



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-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für Orkenspalter in den Wettbewerb und erreichte Platz 18.

Rote Rosen

von Thomas Neudörfer

Bilder von Thomas Neudörfer

Kontakt: : t.hippo@t-online.de

Für 3–5 erfahrene Helden
Ort: Almada
Zeit: PERaine 32 Hal

Rote Rosen

Rote Rosen

von Thomas Neudörfer

Bilder von Thomas Neudörfer

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 erfahrene Helden



©Fanpro

Rote Rosen

Vorbemerkung (Meisterinformation)

In diesem Abenteuer werden die Helden in eine Intrige auf dem Stammsitz einer almadischen Junkerin hinein gezogen. Das Abenteuer ist für erfahrene Helden gedacht, prinzipiell ist es jedoch für alle Heldentypen geeignet. Selbst wildnisbasierende Helden werden auf ihre Kosten kommen. Lediglich Novadis sind ungeeignet, da das Abenteuer in Almada vor den Hintergrund der Reconquista spielt. Um die Helden überhaupt in dieses Abenteuer hineinzuziehen, müssen Sie sich der Verwandtschaft eines menschlichen (oder halb-menschlichen) Helden bedienen. Sofern es die Vorgeschichte eines Helden zulässt, hat diese oder dieser Onkel und Tante samt Cousin und Cousine in Almada. Sprechen Sie daher mit Ihren Spielern die Vorgeschichte und Verwandtschaftsverhältnisse der Helden ab. (Was, du bist ein Findelkind, weißt nicht, wer deine Familie ist, aber du hast Onkel und Tante in Almada!?!) Der Name des Onkels lautet Marcelus Spinola, der der Tante Jolande, die Cousine heißt Erya und der Cousin Rondrigo. Sprechen Sie dies mit dem Spieler durch! Weisen Sie die Helden auch darauf hin, dass sie jederzeit in das Geschehen eingreifen dürfen.

Seinen Anfang nimmt dieses Abenteuer am 22. Peraine des Jahres 32 Hal in Punin, wohin es die Helden nach ihrem letzten Abenteuer verschlagen hat. Vielleicht haben die Helden gerade erst ein anderes Abenteuer in Almada bestanden. Erya ist schon eine ganze Weile auf der Suche nach den Helden und wird endlich fündig.

Ein unerwarteter Besuch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach Eurem letzten Abenteuer hat es Euch nach Punin, der Hauptstadt Almadas, verschlagen. Hier wollt Ihr Euch entspannen und habt bereits eine Woche in der Stadt verbracht. Inzwischen kennt Ihr Euch in Punin auch schon recht gut aus. Nun sitzt Ihr im Schankraum Eurer Herberge zusammen und überlegt, was Ihr heute Abend unternehmen wollt. Da öffnet sich die Tür und eine junge Frau betritt den Schankraum. Sie blickt sich ein wenig um, als ob sie in der Gästeschar jemanden sucht. Als ihr Blick über Euch streift, macht sich ein freudiger Ausdruck auf ihrem Gesicht breit. Zielstrebig kommt sie auf Euren Tisch zu und spricht [Name des verwandten Helden] an: „[Held], endlich habe ich Dich gefunden! Erkennst Du mich nicht mehr? Ich bin's, Erya, Deine Cousine aus Rosendal. Du glaubst nicht, wie lange ich gebraucht habe, um Dich zu finden. Bei den Zwölfen, Du musst mir helfen!“

Im nun folgenden Gespräch schildert Erya die ganze Tragödie: Dom Toribio, der alte Junker von Rosendal ist zusammen mit seinem Bruder und seinem Sohn Thiomar in der Schlacht von Omlad am 1. Rondra 32 Hal gefallen. Nun hat die Tochter seines Bruders, Domna Esmeralda Valrosa zu Rosendal die Erbfolge angetreten. Doch die neue Junkerin ist keinesfalls in der Lage, die Junkerei ordentlich zu führen. Sie ist sicherlich die schlechteste Herrin, die Tannwald jemals hatte. Viel schwerer wiegt jedoch ein Ereignis, das sich am 27. Phex ereignet hat. Rondrigo, Eryas Bruder, wurde beschuldigt, ein Diadem der Domna gestohlen zu haben und sitzt seitdem im Kerker. Erya glaubt natürlich an Rondrigos Unschuld, doch Domna Esmeralda ließ sich nicht erweichen. Vor vier Tagen kam Erya nach Punin, um für die Domna ein neues Kleid abzuholen. Dabei erfuhr sie, dass die Helden in der Stadt seien. Obwohl sie den Jähzorn der Domna fürchtete, nahm Erya ihren ganzen Mut zusammen und suchte die Helden. Es dauerte jedoch drei Tage bis sie in der großen Stadt fündig wurde. Nun fürchtet Erya, wegen der Verspätung durch die Domna bestraft zu werden.

