte Mine auszubeuten, war daher für ihn zu verlockend um widerstehen zu können. Obwohl er auf der Seite der Schurken steht hat er doch die Gebote der Ehre nicht vergessen.

Der Baron von Dunkelbrunn

MU 15 KK 18 AT 17 PA 14 RS 6 LE 74
TP 1W+9 (persönliches Schwert) MR 11

Talente: Selbstbeherrschung 12, Reiten 12

Größe: 1 Schritt 85 HF, Augenfarbe braun, Haarfarbe grau, Vollbart, Alter 46

Der Baron ist der Endgegner des Abenteuers. Da er sehr fähig ist, ist generell nicht geplant, dass die Helden persönlich gegen ihn kämpfen.



LEIBMAGIER VITARIO SIMODO FLAMINIO FIORENZO EFFERDITO DIAMENTES LUCAN SANTANA

Der Leibmagier Zornbrechts hat es vor allem auf seinen persönlichen Vorteil abgesehen. Ansonsten vertraut er voll auf seine magischen Fähigkeiten und das zu Recht. Alarm schlagen wird er nicht, wenn die Helden ihn nicht dazu zwingen.

Der Leibmagier

MU 13 KK 9 AT 15 PA 11 RS 1 LE 47 AE 72
TP 1W+9 (Flammenschwert) MR 12

Talente: Selbstbeherrschung 5

Zauberfertigkeiten (W20): Zunge lähmen 18-MR, Fortifex 17, Gardianum 16, Duplicatus (3 Doppelpgänger) 16, Ignifaxius 15, Imperavi 15-(2x MR)

Die Zauberfähigkeiten sind keine Talentwerte, sondern geben nur die Chance an den Zauber zu bestehen, was Sie mit einem einfachen W20 Wurf prüfen können, d.h. ein Fortifex gelingt bei 1-17 auf dem W20.

ПАРЕБ ЕМАНО ЗОРПБРЕЧТ

Zornbrecht ist wahrscheinlich der skrupelloseste aller Granden. Daher ist er auch der Reichste. Er wird von seiner Gier getrieben, kann sich aber auch durchaus freundlich geben, wenn er sich davon etwas verspricht. Der Verrat der Helden an „ihrem“ Granden wird dennoch nicht sein Wohlwollen einbringen, denn kleine Fische, die sich mit ihm anlegen, enden üblicherweise als Futter für die Haie.

Nareb Zornbrecht

Seine Spielwerte sind irrelevant

Äußeres: über 200 Stein, halb kahl, rotblond, blaue Schweinsauglein, Hamsterbacken, an jedem Finger einen Ring, Opalschneidezähne

АПНАПГ II

DIE VERBÜNDETEN DER HELDEN

LINNERT ANGRIST JARGOLD ESCHENSTEIN VON GREIFENWACHT

Der Greifenwächter ist ein Ritter der Balihoer Schule. Bevor er zum Edlen ernannt und Herr der Burg wurde, war er genau ein Abenteurer wie die Helden. Seine Taten sind vielerorts bekannt, nur werden die Helden kaum von ihm gehört haben. Seine Erfahrungen sammelte er in Gesellschaft einiger weiterer Streiter, von denen einer in diesem Band eine Rolle spielt, im Orkkrieg und im Kampf gegen Borbarad. Da er selber jahrelang für Recht und Ordnung gestritten hat und das meistens ohne Lohn, bietet er auch keine Bezahlung an. Abgesehen davon würde das sein Gut auch gar nicht ermöglichen, zu gering sind die Einnahmen über die er als Privatmann verfügt.

Der Edle von Greifenwacht

MU 16 KL 11 IN 15 CH 12 FF 9 GE 16 KK 17
AT 18 PA 16/14 RS 7 LE 92

TP 1W+10/2W+9/1W+6 (spez. Kriegsbeil/Zweihänder/Kurzschwert)

MR 10 Stufe 17

Alter: 32 Jahre, Größe: 2 Schritt, Haarfarbe: blond, Augenfarbe: blau, Kriegerschnauzbart

Talente: Schleichen 12, Sich verstecken 12, Klettern 12, Kriegskunst 14, Sinnenschärfe 12, Gefahreninstinkt 12

Verhalten: Linnert ist ein klassischer Weidener Ritter, ohne Schnörkel, aber mit einer guten Portion Humor. Als jemand, der sich jahrelang um alles selber kümmern musste, fällt es ihm sichtlich schwer, Verantwortung zu delegieren.

