

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Das Leben der Anderen
Autor: Karl Graf, nostriacus@hotmail.com
Stufe: Erfahren. Ort/Zeit: Festum, Monat ING, Gegenwart
Dieses Abenteuer erreichte Platz 9

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Das Leben der Anderen

Ein DSA-
Gruppenabenteuer für
4-5 erfahrene Helden
Von Karl Graf

Vorspann

Das stetige Tropfen des Schweißes, der von ihrer Nasenspitze rann, hatte sich nunmehr eingereiht in den Takt dieses allgegenwärtigen, völlig skurillen Liedes, welches das Zusammenspiel der Geräusche, mit denen die Taverne erfüllt war, das obszöne Rülpsen und Spuken, das Schlürfen aus den Schnapsgläsern, das Trippeln der Schankmädchen auf dem morschen Holzboden, im unstimmgigen Zusammenspiel vereinte; dieses Liedes, das unerträglich laut in ihren Ohren widerhallte, und das ihr mittlerweile jegliche Konzentration geraubt hatte.

„Du kannst gar nicht gewinnen, Isida“, zischte Abdul von der Seite. „Stark ist der Wille, doch schwach das Fleisch, wie mein Lehrmeister immer zu sagen pflegte. Dein Körper verrät ihm, dass du mit einem Blatt das seine nicht schlagen wirst.“ „Kannst du ihn nicht wenigstens ein wenig dümmer zaubern?“ raunte sie zurück. „Nein, tut mir leid“, winkte der Magier sogleich ab, „solche Sprüche habe ich damals nicht gelernt, in... Khunchom.“

Sie erhoben sich, und gönnerhaft, geradezu arrogant, nickte ihnen der Gegner kurz entgegen und signalisierte so sein Wohlwollen für die Unterbrechung.

Auch Alrik war mittlerweile hinzugetreten, mit wenigen, raumgreifenden Schritten war er wutentbrannt herbeigestürzt und hatte sich zwischen sie und den Abdul gedrängt; ihm waren Gonzalo und Gundel gefolgt. Das zeternde Schnauben des Kriegers komplettierte jetzt jene sonderbare Symphonie, die immer noch an Isidas Nerven zerrte.

„Wo ist unser Geld?“ Freilich hatte die Streuerin vorausgesehen, dass dies die erste Frage wäre, der sie sich zu stellen hatte, doch eine Antwort hatte sie dennoch nicht parat. Und das, obgleich diese so einfach, so offensichtlich war. Dort lag es, alles davon, auf dem Tisch, direkt vor der hämisch grinsenden Gestalt, an die Isida nun schon ein gutes Dutzend Parteien in Folge verloren hatte.

„Ich gewinne es zurück.“ Entgegnete sie rasch. „Phex hat mir das offenbart. Ich bräuchte dafür einzig jene paar Silberlinge für ein weiteres Spiel.“ Resignierend schüttelten Isidas Kumpanen den Kopf.

„Wenn wir es nicht haben, dann holen wir es uns eben!“ war es da lötzlich aus Alrik hervorgesprudelt, viel zu laut, um die augenscheinliche Notlage der „Enkel des Yngerimm“ noch verborgen zu halten vor all dem zwielichtigen Söldlingsvolk, das an diesem Abend das „Riff der verdorrten Kehlen“ bevölkerte

„Und wie?“ Wie immer hatte Gundel ihre Worte sehr knapp gewählt. „Ich hätte einen Plan.“ unterbrach Gonzalo das kurze, betretene Schweigen. „Der Wirt, seht ihr?“ Er wartete eine Bejahung gar nicht erst ab. „Er kassiert Deut um Deut für sein Bier, und dabei leert er selbst so viele Humpen, dass es in gleich mehrmals die Stunde vor die Tür treibt. Wir machen also folgendes: Ich laufe ihm nach, ebenso wie Alrik und Gundel. Wir gehen durch den Vordereingang raus, um die Kaschemme herum, und während jeder von euch an einer Hausecke Schmiere steht, schleiche ich mich von hinten an, sobald der Kerl auf dem Donnerbalken sitzt. Dann schneid ich ihm rasch den Beutel ab, und wir verschwinden wieder. Währenddessen bleibt ihr beide, Isida und Abdul, hier, und seht zu, dass euch keiner was anmerkt. Alles klar?“ „Alles klar.“ „Und noch was“, Gonzalo wandte sich nochmal Alrik und Gundel zu, „sollte der Typ abzuhaufen versuchen, haltet ihn einfach fest. Aber baut ja keinen Mist...“

„Nun, ich weiß gar nicht, was ich sagen soll“. Der Mann rieb sich das Auge, und ein Schmunzeln verzog sein Gesicht. „Ihr habt einfach unseren Wirt erschlagen... ich sage ‚unseren‘, denn alles, was sich in diesen vier Wänden befindet, gehört der Kugelbande, also uns. Ich will euch gar nicht fragen, wieso ihr das getan habt, ob es Absicht war oder nicht. Ich will euch nur das sagen: Bosjew war kein schlechter Wirt, zumindest nicht für einen Laden wie diesen. Bei den Einkünften hat er uns nie übers Ohr gehauen, das Bier, das er servierte, war schaumig, und seiner Schweinehaxen triefen vor Fett. Es dürfte schwierig werden, einen

passenden Ersatz für ihn aufzutreiben. Besonders wird es uns Zeit und Kraft kosten, nicht zu vergessen das Geld, das uns abhanden gehen wird... ja, von den Gästen werden wohl in der nächsten Zeit einige ausbleiben, und da kommt der eine oder andere Batzen in der Summe durchaus zusammen. Hinzu kommt natürlich noch der Preis für das Fass guten Elenviner, den der Zauberer hier ruiniert hat. Ich glaube, ihr könnt mir folgen, Fremdlinge...“

Anforderungen

Das Abenteuer richtet sich vornehmlich an erfahrene Spieler und ebensolche Meister. Ein gewisser Einblick in die aktuellen Hintergrundbände ist daher hilfreich, nicht aber zwingend notwendig. Lediglich die Kenntnis des Festum- Kapitels aus „Das Land an Born und Walsach“ wird stark angeraten.

Zum Inhalt des Abenteuers

Nahema ist, um es einmal wertneutral auszudrücken, einer der umstrittensten Charaktere der Rollenspielwelt Aventuriens, man möge gar behaupten, sie ist mithin nicht besonders gut gelitten. Diese – leicht gestörte – Beziehung der Spieler zu der mächtigsten Magierin Aventuriens liegt zu großen Teilen begründet in ihrem Auftritt in dem Abenteuer „Im Orkenhort“. Abgesehen von ihrer Gewandung, die bereits zahlreiche Regeldiskussionen motiviert hat, wendet Nahema einen Zauber an, angeblich eine Variante des SALANDER MUTANDER, bei dem sie, aus einer Laune heraus, die Körper der Helden tauscht. Da diese unsympathische Machtdemonstration den Autor beim Lesen des Bandes in seiner Meinung gegenüber der Dame Tamerlain bekräftigte, und außerdem ob seiner Absonderlichkeit lauthals Wiederaufarbeitung postuliert, habe ich mich dazu entschlossen, diesem bisherigen Defizit mit dem folgenden Szenario nachzukommen.

Doch sollen diesmal nicht die Spielerhelden untereinander die Körper tauschen müssen, sondern mit einer anderen Heldengruppe, die in ihrer Mentalität diametral dem entgegentläuft, was der erfahrene DSA– Veteran wohl als „gutes Rollenspiel“ propagieren würde. Die „Enkel des Yngerimm“ stellen eine Ansammlung schicksalsgeplagter Schwerenöter dar, die ihn fast jeder Konfliktsituation hoffnungslos überfordert sind, gerade wie eine frischgebackene Einsteigergruppe, die mit dem fantastischen Realismus Aventuriens noch das eine oder andere - augenzwinkernd amüsante – Problem hat.

Dazu kommt es dergestalt: Auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Geschenk für einen neu gewonnenen Freund bringen die „Enkel“ zufällig jenes Artefakt ins Spiel, auf das die verhüllte Meisterin seinerzeit eben diesen Zauber gesprochen hatte. Ausgerechnet dann entfaltet sich seine Wirkung, und wollen die Helden irgendwann ihre Körper zurückerhalten, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als den ursprünglichen Verkäufer des zaubermächtigen Gegenstandes zu finden: Einen Mohasklaven aus Nahemas Dienerschaft. Währenddessen gilt es, die zahlreichen Scharren auszuweiten, welche die Vorbesitzer ihrer Identitäten während der vergangenen Tage geschlagen haben.

Das Abenteuer selbst spielt in Festum, jener Stadt an der Mündung des mächtigen Born in das Perlenmeer, im Monat des Ingerimm, der Zeit der traditionellen Warenschau, die sich mit zu den berühmtesten Marktfesten des Kontinentes zählen darf. In diesen Tagen schwillt die Zahl der Menschen, die sich innerhalb Festums Mauern tummeln, um gut ein weiteres Zehntel an.

Und wiewohl die Option nachgerade unbegrenzter Warensortimente, von den Norbarden, die mit ihren Sippen im Norden der Stadt Quartier bezogen haben, ebenso wie von grimmigen sewerischen Fernhändlern und gar dem einen oder anderen schweigsamen Nivesen feilgeboten, eine phexgefällige Verlockung darstellen, werfen solche Menschaufläufe

ebenso Schattenseiten. Und mit einer solchen sollten sie ihre Helden – zum Einstieg in das Abenteuer - konfrontieren.

Der Einstieg - nach einem Besuch der Warenschau

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon ein eher ungewöhnliches Bild, das sich euch da bietet. Ihr verlasst die Altstadt, jenes Viertel, wo das gediegene Bürgertum Festums seine Wohn- und der Enge Rat seine Tagungsstätte besitzt, hinter euch, und gleichermaßen legt sich auch der Lärm, der bis vor kurzem noch eure Ohren flutete. Und ausgerechnet der Hafen, jener Stadtteil, der sonst, gerade hier in Festum, ein Sinnbild für Betriebsamkeit und Enge darstellt, offenbart sich nun als ein Eiland der Ruhe und Freiheit.

Recht unpassend erscheint euch da das lärmende Schauspiel, das ihr in der Seitengasse, die ihr eben passiert, betrachten könnt:

In einem anderthalb Schritt hohen Regenfass klemmt, zusammengeklappt wie ein Foliant und den Kopf zwischen den Beinen, dumpf klagend eine jugendliche Gestalt, während zwei stämmige, kaum ältere Burschen, hörbar fluchend, den Bottich umzustößen versuchen, allerdings ohne Erfolg.

Wird der Knabe der Helden ansichtig, ändern sich seine Klagelaute zu deutlich vernehmbaren Hilferufen. Der Hintergrund des Ganzen ist nämlich, dass der Junge – Mjesko - ursprünglich Opfer eines Raubüberfalls der beiden Schlägergesellen, die jenen um den Inhalt seines Geldbeutels zu erleichtern trachteten. Da Mjesko sich allerdings mit Händen und Füßen wehrte, entschieden die beiden kurzerhand, ihn in das Regenfass zu stecken, um so seine Bewegungsfreiheit einzuschränken. Dass sie dabei nicht bedachten, ist, dass Mjesko seinen Geldbeutel ja am Gürtel trägt, und dieser somit nunmehr mitsamt seinem unglücklichen Besitzer im Fass feststeckt. Tatsächlich so fest, dass es den beiden üblen Gesellen unmöglich ist, ihr Opfer wieder aus seiner misslichen Lage zu befreien: Das Fass ist zu hoch, um ihn wieder herausziehen zu können, und zu schwer, um es umzuwuchten.

Echten – wir hoffen mal, um solche handelt es sich – Helden bleibt also keine Wahl, als helfend einzugreifen; da die ihre Gruppe wohl eine deutliche (nicht nur zahlenmäßige) Übermacht darstellen dürfte, lassen sich die beiden Prügler nicht einmal zur Rede stellen, sondern suchen gleich ihr Heil in der Flucht.

Die errettete Jungfer – Junker Mjesko

Das unglückliche Opfer wird, sofern sich die Helden seiner annehmen (das vorsichtige Umwuchten des Fasses dürfte selbst für eine mittelmäßig muskelbepackte Heldengruppe kein Problem darstellen), nach zahlreichen Dankbekundungen vollmundig als Mjesko Alatzer von Hinterbruch, Junker zu Uljkiesoven, vorstellen. Bei dem jungen Mann um die Zwanzig, mit seinem dünnen, dunkelbraunen Haupthaar, der bereits recht hohen Stirn und der wenig rondrianischen, da recht schmalen Gestalt, handelt es sich tatsächlich um einen entfernten Verwandten des Thezmar von Hinterbruch: So ist der übermütige, leicht naive Jungspund einerseits der Großneffe des alten Magiers, andererseits der Sohn der Fronvögtin von Uljkiesoven. Mjesko wurde vor einiger Zeit aus der Heimat fort- und nach Festum geschickt, um eine phexgefällige Ausbildung in Storrebrands Handelsschule zu erhalten.

Auf die zu erwartende Frage der Helden, von wem der Knabe weswegen verprügelt worden war, hält sich dieser vorerst - ein wenig schamhaft – bedeckt. Er erzählt nur, dass er auf der Suche nach einem ganz außergewöhnlichen Geschenk an jene zwei Burschen geraten sei, die ihn mit dem Versprechen auf „einen ganz besonderen Überraschungseffekt“ in jene

Seitengasse gelockt und dann verdroschen und nach seinem Geld gefordert hätten. Zu dem, was er suchte, weiß Mjesko nichts Genaueres zu sagen; ausgefallen sollte es eben sein.

Eine Geste der Dankbarkeit – die Einladung in die Taverne „Zum Bären“

Der junge Flachadlige fühlt sich den Helden für deren hilfreiches Eingreifen verpflichtet und gedenkt, selbiges dahingehend zu entgelten, indem er der Gruppe einen Abend in der erwähnten Schenke spendiert (zumal da er sich sowieso auf dem Weg dorthin befand). Eben dort findet praktisch jeden Abend eine Bärenführung statt, wo der jeweilige Dompteur (stets in die Kleidung des stereotypischen nordbornischen Fallenstellers gekleidet) in recht dilettantischer Manier das jeweilige Tier ein paar eingeübte Tanzschritte aufführen lässt. Herausragend unter allen ist lediglich eine gewisse Anjescha, eine dominante Schönheit von Mitte Dreißig, die (mittels unterbewusster Beherrschungsmagie) ihre beiden Bären außergewöhnliche Kunststücke vollbringen lässt. Zwar kann der geneigte Zuschauer ihre Darbietung nur an wenigen Tagen eines Monats genießen, doch da Mjesko, wie viele andere auch, der Anmut der geheimnisvollen Gauklerin verfallen ist, tut es wenig Wunder, dass genau heute einer dieser Tage ist.

Die Gaststube ist dementsprechend voll (lassen sie die Erinnerung an den Großen Markt wieder aufkommen), doch mit dem Geld seiner Familie, dass der Junge unbedarft und mit vollen Händen ausgibt, kann ihre muntere und gespannte Schar einen Tisch in vorderster Reihe, unmittelbar vor der Bühne, ergattern.

Mjesko wird im folgenden die anstehende Aufführung in höchsten Tönen anpreisen (die Abenteurer können erstmals seine Bewunderung für Anjescha durchscheinen sehen) und eine übermäßig detailgenau Beschreibung ihres Körpers in pseudo-aldifreidscher Ausmalung („üppige Brüste, die wabern wie der aufsteigende Morgennebel am Seeufer“, „Haar, das glänzt wie alle Schuppen des Ungeheuers vom Drachenbrunnen“, „anmutig, gleich den Schwänen vor der holden Ifirn Wintertempel“) beisteuern. Ihnen fallen sicherlich noch ein paar Ergänzungen ein, in die sie idealerweise einige weitere Sehenswürdigkeiten Festums in erotisierender Manier einweben, um ihre (männlichen) Helden ein wenig einzustimmen, bis die Vorstellung dann beginnt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das aufgeregte Tuscheln, das widerhallend den gesamten Schankraum erfüllt, legt sich mit einem Mal rasch. Verwundert seht ihr euch um, ob ihr denn bereits das Auftreten dieser so gepriesenen Darstellerin verpasst habt, bevor ihr, und diese Erkenntnis kommt fürwahr einer Erleichterung gleich, feststellt, dass der Grund des plötzlichen, allgegenwärtigen Schweigens nur durch die Gestalt des Wirtes geboten wurde, die sich mühsam schlurfend in die Mitte der Bühne schiebt. Mit einigen wenigen, dünnen Worten kündigt der hagere Mann mit dem Auftritt der Tänzerin an, den im gesamten Saal außer ihm wohl niemand mehr erwarten kann. Ein kurzes Kopfnicken zu beiden Seiten genügt, und zwei Schankbuben ziehen den Vorhang beiseite, während die Wirtsgestalt ihren Platz wieder räumt.

Doch worauf ihr jetzt eure Blicke zu richten in der Lage seid, könnte in keinem größeren Gegensatz zu diesem verhärmtten Kerl. Und die beiden stattlichen Bornbären, welche die Person in der Mitte flankieren, beide weit über zwei Schritt lang, mit gewaltigen Mäulern und Pranken und einem Fell, für den mancher Bronnjar wohl die Zehnteinnahmen eines gesamten Monats hergeben würde, sind es nicht, welche euch diesen Eindruck gewinnen lassen. Denn die Frau, welche die beiden Untiere an je nur einer dünnen Kette zu führen wagt, ist wahrhaftig von Ehrfurcht gebietender, bewundernswerter Makellosigkeit an Körper und Antlitz. Wie ein Spottlied wirken euch nun Mjesko bemühte Worte, mit der er dieses Ge-

schöpf zu umschreiben suchte, doch schon sind diese Gedanken wieder vertrieben wie von einem Paukenschlag, mit dem die Darbietung beginnt.