- Über den Tod des Dom und seiner Verwandten kennt Erya nur Gerüchte. Es heißt, alle seien in der Schlacht um Omlad gefallen. Sie hätten noch gemeinsam an die 20 Heiden in die Niederhöllen geschickt, bevor Rondra die tapferen Krieger zu sich geholt habe. (Das kommt der Wahrheit recht nahe, außer dass Thiomar die Schlacht überlebt hat. Siehe Charakterbeschreibung von Thiomar.) Edorian Drakenstolz, der Condittore der Wachen des Doms, soll den Tod der drei

Rote Rosen

mit eigenen Augen gesehen haben. Beim Gespräch sollte den Helden auffallen, wie sehr Erya der Tod Thiomars zu Herzen geht. War sie gar in ihn verliebt? (Menschenkenntnisprobe!).

- Rondrigo wurde angeblich auf frischer Tat von Edorian Drakenstolz ertappt. Er hat jedoch immer seine Unschuld beteuert und daran glaubt auch Erya. (Zur Schuld Rondrigos später mehr)

- Die Junkerei Tannwald liegt in der Baronie Schelak, genau zwischen der Stadt Endivarol und der Bluteiche zu Blitzacker. Von Endivarol führt eine kleine Strasse in das Dorf Rosendal, das sonst nur über Trampelpfade durch die Wälder und Hügel zu erreichen ist.

Da Eryas Familie alles andere als reich ist, würde sie gerne auf eine Belohnung verzichten und diese daher zunächst auch nicht anbieten. Sollten einige Helden trotzdem Bares sehen wollen, wird Erya eine goldene Brosche (Wert ca. 10D) anbieten, die sie einst von ihrer Großmutter geerbt hat. Nur widerwillig gibt Erya das gute Stück aus der Hand. Blicke nur noch die Frage des Transportes zu klären. Sowohl der Yaquirstieg, als auch der Yaquir selbst bieten eine gute Möglichkeit bis nach Bactrim oder Brig-Lo zu reisen. Von dort müssen die Helden dann den Landweg über Endivarol nach Rosendal nehmen. Wenn Sie möchten, können Sie den Helden ein paar Wegelagerer entgegenstellen. Die Reise dauert je nach Transportmittel etwa eine Woche.

Rosendal

In Rosendal angekommen, lautet die Aufgabe der Helden zunächst, sich Zugang zum Palast zu verschaffen und die Ermittlungen im Fall Rondrigo aufzunehmen. Doch schon bald werden andere Ereignisse die Aufmerksamkeit der Helden erregen.

1. Tag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mehrere Tage ist es nun her, dass Ihr Punin verlassen und Euch auf den Weg nach Rosendal gemacht habt. Gerade jetzt im Frühling war es eine Freude, durch das in frisches Grün getauchte Yaquirtal zu reisen. Oft waren die Wege von Mandel- und Obstbäumen gesäumt, die in voller Blüte standen. Auch die Menschen, denen Ihr begegnet seid, waren im Großen und Ganzen freundlich. So verlief die Reise insgesamt recht angenehm. Nun habt Ihr auch Euer Ziel erreicht. Vor Euch liegt das Dorf Rosendal, die Heimat von Erya und ihrer Familie. Woher der Name des Dorfes kommt, wird Euch schnell klar, als Ihr die vielen Rosensträucher seht, die hier an fast jedem Haus die Wände hinaufwachsen. So schlendert Ihr die unbevölkerte Dorfstrasse entlang, als Ihr vor Euch eine Menschenmenge seht. Es mögen wohl gut 100 Personen sein, die da auf einem Platz beisammen stehen und erregt diskutieren. Der Grund für den Aufruhr scheinen einige Soldaten zu sein, die ein Grundstück direkt am Dorfplatz umstellt haben und die Menge davon abhalten, das Grundstück zu betreten. Zwischen der Menschenmenge und den Soldaten seht Ihr fünf Personen stehen, die sich miteinander unterhalten. Es sind dies eine wunderschöne, schwarzhaarige Frau Mitte 20, die ein weites Kleid mit Brokat und Hamsterfellaufsätzen trägt, ein schon älterer Soldat, ein Magier Anfang 30, eine Perainegeweihte sowie ein weiterer Dorfbewohner. Worüber sie sich unterhalten, könnt Ihr bei dem Geschrei der Menge leider nicht verstehen. Dafür erklärt Euch ein wütender Dorfbewohner was los ist: „Die Domna will uns den Karpfenteich stehlen, das raffgierige Weib!“ Dann schimpft er weiter auf die Domna. Ihr müsst Euch wohl nach vorne drängen um überhaupt etwas zu verstehen.