Präsentieren Sie Ihren Helden den typischen Streiter für das Gute, aber achten Sie darauf, ihn nicht idealistisch und dumm darzustellen.



RASHIM BEN YUSSUF, BARON VON WEINBERGEN

Baron Rashim war wie Linnert jahrelang ein Abenteurer, doch im Gegensatz zu diesem war er schon immer ein Opportunist. Aus ärmlichsten Verhältnissen stammend war es immer sein Wunsch reich zu werden. Da er das nun geschafft hat kostet es es auch voll aus. Seiner Familie hat er Obdach und Arbeit geboten, jedoch behandelt er sie eher wie Dienstboten statt als Verwandte. Seinen Gästen gegenüber verhält er sich hingegen gastfreundlich und höflich. Im Gegensatz zu seiner Familie hat er den Glauben an Rastullah aufgegeben und verehrt nunmehr Rondra, aber auch das tut er eher aus berechnendem Kalkül, denn aus echter Überzeugung. Der Baron wirkt als wäre er etwa vierzig, dabei ist er erst am Ende der Zwanziger. Nur seine Augen zeugen davon, dass er unmöglich schon so alt sein kann, wie er aussieht.

Der Baron von Weinbergen

MU 14 KL 14 IN 15 CH 11 FF 10 GE 13 KK 15
AT 18 PA 14 RS 5 LE 103
TP 2W+6 (spez. historische Abart des großen Sklaventod)
MR 10 Stufe 18

Alter: 27, Größe: 1 Schritt 76 HF, Haarfarbe: schwarz/grau,
Augenfarbe: schwarz

Talente: Reiten 17, Abrichten 12, Lügen 12, Menschenkenntnis 13

Verhalten: Der Baron ist sehr redegewandt und verwendet gerne blumige Redewendungen wie alle Novadis. Seinen Gästen gegenüber ist er höflich und gastfreundlich, sein Stolz, insbesondere auf seine Pferdezucht, scheint immer wieder durch.



GONZALES, EIN STRAßENJUNGE AUS AL'ANFA

Gonzales ist ein typisches Straßenkind des Südens, das gelernt hat zu überleben. In späteren Jahren mag aus ihm ein formidabler Streuner werden, oder ein skrupelloser Drogenhändler. Für Geld wird er fast alles tun, vor allem Botendienste, wobei er seine Preise immer an die jeweilige Notsituation der Helden anpasst. Je größer die Not, desto höher der Preis.

Gonzales

Seine Spielwerte sind nicht relevant

Alter: 11, Größe 1 Schritt 42 HF, Haarfarbe: schwarz,
Augenfarbe: schwarz

Verhalten: Gegen Bezahlung wird er für die Helden allerlei Dienste verrichten

Sonstiges: Trägt ein schweres Messer, kaut Tabak und spricht den Dialekt der Gosse



POSTROMO DER HEHLER

Der Hehler Nostromo ist ein seltsamer Mann. Die Helden werden ihn nie anders sehen als in seinem Laden, auf einem Teppich kauend und rauchend. Wie er seine Geschäfte abwickelt bleibt schleierhaft. Der Hehler ist weder auf der Seite der Guten, noch auf der der Bösen. Er ist immer auf seiner Seite, daher wird er ohne Gegenleistung auch nichts tun. Wenn die Helden mit ihm keine Geschäfte machen wollen, wird er sich an deren Feinde wenden um wenigstens so an den Helden zu verdienen, daher sollten es sich die Helden nicht mit ihm verderben.

Nostromo

Alter: 54, Größe: ? (er sitzt immer), Haarfarbe: grau, Augenfarbe: schwarz

Verhalten: Der Hehler sitzt in seinem Laden auf einem Teppich und raucht Rauschkrut. Stimmt die Bezahlung kann er Unklarheiten ausräumen, Verbindungen herstellen oder diverse (verbotene) Dinge besorgen und verkaufen.

Sonstiges: Wenn es sich die Helden mit ihm verderben wird er die Seiten wechseln.



ZITATE

Hier noch ein paar typische Zitate der Beteiligten, die Sie ihnen bei passender Gelegenheit in den Mund legen, oder sich daran inspirieren lassen können.