Immer wieder geht es euch so, wenn ihr in eurem Kopf nach Worten sucht, die dem Aussehen dieses Wesen entsprechen könnten, denn sobald ihr sie gefunden zu haben glaubt, vollführt sie einen Schlenker ihrer Hüften, ein Wogen ihrer Brüste, beide nur von Seidenschleiern umhüllt, die aber nicht verdecken, sondern nur umspielen, und straft all eure Versuche Lügen. Doch die Kunststücke, welche sie mit ihren beiden Bären aufführt, wenn sie ihren Kopf in deren aufgerissenen Rachen steckt, sich von ihnen emporheben lässt, sie leichtfüßig umtanzt, gemahnen immer mehr an den Kampf der holden, reinen Heldenin gegen die grässlichsten Monster, die es auf der Erde nur geben mag, und auf einmal dringt die Wirklichkeit wieder langsam zurück in eure Wahrnehmung, denn ihr vernehmt das allgemeine Raunen, und spürt, dass ihr nicht die einzigen seid, welche die Gefahr erkannt haben, Hilfe vonnöten sehen. Doch bevor ihr auch nur euer weiteres Vorgehen planen könnt, springt neben euch schon der erste von seinem Stuhl auf und wirft sich mit einem Satz dem Bären entgegen, umgreift selbigen am Hals und versucht mit aller Kraft, den Riesen zu Boden zu ringen.

Einer der Gäste, ein sommersprossiger Rotschopf vom Nebentisch, wurde von einem Ansinnen ergriffen, das immer Mal wieder Zuschauer fassen, die Anjeschas Nummer ansichtig werden. Aufgrund des Kontrastes der vermeintlich schützenswerten Schönheit und ihrer zwei übermannslangen tierischen Begleiter gelangen besonders simplere Zeitgenossen des Öfteren zu der Überzeugung, rettend intervenieren zu müssen. Die Antwort des Trios ist stets dieselbe: Während einer der Bären den (meist strampelnden) Delinquenten umklammert hält, hebt der andere seine Pranke, um sie dann knallend auf das Hinterteil des Wehrlosen krachen zu lassen. Hernach wird der gescheiterte Held mit hochrotem Kopf (und wohl ebensolchem Gesäß) wieder aus dem Griff entlassen und unter schallendem Gelächter des Publikums von Anjescha zu seinem Platz zurückgeführt (wiewohl im das Sitzen für den Rest des Abends unmöglich sein dürfte). Anders ergeht es auch dem heutigen Opfer nicht, allerdings können die Helden feststellen, dass ihr Gastgeber Mjesko, im Gegensatz zum Rest der Besucher, die augenscheinlich aus ehrlichem Amüsement lachen, sich in purer Schadenfreude über das Geschehene ergeht. Warum, können die Helden dann später erfahren. Noch ein (regeltechnischer) Hinweis: Anjescha ist durchaus sehr ansehnlich, mitnichten allerdings eine leibhaftige Rahjaheilige, wie es hier auf den ersten Blick erscheinen mag. Vielmehr ist sie, aufgrund unterbewusst gewirkter BANNBALADINE, deren Anwendung sie in jahrelanger Praxis unwissentlich perfektionierte, in der Lage, diesen nahezu unwiderstehlichen Eindruck zu erwecken. Abseits der Bühne hat sie diese Aura allerdings nicht, und wir dürfen bezweifeln, dass sie mit ähnlich makellosem Antlitz allmorgendlich das Bett verlässt, wie sie es während ihrer Aufführung zu haben scheint.

Ein Angebot, das man kaum ablehnen kann

Wenn die Helden, mitsamt Mjesko, anschließend noch ein wenig durch die nächtlichen Gassen flanieren, um sich vom kühlen Abendwind ihre hochroten Köpfe kühlen zu lassen, wird der Junge recht bald, recht unverblümt mit den wahren Gründen für die Einladung herausrücken: Er **will** Anjescha. Freilich ist das aber, dessen ist sich Mjesko durchaus bewusst, alles andere als einfach. Zudem ist die Dame bekanntermaßen recht anspruchsvoll, geradezu fordernd, wenn es um ihre Gunst geht (die sie dementsprechend auch noch niemandem gewährt hat).

Mjesko ist weiterhin klar, dass er mit großen Heldentaten kaum zu glänzen wüsste, ebenso wenig wie mit seinem Äußeren. Es bleibt also nur, Anjescha auf materiellem Wege zu beeindrucken, um sie für sich zu gewinnen (was aber immer noch ein rechtes Hirngespinnst ist).

Da er aber selbst dafür nicht besonders prädestiniert zu sein scheint (wie der Vorfall vom Frühabend eindrucksvoll unterstrich), bittet er kurzerhand die Recken, ihm dahingehend doch bitte auszuhelfen. Ein Präsent soll es sein, und die Fremden sollen es, da sie ja offensichtlich mutige Abenteurer zu sein scheinen, besorgen, welches an Extravaganz und Einmaligkeit nicht zu übertreffen ist, und womit Mjesko alle Nebenbuhler ausschalten und sich endlich den Platz in Anjeschas Herz sichern wird.

Ob die Gruppe dieser Forderung aufgrund der Entlohnung (5 Dukaten pro Person) oder schierem Mitleid nachkommt, ist letztendlich egal. Naiv ist sie ohnehin und arm an Erfolgsaussichten gleichfalls.

Mjesko wird sich noch einmal heftigst bei den Helden bedanken und sie noch mit in seine Unterkunft (am Seeufer XXXVII, einer kleinen Stadtvilla im Besitz der Familie Alatzer) nehmen, wo er ihnen erstmal zwanzig Batzen als Bezahlung für das Geschenk vorstreckt.

Auf der Suche nach... was eigentlich?

Diese Frage stellt sich in der Tat. Wir gehen mal davon aus, dass auch ihre Helden darauf keine passende Antwort parat haben und sich darob wahrscheinlich aufs Geratewohl auf nur ein paar recht allgemeingültige Richtlinien:

- Die Helden dürfen nichts finden, was ihnen als adäquat erscheint. So hart das klingen mag, es ist eben die Voraussetzung für das Zustandekommen des Abenteurers
- Diesbezüglich dürfte sich ein striktes Veto des Meisters aber als rechter Spaßkiller herausstellen. Daher sollten sie Vorgehensweisen, bei denen sie den Kauf eines Gegenstandes, den die Helden gerade als Nonplusultra auserkoren, einfach untersagen, besser keinen Gebrauch finden. Am wirkungs- und stimmungsvollsten dürfte hingegen die Variante sein, in der diese selbst zu der Erkenntnis kommen, dass das Objekt der Begierde den Ansprüchen wohl doch nicht genügen dürfte. Sollte das eben nicht der Fall sein, müssen sie auf Mjesko zurückgreifen, dem es dann vorbehalten bleibt, das Enttäuschende zu formulieren

In einem Wirtshaus - ein unerfreuliches Wiedersehen

Ein unschönes, dennoch nötiges Zwischenspiel, ist das Wiedersehen der Helden mit zwei Bekannten, die sie schon vom Vortag kennen. Jene zwei Gesellen nämlich, aus deren Klauen sie Mjesko einst befreit hatten, nehmen just am selben Orte ihr Mittagessen ein. Nur sind sie diesmal nicht allein, sondern in Gesellschaft einiger weiterer Mitglieder ihrer Diebesbande, der berüchtigten Mondkinder, wengleich, zum Glück der Helden, hier wohl größtenteils die Nachwuchsschar der Verbrechergilde versammelt scheint. Standesgemäß sinnen die Schurken dennoch zumindest auf eine Entschädigung für den verdorbenen Überfall; dementsprechend werden bald (Anzahl der Helden +2) gewaltbereite Schlägergestalten an den Tisch der Gruppe herantreten und einige Provokationen vorbringen. Neben ein paar simplen Beschimpfungen wird der augenscheinliche Anführer der anwesenden Schar, ein notorischer Stotterer („Nie-nie-niemand le-legt sich a-einfach mit d-d-den Mo-mo-ki-ki... Mo-mo-mondkindern an“) versuchen, die Emotionen mit einer traditionellen Spuckattacke in einen Heldenteller mit einem Schlag zum Überkochen zu bringen. Dies mag im aber, wohl in der Hitzigkeit der Situation, nicht gelingen, der Angriff endet mit wenigen Speichelfäden auf seinem eigenen Hemd. Auf zu erwartendes Gelächter und Häme seitens ihrer Gruppe reagiert der Blamierte sogleich: In einer Lage offenbarer verzweifelter Scham und dem Drang, das eben Passierte wieder ungeschehen zu machen, am besten durch eine noch halbsbrecherische Tat, kommt dem Knaben kein anderer Einfall als dieser: Rasch zieht er seinen Stiefel aus und steigt mit seinem rechten Fuß tief in den Teller. Anhand dieser obszönen und unappetitlichen Geste sollte sie wohl unausweichlich werden: Die waffenlose Auseinandersetzung in der Gaststube, auch als (Kneipen-)Schlägerei bekannt. Selbige kann dabei durchaus umfassendere Ausmaße

annehmen und auch weitere Teile der Tavernengäste mit einbeziehen (Werte der Gegner wie oben). Eine solche Massenkeilerei gibt ihren Helden nämlich die Möglichkeit zu einem raschen Rückzug, eine Taktik, der noch dadurch Nachdruck gegeben werden könnte, dass der Wirt lauthals das baldige Eintreffen der Garde verkündet (und es in solchen Situationen häufiger vorkommt, dass alle Beteiligten die Schuld recht schnell auf die Fremdlinge schieben).

Die Werte der Mondkinder:

INI- Basis 9 AT 11 PA 8 LeP 24 AuP 27 TP 1W(A)/Raufen RS 1 MR 3

Wieder im Wirtshaus, diesmal abends - wenn sich Ernüchterung breit macht

Die nun beschriebenen Ereignisse können in praktisch jedem Gasthaus innerhalb Festums stattfinden:

Am Ende des Tages, so ist zumindest der Plan, sollten die Helden (immer) noch nichts gefunden haben, von dem sie glauben dürfen, es würde Anjeschas Ansprüchen genügen. Das macht sie hoffentlich so frustriert bzw. deprimiert, dass sie auf folgendes Angebot eingehen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schankstube ist, wie allerorts, ziemlich voll. Trotz allem konntet ihr noch einen Platz ergattern, ganz hinten im Eck, aber immerhin braucht ihr euer Abendmahl nun nicht im Stehen einzunehmen.

Ihr habt gerade beim Wirt eure Biere geordert, als ihr seht, wie sich eine Gestalt am Nebentisch, ein wenig ansehnlicher, kurz gewachsener Almadaner, erhebt, um sich im nächsten Moment neben [Name des Helden] auf die Sitzbank zu drängen.

Er grüßt rasch bei Phex, und hebt an, ohne dabei weiter auf eure Blicke und Worte einzugehen, ein Gespräch über die Warenschau zu anzuleiern. Ob ihr auch so enttäuscht wärt wie er, euch vielmehr erwartet hättet, die Preise euch erheblich zu hoch seien, um dann mit dem Fazit zu schließen, auf dem Großen Markt gäbe es wohl nicht das, was für Leute wie euch und sie - wobei er mit einer Geste über den Nachbartisch fährt - an dem offenbar seine Kumpanen sitzen müssen, zu gebrauchen sei.

Ihr habt schon entsprechendes erwartet, als der Kerl schließlich seinen Beutel öffnet und daraus ein eingewickelttes Bündel hervorzieht. Ob ihr denn Interesse an einem wahren Schmuckstück, einer echten Rarität hättet, will er wissen, als er das Bündel auspackt und eine silberne Kette zu Tage fördert.

Ein unerklärlicher Zwischenfall

Wir hoffen, dass ihre Helden den Strohalm ergreifen und sich auf ein Verkaufsgespräch mit Gonzalo einlassen werden, der die Ware in bekannt überschwänglicher Manier anpreist, irgendwelche Legenden (Menschenkenntnis- Probe +4, um die Aussagen als Lügen zu erkennen) dazu erfindet und sich mit den potentiellen Käufern in wechselseitiger Preisschacherei ergeht. Zeigen die Helden kein Interesse, ist dies zwar schade, aber nicht weiter schlimm, denn Gonzalo ist aufdringlich und geldgierig genug, um selbige ausreichend lang beschäftigt zu halten, bis:

Der Wirt zurückkehrt. Durch diesen, der gerade die bestellten Getränke liefern will, wird die Konversation resp. der Monolog unterbrochen. Dem armen Mann widerfährt dabei nämlich ein Missgeschick. Ohne einen für die Helden erkennbaren Grund stolpert er auf halber

Strecke, und fällt mitsamt den Krügen, die klirrend bersten, zu Boden, wobei ihm ein Fluch entfährt.

Setzen sie postwendend mit folgendem Vorlesetext ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Scheppern war der Wirt zu Boden gegliitten, und das plötzliche, neugierige Schweigen ward sogleich gebrochen, denn zeternd drang die Stimme des Gestrauchelten durch den Schankraum: „Verdammte Ogerpisse, verdammte!“

Wie auf ein Kommando hin wird, mit eben diesen Worten, alles um euch herum schwarz. Und während sich eure Umgebung in diese plötzliche Dunkelheit fügt, spürt ihr im gleichen Moment einen heftigen, gewaltsamen Ruck, und ihr fliegt nach vorne. Doch nicht dergestalt, als hätte euch jemand am Kragen gepackt, sondern vielmehr, als hätte man in euer tiefstes Inneres selbst gefasst und mit aller Gewalt daran gerissen.

Im nächsten Augenblick ist es vorbei. Die Dunkelheit ist ebenso schnell gewichen, wie sie aufgezogen war, und ihr befindet euch wieder im Schankraum, als wäre rein gar nichts geschehen. Der Wirt liegt noch immer schimpfend am Boden, die Menge gafft noch immer unverhohlen, und am Nachbartisch sitzen noch immer fünf Gestalten, wie vorher. Doch dann, als ihr näher hinseht, und jene gleichzeitig zurückblicken, da schaut ihr euch auf einmal selbst in die Augen.

Folgendes ist eben passiert: Die Kette, die der in Geldnöten befindliche Gonzalo den Helden verkaufen wollte, war ein magisches Artefakt, welches auf das eher ungewöhnliche Signalwort „Ogerpisse“ hin seine Wirkung entfaltete, und ihre Gruppe, wie ihre Gegenüber, die „Enkel Yngerimms“, einem SEELENTAUSCH unterzogen. Von den anderen Gästen im Schankraum, die allesamt vom Missgeschick des Wirtes abgelenkt worden waren, hat keiner etwas von dem Vorfall mitbekommen.

Aller Voraussicht nach werden ihre Recken anfangs einigermaßen verwirrt ob des Ganzen sein, und die „Enkel“ stehen ihnen in dieser Konfusion in nichts nach. Viel tun können sie aber beiderseits nicht. Sollte einer der Helden eine spontane Analyse des Artefaktes unternehmen wollen, kommt er zu keinem Ergebnis. Auf dem Gehänge liegt ein starker Anti-Hellsichtszauber, und befindet sich nicht gerade ein Erzmagus unter den Anwesenden, ist er für die Helden nicht zu überwinden.

Was sie auch versuchen werden, im Moment lässt sich an ihrem Zustand wohl kaum etwas ändern. Nachdem auch die nervösen Diskussion mit den „Enkeln“ irgendwann im Kreis laufen werden, macht Gonzalo einfach einen Vorschlag: Am besten man treffe sich am nächsten Morgen am Drachenbrunnen, in der Mitte des Großen Marktes, um dort erstmal den Händler ausfindig zu machen, von dem er selbst seinerzeit die Kette erstand.

Doch...

Niemand ist da!

Findet sich ihre Gruppe am nächsten Morgen am vereinbarten Treffpunkt ein, so tun sie das alleine. Von den „Enkeln“ ist jedenfalls nichts zu sehen, und selbst nach längerem Warten bleiben sie verschwunden. Entscheiden sich die Helden schließlich, bei einem der benachbarten Standbesitzer nachzufragen, ob er die entsprechenden Personen (mit der äußerlichen Beschreibung sollten die Spieler eigentlich keine Schwierigkeiten haben) denn zufällig gesehen habe, erhalten sie sogleich Auskunft. Er kann von einem mittelmäßigen Eklat berichten, der sich zu früherer Stunde hier ereignete: Ein paar Glücksritter hatten sich – offenbar nichts ahnend – an der Hausecke die Beine vertreten, als plötzlich, gefolgt von einer Schar Knechte und Mägde sowie einem Haufen Stadtgardisten, eine Gestalt, allem Anschein nach ein Gastwirt, vor den Fremden aufmarschierte und sie vor den Bütteln anklagte, eine

Prügelei vom Zaun gebrochen und seine Taverne verwüstet zu haben. Dabei konnte er sich auf die lautstarken Beipflichtungen seiner Schankbuben und –mädchen berufen.

Als die Beschuldigten hierauf von den Gardisten in Gewahrsam genommen wurden, blieb dem Mann vor allem jene Szene im Gedächtnis: Einer der Fremden, ein(e) [setzen sie hier die Beschreibung des Heldencorpus ein, der nunmehr in Alriks Leib steckt], widersetzte sich der Verhaftung besonders heftig, wobei er/sie sich – eine offensichtliche Lüge – immer wieder darauf berief, ein garetischer Krieger von Stand zu sein, auf Nachfragen allerdings nicht einmal den Namen der Akademie nennen konnte, auf der er/sie ausgebildet worden sein wollte.