Wie der Dorfbewohner gesagt hat, geht es bei dem Streit um den Karpfenteich, der sich auf dem nun von Soldaten umstellten Grundstück befindet. Schon seit Jahrhunderten haben die Bewohner von Rosendal das unverbriefte Recht, Karpfen aus dem Teich zu fangen. Bisher hatte auch jeder Junker und jede Junkerin dieses Recht geachtet. Domna Esmeralda erkannte jedoch, dass dieses Recht durch kein Schriftstück belegt ist und beschloss, den Karpfenteich zu ihrem Eigentum zu machen. Daher hatte sie am Morgen ihren Soldaten den Befehl gegeben, den Teich zu umstellen und mit dem Bau eines Zauns zu beginnen. Dies führte jedoch schnell zu dem Menschauflauf.

Rote Rosen

Am Nachmittag kam schließlich Domna Esmeralda selbst ins Dorf um mit einer Delegation der Dorfbewohner zu sprechen. (Sie selbst würde es eher als „zurechtweisen“ bezeichnen.)

Bei den Personen handelt es sich um Domna Esmeralda, den Condittore ihrer Wache Edorian Drakenstolz, ihren Berater Magister ya Curros, sowie die Perrainegeweihte Jamira Fulmin und Marcelus Spinola, den Vater Eryas. Sobald sich die Helden nach vorne gedrängt haben, verstehen sie, was die Personen sprechen:

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

„Euer Wohlgeboren, natürlich sind wir eure Untertanen. Niemand möchte einen Aufstand anzetteln,“ spricht die Perrainegeweihte, „doch wie sie sich selbst erinnern möge, haben wir Zeit ihres Lebens den Karpfenteich benutzt. Soweit mir bekannt, geht dieses Recht auf Rohal den Weisen zurück. Ihr werdet doch nicht den Entschluss Rohals in Frage stellen wollen?“ Da unterbricht sie die Domna barsch: „Wenn Rohal euch dieses Recht gegeben hat, so frage ich mich, weshalb er es dann nicht verbrieft hat? Der Teich gehört mir!“ Nun bricht der Magier, der bisher stumm und mit nachdenklicher Mine dem Gespräch zugehört hat, sein Schweigen: „Euer Wohlgeboren, ich denke, dass ihr mehr gewinnen könnt, wenn ihr euren Untertanen das Recht lasst. Ohne Zweifel könntet ihr den Teich nehmen, doch wie stündet ihr dann da? Als raffgierige Herrscherin die am Ende sogar ihre eigenen Untertanen erschlagen lässt!“ Mit einem Kopfschütteln nimmt er die Hand von Domna Esmeralda und fährt fort: „Gebt ihnen den Teich zurück und man wird eure Großzügigkeit anerkennen.“ Auch der Krieger stimmt dem Magier zu. Schließlich meldet sich auch der zweite Dorfbewohner zu Wort: „Herrin, wie wollt ihr eine Junkerei beherrschen in der Hass und Misstrauen herrschen? Bei den Zwölfen, lasst ab von euren Plänen.“ Einige Augenblicke scheint die Domna zu überlegen. Dann antwortet sie: „Nun gut! Ich denke, ihr habt recht! Wenn euch soviel an dem Teich gelegen ist, sollt ihr ihn behalten.“

Dann nimmt die Geschichte jedoch eine unerwartete Wendung, wobei alles so schnell geschieht, dass die Helden nicht eingreifen können.

Eryas Entlassung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Einen Augenblick herrscht Grabesstille. Dann löst sich die Anspannung und überall sind Worte der Erleichterung zu hören. Erya drängt sich aus der Menge und läuft auf den Mann, der zuletzt gesprochen hat zu: „Vater, Vater!“, ruft sie laut. „Das hast du gut gemacht!“ Da wird plötzlich Domna Esmeralda auf Erya aufmerksam. Sie holt mit der Rechten aus und gibt Erya eine schallende Ohrfeige. „Wo hast Du so lange gesteckt, Du Luder? Und behaupte ja nicht, dass Du länger als 20 Tage nach Punin und zurück brauchst!“, schreit sie Erya an. „Was seid Ihr doch eine verdorbene Familie. Dein Bruder bestiehlt mich und Du machst Dir eine schöne Zeit. Dich will ich nie mehr in meinem Haus sehen!“ Dann wendet sich Esmeralda an Eryas Vater: „Und Euren Worten habe ich geglaubt! Euch soll ich den Teich zurückgeben? Ha, der Teich gehört mir! Lasst Euch das eine Lehre sein!“ Mit hasserfülltem Gesicht wendet sich Domna Esmeralda ab. Zusammen mit dem Magier steigt sie in eine Kutsche und fährt davon.