Linnert

„Kommt, gehen wir einen Bären schießen, Verzeihung, Walde-mar...“

„Damals in Greifenfurt, als wir nach zehn Tagen Dauerbeschuss nur noch schimmliges Brot zu kauen hatten...“

„Dreckige Rotpelze! Hätte ich mehr Männer würde ich das Tal ein für allemal säubern!“

GONZALES

„Kost‘ aber ,nen Oreal!“

„Ohne Zaster läuft nix. Is‘ wie bei die feine Herren. Machen auch nix umsonst. Nich‘ mal scheißen!“

„Fass mich bloß nich‘ an! Ham scho‘ an‘re versucht!“

RASHIM

„Bei der Schönheit meines Weinberges!“

„Habt ihr schon einmal einen Elenviner geritten? So stolz wie die Rösser der Khom und so stark wie ein Warunker. Ich denke, das wäre genau das Richtige für euch. Ich mache euch einen Preis, den ihr nicht ablehnen könnt.“

„Ich kann wirklich nicht verstehen, was Linnert auf diesem kalten Steinhaufen den er Burg nennt will. Er hätte doch alles haben können.“

POSTROMO

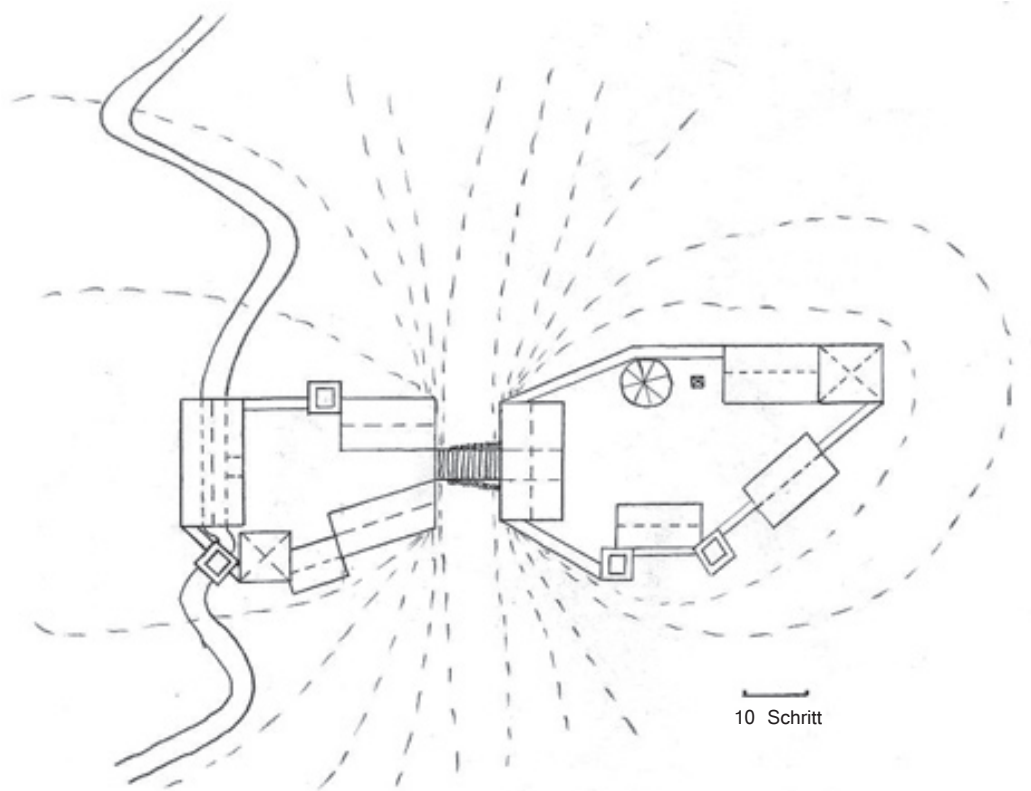
„Tag, die edlen Herren, was kann der arme Nostromo für euch tun? Vielleicht ein Waffenbalsam oder eine Rondrastatue?“

„Kommt immer darauf an. Was wollen die Herren denn investieren?“

„Vielleicht. Vielleicht auch nicht. Hihi. Kommt doch morgen noch mal wieder.“

ANHANG III

BURG GREIFENWACHT



- | | |
|---|---|
| 1: Bergfried | 7: Herrenhaus, 3 Stockwerke |
| 2: Truppenhaus, 2 Stockwerke | 8: Lagerhaus, 2 Stockwerke |
| 3: Greifenturm, 5 Stockwerke (Gästequartiere, Kerker) | 9: Handwerkerturm, 5 Stockwerke (Bäcker, Schmiede, Tischlerei, Wohnungen) |
| 4: Ställe | 10: Gesindehaus, 3 Stockwerke |
| 5: Zolltorhaus, 3 Stockwerke (Zollstation) | |
| 6: Torhaus, 2 Stockwerke (Gericht, Rondrakapelle) | |