Wo die Kerle jetzt seien? Ja, genau wisse er das nicht, vermute aber, man habe sie erstmal in einer der umliegenden Wachstuben eingesperrt.

Die ganze Geschichte

Obiges ist durchaus richtig. Die „Enkel“ sind in der Zelle der nächstgelegenen Niederlassung der Stadtgarde, an der Südseite des Marktplatzes (direkt neben der aranischen Botschaft) gelegen, untergebracht worden. Und gegen einen entsprechenden „Sicherheits- und Gewährleistungsobulus“ werden die Helden auch zu den Inhaftierten vorgelassen.

Möglicherweise werden die „Enkel“, im Angesicht ihrer Notlage und Hilflosigkeit, erst jetzt vollständig mit der Sprache herausrücken. Die Umstände, in denen sich die neuen Eigentümer der Heldenleiber befinden, sind im Vorspann dargelegt. Durch den magischen Körpertausch sind es nun allerdings leider ihre Recken selbst, denen unmittelbarer Unbill droht. Es ist nämlich nicht zu erwarten, dass jene Kugelbande der Geschichte mit der Kette und der SEELENWANDERUNG Glauben schenken wird, noch dass sie irgendeinen Aufschub oder gar Gnade gewährt.

So hat es sich also ergeben, dass ihre Gruppe, ohne jegliches Selbstverschulden, bei einer der gefährlichsten Diebesgilden Nordaventuriens tief in der Kreide steht. Und die ursprünglichen Verantwortlichen sind nicht einmal in der Lage, Beihilfe bei der Geldbeschaffung zu leisten: Die „Enkel“ sitzen definitiv bis zum Abend des nächsten Tages fest, völlig egal, ob die Helden die Kosten für den angerichteten Schaden sofort entrichten.

Noch ein Wort zum Geld, wenn wir ohnehin schon beim Thema sind. Es kann natürlich sein, dass ihre Gruppe (im Moment) durchaus zu den vermögenderen Bewohnern Aventuriens zählt, und somit die Schulden bei der Kugelbande eigentlich aus der Haushaltskasse zahlen könnte. In diesem Fall erhöhen sie einfach die ursprünglichen Summen (insgesamt vierzig Batzen), die noch gegenüber dem Wirt und der Bande zu entrichten sind, so dass die Helden einfach nicht umhin kommen, sich etwas dazu zu verdienen.

Dahingehend haben die „Enkel“ schon Vorsorge geleistet. Sie haben während der vergangenen Tage keine sich bietende Gelegenheit ausgelassen, Aushilfsarbeiten an Land zu ziehen, die allerdings überwiegend, entsprechend der Umsichtigkeit der Fünf, eher sonderbar geartet sind, dafür aber wenigstens einträglich. Ihren Helden sei wärmstens empfohlen, diese Aufträge auch anzunehmen. Erstens drängt die Zeit, die Frist der Kugelbande läuft um Mitternacht des nächsten Tages ab, zweitens ist es zweifelhaft, ob so kurzfristig noch ähnlich gut bezahlte Tätigkeiten ausfindig zu machen sind.

Kommt ein Spieler hingegen auf die glorreiche Idee, sein Held könnte sich bei irgendeinem Gönner oder Bekannten (vermutlich Mjesko) die nötigen Batzen leihen, machen sie ihm einfach klar, dass er nicht mehr denselben Charakter spielt wie zuvor, und dass sein jetziger derzeit wohl nicht zu den vertrauenswürdigsten Personen in Festum zählt.

Wieder auf der Suche

Neben der Geldbeschaffung, um erst einmal den (mittlerweile) eigenen Kopf aus der Schlinge zu ziehen, sollte die verbleibende Aufmerksamkeit der Helden darauf gerichtet sein, denjenigen Händler wiederzufinden, von dem der unglückseligen Gonzalo die Kette erhielt. Folgendes kann der Almadaner dazu berichten:

- Besonders auffällig war das Äußere des Mannes, handelte es sich bei ihm doch um „so einen südländischen Waldmoha“. Und er habe kein Wort gesprochen
- Er trug, soweit ist sich Gonzalo sicher, eine Art Pagenuniform, „aber nicht wie bei einem Leibeigenen, sondern wie bei einem teuren Diener, der reichlich Geld kostet“
- Der Kerl war recht nervös und daher auch leicht herunterzuhandeln. Er wirkte geradezu erleichtert, als er die Kette losgeworden war
- Neben der Kette wollte er noch, allerdings zu einem untragbaren Preis, von dem er auch nicht abzurücken bereit war, ein hoch poliertes, silbernes Kettenhemd verkaufen. Das sei jedoch weniger ein Rüstzeug gewesen, wie Kriegsvolk es trägt, sondern vielmehr hauteng gefügt, wie ein Elfengewand, und müsse zudem wahrscheinlich den ganzen Körper, ausgenommen den Kopf, bedecken

Mit diesem Wissen ist es also an den Helden, den sonderbaren Ausländer ausfindig zu machen. Hier also die Ergebnisse, die sie bei ihrer Suche erzielen können:

I. Altstadt

Die Helden werden die einzelnen Stände während ihrer Anwesenheit in Festum wohl schon das eine oder andere Mal abgegangen sein, so dass sie mittlerweile einen profunden Überblick über das Treiben haben sollten und sich nicht an einen mohischen Standhändler erinnern können. Aber fragen kostet, im Gegensatz zu allem anderen hier, ja nichts.

- Nassin Brinnske, ein Trödler, reagiert auf Fragen der Helden, die nicht am Kauf eines seiner Ramschartikel interessiert sind, recht barsch: „’n Moha? Wat solln dat sein? Un’ sowieso: Wat ick nich führe, dat jibbet ja jar nich.“

- Jaunava Ugradin, eine zuvorkommende norbardische Zierpelzhändlerin, gibt sich da schon hilfreicher, weiß die Helden aber auch nicht sonderlich weiterzubringen: „Einen Moha, ah ja, da hab ich davon schon gehört. Dar alte Bobe Tannjew verkinnicht solche an seinem Stand, dort drüben beim Pranger.“ Leider stellt sich heraus, dass Jaunava sich verhört haben muss. Nach einigen Konfusionen stellt sich heraus, dass der alte Tannjew ausschließlich Gemüse handelt, u.a. Soja. Nicht jedoch Waldmenschen und dergleichen

- Auskunft weiß der leicht reizbare Obsthändler Amenelaos Pydoctis: „Natürlich kenne ich den, diesen kaucatanischen Schurken. Der hat mir letztens meine ganze Kundschaft abgezogen mit seinen angeblichen Raritäten. Was meinst du damit, ich verkaufe nur Fallobst? Das ist doch noch lange kein Grund, mir das Geschäft kaputt zu machen. Wo er jetzt ist? Keine Ahnung. Vermutlich beim Gierigen Feilscher, da gehört er wenigstens hin.“

Dem Gesuchten selbst läuft die Gruppe im Übrigen auch nicht einfach so über den Weg.

II. Der Hafen

Vermutlich wird auch dieser Ort recht bald von den Helden angelaufen werden, treibt sich hier doch bekanntermaßen allerlei seltsames Gelichter herum. Für sonderbare Fragen hat hier keiner der Passanten Nerven, entweder ist man beschäftigt oder ohnehin nicht sonderlich gesprächig. Allerdings kann die Gruppe in folgenden Lokalitäten jeweils einiges in Erfahrung bringen:

1. Lokal „Bilderfrau“

Dieser Laden wird von Moschane Kuser geführt und ist insoweit einen Blick wert, da die gute Dame selbst einige Zeit auf den Waldinseln verbrachte und daher eine gewisse

Begeisterung für die dortige Kultur besitzt. Neben exotischen, sehr geschmacks- und ebenso kostenintensiven Saftgetränken aus ausgepressten Südfrüchten, bietet Moschane Luola-Hautbemalungen an. Allerdings hat sie sich von der ursprünglichen Variante, wie sie die z.B. Yakosh- Dej betreiben, losgelöst, und bringt ihre Zeichnungen bevorzugt an Oberarmen, Schultern und Brust an, eine Praxis, die sie sich von der thorwalschen Tätowierkunst abgeguckt hat. Ihr Gewerbe läuft durchaus gut, besonders während der Warenschau, wo auch Gäste aus entlegeneren Gefilden ihren Laden regelrecht bestürmen, allen voran die sinnenfrohen Norbarden. Ein Termin bei der Künstlerin ist daher fast nur noch während der späteren Abendstunden zu erhalten, und stellt auch die einzige Möglichkeit dar, mit der eigenwilligen Frau ins Gespräch zu kommen. Unglücklicherweise hat sie ihre Utensilien da schon derart strapaziert, dass die Schablonen nahezu alle ausgewetzt und von der Farbpalette auch nur noch das eher unbeliebte, da wenig bunte Schwarz, Braun und Weiß übrig sind. Eine Lösung ist aber schnell gefunden, und Moschane malt, den Umständen und ihren Neigungen als Mohafreundin entsprechend, dem jeweiligen Probanden kurzerhand ein unbekleidetes, wohl gerundetes Waldmädchen auf die entsprechende Stelle (alternativ: ein gut gebauter Waldmädchenknabe). Dies sollte den Helden aber vergleichsweise wenig stören, ist es ja nicht sein Körper, den er hier „verschandelt“. Außerdem bietet sich nun endlich die Gelegenheit, der geschwätzigsten Dame die wichtigen Informationen zu entlocken.

Folgendes weiß sie zu berichten:

- Sie kennt fast alle der hier in Festum lebenden Waldmädchen, diese seien allerdings hauptsächlich weiblich und stünden zu einem Gutteil bei ihr in Diensten. Zusätzlich würde sie ihnen noch das Garethi beibringen, so dass sich die Helden eventuell selbst erkundigen könnten. Tatsächlich ist es mit den Sprachkenntnissen der Mädchen allerdings nicht allzu weit her, an sich nachvollziehbar, bedenkt man, dass auch ihre selbst erklärte Lehrerin von Nandus nicht überreichlich gesegnet wurde. Sie sprechen zwar ein paar Brocken Garethi, haben dies jedoch hauptsächlich über Imitation erlernt, so dass sie kaum mal einen geraden Satz, diesen allerdings in tiefstem bornischen Akzent, formulieren

- Moschane war auch mal mit einem von Iltoke stammenden Mann bekannt, von dem sie leider länger nichts mehr gehört hat. Er soll zwar immer noch irgendwo in der Hafengegend tätig sein, doch ist er wohl beträchtlich im gesellschaftlichen Ansehen aufgestiegen, weshalb er vermutlich den Kontakt schließlich abbrach und sich allem Anschein nach nun lieber mit den Patriziern umgibt

Dahinter steckt folgendes: Wapiya, so sein Name, ist seit geraumer eine **der** Attraktionen des exquisiten Bordells „Aves“. Sollten die Helden sich also dazu entschließen, der Spur nachzugehen, und bei einem der in den Mauergärten oder am Seeufer flanierenden Pärchen aus der Oberschicht nachfragen, ob sie selbigen denn kennen, sind unterschiedliche Reaktionen denkbar:

- Eine Dame fährt die Helden empört an, was sie denn bitte über sie dachten, und verabschiedet sich mit einer Ohrfeige gegen den Nächststehenden

- Der männliche Begleiter fordert den nachfragenden Helden, in aufgesetztem, fehlerhaftem und daher völlig unverständlichem Bosparano zu einem Duell nach horasischer Manier heraus, und zwar aufs zweite Blut (ein wenig Säbelrasseln sollte genügen, den Gernegroß wieder in seine Schranken zu verweisen)

- Zwei Mädchen beginnen zu kichern, um daraufhin kurz das Unterkleid zu liften und die Helden zu fragen, ob sie daran denn keinen Gefallen fänden

- Ein etwas tuntig agierender, deutlich angeheiteter Jüngling, lädt die (männlichen) Helden kurzerhand zu einem Besuch im Haus „Aves“ ein. Aufgrund seiner Trunkenheit muss er beim Gehen gestützt werden, am liebsten an der Hüfte des Kriegers. Zwar ist er ein arger Belastungsfaktor, kann aber wenigstens alles Wissenswerte (und damit meinen wir durchaus: alles) über Wapiya an den Mann bringen (**die** neue Sensation im horizontalen Gewerbe, sehr beliebt und gefragt bei Männern wie Frauen, nicht billig etc.)

2. Das Haus „Aves“

Diese Lokalität, im Besitz des Weiten Rates höchstselbst, ist das beste Etablissement Festums, wenn es um rahjagefällige Dienste geht. Eine einsame Stunde mit einem der Gesellschafter bzw. Gesellschafterinnen kostet die Helden daher bis einige Batzen, wobei Wapiya das obere Ende der Preisskala darstellt. Besonders lohnenswert ist die Investition für die Recken auch nicht (außer, sie suchen wirklich ein wenig Zerstreuung), denn Wapiya ist nicht der, den sie suchen. Er kann sich an die (neuen) Heldengesichter nicht erinnern und reagiert eher brüsk, wenn man zu neugierig wird. Bei Unterstellungen behilft er sich gar durch Angriffe mit einem seltsam gebogenen Horns an einem Gürtel, was zwar beides nicht besonders gefährlich, aber dennoch schmerzhaft ist.

3. Das Wirtshaus „Zum Lachenden Henker“

Dieser Laden, dessen Ambiente der Namensgebung durchaus entspricht, ist nicht nur eine der übelsten Kaschemmen der Stadt, sondern gilt zudem als Spukhaus, seitdem die Vorbesitzer vor einigen Jahren auf mysteriöse Weise ums Leben kamen (die Geschichte ist wohl jedem Einheimischen bekannt, so dass die Helden auf jeden Fall davon hören sollten, bevor sie dem „Henker“ einen Besuch abstatten). Der völlig undisziplinierte und kaum zu bändigende Sohn der Wirtsleute macht sich jene Gerüchte zu Nutze, so dass er in regelmäßigen Abständen, im Nachtkleid seiner Mutter, klappernd und scheppernd durch den Speicher oberhalb der Gaststube geistert. Er ist sich nicht mal zu schade, ranziges Schweinefett unter absurdesten Lauten durch die Spalten der Holzbohlen tropfen zu lassen und sich am Schrecken der (ahnungslosen) Gäste zu ergötzen. Seine Eltern interessieren sich recht wenige für die Umtriebe ihres Sohnes, er lässt sich nichts sagen, und außerdem läuft der Laden ohnehin schlecht.

Beschließen die Helden, dem Spuk ein Ende zu setzen, können sie den Dachboden über eine Stiege an der äußeren Hauswand erreichen. Der Junge ist kein ernstzunehmender Gegner, seine Wurfattacken mit Fettbällen und skelettierten Rattenköpfen aus einem eben errichteten „Beschwörungszirkel“ sind eher nervtötend als verletzend.

Stellt die Gruppe nachher die Eltern zur Rede, geben sich diese ignorant: Sie hätten sich an dem Lärm nicht gestört. Erst, wenn die Helden selbst Disziplinarmaßnahmen einleiten wollen, wird der Vater munter. Blitzschnell hat er ein altbackenes, steinhartes Stangenbrot unter der Theke hervorgezogen, und zeigt auch keine Scheu, dieses einzusetzen.

Zu einem Waldmenschen hingegen weiß keiner Auskunft zu geben, weder kennt man einen noch hat man letzts einen gesehen.

4. Die Hafensteuerei

Ein allseits beliebter Anlaufort für (Hilfe) suchende Helden. Doch in diesem Fall ist ein Besuch nicht besonders informativ. Zwar führt man dort Buch über jeden, der über den Hafen Einreise nach Festum erlangt, doch an eine Person, die den Beschreibungen der Helden entspräche, kann man sich nicht erinnern. Da die Nerven der Schreiberlinge nach einem strapaziösen Kampf, dessen Finale ihre Gruppe gerade noch mitbekommt, und zwar gegen eine Möwenfamilie, die sich oberhalb des Fenstergiebels eingenistet und ihre Heimstatt bis zum Äußersten verteidigt hatte, ohnehin blank liegen, können die Helden an handfesten Auskünften lediglich folgendes mitnehmen, bevor sie wieder hinauskomplimentiert werden: Dihaban al- Hashinnah ben Tuleyman, Sa'kram al'Mer'hek und Lucan Delazar, die Namen jener drei Kapitäne aus den Südländern, die während der vergangenen Woche hier anlegten (weitere Nachforschungen ergeben, dass es sich bei dem ersten um einen cholerischen Novadi, der der Meinung ist, die Helden wollten im seine Sklaven streitig machen, bei dem zweiten um einen egomanischen Trahelier, der entsprechende Nachfragen gleich als Diffamierungen gegen seine Person interpretiert, sowie zu guter Letzt um einen äußerst dekadenten Mirhamer, der den Helden sogleich unverblümt Teile der Besatzung zum Verkauf anbietet; allerdings keinen Moha).

III. Das Hesindendorf

Ähnlich eigenartige Menschen wie in der Hafengegend gibt es auch im Hesindendorf zuhauf, freilich weniger gefährlich, sondern eher skurril.