Die Beschlagnahmung des Karpfenteiches ist nicht das erste „Vergehen“ der Domna. Bereits mehrmals hat sie durch ihr egoistisches und unüberlegtes Verhalten den Zorn ihrer Eigenhörigen (Leibeigenen) erregt. So kann fast jeder Bauer von einer Untat der Domna berichten, sei es die brutale Eintreibung von Steuern oder das Durchsetzen des Rechtes auf die Erste Nacht.

Bei den Spinolas

Als sich die Menge verlaufen und Erya sich wieder beruhigt hat, stellt sie den Helden ihren Vater vor. Marcelus Spinola ist von Beruf Schuster und gleichzeitig der Dorfschulze von Rosendal.

Rote Rosen

Seine Familie hat dieses Amt schon seit drei Generationen inne. Leider haben seine Kinder „nichts vom ehrbaren Handwerksgeist Ingerimms“ geerbt und wollen daher nicht das Schustergeschäft übernehmen. Marcelus hat sich wohl oder übel damit abgefunden, auch wenn er die Enttäuschung nicht vollständig verbergen kann. Von Domna Esmeralda hält er nur wenig. Sie sei noch zu jung, um die Junkerei anständig zu leiten, doch gegen den Willen der Zwölfe könne man nichts machen. Auch sorgt er sich um Rondrigo, denn die Domna ist sehr jähzornig und wird sich sicher rächen. Als Erya ihm die Helden vorgestellt hat, fasst er neuen Mut. Seinem Neffen/Seiner Nichte wird es schon gelingen, die Unschuld Rondrigos zu beweisen. Für die Dauer des Aufenthaltes können die Helden auch bei ihm im Haus schlafen.

Natürlich können die Helden auch in der Herberge übernachten. In diesem Fall lässt Marcelus es sich aber nicht nehmen, sie zum Abendessen bei sich einzuladen. Im folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden wenigstens das Abendbrot mit Marcellus teilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Einige Zeit später sitzt Ihr alle zusammen am großen Tisch in der Küche und lasst Euch den Hamsterbraten schmecken. Die Stimmung ist aber noch immer bedrückt, als es an der Tür klopft. Marcellus öffnet die Tür und führt nach einem verwunderten „Bei Hesinde, was verschafft mir die Ehre, Magister ya Curros?“ den Gast in die Küche. Es ist der Magier, der heute Nachmittag bei Domna Esmeralda war. „Ich störe wohl gerade beim Essen?“ „Nicht doch, nicht doch!“, antwortet Marcellus schnell. „Erweist uns doch die Ehre und habt an unserem Mahl teil!“ Mit einem „Möge Travia Euch Eure Großzügigkeit vergelten!“ nimmt Magister ya Curros am Tisch Platz. „Eigentlich bin ich aus einem anderen Grund zu Euch gekommen. Erya, es tut mir leid, wie Dich die Domna heute behandelt hat. Sie hat entschieden zu hart geurteilt. Ich weiß, wie gewissenhaft Du Deine Arbeit bisher erledigt hast. Und da ich durchaus eine fleißige Gehilfin brauche, wollte ich Dir diese Stelle anbieten. Was hältst Du davon?“ Erya ist zunächst sprachlos. Sie sitzt einfach nur mit offenen Mund da. Dann findet sie ihre Sprache wieder: „Meint Ihr das ernst?“ Magister ya Curros nickt nur mit einem Lächeln auf dem Lippen. „Herzlich gerne. Wann soll ich mit der Arbeit anfangen?“, antwortet Erya. „Komm gleich morgen zu mir ins Schloss!“ entgegnet Magister ya Curros.

Der Rest des Abends verläuft wesentlich fröhlicher, als er begonnen hat. Die Helden müssen von ihren Abenteuern erzählen. Erya und ihre Eltern hängen förmlich an ihren Lippen. Magister ya Curros lädt die Helden gar ins Schloss ein. Es muss wohl fast Mitternacht sein, als sich Magister ya Curros verabschiedet und auf den Rückweg macht. Falls die Helden sich in der „Rose“ einquartiert haben, sollten sie sich nun ebenfalls verabschieden. Um Mitternacht ist dort Sperrstunde und Aline ist nicht gerade dafür bekannt, Nachzügler die Tür zu öffnen.

2. Tag

Falls die Helden am Abend nicht bei den Spinolas waren, werden sie am Morgen von Erya in der Herberge erwartet. Sie bietet den Helden an, mit ihr zum Schloss zu kommen. Lehnen die Helden dann immer noch ab, müssen sie sich den Weg ins Schloss selbst suchen.