In den zahlreichen Schenken mit ihren allesamt karikierenden Namen wie „Halle des Quacksalbers“, „Blauer Salamander“ und „Graf Alatzer von Beckenbruch“, ist zwar allerlei illustres Künstler- und Philosophenklintel anzutreffen, was aber wenig weiterbringendes berichten kann. Dampfplauderei hingegen scheint geradewegs zur guten Sitte zu gehören:

- „Ein Kettenhemd hatte er, sagt ihr. Nun, wenn ich das bemerken darf, auch ich vermag euch ein Kettenhemd tragen zu sehen, wengleich auch kein stoffliches und sichtbares. Doch nichtsdestoweniger protegiert ihr damit offenbar eure Lebensseele, sperrt sie gleichermaßen ein, will ich behaupten, wobei doch jeder weiß, der einstmals quasi, wenn auch nur für den komischen irrelevanten Augenblick, den wir Sterbliche Leben nennen, auf dem Heiligen Strohsack Platz gefunden hat, dass nur eine absolute Permeabilität des Sikaryan, eine Verschmelzung der Geistseele mit dem göttlichen Nayrakis Hesindes' Weisheit erst ermöglicht.“

- „Auf der Suche, soso. Ist auf der Suche, meine Freunde, nicht ein jeder von uns? Und ist diese Suche nicht unser Dasein selbst, und haben wir unsere derische Existenz nur nicht mit dem Attribut einer ewigen Queste bedacht, weil wir uns, im Bewusstsein der Sinnlosigkeit unseres steten Treibens, die eigene, final todbringende Hatz nicht eingestehen wollen, die dennoch alles ausfüllt, was wir sind und haben? In diesem Sinne: Setzt euch doch ein wenig und genießt mit uns die Ruhe. Wenn man nämlich innehält, läuft alles andere an einem vorbei. Mit Sicherheit auch dieser Moha, den ihr zu finden trachtet.“

IV. Oberer Hafen

Im Oberen Hafen steht der öffentliche Phextempel Festums, ein Bürgerhaus, das vom blauen Rauch des Mohacca nahezu überquillt. Dem ungeübten Besucher ist dies durchaus eine Herausforderung. Nicht selten stößt man in dem beißenden, nebligen Dampf beinahe gegen einen Entgegenkommenden, bittet höflich um Verzeihung, nur, um im selben Moment herauszufinden, dass die Steinsäule, gegen die man gerade fast gelaufen wäre, gar nicht daran denkt, die Entschuldigung anzunehmen.

Da nicht unbedingt zu vermuten steht, dass die Gruppe von selbst auf das Gebäude stößt, sollten sie an irgendeinem Punkt ihrer (bis dahin wohl erfolglosen) Suche den entsprechenden Tipp erhalten. Der kann entweder von einem der plauderlustigen Künstler im Hesindendorf, ebenso aber von einem der Händler auf der Warenschau kommen.

Gegen eine kleine Spende an das Haus des Fuchsgottes können die Recken folgendes erfahren: Von einem weithin bekannten Moha- Händler wisse man zwar nichts, in Hinblick auf die Pagenuniform könnte man sich aber an einen gewissen Herrn Lamertien halten, einen tulamidischstämmigen Patrizier, der eine riesige Stadtvilla am Seeufer bewohnt. Dieser beschäftige angeblich zwei Mohasklaven und sei überdies ohnehin eine recht exklusive Persönlichkeit.

Selbst der Geweihtenschaft ist überdies wenig über Lamertien bekannt. Er ist offenbar sehr vermögend, doch weiß keiner, womit er sein Geld verdient. Außerdem soll er ein profunder Kenner der Magiethorie sein, hat sogar schon mit Magister Rakorium Muntoganus den einen oder anderen Disput geführt, und hat einst Stane ter Siveling, den mittlerweile verschwundenen Gatten der ehemaligen Adelsmarschallin Tjeika von Jatleskenau, bis dahin ungeschlagener Meister dieses Brettspiels, in einer Partie Rote und Weiße Kamele besiegt. Ab und an wohne in seinem Haus auch die berühmte und mysteriöse Meistermagierin Nahema, Lehrmeisterin der exilierten garetischen Prinzessin Yppolita, doch sei das Verhältnis der beiden zueinander, Nahema und Lamertien, unklar, so dass viele Gerüchte die Runde machten.

V. Am Seeufer

Natürlich können die Helden nach ihrem Besuch im Phextempel schnurstracks zum Haus Lamertien marschieren und versuchen, dort vorstellig zu werden. Erfolg wird ihnen aber keiner beschieden sein, denn Herr Lamertien versucht, als Alter Ego der Magierin Nahema, eine Aura der Unnahbarkeit geradezu zu kultivieren.

Den Fremden wird zwar noch die Tür aufgetan, viel weiter kommen sie aber nicht. Die Haushälterin des Herrn Lamertien, eine gewisse Sheyhina von Thalusa, kennt jene Handvoll Leute, die überhaupt je als Gäste Eintritt in die Villa fanden, nur zu gut, und die Helden gehören wahrscheinlich nicht dazu. Dementsprechend hat sie auch nicht mehr als ein paar verbindliche Worte übrig („Die Herren mögen verzeihen, aber sie sind wohl nicht geladen“), bevor die hoffnungsvollen Bittsteller wieder vor verschlossenen Pforten stehen.

Die Idee, sich anschließend auf die Lauer zu legen, ist wenig aussichtsreich. Jemand wie Nahema wird so einer Taktik ohne weiteres gewahr, so dass weder sie noch einer ihrer Diener (auch nicht der gesuchte) den Helden während der kommenden Stunden auf diese Weise über den Weg laufen werden.

Allerdings muss man sich ja nicht gleich in die Höhle des Löwen zu begeben, um etwas über diesen herauszufinden. In diesem Sinne kann der neugierige Fragesteller an verschiedenen Quellen folgendes über Lamertien herausfinden:

- „Herr Lamertien ist ein unehelicher Sohn Kaiser Bardos mit dieser Nahema, weswegen er auch die Villa des Kaisers bekommen hat, nach dessen Tod. Ab und an erhält er dann noch Besuch von seiner Mutter.“ (unwahr)

- „BORBARAD!!!“ (ebenso unwahr)

- „Herr Lamertien ist Kaiser Hal, ganz klar... wie meint ihr das, der sei vor Gareth gefallen? ...sagte ich Hal? Ich meinte natürlich diesen Answin, die verwechsle ich immer beide, sind ja auch Vettern, glaub ich... was? Auch vor Gareth? ...hmm.“ (kein Kommentar)

- „Ganz sicher ein Agent aus Schwarztobrien, dieser Lamertien. So fremdartig, wie der sich immer gibt; und außerdem kommt er aus dem Süden... sagt mal, ihr seid doch Fremde, oder, aus dem Süden, nicht wahr? ... seid ihr... seid ihr... also auch Agenten aus Schwarztobrien?“ (unwahr bzw. paranoid)

- „Ja, das stimmt auf jeden Fall. Der Lamertien hat zwei Mohasklaven in seinem Anwesen. Allerdings nur als Hausdiener. Für die Instandhaltung des Gartens sind drei Kalekkengärtnerinnen zuständig. Hat mir zumindest mal ein Freund erzählt, der über die [Anm. des Autor: mehrere Schritt hohe] Mauer gelugt hat.“ (unwahr, vermutlich aber schlicht uninteressant)

- „Soweit ich weiß, ist der einzige Ort, an dem man den Herrn Lamertien regelmäßig antreffen kann, außer in seiner Villa natürlich, aber da kenn ich keinen, der die je von innen gesehen hat, die Schenke „Zwei Masken“ im Hesindendorf. Er kennt wohl auch den Wirt dort recht gut.“ (endlich mal wahr)

Die „Zwei Masken“ sollen es also sein. Welch ein glücklicher Zufall, können wir da feststellen, dass die Helden ausgerechnet für den nächsten Abend dort als Aushilfen eingestellt wurden.

Die einzelnen Aufgaben

Da ihren Helden ohnehin nicht allzu viel Zeit bleibt, allzu detaillierte Informationen von den Gefangenen einzuholen (abgesehen davon, dass sie ihren ersten Dienst bereits am gleichen Nachmittag antreten müssen, ist es durchaus auch beabsichtigt, dass sie ein wenig ins kalte Wasser geworfen werden), bekommen sie immerhin das Grundlegendste und Wichtigste geschildert. Weiterhin kann, nach kurzem Gefeilsche mit den wachhabenden Gardisten, eine Stück Pergament und eine Kreidestift herausgeschlagen werden, auf dem eben Gesagtes noch einmal prägnant zusammengefasst wird (siehe Anhang); außerdem wird den Helden, nach

ausdrücklicher Genehmigung durch die Inhaftierten, Zugang zu deren (bzw. ihrer) Ausrüstung, und damit auch zu der Kette, gewährt.

Bevor es losgeht: Die Zeitfenster sind im Folgenden bewusst eng gefasst. Richten sie es aber so ein, dass die Helden am Ende des zweiten Tages alles Wissenswerte über Herrn Lamertien erfahren und ausreichend Geld beisammen haben, um nach dem Zwischenspiel in den „Zwei Masken“ die Kugelbande auszuzahlen.

In diesem Sinne:

Der erste Auftrag – Ein recht eigener Hügelzweg

Bezahlung: 15 Batzen.

Der Auftraggeber: Die Spieler/Helden müssen zwar nicht unbedingt wissen, bei wem es sich um Kubax, Sohn des Doro handelt, aber für sie als Meister hier rasch die wichtigsten Daten: Der etwas exzentrische Angehörige des Kleinen Volkes ist der Besitzer der berühmten „Gaststuben Aventuriens“, jener kosmopolitischen Gastronomiemeile in Angbar. Im Moment ist er gewissermaßen auf Forschungsreise, denn er recherchiert für die Fortsetzung seines Werkes „Fremde Gaumenfreuden“, in dem der Zwerg versucht, wissenschaftlich kulinarische Traditionen mit den Mentalitäten der jeweiligen Kulturen in Verbindung zu setzen. Eines seiner ersten Ziele hierbei ist Festum, wo bekanntermaßen, zumal während der Warenschau, Menschen aus aller Herren Länder, und mit ihnen ihre Gerichte, anzutreffen sind.

Der Auftrag: Die Helden wurden mehr oder weniger dafür angeworben, Kubax, der sich bei der Anreise über den Sieben- Baronien- Weg, als er fast schon selbstmörderisches Interesse an den traditionellen Kochgepflogenheiten der wegelagernden Goblinbanden zeigte, verspätete, und daher in rechter Eile ist, bei der Verkostung verschiedenster Speisen – in rauen Mengen – zu unterstützen. Denn Kubax, der seine Meinung zwar für objektiv, nicht aber repräsentativ hält, hat sich dazu entschlossen, wenn er schon einen Kochführer schreibt, der größtenteils Weltenbummlern zugute käme, auch deren Eindrücke für sein Werk einzuholen. Die Helden erschienen im dabei als guter Querschnitt seiner Zielgruppe, als personalisierte Stimme des Volkes gewissermaßen. Die Anweisung ist demnach: Nachdem jeder ein Gericht gekostet hat, soll er sich detailgenau, aber prägnant alles Spezifische zu notieren. Für Schreibunfähige übernimmt Kubax die Aufgabe, die Ausführungen der Helden auf Pergament festzuhalten.

Anmerkungen: Geschmäcker sind verschieden, irdisch wie aventurisch. Daher macht es auch wenig Sinn, definitive, allgemeingültige Urteile für die Verwendung im Spiel anzuführen. Die Helden haben ganz sicher eigene Vorstellungen von wohlschmeckenden und weniger wohlschmeckenden Speisen, die sich noch dazu jeweils unterscheiden dürften. Deswegen beschränken sie sich einfach nur auf die Beschreibung der Gerichte (die im Anhang aufgezählt sind) und die auffälligsten geschmacklichen Komponenten (mehr zu den kulturtypischen Speisen, vor allem den bevorzugten Würzrichtungen, finden sie jeweils in den entsprechenden Regionalbänden). Ansonsten gilt: Improvisationsarbeit. Es ist durchaus erwünscht, dass die Verkoster ab und an über ihrer Wortwahl grübeln bzw. sich die eine oder andere Kritik einfach mal aus den Fingern saugen.

Der Ablauf:

- Der Besuch beim Kromanskaja, ein Gasthaus, das ausschließlich nivesische Spezialitäten kredenzt, lässt die Helden schon einmal einen Vorgeschmack darauf erhalten, mit wem sie es in den nächsten Stunden zu tun haben werden (Kubax, dem es vor der nivesischen Küche fast ebenso graust wie vor der elfischen, hat sich nicht ohne Grund gerade als ersten ausgesucht. Er wollte das Schlimmste gleich zu Anfang hinter sich bringen). Das Essen, das die Helden aufgetischt bekommen, ist zwar nicht exquisit, aber durchaus genießbar. Allerdings ist das Fleisch eines echten Karenen, der Jahr um Jahr durch die kalten Steppen des Nordens zieht, eben nicht so zart und butterweich wie das eines Zuchtbullen. Gerade daran nimmt der Zwerg Anstoß: „Der Braten ist, bei Travia, mindestens genauso zäh wie das Leder von denen ihren Jurten.“ „Sagt mal, Freunde, schmecken eure Rüben auch so, als seien sie zur See und nicht

auf dem Land angebaut worden?“ Gestehen sie ihren Helden jeweils eine Etikette- Probe zu, so dass sie erkennen können, dass mit selbiger schon längst gebrochen wurde. Es hilft also nur eines: Freundlich lächeln, höflich abwinken und gemeinhin versuchen, zu retten, was noch zu retten ist

- Fast in unmittelbarer Nachbarschaft zum Kromanskaja liegt das viel gerühmte „Speisehaus Scheuter“, das besonders mit einheimischen, also bornländischen Gerichten aufwartet. Problematisch bleibt nur Kubax, der mittlerweile beginnt, seine Geschmacksverstimmung durch die nivesischen Gerichte zur Schau zu tragen und somit über die Maßen die Speisen im „Scheuter“ verreisst, obwohl diese wirklich ganz vorzüglich sind. Noch ein paar Sprüche des Angroscho zum Besten: „Ich weiß ja, dass hier im Norden kaum was anspruchsvolles wächst, aber das ist doch noch lange kein Grund, sich dem Gebrauch vom Gewürzen vollständig zu verweigern.“ „Khunchomer Pfeffer heißt nicht Khunchomer Pfeffer, weil man in nur in Khunchom verwenden darf.“

Wenn einer der Helden einmal austreten muss, kann er, als er an der Küche vorbei kommt, gerade miterleben, wie der breitschultrige, sewerische Koch lautstark sein Vorhaben äußert, tätlich gegen den „unvarrschämten Wintzlink“ vorzugehen, und dabei von den Schankbuben kaum noch zurückgehalten werden kann. Ein paar beschwichtigende Worte und notfalls auch ein üppiges Trinkgeld können aber Schlimmeres verhindern

- Das nächste Ziel des Angbarer Gastronomen ist eine Thorwalerkneipe in der Hafengegend, die den Namen „Hetmann vom Born“ trägt. Nachdem bereits die Visiten im „Kromanskaja“ und beim „Scheuter“ beinahe zur Katastrophe gerieten, werden die Recken nun wohl dunkelste Befürchtungen hegen. Derart übel kommt es aber, entgegen aller Erwartungen, nicht, obwohl der Einkehr kein guter Anfang beschieden ist. Kubax zieht beim Servieren der Vorspeise schon wieder das Gesicht, mit dem er das Essen in den beiden vorherigen Herbergen erst nach dem Verzehr einiger Bissen bedachte, und dann beginnen auch noch einige Gäste aus den Reihen der Nordmänner, den Zwerg mit despektierlichen Äußerungen zu bedenken („Für 'ne halbe Portion auf dem Hocker gibt's auch nur 'ne halbe Portion auf dem Teller.“ „Du siehst aus wie mein Großvater, bei Swafnir, aber nachdem ihn der Seeoger in der Mitte auseinandergewälzt hat.“) Gerade wenn die Helden denken, der Angroscho verliere jeden Moment die Contenance, wird dieser zu einem durchaus gewitzten Gegenangriff ausholen und die Thorwaler mit ihren eigenen Waffen schlagen. Dabei fordert er den großmäuligsten von ihnen, eine baumlange Gestalt mit karottenrotem Vollbart, zum Trinkduell heraus. Davon bleiben ihre Recken selbst auch nicht unberührt. Denn für je fünf Schnäpse, die jeder der Kontrahenten im Folgenden konsumiert, lässt der Wirt eine Freirunde für die jeweilige Gefolgschaft springen. Die Helden kommen so auf jeder vier Becher Premer Feuer. Noch ein Gutes, außer kostenlosem Alkoholgenuss, hat das Ganze: Über das Wettzechen vergisst Kubax die Kritik an den – wahrlich nicht besonders schmackhaften – Gerichten, und wollen die Helden nicht gerade diese Lücke füllen, so kommen sie an diesem Abend auch um die für thorwalsche Gasthäuser so typischen Kneipenschlägereien

- In Neu- Jergan steuert die illustre Gesellschaft, seit der Einkehr in der Thorwalerkneipe deutlich angeheitert, die beliebte und vergleichsweise fremdenfreundliche Taverne „Freies Maraskan“ an, in der auch einige „Garethjas“ verkehren, welche aber, darauf sei deutlich verwiesen, keine Fremdjiküche ist. Es werden also ausschließlich originär maraskanische Köstlichkeiten zubereitet.

Da Kubax mittlerweile weitaus verträglicher ist als noch zwei oder drei Gasthäuser früher, lobt er die feurig- scharfe Vorspeise des Koches von der Insel über den goldenen Klee, ja, fordert gar für das Hauptgericht noch mehr Beimengung der berüchtigten Yagannuss. „Beim maraskanischen Essen ist es wie mit der Liebe. Man muss weinen und lachen gleichermaßen. Weinen vom Mahl und Lachen von der Geselligkeit.“ „Ganz im Vertrauen, mein bester Wirt, habt ihr den Hammelbraten mit Yagan gewürzt oder seid ihr nicht eher umgekehrt vorgegangen.“ Glücklicherweise bedenkt die Belegschaft die Schlagfertigkeit des Zwergen mit ehrlichem Lachen, ähnlich übrigens wie die Notlage, in welche die Helden wohl mit

fortschreitendem Verzehr geraten werden. Gegenüber einem besonders leidgeprüften Verkoster: „Gib Obacht, Ka'Schazak, wenn du an die Küche kommst, sonst landest als Roter Hase noch auf dem nächsten Teller.“ „Ich bring dir gleich noch was zu trinken, wenn dir die Kehle so brennt. Währenddessen kannst du ja ein wenig von Schweiß auf der Stirn von deinem Kumpanen schöpfen.“

Es mag durchaus geschehen, dass die Gruppe einen allmählichen Zorn auf Kubax entwickelt, dem die Würze der Mahlzeiten offenbar überhaupt nichts auszumachen scheint, und der sich fröhlich den Neckereien der umstehenden Maraskaner anschließt. Ein wenig Geduld sollten sie aber noch haben, denn eine Verkostung steht immerhin noch aus

- Zum Ausklang des Abends hat der Zwerg, zumal da es keine novadische Garküche in Festum gibt, eine Einladung von einem ausgewanderten Wüstensohn erhalten, dessen Neffe zufällig Zulieferer für den Handwerksbetrieb von Kubax Schwager in Fasar ist.

Dementsprechend war der Zwerg eigentlich darauf bedacht, einen guten Eindruck zu hinterlassen, selbst bei weniger wohlschmeckendem Essen, was er den Helden auch anfangs noch eingeschärft hat. Mittlerweile hat er aber, obwohl ein überaus geübter Zecher, derart viele Becher über den Durst geleert (nicht nur das Feuer der Thorwaler, sondern auch den verheerenden, weil nahezu geschmacklosen Zuckerschnaps der Maraskaner), dass dieses Vorhaben alles andere als leicht in die Tat umzusetzen ist.

Einmal an der Tafel des ehrenwerten Effendi angelangt, gilt es nicht nur, den mittlerweile unberechenbaren Kubax, deren in einem Zustand schierer Schizophrenie zwischen völliger Trägheit, mit dem Hang, jeden Augenblick einzunicken (hier muss er aufgemuntert werden), und Geduld raubender, überschwänglicher und mitunter derber Sinnenfreude (dort muss er wiederum gebremst werden) hin- und herpendelt. Ein weiteres Problem hat sich zwischenzeitlich aufgetan: Dem alten Hamar ben Omar sind offenbar seine letzten getrockneten Datteln ausgegangen. Mit dem einzigen rechtgläubigen Obsthändler am Ort ist er jedoch im Vorfeld über den Wert seiner Ziege, die er gegen mehrere Schank Shadifnägeln in Zahlung geben wollte, in Streit geraten, da der Händler das Tier als „aus der Zucht eine Ungläubigen“ im Wert herabzumindern versuchte; doch war es Hamar selbst, dem schließlich unbedacht die Beleidigung entfuhr. Nun verlangt es die novadische Sitte allerdings, den Geschädigten in unterwürfiger Stellung (hockend vor dessen Tür) um Verzeihung zu bitten. Aus Scham und aus schierem Zeitmangel konnte Hamar diesen Akt aber nicht vollführen, und solange nicht die formale Entschuldigung vorgebracht wurde, ist nicht zu erwarten, dass der Händler diesen auch nur eines Blickes würdigen würde, geschweige denn, ihm mit Datteln aushelfen. Ein bis zwei Helden werden also vom verzweifelten Hamar mit der Prämisse fortgeschickt, die Sache wieder ins Reine zu bringen, ohne sich aber beim Aushandeln der zu begleichenden Ehrenschild allzu sehr übers Ohr hauen zu lassen.

Der Händler wird die Helden zu fortgeschrittener Stunde mit reichlicher Verwunderung empfangen, sie allerdings nicht in sein Haus einlassen und alle Gespräche vor der Tür führen. Hier einige Beispielsätze, die im Laufe der Unterredung mit Dschadir ben Shafir fallen könnten und ihnen Anreiz geben sollen, wie dieser darzustellen ist:

- „So, Hamar, der Sohn des kränkenden Wortes, schickt euch Ungläubige, um seine Ehrenschild reinzuwaschen?“

- „Drei lebende Hühner bietet er mir an, sagt ihr? Mal sehen, da Hamar mit Ungläubigen verkehrt, und die Hühner aus ungläubiger Hand genährt wurden, und weil der Kurs für ein ungläubiges Huhn im Gegensatz zu einem rechtgläubigen Huhn bei einem und noch einem halben liegt, müsste er mir dann vier und ein halbes Huhn geben. Da letztere braucht freilich kein lebendes zu sein.“

- „Eigentlich sollte ich ein junges Kamel verlangen, aber solcherlei ist hierzulande von wenig Nutzen, es würde nur fressen und keine Lasten tragen. Dann kann ich ebenso die Hand seiner Enkelin nehmen... richtet Hamar doch dieses Angebot aus!“

- „Nun gut, Maruk sal Hamar, der Sohn der reuigen Gedanken soll morgen in der Mittagsstunde vor meinem Bab um Vergebung flehen und mir danach drei Urnen Steinöl übergeben, für den kalten Winter. Dafür sollt ihr ihm diese acht Unzen Datteln bringen, aber das ist nur eine Vorausleistung. Und wenn er seine Schuld nicht büßt, soll der All- Strafende und All- Sehende seine Sippe mit unheiligen zwölf weiteren faulen und unnützen Kindern schlagen.“

Wie sie sehen, ist Dschadir ein harter Verhandlungspartner und der Umgang mit ihm erfordert viel Geduld. Dennoch sollte es gelingen, mit ihm schließlich einen Konsens zu schließen, der für beide Seiten akzeptabel ist, so dass die abgesandten Abenteurer alsbald frohgemut mit den benötigten Datteln zu Hamar zurückkehren können, nur um zu erkennen, dass sich die Angelegenheit mittlerweile von selbst erledigt hat. Kubax ist beim Austreten eingeschlafen und selbst, wenn man ihn aufweckt, zu keiner vernünftigen Tat mehr zu bewegen, so dass der Abend für ihn beendet ist. Dass er vorher unbedacht gegen die Rückwand des Nachbarhauses pinkelte, wird dem armen Hamar wohl am nächsten Tag eine weitere Ehrenschild einbringen. Da der Novadi keine Schubkarre oder ähnliches zur Verfügung, obliegt es den Helden, den stocksteifen, sperrigen, laut schnarchenden Angroscho quer durch die Stadt zurück in sein Quartier (das sündteuere Hotel „Zur Quelle“) zu bringen.

Keht die Gruppe am nächsten Morgen zurück, finden sie Kubax erstaunlich munter und unbeeindruckt von den Vorfällen der letzten Nacht an („Baroschem!“). Er versucht gar seinerseits, die Helden zur Eile zu treiben, „immerhin stünden noch Besuche beim Norbarden und beim Rotpelz an“, die man ja gestern Abend aufgrund „ungünstiger Umstände“ nicht mehr hatte bewerkstelligen können. An dieser Stelle wollen wir aber vermuten, dass die Helden dankend ablehnen und lieber unverzüglich ihren Lohn einstreichen werden. Zumal da ja auch noch andere Aufgaben anstehen.

Der zweite Auftrag – „Eine wissenschaftliche Betrachtung der hochechsischen Magietradition der Kristallomantie in ihrer Entwicklung seit der Entrückung Zze’Thas bis zum Fall von Cisk’Hr“
Bezahlung: 6 Batzen.

Der Auftrag: Abdul konnte sich in der Halle des Quecksilbers eine Gastvorlesung sichern, und zwar zu obigem Thema. Zwar hat der Tulamide davon kaum eine Ahnung, bekam er den Zuschlag ja nur, weil er dem für das Fachgebiet zuständigen Magister, seinerseits ein großer Bewunderer und ehemaliger Kollege Rakorium Muntoganus, gegenüber behauptete, in Khunchom einst einen Kurs bei dem Erzmagier belegt zu haben.

Der Ablauf: Der nunmehr zuständige Held wird vermutlich ebenso viel über Kristallomantie und echsische Geschichte Bescheid wissen wie Abdul, nämlich gar nichts. Das ist aber nicht weiter schlimm, sondern sogar beabsichtigt, denn bei dieser Disziplin ist es vorgesehen, dass man sich einfach alles zusammenfabuliert, hohle Phrasen drischt, magiethoretische Binsenweisheiten zum Besten gibt und nach Lust und Laune palavert.

Zu diesem Zwecke sind aber wenigstens einige Anhaltspunkte nötig, an denen sich der jeweilige Held orientieren kann. Als Richtlinie empfohlen wird das im Kapitel „Die Magie der Archaischen Achaz“ (Seite 140f.) sowie im Geschichtsüberblick ab Seite 18f. aus „Raschtuls Atem“ vermittelte Wissen (dies dürfte an Informationen in ungefähr dem entsprechen, was ein Unkundiger sich in kurzer Zeit anlesen kann), aus dem es dann gilt, eine Unterrichtsstunde zu spinnen (welche freilich nicht vollständig, sondern nur ansatzweise bzw. exemplarisch ausgespielt werden sollte). Zum Glück handelt es sich bei den Schülern um zehnjährige Eleven, die gerade erst ihre magische Ausbildung angetreten haben, so dass man ihnen so gut wie alles erzählen kann. Trotzdem können die Kleinen ebenso, sollten sie als Meister den Eindruck haben, der Hochstapler hat es zu leicht, einige quälende Zwischenfragen stellen.

Der dritte Auftrag - ein „lustiger Abend“ in den „Zwei Masken“

Bezahlung: 12 Batzen.

Der Auftrag: Eigentlich ist die Veranstaltung mit dem Titel „Dunkle Schatten über Grauzahn“ als „phex- und nandusgefälliges Lustspiel“ ausgeschrieben, da man sich darunter aber wenig Konkretes vorzustellen vermag, hier ein kurzer thematischer Überblick:

Die Aufführung beleuchtet den Tod der Fürstin Tsaiane von Ouvenstam während des ostsewerischen Adelskonvents im Efferd 1020 BF auf der Burg des Grafen von Notmark von einem etwas anderen, historisch nicht ganz korrekten Blickwinkel. Der Hintergrund dieser theatralischen Geschichtsfälschung mit deutlich komödiantischer Uminterpretierung ist jener: Geboten werden soll ein Programm, in welches die Zuschauer selbst, quasi als Teilnehmer des fingierten Konvents, selbst involviert werden. Sie können einerseits mitemitteln, fungieren aber andererseits gleichzeitig als Tatverdächtige, denen jederzeit der Mord an der Bronnjarin nachgewiesen werden kann. Aufgabe der Helden, die eigentlich nur aushilfshalber als Statisten mitwirken sollten, ist, das Stück während des Ablaufes so zu manipulieren, dass ihre Zielperson, der mysteriöse Herr Lamertien, der ebenfalls als Zuschauer zu Gast ist, überführt und in den „Kerker von Grauzahn“ (den Hinterbühnenbereich) eingesperrt werden kann.

Ein jeder der Tische übernimmt die Rolle des Trosses bzw. Gefolges des einzelnen adligen Gastes und trägt dementsprechend den Namen ihrer Dienstherrn. Herr Lamertien, der den kundigen Schauspielern unheimlich ist, gehört z.B. (bzw. bildet, denn er sitzt alleine an einem Tisch) zum Gefolge des Grafen von Ugujyce, der wiederum keine größere Rolle während der Tätersuche spielt (eigentlich). Von Lamertiens Anwesenheit können die Helden während der Vorbereitungen hinter der Bühne mitbekommen („Boutsen, du übernimmst den Tisch VI, den von diesem Lamertien“).

Anmerkungen: In diesem Abschnitt des Abenteurers ist von Spieler- wie von Spielleiterseite ein hohes Maß an rollenspielerischer und improvisatorischer Initiative nötig. Ihnen als Meister fällt nämlich die Pflicht zu, das Stück durch die Agitation unterschiedlicher Meisterpersonen immer weiter am Laufen zu erhalten, während ihre Spieler möglichst fortwährend dergestalt in ihre Darstellung intervenieren müssen, dass sie den Verlauf der Dramaturgie geradewegs auf ihr Ziel hin lenken. Schwer fallen könnte hier besonders, nicht die Dynamik zu verlieren und das rechte Maß an in- time Interaktionen („Worauf hebt er ab, Bursche?“) und out- time Schilderungen („Der dicke Uriel fällt bäuchlings in die Suppensüssel“) zu finden. Am besten, sie unterbrechen vor diesem Szenario kurz das Spiel und sprechen sich mit ihren Spielern über den organisatorischen Vorgang ab.

Der Ablauf: Am Spätnachmittag des zweiten Tages (d.h. erster Tag **nach** der Verwandlung) treffen die Helden in den „Zwei Masken“ ein, um nochmal alles Wichtige für ihren abendlichen Auftritt einzustudieren. Elementares konnten sie schon von den „Enkeln“ erfahren haben (Anwerbung als Komparsen bei einem detektivisch und interaktiv angelegten Theaterstück im nämlichen Gasthaus); und falls sie und ihre Runde sich die Frage stellt, warum sie überhaupt an die Rollen gekommen sind, hier die Erklärung: Kurzfristig waren mehrere Statisten ausgefallen, und weil zu den frühlommerlichen Tagen der Warenschau die Festumer Stadtbühne gleich mehrere Vorstellungen am Tag gab, herrschte in diesem Moment akuter Mangel an ungebunden, billigen Darstellern. Dann nimmt man eben auch mal mit einer Gruppe Glücksritter vorlieb.

Wie dem auch sei, die Helden werden sogleich ins kalte Wasser diese Haifischbeckens namens Theatergeschäft geworfen, werden andauernd angerempelt von hektischen Schauspielerinnen und noch hektischeren Bühnenhelfern, die in einem benbukkulischen Durcheinander durch die Hinterzimmer der „Zwei Masken“ wuseln. Es vergeht einige Zeit, bis sich endlich jemand der Abenteurer annimmt und ihnen in groben Zügen den Ablauf des Stückes erklärt. Folgend also der Hergang, wie er planmäßig von statten gehen soll. Entsprechende Interventionen seitens der Helden erfordern freilich entsprechende Variationen ihrerseits:

1. Der Empfang

Graf Uriel marschiert auf die Bühne, die jetzt offenbar die Empfangshalle von Grauzahn darstellen soll. Ihm folgt sein unheimlicher Ratgeber Mengbillar; die Burgweibelin Rabescha Gumplew verkündet derweil die Namen der einzelnen Bronnjaren, die nach und nach die Bühne betreten.

Der schwachsinnige Bruder der Fürstin von Ouvenstam stolpert hierbei und reißt zwei Adlige (u.a. einen der Helden) mit um, um sich anschließend laut quäkend, zwischen Bühne und vorderster Tischreihe, von einer Seite des Saals zur anderen zu wälzen (erstmalig Gelächter).

2. Das Bankett

Die adlige Gemeinschaft setzt sich zu Tisch (der rasch von vier Helfern auf die Bühne getragen wird), und Publikum wie Schauspielern wird der erste Gang serviert. Nachdem angestoßen wurde, erhebt sich der Graf von Notmark und hält eine Rede, in der er den Grund der heutigen Zusammenkunft erklärt: Er wolle einen „Trutzbund des Nordens“, eine militärische Vereinigung aller Bronnjaren Ostseewerians unter seiner Führung, gründen, um der borbaradianischen Bedrohung in Tobrien beikommen zu können. Auf Einspruch der Fürstin Tsaiane trinkt Uriel hektisch aus seinem Becher, verschluckt sich dabei jedoch, so dass alles, was er zu entgegnen versucht, in einem krächzenden Gehaspel endet: „Bobobabab“ (Borbarad), „Mama... Mama“ (Maraskan), „Titi... Titi“ (Tisal) (wieder Gelächter).

Mengbillar versucht, seinem Herrn mit dem Magierstab auf den Rücken zu klopfen, trifft aber nur dessen Kopf, woraufhin Uriel bewusstlos auf seinen Stuhl herabsinkt, der daraufhin zusammenbricht (Gelächter).

Wieder bei Sinnen, setzt sich der grummelnde Landesherr auf eine der Bänke, die zu beiden Seiten der Tafel aufgestellt wurden, woraufhin diese auch einknickt (und Uriel und einige andere Darsteller zu Boden befördert) (schallendes Gelächter).

3. Der Tanz

(Ein Scharanko- Fiedler tritt auf die Bühne und spielt mit ein wenig Tanzmusik auf)

Anschließend wird das Bankett aufgelöst, und die Musikanten beginnen mit der Walsarella. Da sich für Graf Uriel keine Tanzpartnerin findet, muss dieser mit dem zwei Köpfe kleineren Mengbillar aufs Parkett, wo beide eine jämmerliche Vorstellung abliefern (Schmunzeln allenthalben).

Dunjew, der Bruder Tsaianes, schlängelt sich unaufhörlich durch die Reihen der Tanzenden und kneift immer wieder der einen oder anderen Bronnjarin ins Gesäß, woraufhin diese sich stets umdrehen und dem Nächststehenden eine Ohrfeige verpassen.

Als ein männlicher Konventsteilnehmer (möglicherweise ein Held, ansonsten Graf Ljasew von Utzbinnen) gerade die alleine stehende Tsaiane zum Tanz bitten will, springt der Junge heran und stößt diesem mit einem Kopfstoß gegen die Brust und somit aus dem Weg. Sein Tanz mit der Schwester endet darin, dass das wild umherwirbelnde Paar den bemühten Uriel in den Hintern rammt, woraufhin dieser (wie unvorhergesehen!) auf seinen Partner zu Boden fällt (überall Schenkelklopfer). Schwer schwankend verlassen die beiden, geführt von der Weibelin Gumplew, kurzfristig die Bühne.