Auf dem ansteigenden Weg zum Schloss kommen den Helden sechs bewaffnete Reiter und ein geschlossener Kastenwagen mit hoher Geschwindigkeit entgegen. An der Spitze reitet derselbe Krieger, der Gestern mit der Junkerin am Karpfenteich stand. Er brüllt den Helden noch „Aus der Bahn!“ entgegen, dann sind die Soldaten auch schon vorbei. Bei dem Krieger handelt es sich um Edorian Drakenstolz, den Condittore (Kommandanten) der Wache, wie Erya weiß.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Kurz darauf erreicht Ihr Schloss Rosendal. Sicherlich ist es kein Palast, der sich da auf einer Anhöhe über dem Dorf erhebt, doch der Bau strahlt schon einen gewissen Glanz aus. Ohne zu zögern führt Erya die Helden zum Haupteingang. Dort stellt sich ihnen jedoch ein Bewaffneter in

Rote Rosen

den Weg. „Halt! Was wollt Ihr hier?“ „Lasst ab!“ ertönt Magister ya Curros Stimme durch die offene Tür. „Ich habe diese Damen und Herren bereits erwartet. Schön, dass Ihr so zeitig gekommen seid.“ Als Euch Magister ya Curros in die Eingangshalle geführt hat, kommt Domna Esmeralda die große Treppe herunter. Sie trägt edle Reitkleidung. Als sie Erya sieht, wird Domna Esmeralda wütend. Sie schreit Erya an: „Was hast Du hier zu suchen! Verschwinde augenblicklich aus...“ Da unterbricht sie Magister ya Curros: „Verzeiht Euer Wohlgeboren, aber ich habe Erya als Gehilfin in meine Dienste genommen! Ich bitte Euch meine Entscheidung zu respektieren!“ Mit einem verächtlichen Schnauben quittiert Domna Esmeralda die Antwort. Zornig blitzen ihre Augen auf: „Wenn ich Euch einen Rat geben darf, seid auf der Hut. Ihrer Familie kann man nicht trauen.“ Dann fällt der Blick der Domna auf Euch. Schlagartig verzieht sich ihr Mund zu einem säuerlich-süßen Grinsen. „Und wer seid Ihr, im Namen der Zwölfe?“

Es hängt nun vieles davon ab wie sich die Helden verhalten. Wichtig ist, dass sie den nötigen Respekt vor der Domna zeigen. Immerhin ist sei eine Magnatin (almanische Adlige). Sollten die Helden Rondrigo ansprechen, so ist die Reaktion der Domna verblüffend. Erfreut bittet sie die Helden, den Fall zu untersuchen. Rondrigo habe zwar ständig seine Unschuld beteuert, sich jedoch nicht auf ein Gottesurteil bei der Bluteiche eingelassen. (Bei diesem Urteil wird der Angeklagte beim Herannahen eines Gewitters an die mehrfach vom Blitz gespaltene Bluteiche auf dem nahen Blitzacker gekettet. Verschont Rondra ihn, so ist die Unschuld bewiesen. Anderenfalls ...) Vielleicht können die Helden ja Klarheit in die Sache bringen. Für die Ermittlungen gibt die Domna den Helden freie Bewegung im Schloss. Nur wenn die Helden ihre Gemächer betreten wollen, bittet die Domna um Nachfrage. Ansonsten müssen sich die Helden einen eigenen Weg zu Rondrigo suchen. Nach dem Gespräch mit den Helden unternimmt die Domna ihren Ausritt.

Der Fall Rondrigo

Der Diebstahl wurde von niemand anderem inszeniert als Magister ya Curros selbst. Während die Domna am 27. Phex die wöchentliche Aussprache mit der Dienerschaft hielt, schlich er in ihr Kleiderzimmer und entwendete das Diadem. Dabei richtete der Magier bewusst ein Chaos an, das die Domna bald bemerken musste. Das Diadem legte Magister ya Curros neben der Geheimtür auf die Empore. Als Domna Esmeralda ihre Aussprache beendet hatte, schickte Magister ya Curros Rondrigo unter einem Vorwand in seine (des Magisters) Gemächer. Dabei musste der Junge zwangsläufig an dem Diadem vorbei laufen und entdeckte dieses auch. Der Magister hatte ursprünglich vor, Rondrigo nun auf frischer Tat zu ertappen, doch es kam anders. Angesichts des Schatzes, den er da in Händen hielt, ergriff die Goldgier Rondrigo und er steckte das Diadem ein. Dies passte Magister ya Curros, der die Szene beobachtete, noch besser in den Kram. Als nächstes suchte er Edorian auf und erzählte ihm, gesehen zu haben, wie Rondrigo aus den Gemächer der Domna gekommen sei. Als die Domna keine halbe Stunde später in ihre Gemächer zurückkehrte, bemerkte sie sofort das Chaos und fand auch bald die leere Schmuckschatulle, die Magister ya Curros leicht erkennbar auf den Boden geworfen hatte. Umgehend alarmierte sie Edorian. Sofort verdächtigte dieser Rondrigo und ordnete die Durchsuchung von dessen Kammer an. Dabei fand Edorian natürlich das Diadem. Rondrigo wurde sofort festgenommen und ist seitdem im Wachhaus eingesperrt. Dadurch war Magister ya Curros seinem Ziel ein Stück näher gekommen. Er wusste, dass Erya alles tun würde, um ihren Bruder zu befreien und dies gedachte der Magier auszunutzen.