4. Die Besprechung

Nach dem Ende des Tanzes folgt die Besprechung, die im Verlauf des Stückes dazu dient, den Zuschauern eine kurze Verschnaufpause zu gönnen, und den Schankknechten die Möglichkeit zu geben, die Hauptspeise zu servieren.

Die Schauspieler auf der Bühne sammeln sich zu Grüppchen und tuscheln, wobei noch einmal der genaue Ablauf des Hauptteils besprochen wird. Einzig die Darsteller von Tsaiane und Dunjew fehlen, ihre Figuren hatten sich aufgrund eines akuten Schwindelgefühls auf ihre „Gemächer“ verabschiedet.

Hat jeder der Gäste schließlich sein Essen bekommen, endet die kurze Ruhephase mit einem Paukenschlag. Rabescha kommt auf die Bühne gestürmt und verkündet atemlos: „Euer Hochwohlgeboren, euer Hochwohlgeboren, verzeiht die Unterbrechung, aber... die Fürstin von Ouvenstam ward erschlagen in ihrem Zimmer gefunden“ (ein Raunen geht durchs Publikum).

5. Die Tätersuche

Zuerst herrscht durcheinander, bis sich Uriel mit einem gebrüllten „Haltet’s Maul“ Aufmerksamkeit verschafft (sogar das Publikum verstummt an dieser Stelle kurz).

Im folgenden führt der Graf von Notmark aus, dass, wenngleich er der Fürstin, er keine Verräter in seinen Reihen dulde und daher Tsaianes Mörder ausfindig und unschädlich machen werde.

Daraufhin ergreift Mengbillar das Wort, und fasst noch einmal zusammen, wer als Täter überhaupt in Frage käme: Da Dunjew schwachsinnig ist und der Rest der Bronnjaren sich die gesamte Zeit über im Speisesaal befunden hatte, bliebe nur eine Möglichkeit übrig: „Einer von diesen muss es gewesen sein“, wobei er drohend mit seinem Magierstab in Richtung des Publikums zeigt (erneut geht ein Raunen durch die Reihen der Zuschauer).

6. Die Ermittlungen

Von nun an leitet Mengbillar die Ermittlungen, worauf er sich, nach bestem liebfeldischen Vorbild, auf die intriganten Denunziationen der Adligen verlassen kann, die schamlos wechselseitig ihre Kontrahenten anschwärzen. Zuvor aber übernimmt die Weibelin Guplew, zusammen mit einigen ihrer Soldaten, selbige Aufgabe bei den Zuschauern. Hierbei laufen die Soldaten von Tisch zu Tisch und quetschen die Gäste, teilweise unter barschen Drohungen, über deren Alibis aus:

„He du, wo warst du in der letzten Stunde? Soso, hier gehockt und gegessen? Zufällig weiß ich aber, dass der Koch schon seit anderthalben Stunden aufgrund einer Verbrennung darnieder liegt. Du bist also nicht nur ein Mörder, sondern auch ein Lügner und Dieb, hä?“

„Sprich mal, warum wirst du so rot, wenn ich dich befrage. Vom Wein, meinst du? Du brauchst mich nicht für dumm verkaufen, dass so ein Reisiger eines Brückenadligen wie du sich so was überhaupt leisten kann.“

Wurden alle Aussagen des „Gefolges“ eingeholt (wobei Lamertien sonderbarerweise ausgelassen wurde), begibt sich die Weibelin zurück auf die Bühne und steckt für einige Zeit, leise tuschelnd, mit Mengbillar und Uriel die Köpfe zusammen. Zeitgleich wird von den Schankknechten der zweite Gang ab- und der dritte aufgetragen.

Dann verlagert sich der Fokus wieder auf die Darbietung. Mengbillar schildert kurz vor den Bronnjaren, dass die Weibelin sich unter dem Gefolge der Adligen umgehört und durchaus einige interessante Dinge ans Tageslicht gebracht habe. Es folgen die Anschuldigungen gegen die unterschiedlichen Tatverdächtigen.

„Auf ein Wort, Junker von Norbjvenske, euer Kastellan soll der Burgweibelin erzählt haben, als sie wissen wollte, warum er auf ihr Fragen hin puterrot anlief, er habe dem Wein über die Maßen zugesprochen. Dabei gibt es auf Grauzahn solch Gesöff überhaupt nicht, und dass er ihn aus seiner eigenen Tasche bezahlt haben soll, steht auch zu bezweifeln. Denn bei aller Ehrerbietung, wir alle hier wissen, dass selbst sein Dienstherr nur der Fronvogt eines 50-Seelen- Dorfes ist.

Und, werter Junker, war es nicht seinerzeit euer Vater, welcher vom alten Fürsten von Ouvenstam auf dem Turnier von Rivilauken so schwer getroffen wurde, dass er daraufhin verstarb? Also, sagt mir, was hat euer Haushofmeister zu verbergen?“

Der Junker weißt alle Schuld sogleich von sich und lenkt den Verdacht seinerseits auf seinen Nachbarn. Darauf wieder Mengbillar:

„In der Tat entbehren die Worte des Junkers nicht einer gewissen Grundlage, mein lieber Herzog von Khwitzkoje. Euer Pferdeknechte erzählte wohl der Frau Rabescha, dass er die

letzte Zeit allein mit dem Essen zubrachte, und das, obwohl der Koch bereits seit zwei Stunden im Bett ruht. Wieso lügt er uns also an? Vielleicht, weil er tatsächlich ja anderweitig beschäftigt war. Zumal da ihr, wenn ich mich recht entsinne, bei eurer Brautwerbung im vergangenen Jahr von der Fürstin Tsaiane einen Korb erhieltet, nicht wahr?“

Der Herzog schwärzt daraufhin wiederum einen anderen an, um sich selbst aus der Schusslinie zu nehmen. So geht das Spiel mit jedem Angeklagten weiter, prinzipiell, bis sich die Helden dazu entschließen, das Heft in die Hand zu nehmen, oder aber der eigentliche Schuldige, Baron Xelcher Schlagendot, gefunden wurde, was wir allerdings, im Sinne der Mission ihrer Gruppe, nicht hoffen wollen (als kleines Gimmick wird einem der Gäste am Tisch des Barons, anstatt der üblichen Nachspeise, eine „blutverschmierter“ Knüppel unter der Käseglocke serviert, womit seine „Täterschaft“ unbestreitbar bewiesen ist. Dementsprechend ist es für die Helden notwendig, vor dem letzten Gang in Aktion zu treten).

7. Licht ins Dunkel

Überführt, wird der Mörder aus dem Publikum zusammen mit seinem Dienstherrn von Rabescha und ihren Männern in den Hinterbühnenbereich abgeführt, während Graf Uriel verkündet, die zwei werden, „als Sühne für ihre Tat in den Kerkern Grauzahns verrotten.“ Anschließend bedankt sich, mit vorsätzlich dilettantisch gespielter Bedauern über den Trauerfall, Kanzler Ljasew wortreich beim Grafen von Notmark und seinem Berater für „die praiosgefällige Aufklärung dieses Frevels“ und wünscht den übrigen Bronnjaren eine gute Nacht.

Alle Schauspieler gehen rasch ab, Uriel, Mengbillar und Rabescha kehren aber alsbald zurück.

8. Der vermeintliche Abschlussdialog oder: Ein Dejavu für die Helden

Uriel stimmt ein schallendes Gelächter an und schlägt Mengbillar derart auf den Rücken, dass dieser den Halt verliert (verhaltenes Lachen), und lobt in für seine großartige Idee, Rabeschas und seine Körper mit seiner mächtigen Zauberkunst zu tauschen, so dass er die Fürstin eigenhändig erschlagen konnte, während die Weibelin ihn im Burgsaal vertrat. Mengbillar klopft sich selbst auf die Schulter und lobt vor allem den Umstand, einerseits die Widersacherin losgeworden zu sein, und andererseits mit dem Baron Schlagendot einen Sündenbock gefunden zu haben.

9. Deae ex machina

Auf einmal lässt Yussufried einen Laut wie berstendes Eichenholz ertönen. Die drei Protagonisten blicken erstaunt in den Schankraum, als zwei Gestalten durch die Eingangstüre des Gasthauses quer durch den Saal auf die Bühne stürmen. Die beiden Frauen, eine blond, eine schwarzhaarig, tragen beide den geflügelten Löwen auf goldenem Schild auf ihrem Waffenrock, das Wappen von Ilmenstein, und haben ihre (Holz-)Schwerter gezückt. Sogleich sticht die blonde, alias Gräfin Thesia, die Weibelin Rabescha nieder, während die schwarzhaarige, alias Baronin Mirhiban, Mengbillar zu Boden streckt. Dann wendet sich die Gräfin Uriel von Notmark zu, der ebenfalls seine Waffe gezogen hat. Ein kurzer Kampf entbrennt, an dessen Ende Thesia ihrem Gegner mit einem schnellen Streich die Hosenträger durchtrennt, woraufhin ihm sein Beinkleid bis auf die Knöchel herabrutscht. Mit einem Sprung hat sie den Gedemütigten umrundet, sticht im mit dem Schwert in Gesäß, woraufhin dieser kurz theatralisch erstarrt, um dann die ein nasser Sack zu Boden zu fallen. Fünf Sekunden eisernen Schweigens, dann bricht tosender Beifall aus.

Dem gebildeten Chronisten stünden wir wohl die Haare zu Berge, und das zurecht. Aber die Kunst ist ja bekanntermaßen frei, wiewohl es fraglich ist, ob das eben Dargebotene diese Bezeichnung überhaupt verdient.

In jedem Fall haben die Helden (zumindest peripher) gerade eben das Finale eines typisch bornischen Schwanks miterlebt. Egal, wie konstruiert, wenn am Ende das Böse unterliegt und das Gerechte obsiegt, wurde vielleicht nicht der Hesinde gehuldigt, aber wenigstens ist die Stimmung gut. Und wenn dafür Hluthar auf den Vallusanischen Weiden ein Duell gegen Hela- Horas ausfechten muss.

Wie sollten/könnten/dürften die Helden eigentlich vorgehen?

Keine schwierige Frage, aber eine Antwort darauf zu finden, gestaltet sich fast unmöglich. Denn vorherzusehen ist es freilich nicht. Im Folgenden also nur ein paar angedachte Möglichkeiten, wie es klappen könnte:

Das Ziel ist klar: An Lamertien herankommen. Die Dringlichkeit dieser Mission muss den Helden natürlich bewusst sein, weswegen wir empfehlen, im Vorfeld durchaus eine Art Aura der Unerreichbarkeit (siehe dazu auch das Kapitel über den Besuch in Lamertiens Stadtvilla) aufzubauen. Er redet nur mit den Leuten, mit denen er reden will, und er begegnet nur den Leuten, denen er begegnen will. Deswegen hat es auch keinen Sinn, im nach der Aufführung uninspiriert aufzulauern. An Lamertien ist so einfach nicht heranzukommen, aber hier und jetzt offenbart sich die einmalige Chance.

Eine Option, diese wahrzunehmen, wäre, Boutsen, den Darsteller des Grafen von Ugujycze, schlichtweg von vornherein auszuschalten. Das jeweilige Vorgehen bleibt ganz der Wahl der Helden überlassen. Nach wie auch immer vollbrachter Tat sollte es, mit ein wenig Aufdringlichkeit, einem ihrer Recken (wir empfehlen denjenigen, der bisher die Rolle des eher nebensächlichen Kanzlers von Sjepengurken innehatte) gelingen, in den vakanten Posten zu rutschen. Stellt er sich auch noch während der Tätersuche entsprechend (vorsätzlich) ungeschickt an und/oder wird von den anderen Helden ans Messer geliefert, dürfte der Plan eigentlich nicht scheitern.

Die andere Variante, die allerdings ein gehörig Maß an Improvisationsvermögen voraussetzt, wurde oben bereits kurz angesprochen: Die Manipulation der Tätersuche im Verlauf des Stückes. Einen genauen Ablauf dafür zu erarbeiten, ist müßig, daher nur ein paar Anhaltspunkte: Mengbillar befragt hintereinander einige Bronnjaren, die jeweils sämtliche Schuld abstreiten und/oder sie auf einen anderen schieben. Die Helden sind jedoch, ebenso wie der Graf von Ugujycze, nicht aktiv in dieses Szenario involviert. Daher müssen sie früher oder später mehr oder weniger gewaltsam die Initiative an sich reißen. Sei es, dass sie einen eben Angeklagten entlasten, sich selbst in die Schusslinie stellen oder einen ganz gezielten Vorwurf gegen Woltan vorbringen, und zwar, bevor der tatsächliche Drahtzieher (Xelcher Schlagendot) überführt wurde. Das Betreiben der Helden muss aber in jedem Fall so stichfest sein, dass weder die übrigen Darsteller und besonders Mengbillar keine Möglichkeit haben, als Ugujyczs Schuld zu affirmieren, soll die Tätersuche nicht in den Augen des Publikums unglaubwürdig und unlogisch werden. Aus selbigem Grund empfiehlt sich durchaus, sich bereits zu einem frühen Zeitpunkt in der Aufführung ein wenig in den Vordergrund zu drängen, damit die Zuschauer auf die Helden aufmerksam werden, so dass es später für die Mitschauspieler noch schwerer wird, an jenen vorbei zu agieren.

Sollte ihrer Gruppe noch ein weiterer Kniff einfallen, wie sie ihr Ansinnen durchsetzen können, und welcher hier nicht aufgeführt wurde, steht es ihnen selbstverständlich frei, diese neue Idee auszuspielen.

Die Rollen der Helden

Die Rollen sind nicht weiter ausgeführt, da sie ja, wie bereits mehrfach erwähnt, eigentlich keinen Einfluss auf den Verlauf der Aufführung haben sollten. Dementsprechend frei sind die Helden auch in der Ausgestaltung ihrer Figuren, sind sie einmal in Aktion getreten:

- Herzog Albin von Sjepengurken (Alrik)
- Kanzler Lumin von Sjepengurken- Gradnochsjepengurken (Abdul)
- Junkerin Jella von Quelledunkel (Gundel)

- Junkerin Tanile von Einweiler (Isida)
- Baron Elgeni von Kusk- Arbach (Gonzalo)

Die Rollen der anderen Schauspieler

- Uriel von Notmark: Der Graf aus Ostseerien, die „alte Warzensau“ eigentlich ein brutaler Despot, Landesverräter, Kriegsfürst und Verdammter, wird in diesem Stück nachgerade zur Witzfigur degradiert. Denn dick und hässlich sind nun mal perfekte Voraussetzungen für eine humoristische Rolle, weswegen der gewichtige Bronnjar als tollpatschige, ständig furzende und rülpfende Parodie seines Vorbildes daherkommt
- Mengbillar: Der zauberkundige Magier, Belkelelpaktierer und Ratgeber Uriels übernimmt in „Schatten über Grauzahn“ die Rolle des generischen Bösewichts. Allerdings nicht als die ernsthafte Bedrohung, die er eigentlich zu sein pflegte, sondern als lispelnder Wichtigtuer mit Hang zur Kriecherei bei seinem Dienstherrn
- Rabescha Gumpew: Die Burgweibelin, ein eher uncharismatischer Charakter, hat hauptsächlich die Aufgabe, durch derben Umgang mit dem Publikum für ein paar Lacher zu sorgen
- Tsaiane von Ouvenstam: Derart besetzt, dass die Männer sie begehren und die Frauen sie beneiden, dient ihr Auftreten größtenteils als Blickfang. Dementsprechend dramaturgisch wirkungsvoll ist dann auch die Nachricht vom Tod der zarten Fürstin, so dass das Publikum umso mehr mitfiebert, wenn es an die Tätersuche geht
- Dunjew von Ouvenstam: Wer die wahre Geschichte um den armen Jungen kennt, müsste sich eigentlich über dem Missbrauch seiner Person, die ihm in diesem Stück widerfährt, empören. Eigentlich. Denn zu putzig ist die unschuldige Dummheit des schwachsinnigen Bruders der Tsaiane, mit der er immer wieder für heilloser Durcheinander und so mitunter für die lautesten Schenkelklopfer sorgt
- Ljasew von Utzbinnen- Ouvenstam: Der entfernte Verwandte der Fürstin Tsaiane ist der verräterische Kanzler von Ouvenstam
- Thesia von Ilmenstein: Die schöne Heldengräfin tritt erst zum Finale der Theateraufführung auf den Plan, um die Bösewichter zu besiegen und ein für die Zuschauer versöhnliches Ende herbeizuführen.
- Mirhiban Saba al Kabash: Für die hübsche Baronin von Pervin gilt ebenfalls das bei ihrer Lehenherrin Thesia Gesagte
- Woltan von Ugujycze: Als Lamertiens „Lehensherr“ spielt er eigentlich eine untergeordnete bis gar keine Rolle im Stück, wird aber wohl das Ziel der Manipulationen ihrer Gruppe sein. Ihn sollte es als Schuldigen zu überführen gelten, auf dass er, mitsamt seinem „Handlanger“ Lamertiens, in die „Kerker“ geworfen werde. Da sein Darsteller Boutsen ein recht phlegmatischer Zeitgenosse ist, eine durchaus machbare Herausforderung
- Yussufried ay Yerkesh: Yussufried ist ein typischer Theaterzauberer, und als profunder Kenner der schelmischen Magie geradezu prädestiniert für eine „ausstaffierende Geräuschuntermalung“ in komödiantischen und parodistischen Aufführungen. Yussufrieds Aufgabe, der in der Souffleurskabine im Vorderbereich der Bühne hockt, ist grundsätzlich, der Darstellung der Protagonisten (besonders Uriel) die nötige humoristische Komponente zu verleihen, indem allenthalben Rösche hinunterrutschen und Requisiten zu Boden fallen

Endlich allein!