Die Helden können nun nach Belieben Zeugen des Diebstahls befragen.

Magister ya Curros wird den Helden nur erzählen, dass kurz nachdem der Diebstahl bemerkt wurde, Edorian Drakenstolz Rondrigo beschuldigte und dessen Kammer durchsuchte. Dabei wurde das Diadem gefunden. Seine eigene Rolle in der Inszenierung verschweigt er natürlich.

Rondrigo Spinola wird den Helden zunächst misstrauen. Er beharrt auf der Geschichte, dass ihm jemand das Diadem untergeschoben habe. Erst mit viel gutem Zureden ist er bereit, sich den

Rote Rosen

Helden anzuvertrauen, sofern diese schwören zu schweigen. Er erzählt, wie er das Diadem auf der Empore gefunden hat (s.o.). Auch bedauert er zutiefst, das Diadem an sich genommen zu haben, doch er hatte noch niemals einen solchen Schatz in Händen gehalten. Zunächst versteckte er das Diadem in seiner Kammer (ein anderes Versteck fiel ihm partout nicht ein), doch schon bald quälten ihn Gewissensbisse. Da wurde seine Kammer bereits von Edorian Drakenstolz durchsucht und das Diadem gefunden.

Edorian Drakenstolz ist natürlich nicht anwesend. Sollten die Helden ihn später nach dem Diebstahl befragen, erzählt er ihnen, von Magister ya Curros auf das seltsame Verhalten Rondrigos angesprochen worden zu sein. Als der Diebstahl bemerkt wurde, war ihm sofort klar, wer das Diadem gestohlen hatte. In Rondrigos Kammer fand er zudem das Corpus Delicti, von dem Rondrigo nicht erklären konnte, wie es dorthin kam. Die Festnahme war unausweichlich.

Glauben die Helden der Geschichte Rondrigos, so liegt der Verdacht nahe, dass Rondrigo hereingelegt wurde. Als Fundort des Diadems hat er die Büste des alten Doms auf der Empore der Eingangshalle angegeben (direkt vor der Geheimtür, die Rondrigo jedoch nicht kennt). Sollten die Helden die Stelle untersuchen, enthüllt eine Sinnenschärfenprobe +4 einen kleinen Holzhebel auf der Rückseite des Büstensockels. Dieser öffnet die Geheimtür zum Wintergarten.

Durch den Ausritt der Domna sind ihre Gemächer im Augenblick natürlich verlassen. Bei einer Durchsuchung sollten die Helden keine Unordnung machen, dies würde die Domna bemerken.

Wenn die Helden die Bibliothek betreten, sehen sie durch die Spiegeltür (den Helden erscheint sie nur als Glastür), wie der Magister und Erya im Arbeitszimmer umherlaufen. Offenbar erklärt der Magier Erya etwas. Interessanterweise streift der Blick des Magiers mehrmals die Glastür, ohne die Helden jedoch zu bemerken. (Das können Sie schön ausspielen!) Schließlich sollte der Magier Erya durch die Glastür in die Bibliothek führen. Dann täten die Helden gut daran, nicht mehr in der Bibliothek zu sein, wollen sie unangenehme Fragen vermeiden.

Wenn die Helden sich Gedanken über das Herausgefundene machen, sollte ihnen klar werden, dass jemand Rondrigo hereinlegen wollte. Die Nähe zur Geheimtür legt nahe, dass es sich dabei entweder um Domna Esmeralda, oder um Magister ya Curros handeln muss. Doch wem können die Helden trauen?

Gegen Mittag wird Domna Esmeralda von ihrem Ausritt zurückkehren. Sie möchte sofort von den Helden wissen, was sie herausgefunden haben. Erzählen die Helden ihr von Rondrigos Geständnis, so will sie gnädig sein und ihn nur mit „ein paar Jahren“ bestrafen. Am Nachmittag brechen Magister ya Curros und Erya in den Wald auf, um Kräuter zu suchen. Falls ein Held darum bittet, mit ihnen zu kommen, wird der Magister dies arrogant ablehnen. Er lässt sich jedoch umstimmen. Nach Proben auf Pflanzenkunde mögen die Helden durchaus das eine oder andere Kraut (jedoch keinen Roten Drachenschlund!) finden. Der Rest des Tages steht dann zur freien Verfügung.