Während sich auf der Bühne also obige Szenen abspielen, werden wohl ihre Helden hinter selbiger mit Herrn Lamertien zugange sein.

Dieser hört sich die Geschichte der Helden schweigend an, nickt bedächtig, sobald sie geendet haben und hebt seinerseits an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun, das ist wahrlich eine unschöne Geschichte, die ihr da zu erzählen habt. Leider kann ich euch bei der Lösung selbiger keine Hilfe sein, zumal ich bereits morgen wieder die Stadt verlassen muss. Zumal da mein Diener jene Kette, die euch zum Verhängnis wurde, ganz sicher nicht aus meinen Händen erhielt.

Doch kenne ich durchaus jemanden, der euch behilflich sein könnte. Die Dame weilt derzeit in Festum, und ich werde sie sogleich von dem Vorfall in Kenntnis setzen. Ich denke, sie hat auch durchaus persönliches Interesse an dem Schicksal, welches euch widerfahren ist.

Sagt mir doch einfach den Namen eurer Bleibe, auf dass ich ihn ihr mitteilen kann. Ich gehe davon aus, dass sie euch bereits morgen eine entsprechende Depesche zukommen lassen wird, wo ihr sie antreffen könnt.

Nun denn, mehr kann ich wahrlich nicht für euch tun. Ich entschuldige mich demnach, meine Damen und Herren, und wünsche noch ein gutes Gelingen eurer Queste. Eine angenehme Nacht zudem.“

Daraufhin wird sich Lamertien recht schnell zurückziehen. Als Nahema, welche mit der „Dame“ gemeint war, werden die Helden ihn am nächsten Tag noch einmal treffen.

Bald wird der Spuk doch ein Ende haben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gefühl des Triumphes ist allumfassend. Nicht nur ist es euch gelungen, an Lamertien heranzukommen, der euch schließlich auch Hilfe bei eurem Problem in Aussicht stellte, ihr konntet auch endlich die noch fehlenden Batzen zusammenkramen. Dass der Intendant es an Tadel nicht mangeln ließ, dass er euch aus seinen Augen verbannte, euch nie mehr sehen will, und zur Verdeutlichung seiner Worte noch einen Becher des guten Yaquirtalers hinterdrein warf, interessierte euch da erstaunlich wenig, Hauptsache nur, ihr habt das Geld.

Nun gilt es nur noch, jene ominöse Kugelbande aufzufinden, jene Diebesgilde, zu deren Schuldnern ihr auf so sonderbare Weise geworden seid. Glücklicherweise hat der Magier Abdul euch ja aufgeschrieben, wann und wo ihr sie treffen werdet: Die Taverne heißt „Riff der verdorrten Kehlen“ und liegt in der berüchtigten Füllengasse.

Im „Riff“ angekommen, werden die Helden, obwohl fast alle Tische frei sind, sogleich von einem jungen Mann darauf angesprochen, ob sie sich nicht zu ihm und seinen Freunden setzen wollten.

Die „Freunde“ kommen gleich zur Sache: Sie goutieren die Tatsache, dass die Schuldner so zuverlässig waren, und loben die Abenteurer als „weniger dumm, als der erste Eindruck es vermuten ließe“. Ist das Geld übergeben und wurde kein Held noch von plötzlichem Geiz befallen, empfehlen sich die Herren etwas später, allerdings nicht, ohne noch ein wenig verbal die Muskeln spielen zu lassen („Aber lasst euch gesagt sein, wenn ihr noch mal Mist baut, dann dürft ihr bald die Ozeane befahren. Als Segeltücher“).

Wiedersehen mit den „Enkeln des Yngerimm“

Am nächsten Morgen wird den Helden vom Wirt des jeweiligen Gasthauses, in dem sie zu nächtigen pflegten, ein versiegelter Brief überbracht, der ihm seinerseits „von so einer Tulamidin, ganz in grau“ (ihre Recken werden sich wohl an die Dame, welche ihnen den Eintritt zum Haus Lamertien verweigerte, erinnern), anvertraut wurde.

Die Mitteilung erhält eine zweizeilige Einladung, die sich jeglicher schmückenden Worte enthält, zur ersten Mittagsstunde ins Separee Nummer sieben des „Ratskellers“.

Doch noch ein Treffen steht für den heutigen Tag an. Aber wäre das denn konsequent, wenn das Schicksal den Helden nicht noch ein paar Steine in den Weg legte. In diesem Sinne:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der vereinbarte Treffpunkt, jene Taverne, in der ihr vor zwei Tagen Opfer dieses seltsamen Fluches wurdet, ist erreicht. Und aller Zweifel und Hader, es könnte wiederum etwas schief gehen, ist gleichsam wie weggeblasen. Denn dort seht ihr euch sitzen, alle [Anzahl der Helden -1]... ja, [Anzahl der Helden -1]!

Gonzalo fehlt! Und die Ursachenforschung ist niederschmetternd. Die verbliebenen „Enkel“ können erzählen, dass er mitnichten nur ein Bier holen gegangen ist oder kurz austreten musste, sondern bereits seit geraumer Zeit vermisst wird. Das letzte Mal hatte man sich gesehen, als man nach der Freilassung aus dem Gefängnis am vorigen Abend Quartier im „Alten Lotsenhaus“ bezogen hatte. Danach allerdings fehlte jede Spur von Gonzalo.

Da Capo al Fine

Wo Gonzalo ist, wissen die „Enkel“ freilich nicht, sonst hätten sie ihn schon längst aufgegebelt. Und für eine ausführlichere Suche ihrerseits war das Zeitfenster zwischen Aufstehen und Treffen mit den Helden zu klein. Aber wenigstens sollen die Helden ein paar Anhaltspunkte bekommen:

- Isida: „Ich glaube an eine Entführung. Immerhin sieht er im Moment so schlecht ja nicht aus, der Gonzalo. Vielleicht verkaufen sie ihn ja nach Thalusa.“

- Gundel: „Ist wohl so, dass er verprügelt wurde, vielleicht sogar tot geprügelt. Dachte sich, is ja eh nich mein Körper, hat sich aufgespielt, un zack... bei Boron gewesen.“

- Abdul: „Ganz im Ernst. Er ist vor der Isida davongelaufen, die hatte nämlich mit einem Mal ein Auge auf ihn geworfen. Was sage ich, eines. Alle drei vermutlich, wenn ihr versteht, was ich meine. Kein Wunder dann, dass er sich da aus dem Staub gemacht hat.“

- Alrik: „Ich glaube, der Gonzalo hat schon lange nicht mehr... na, ihr wisst ja. Letztens hat er es mal in so einem Laden versucht, drüben in der Füllengasse, aber die haben ihn wohl gar nicht rein gelassen. Pfffh... wäre mir nicht passiert.“

Letzterer Hinweis dürfte wohl der einzige sein, dem es sich für die beiden Gruppen nachzugehen lohnt, zumal da die Zeit bis zu Treffen mit Nahema drängt. Leider ist die Füllengasse durchaus weitläufig, umfasst sie ja noch mehrere Nebenstraßen, und Alrik hat keine Ahnung, in welchem der Bordelle Gonzalo es nach seiner Generalüberholung versucht haben könnte. Denn es gibt einige von ihnen.

Glücklicherweise kann Alrik allerdings noch einige weitere Details über Gonzalos Gefühlsleben preisgeben, dass er recht gut zu kennen scheint. So sprach, während der Zellenhaft, selbiger wiederholt darüber, nach seiner Freilassung erstmal gediegen „die Sau aus dem Stall lassen“ und „in ein paar Abgründe hinabsteigen zu wollen“.

Auf Freiersfüßen

Hier nun, was Gonzalo mit seinen Worten an Alrik seinerzeit meinte: Schon lang träumte er von einer heißen Nacht im Bordell „Levthans Pferch“, einem dem Wesen des Mannwidders äußerst gefälligen Haus in der Festumer Amüsiermeile „Füllengasse“. Letzte Woche, als Gonzalo endlich das Geld beisammen hatte, um sich einen Besuch zu leisten, wurde er bereits an der Pforte abgewiesen, ganz unverblümt, „weil sich keiner hier sein Gesicht antun würde“. Reichlich frustriert musste er also den Rückweg antreten.

Doch nunmehr, in seinem neuen Körper, sieht Gonzalo endlich die Chance, doch noch ans Ziel seiner Träume zu kommen. Er stahl sich gestern heimlich davon (sein Ersparnes besaß er immer noch, und er hatte nie daran gedacht, **dieses** Geld der Gruppenkasse zukommen zu

lassen) und begab sich erneut zum „Pferch“, und diesmal wurde ihm auch Einlass gewährt. Dort befindet er sich auch jetzt noch, schläft er ja, umgeben von ein paar Lustdienerinnen, den Rausch der letzten Nacht aus.

Interpretieren die Helden Gonzalos Aussprüche richtig, so sollten sie vergleichsweise rasch auf das „Levthans Pferch“ kommen. In der Füllengasse kann ihnen nämlich ein jeder berichten, dass dieses Etablissement auch ausgefallenste Wünsche erfüllt.

Andernfalls werden die Recken wohl nach dem Auf- Gut- Glück- Prinzip vorgehen. Dann landen sie beim dritten oder vierten Versuch den erhofften Treffer.

Noch etwas: Die Füllengasse gehört nicht gerade zu den praiosgefälligsten Plätzen Festums, weshalb auch nicht davon ausgegangen werden kann, dass die Portierin (bei dem die Helden übrigens Waffen und Rüstungen abgeben müssen) sogleich mit der Wahrheit herausrückt, nur, weil es sich bei seinen Gegenübern um rechtschaffene Recken handelt. Aber vielleicht finden die Helden ja eine andere Möglichkeit, an die erwünschten Informationen heranzukommen. Am naheliegendsten wäre wohl eine finanzielle Investition:

- 0 ST: „Verzeiht, aber der „Pferch“ ist ein diskretes Haus.“

- 10 ST: „Es mag schon sein, dass sich so eine Person im Moment in einer unserer Zimmer befindet. Aber leider habe ich keine Zeit, in mein Gästebuch aufzuschlagen, da ich jetzt dringend weiterarbeiten muss.“

- 20 ST: „Ein Freund von euch? Warum erwähnt ihr das nicht gleich? Ich sage ja immer: Ohne Freunde ist man in diesen dunklen Zeiten nahezu aufgeschmissen. In diesem Sinne werde ich euch selbstverständlich mitteilen, wo sich euer Freund befindet. Stockwerk II, Zimmer IV. Ein erquickliches Wiedersehen wünsche ich.“

Ähnlich die Reaktion übrigens bei einem gelungenen BANNBALADIN.

Die Festnahme Gonzalos oder: Das große Finale

Nun gilt es, Gonzalo in die Hände zu bekommen. Glücklicherweise ahnt der von dem Vorhaben seiner Entführer nichts, ruht vielmehr noch immer selig in den Armen seiner beiden Gefährtinnen. Die größere Gefahr stellen da schon die vier Rausschmeißer dar, welche die Portierin Mo Moevers (ehedem Unkendick, einigen Veteranen vielleicht noch aus Abenteuer „In den Höhlen des Seeogers“ bekannt) in weiser Voraussicht in Stellung gebracht hat. Diese werden innerhalb von fünf Kampfrunden, gerechnet ab dem Zeitpunkt, an dem, im Zuge des Zugriffs der Helden auf den Gonzalo, erstmals alarmierende Geräusche aus dem Raum dringen, auf den Plan treten. Sie sind allesamt mit Knüppeln ausgestattet und den Abenteurern damit prinzipiell erstmal überlegen. Doch das muss noch lange kein Grund sein für ihre Gruppe, die nicht vorhandenen Waffen zu strecken. Immerhin gibt es in dem Raum allerlei Gegenstände, die sich ohne weiteres zweckentfremden und in einem Kampf einsetzen ließen. Denn Not macht ja bekanntermaßen erfinderisch:

Improvisierte Waffen

Das Paddel

Das Paddel, ein durchlöcheres Holzbrett an einem Stiel, lässt sich unter dem Talent Hiebaffen führen. Es hat einen WM von -1/-2, fügt 1W+1 TP(A) Schaden zu, weist einen BF von 6 vor, ist in der DK Handgemenge und senkt die eigene INI um -3. Außerdem hinterlässt es possierliche rote Muster auf der Haut des Getroffenen.

Der „Lustspender“

Wir belassen es einmal bei dieser Beschreibung, um den guten Geschmack wenigstens ansatzweise zu wahren.

Der ebenhölzerne „Lustspender“ eignet sich vortrefflich als improvisierter Dolch, und lässt sich unter dem gleichnamigen Talent mit einem WM von -1/-3 führen.

TP 1W+1(A) BF 3 INI -2 DK H

Die Geißel

Dies ist freilich keine Peitsche, wie sie bei den Praioten und Bronnjanen verbreitet ist, auch wenn sie nach wie vor zu Zwecken der Züchtigung eingesetzt wird. Allerdings unter eher spielerischen Umständen. Gleichwohl kann sie, in den Händen eines Kampfwütigen, wieder dem ursprünglichen Zweck dieser Waffengattung zugeführt werden.

Typ: Kettenwaffen TP 1W(A) BF 5 INI -1 WM 0/-4 DK N

Seidenkissen

Paraden mit Seidenkissen sind generell unmöglich (beim ersten Treffer platzen sie); bei einer gelungenen Attacke (Probe auf Hieb Waffen oder Kettenwaffen +4) und folgender misslungener Parade, sprich einem Treffer, erhält der Gegner zwar keinen Schaden, ist aber derart verwirrt, dass seine nächste Aktion um 1W Punkte erschwert ist.

Seidendecken

Im Großen und Ganzen gilt das für die Seidenkissen Gesagte, außer, dass bei einem Treffer die nächsten W3 Aktionen des Gegners um 2W Punkte erschwert sind (Gegner hat sich in der Decke verfangen). Geführt werden sie unter dem Talent Schleuder, Erschwernis +4 bzw. +6 (nur unter Entfernungsklassen Sehr Nah und Nah einsetzbar).

Die Werte der vier Rausschmeißer:

INI- Basis 10 AT 12 PA 10 LeP 30 AuP 31 TP 1W+4(A)/Knüppel RS 0 MR 4

Sobald sie ausreichend auf die Mütze bekommen haben (spätestens, wenn ihre AU auf unter ein Drittel ihres Startwertes sinkt), ziehen sich die Rausschmeißer zurück, was konkret bedeutet, sie brechen den Kampf ab und gewähren den Helden, Gonzalo im Schlepptau, freien Abzug, unter dem Vorwand, man wolle ja nicht das Inventar zerstören oder gar eine der Damen verletzen. Sollte ihre Gruppe in arge Bedrängnis geraten, können sie sie ruhig von den „Enkeln“ erretten lassen auf dass diese ihren Ruf bei den Helden wenigstens ein bisschen aufpolieren können.

Mo wird die Randalierer anschließend in jedem Fall aus dem Bordell werfen, ein Hausverbot aussprechen und sie (still) zu Dar- Klajid wünschen.

Endlich - Die Entzauberung durch Nahema

Gerade noch rechtzeitig erreichen die Helden und die „Enkel“ den Ratskeller. Nahema ist eine Person, die man nicht warten lässt, besonders nicht, wenn man etwas von ihr will.

Die Verhüllte Meisterin, die sich nicht einmal vorstellt (d.h. die Recken werden wohl höchstens erahnen, **wer** da vor ihnen steht), verschwendet weder viel Zeit noch Worte, da sie von den Umständen mehr als genervt ist. Sie weist die Anwesenden an, sich im Kreis aufzustellen und murmelt anschließend den EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN. Die Helden werden erneut von Dunkelheit umhüllt, spüren auch wiederum jenen heftigen Ruck in ihrem Leib, und beim nächsten Augenaufschlag befinden sie sich endlich wieder in ihren „echten“ Körpern.

Danksagungen quittiert Nahema mit der schlichten Forderung über Aushändigung des Artefaktes. Der Abschied erfolgt ebenso rasch wie am Vortag durch Lamertien. Die Magierin hat nämlich keine besondere Lust auf große Konversation mit den Helden, zudem steht ja noch die Disziplinierung ihres unzuverlässigen Hausdieners an, dem sie eine Strafe ganz nach ihrer eigenen Mentalität, zukommen lassen wird: Ein paar Monate als Elster, eingesperrt in einen goldenen Käfig, dürften ihr wohl angemessen erscheinen.

Ausklang

Nun, da die Helden zurück in ihren alten Körpern und alleine in einem Hinterzimmer mit den „Enkeln“ sind, wissen wir nicht, ob ihre Recken einer eventuell angestauten Wut Luft machen und auf die andere Gruppe losgehen, oder man sich doch erleichtert in die Arme fällt. Je nachdem kann dies dann der Anfang einer wunderbaren (seufz!) Freundschaft oder einer schrecklichen (seufz!) Feindschaft sein.

Geld bekommen sie in keinem Fall von den „Enkeln“, selbst wenn die Helden tatsächlich versuchen sollten, es aus diesen herauszuprügeln. Spätestens seit der Rückzahlung der Schulden an die Kugelbande sind diese genauso pleite wie ihre Recken.

Das aber wenigstens nicht die Spieler mit leeren Händen dastehen, lassen sie es im Zuge der Rückzauberung zu einer spontanen Manifestation von 300 AP in der Essenzhüllen ihrer Charaktere kommen. Zudem nehmen sie spezielle Erfahrungen in den Talenten Gassenwissen, Magiekunde, Schauspielerei, Stimmen Imitieren und Handel mit.

Was ist eigentlich mit Mjesko?