3. Tag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der nächste Tag beginnt mit einer unangenehmen Überraschung. Lärm auf dem Dorfplatz reißt Euch aus Euren Träumen. Auf dem Dorfplatz hat sich eine Menschentraube gebildet.

Der Grund für den Auflauf ist Edorian Drakenstolz. Der Steuertransport, den Edorian am Vortag nach Schelack eskortieren sollte, wurde auf dem Weg von einem Trupp novadischer Plünderer überfallen. Der Kampf endete mit einem Sieg für die Novadis, wobei drei der sechs Wachen von Gulgari geholt und zwei weitere Wachen von den Novadis gefangen wurden. Edorian wurde so schwer verletzt, dass er das Bewusstsein verlor und von den Novadis für tot gehalten wurde. Als er wieder zu Bewusstsein kam, war es bereits Abend. Die Pferde hatten die Novadis natürlich mitgenommen. Nur die Leichen seiner Kameraden und den geplünderten Wagen hatten die Novadis zurückgelassen. So blieb Edorian nichts weiter übrig, als zu Fuß nach Rosendal

Rote Rosen

zurückzukehren. Mit letzter Kraft schleppte sich der Soldat zurück und brach am Morgen auf dem Dorfplatz zusammen. Den Helden sollte klar sein, dass Edorian sofort Hilfe braucht. Bei der Untersuchung des Kämpen wird schnell klar, dass es schlecht um Edorian steht. Nicht nur, dass er mehrere Schwertwunden davongetragen hat, auch ein Pfeil hat ihn in die Schulter getroffen. Die abgebrochene Spitze steckt noch in der Wunde, an der sich bereits fortgeschrittener Wundbrand entwickelt hat und aus der immer wieder Eiter austritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr wisst nicht so recht, wie Ihr Edorian Drakenstolz helfen sollt. Immer wieder wird der Krieger von Krämpfen geschüttelt, während ihm kalter Angstschweiß von der Stirn rinnt. Außer zu sinnlosem Stammeln ist Edorian zu keiner Äußerung mehr in der Lage. Ihr fürchtet schon, Edorian würde Euch unter den Händen sterben, da vernehmt Ihr hinter Euch die Stimme von Magister ya Curros: „Lasst mich durch! Wo liegt Edorian?“ Als er sich zu Euch durchgedrängt hat, kniet er nieder und fasst Edorians Hand. Es scheint Euch, als ob Edorian zu Magister ya Curros lächelt. Dann fragt Euch der Magister, was Ihr schon alles für Edorian getan habt.

Je nachdem, welche Heilversuche die Helden bereits an Edorian unternommen haben, wird Magister ya Curros zunächst einen BALSAM SALABUNDE sprechen und so die Pfeilspitze entfernen. Dabei schließt sich die Wunde jedoch nicht vollständig.

Auf Messers Schneide

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als er sich die Wunde genauer angesehen hat, wird der Magister leichenblass: „Peraine steh uns bei! Wundbrand! Wir dürfen keine Zeit verlieren! Schnell, bringt den Mann zum Schloss! Dort kann ich ein Heilmittel zusammenstellen!“ Magister ya Curros will gerade sein Pferd besteigen, da ballt er die Faust und schreit laut aus: „Alle Niederhöhlen! Ich brauche Roten Drachenschlund, und zwar frischen! Erya, komm mal her. Wir waren doch gestern auf Kräutersuche?“ Erya nickt nur. „Da sind wir an der Felsgruppe auf der anderen Seite vom Bach vorbeigekommen. Dort gibt es meines Wissens solche Blumen. Lauf schnell dorthin und hole mir eine. Beeil Dich!!!“