Diese Frage wird sich den Helden vermutlich alsbald, nach durchgestandenen Strapazen, stellen. Sollten sie das Geld, das der Junge ihnen gab, nicht gleich an die Kugelbande weitergereicht haben, bleibt ihnen ja noch Gelegenheit, den Auftrag zu Ende zu bringen. Entscheiden sie einfach selbst, ob sie den Helden noch ein nettes Präsent zugestehen oder nicht.

Der junge Flachadlige wird, soviel sei abschließend gesagt, das Herz der fremdartigen Tänzerin aber ohnehin nicht erobern können. Dafür fehlen ihm einfach die körperlichen Voraussetzungen. Außer freilich, er gerät einmal in eine Situation, wie sie ihre Gruppe eben erlebt hat.

Anhang

Meisterpersonen

Lejo

Nahemas Experiment, ihren mohischen Diener nach langjähriger magischer Kontrolle die Zügel ein wenig schleifen zu lassen, kann getrost als gescheitert erachtet werden. Denn flugs entwickelt der einstmals gehorsame Sklave viel zu viel Entscheidungsfreiheit, indem er ungefragt Eigentum seiner Herrin verkauft.

Die „Enkel des Yngerimm“

Die „Enkel des Yngerimm“, eine bunt zusammen gewürfelte Truppe Glücksritter auf der ewigen Queste nach Ruhm und Reichtum (vgl. ihre Helden), die ihren Namen, durch den sie schon des Öfteren beinahe Ärger mit einer bestimmten zwölfgöttlichen Kirche bekommen hätten, im Gedenken an den berühmten Weltenbummler Kara ben Yngerimm („Sohn des Yngerimm“) wählten, befinden sich, wie sie wohl schon mitbekommen haben, in argen finanziellen Schwierigkeiten. Nach einem missglückten Coup (siehe Vorspann), um ihre bereits bestehenden Geldnöte zu tilgen, haben sie nun einen erklecklichen Schuldenberg bei der Kugelbande, neben den Mondkindern die andere große Festumer Verbrecherorganisationen, angehäuft. Und ist dieser nicht binnen Dreitagesfrist abgetragen, so geht es den „Enkeln“ aller Voraussicht nach an den Kragen. Sollten sie gar den Fluchtversuch wagen, trifft es hingegen ihren alten Freund, Meister Siro, einen Gerber, den zu besuchen sie eigentlich nach Festum gekommen waren.

In ihrer Bedrängnis suchten sie sich also mehrere Aushilfsarbeiten, mit denen sie hoffen, innerhalb der kurzen Zeit die nötigen Batzen aufzutreiben.

Hat Nahemas Kette seine Wirkung entfaltet, werden sich ihre Helden in den Rollen der „Enkel“ wieder finden, so dass es von da an auch ihre Aufgabe sein wird, sich an deren statt zu verdingen, wollen sie sich nicht alsbald mit einem Haufen Halsabschneider konfrontiert sehen (für die **sie** ja nun die Schuldner sind), oder die nächste Zeit in fremden Körpern fristen und gleichzeitig den Tod eines Unschuldigen verursacht haben.

Anmerkung: Sollten nur vier Helden in ihrer Gruppe vertreten sein, verzichten sie einfach auf die Rolle der Gundel und spielen sie das Abenteuer mit den verbleibenden Meisterpersonen.

Alrik von Gareth

(Werte und Ausrüstung entsprechend dem Krieger aus den Basisregeln)

Alrik von Gareth ist Krieger. Zudem stammt er aus der Kaisermark Gareth. Woher genau weiß er nicht, ebenso wenig, an welcher Akademie er ausgebildet wurde. Seit einem Überfall durch marodierende Yurach, bei dem er niedergeschlagen wurde und heftige Kopfverletzungen erlitt, verlor er neben einem Großteil seiner damaligen Ausrüstung (u.a. seiner Seitenwaffe) auch einen Part seines Gedächtnisses. Er kennt seitdem weder denn Namen seiner Familienangehörigen noch seinen Herkunftsort, die Waffenkunst hat er hingegen mitnichten verlernt. Seit dem Raub ist Alrik gezwungen, mit Zweihänder und Leichter Platte durch die Gegend zu laufen, an die er sich beides aber schon recht gut gewöhnt hat.

Alrik ist groß (96 Finger), hat kurzes, blondes Haar, gebieterisch blickende, braune Augen und einen athletischen Körperbau (was auch immer man sich darunter vorstellen will).

Er ist eigentlich gutmütig, kann allerdings mitunter auch recht arrogant daherkommen und verliert beizeiten gar die Contenance (Jähzorn 6). Außerdem hasst er Orks aufs Blut (Rachsucht 8).

Relevante Werte: FF 11, GE 13, KO 13, KK 14, Athletik 7, Sinnenschärfe 5, Körperbeherrschung 8

Anmerkung: Bei Alrik ist es im Grunde egal, mit wem er die Körper tauscht.

Gundel Eichinger

(Werte und Ausrüstung entsprechend der Jägerin aus „Aventurische Helden“)

Gundel stammt aus einem der entlegendsten Ecken Nostrias, und zwar aus der Waldwildnis westlich des Ornib. Nachdem ihre Familie seinerzeit bei einem Plünderungszug andergastischer Raubritter umkam, gab sie ihre Tätigkeit als Holzfällerin auf und wandte sich der Wilderei zu. Mittlerweile ist Gundel eine erfahrene Jägerin, die besonders gut mit ihrem Jagdspieß umzugehen weiß, ein besonderes Stück waldelfischer Machart. Wie sie an diese Waffe kam, verschweigt sie penetrant, und auch sonst ist Gundel, die als letzte zu den „Enkeln“ stieß, alles andere als gesprächig. Sie ist aufgrund der Erlebnisse aus ihrer Vergangenheit reichlich verbittert und besitzt ein erhebliches Misstrauen allen Anergastern gegenüber (Vorurteile 10), zudem ist sie leicht abergläubisch und sieht vielerorts unnachvollziehbare Fügungen obskurer Wald- und Naturgeister.

Bei dem unglücklichen Todesfall, als Alrik in seiner Verzweiflung den fliehenden Wirt erschlug, weigerte sich Gundel, zu fliehen, da ihr Speer noch in ihrem Zimmer lag.

Die 26-jährige Gundel ist 89 Finger lang, trägt langes, braunes Haar, und ist mit ihren blassgrauen Augen und in ihrer dunkelgrünen bzw. erdfarbenen Kluft insgesamt eine eher unauffällige Erscheinung.

Relevante Werte: FF 13, GE 12, KO 14, KK 15, Athletik 4, Sinnenschärfe 6, Körperbeherrschung 5

Anmerkung: Auch bei Gundel spielt es keine Rolle, welche Heldenseele in ihren Leib fährt.

Isida di Brigonetti- Sarostes

(Werte und Ausrüstung entsprechend der Streunerin aus den Basisregeln)

Zumindest das „di Brigonetti“ entspricht nicht den Tatsachen, denn Isida ist keine Titularadlige, sondern eine einfache Straßengöre aus Kuslik. Schon seit jungen Jahren streunt sie durch die Lande, schmarotzt und betrügt hier und dort, und allenthalben gehen die Leute ihrem Charme und ihrer Niedlichkeit (Vorteil: Gutaussehend) auf den Leim. Erst in Festum geriet sie an den Falschen. Aber wie konnte sie auch ahnen (zumal sie es immer noch nicht weiß), dass ihr Gegner beim Boltanspiel der holden Weiblichkeit generell eher **abhold** war. Sie verlor nicht nur **ihr** Geld, sondern verspielte auch den gesamten Inhalt der Gruppenkasse an den Fremden. Der Anfang der Misere, deren weiterer Verlauf im Vorspann nachzulesen ist.

Ansonsten ist die eitle Isida aber recht lebensfroh, mit einer Lustbarkeit allerdings, die ab und an deutlich überdurchschnittliche Maße annimmt. Dennoch konnte sie sich bisher verwehren, den Avancen Gonzalos nachzugeben (verständlicherweise), entwickelt aber während des zwischenzeitlichen Gefängnisaufenthaltes zunehmend Gefallen an ihrem „neuen“ Kumpanen (welches mit dessen Rückverfallen allerdings recht schnell wieder verebbt).

Die hübsche Rothaarige ist 23 Jahre alt, 88 Finger lang, an der Hüfte schlank, weiter oben üppig gebaut, und ihre tiefen grünen Augen gereichen ihr ebenfalls nicht unbedingt zum Nachteil beim anderen Geschlecht.

Relevante Werte: FF 11, GE 13, KO 12, KK 11, Athletik 3, Sinnenschärfe 3, Körperbeherrschung 5

Anmerkung: In Isidas Körper sollte nach Möglichkeit die Seele eines männlichen Helden wandern.

Gonzalo Vascagni

(Werte und Ausrüstung entsprechend dem Einbrecher aus den Basisregeln)

Gonzalo Vascagni gibt sich gern als „freischaffender Händler aus Punin“ aus, was zum Teil auch richtig ist. Denn wahrlich kommt Gonzalo aus der Yaquirmetropole, und auch geht er dem phexgefälligen Handwerk nach. Allerdings nicht als Händler, sondern als Einbrecher. Und dass ihn die meisten Leute am liebsten ignorieren, kommt ihm dabei nicht ungelegen. Andererseits hadert er mit seiner Außenseiterposition, die größtenteils daher rührt, dass Gonzalo nicht gerade zu den schönsten Bewohnern des Derenrundes gehört. Man könnte gar sagen, er sei unansehnlich. Sein Almadanerbart ist fransig, seine Nase knollig und zernarbt, und sein schwarzes Haar dünn und licht. Auch seine geringe Größe (81 Finger) trägt kaum zu einer Verbesserung seines Erscheinungsbildes bei, sodass er zwar die Statur eines Kindes besitzt, ihn andererseits sein Antlitz weitaus älter aussehen lässt als die 26 Jahre, die er eigentlich zählt.

All diese Makel versucht Gonzalo durch Großsprecherei und zelebrierte Selbstdarstellung (bis hin zur Selbstüberschätzung) zu kompensieren, womit er jedoch bereits des Öfteren seinen ersten (zumeist negativen) Eindruck nochmals zu verschlechtern wusste.

Relevante Werte: FF 14, GE 12, KO 10, KK 11, Athletik 2, Sinnenschärfe 4, Körperbeherrschung 4

Anmerkung: Gonzalo sollte beim Seelentausch den Körper des gutaussehendsten bzw. athletischsten Helden erhalten. Idealerweise ist dies ein Männerkörper, notfalls ist aber auch der einer Frau möglich.

Abdul al- Alam ibn Cheref

(Werte und Ausrüstung entsprechend dem Magier aus den Basisregeln)

Der tulamidische Magus, geboren in den Hochebenen Mhanadistans, ist ein Absolvent der berühmten Drachenei- Akademie von Khunchom. Gewissermaßen. Denn zwar trägt er deren Siegel auf der Hand, doch entsprechen seine magischen Fähigkeiten nicht ganz dem

Curriculum der Lehranstalt. Abdul beherrscht überwiegend Kampfzauber sowie einige Sprüche der Merkmale Eigenschaft und Temporalmagie.

Abdul, ein kluger Geist mit Hang zur Besserwisserei und nahezu unstillbarer Neugier, ist 28 Götterläufe alt, 92 Halbfinger lang, und trägt sein glänzendes, schwarzes Haar schulterlang. Mitsamt seinen ebenfalls schwarzen Augen, dem Monokel aus Silaser Fabrikation und dem gezwirbelten Kinnbart erfüllt er recht offenherzig das Klischee des mysteriösen, südländischen Magiers.

Andererseits besitzt der Graumagier einen Hang dazu, in Gefahrensituationen mitunter zu versagen (Nachteil: Tollpatsch), was schon zu dem einen oder anderen sehr unglücklichen, zumal da dem eigenen Ruf nicht zuträglichem, Missgeschick geführt hat. So auch, als er sich beim Fluchtversuch aus dem „Riff“ versehentlich mit dem linken Fuß in ein Weinfass teleportierte.

Relevante Werte: FF 13, GE 12, KO 11, KK 12, Athletik 1, Sinnenschärfe 4, Körperbeherrschung 2

Anmerkung: Abdul sollte nach Möglichkeit den Körpertausch mit einem magiekundigen Helden vollziehen.

Zum Spiel in fremden Körpern

Die Wirkung der SEELENWANDERUNG ist im „Liber Cantiones“ auf Seite 150 näher erläutert, daher an dieser Stelle nur das Wichtigste kurz zusammengefasst. Im Zuge des Körpertauses behalten die Helden freilich ihre Persönlichkeit und Erinnerung, ebenso wie die Werte der meisten (d.h. „geistigen“) Eigenschaften und Talente. Eine Ausnahme bilden hier nur einige wenige „körperliche“ Werte, und zwar diese, die jeweils im Anhang an die Personenbeschreibungen angefügt sind.

Viel interessanter als der regeltechnische ist jedoch der spieltechnische Aspekt, der sich durch diesen ungewohnten Zustand ergibt. An der Mentalität des Helden hat sich nichts geändert, nichtsdestoweniger ist er nun eine andere Person. Er muss neuen Rollenvorstellungen und Lebensgeschichten gerecht werden, die durchaus in Konflikt mit seinen bisherigen Ansichten geraten können.

Wollen sie ihre Spieler ein wenig fordern, dann platzieren sie ihre Charaktere einfach in diejenige Rolle, die ihren bisherigen am gegensätzlichsten ist. So kann ein grimmiger Ambosszwerg sich im Leib Isidas wieder finden, während der aranische Lebemann mit den Maßen Gonzalos zurecht kommen muss.

Nahemas Kette

Aussehen: Eine silbernes Gehänge, auf deren handtellergroßer Medaille am oberen Ende ein halbkreisförmiger Aquamarin eingefügt ist. Darunter ist die Vorderseite eines gewaltigen Palastes (die alte Havener Fürstenresidenz) abgebildet, wiederum darunter steht, umrahmt von drei Kronen (Wappen Albernias), in Alberned verfasst, „Baronin von Dela“.

Geschichte: Nahema bekam die Kette einst vom albernischen Fürsten Toras ui Bennain geschenkt, als dieser sie im Jahre 702 BF in den Adelsstand erhob. Nach dem Großen Beben und ihrem spurlosen Verschwinden aus Havena hatte diese für sie freilich keine Bedeutung mehr.

So lag über Jahrzehnte hinweg die Kette unbeachtet im Keller von Nahemas Festumer Anwesen, bis die Magierin das Stück eines Tages wiederfand und kurzerhand magisch besprach, jedoch bald danach wieder das daran Interesse verlor.

Kürzlich fiel es einem von Nahemas Hausdienern beim Entrümpeln des Kellers in die Finger, und weil es ihm zu wertvoll erschien, um es einfach mitsamt dem übrigen Ramsch

wegzuwerfen, nahm er es an sich und verkaufte es wenige Tage später auf der großen Warenschau, und zwar an einen gewissen Gonzalo.

Wirkung: Lange Zeit war Nahemas Kette nur eine profane Antiquität, eine Artefakt ohne magische Macht. Erst als der Magierin das Stück während ihrer Forschungen an dem PROTECTIONIS KONTRABANN, jenem Spruch, der bisher eigentlich nur an der schwarzmagischen Heptagonakademie von Yol- Ghurmak gelehrt worden war und an dessen Thesis sie – nach Galottas Tod – über Umwege gelangt war, wieder entdeckte, lud sie es zauberkräftig auf. Um die Wirkung des PROTECTIONIS auf einem Zauberspeicher zu testen, besprach sie die Kette eben damit, und kombinierte ihn notwendigerweise mit einer anderen Formel, wobei sie dafür, beim Anblick der Medaille an ihre Havener Zeit erinnert, aus einer Laune heraus ihren ehemaligen Lieblingsspruch wählte: Eine weiterentwickelte Variante der SEELENWANDERUNG, bei der alle Umstehenden(!) vom Effekt des Zaubers betroffen werden. Zum späteren Unglück der Helden.

Denn die Wirkung des PROTECTIONIS auf die Helden verhindert eine vorzeitige Beendigung der Wirkung der SEELENWANDERUNG durch praktisch jeden Magier, außer eben den Urheber (Nahema).

Sollten die Abenteurer also bei der Halle des Quecksilbers anfragen, so wird ihnen keine Hilfe gewährt werden können. Davon ausgegangen, dass den Magiern überhaupt eine Analyse des Artefaktes gelingt - denn weiterhin liegen ein Machtvoller SCHLEIER DER UNWISSENHEIT sowie ein HELLSICHT TRÜBEN (Erschwernis je +20) auf der Kette - müssen sie die Helden damit enttäuschen, dass auf das Gehänge jener so derart starker Contra- Contrabann (PROTECTIONIS) gesprochen worden sei, dass der unmittelbar anschließend gewirkte Spruch (SEELENWANDERUNG) eine Rückverwandlung de facto unmöglich (Aufschlag von +25) macht.

Die Wirkung der gespeicherten Sprüche entfaltet sich bei der Nennung des Signalwortes „Ogerpisse“, von Nahema ganz bewusst gewählt, da sie wusste, sie würde solch einen Ausdruck niemals unwillentlich äußern. Daraus kann sich durchaus ein kleiner Spießbrutenlauf für die Helden entwickeln, wissen sie ja nicht, ob und wie viele Ladungen (nämlich keine mehr) der Zauber sich noch auf der Kette befinden. Mal grummelt einer „Goblindreck“, mal schreit ein anderer frei „Trollkacke“ heraus. Das alles mag schon dazu führen, dass sich die Nerven der Gruppe merklich anspannen. Zum Äußersten wird es freilich nicht kommen, wenn das Unwort fällt und ihren Recken den Schrecken durch die Glieder jagt. Das Artefakt ist ja mittlerweile leer.