Es kann natürlich sein, dass ein Held Roten Drachenschlund mit sich herumschleppt. Dieses Angebot muss Magister ya Curros leider ablehnen, da er frische Blumen benötigt und die Pflanzen der Helden sicherlich getrocknet sind. Außerdem soll Erya bei dieser Gelegenheit von der Bildfläche verschwinden. Magister ya Curros steckt natürlich auch mit den Novadis unter einer Decke. Er hat den Überfall angeregt, um Edorian Drakenstolz loszuwerden, da dieser u.U. seinen Plan gefährden könnte. (Dazu später mehr.) Da Edorian den Überfall jedoch überlebt hat, musste Magister ya Curros seine finsternen Pläne ändern. Nun wird Edorian eben trotz der verzweifelten Versuche des Magisters der Krankheit erliegen, denn der Magier geht nicht davon aus, dass jemand rechtzeitig die Blume herbringen kann. Um so passender, wenn auch Erya gleich bei dieser Gelegenheit von der Bildfläche verschwindet. Er braucht das Mädchen noch für seine Pläne. Ursprünglich wollte er Erya heute unter einem anderen Vorwand auf Kräutersuche schicken. Leider würde sie dabei von Novadis (zum Schein) entführt werden. Magister ya Curros hatte bereits während der Kräutersuche am Vortag eine Nachricht für seinem Freund Rashid al Jazziz im Wald hinterlegt. Darin gab er dem Novadi Anweisungen, am Bach auf Erya zu warten. Der Wundbrand von Edorian ist nun ein wahrer Glücksfall für Magister ya Curros, da so die Kräutersuche Eryas noch plausibler wird. Und vielleicht wird Magister ya Curros so auch diese lästigen Helden los, wenn sie denn dumm genug sind und in die Falle der Novadis laufen!

Es liegt nun bei den Helden, ob sie lieber Magister ya Curros helfen, mit Erya gehen oder sich gar aufteilen wollen. Sollten sie sich aufteilen, ist es sinnvoll auch die Spieler in zwei separate Gruppen aufteilen (z.B. in zwei Räumen). Bei Magister ya Curros: Magister ya Curros rechnet damit, dass Erya nicht mehr von der Kräutersuche zurückkehrt. Daher braucht er eigentlich nur

Rote Rosen

den Wundbrand sein Werk tun zu lassen. Somit hat er auch nichts dagegen, wenn die Helden ihm bei der Pflege Edorians helfen. Er behandelt die Helden jedoch herablassend und lässt sie nur Hilfsarbeiten verrichten. Ohne frischen Drachenschlund ist keine richtige Heilung möglich!

Bei Rondra! Novadis!

Falls Helden mit Erya gegangen sind, führt diese sie ca. zwei Meilen entlang des Bachlaufes bis zu einer größeren Anhäufung von Felsen. Dort gibt es tatsächlich roten Drachenschlund, doch leider auch ein paar Novadis, die bereits auf die Helden warten. Sie sollten sich um etwaige Begleiter Eryas kümmern. Dem Mädchen soll jedoch nichts geschehen. Die Novadis (es sind genau so viele wie Eryas Begleiter plus ihr Anführer Rashid al Jazziz) haben sich in den Felsen am Bach versteckt. Nur durch eine Sinnenschärfenprobe +4 können die Novadis entdeckt werden. Anderenfalls gelingt den Novadis ein Hinterhalt. Beachten Sie hierbei auch die Regeln zu Überraschung und Hinterhalt S. 18 in MBK. Rashid al Jazziz, wird zudem mit einem Bogen auf die Helden schießen.

Novadi-Wüstenkrieger
Khunchomer: **INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N**
Waquqif: **INI 8+W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+2 DK H**
LeP 35 AuP 37 KO 13 RS 1 (Tuchrüstung) MR 3 GS 8
Bevorzugte Manöver: Finte, Wuchtschlag, Sturmangriff

Erya wird sich aus dem Kampf heraushalten und nach ca. 6 KR die Flucht ergreifen. Sofort folgt ihr der Schütze über die Felsen, von wo die Helden zunächst Pferdehufe und dann den Schrei Eryas vernehmen. Doch zunächst gilt es die eigenen Gegner zu überwältigen. Wenn dies den Helden schnell gelingt, sehen sie noch, wie der Novadi im Bachbett davon galoppiert. Erya liegt vor ihm über dem Pferderücken. Unglücklicher Weise ist der Shadif des Novadis unglaublich schnell und daher bald außer Sichtweite. Lediglich die Pferde der restlichen Novadis bleiben hinter dem Felsen zurück. Verfolgen die Helden den geflohenen Novadi, so wird sich die Spur bald verlieren. Sollte einer der Novadis den Kampf überlebt haben, können die Helden seine Zunge einzig durch Magie lockern (zumal er nur Tulamidya spricht). So könne die Helden zwar den Lagerplatz der Novadis in Erfahrung bringen, doch ist von einer Verfolgung dringend abzuraten. Am Lagerplatz würden sich die Helden einer Übermacht gegenüber sehen. Außerdem würden sie den Lagerplatz erst gegen Abend erreichen. Ob dann Edorian noch auf Dere weilt ist mehr als fraglich. Die Vernunft gebietet also, zunächst zum Schloss zurückzueilen.

Sollten die Helden Erya nicht begleitet haben, so kehrt das Mädchen natürlich nicht von der Kräutersuche zurück. Im Grunde kann dann keine Macht Deres mehr das Leben Edorians retten. Die einzige verbliebene Rettung ist die Perainegeweihte Jamira Fulmin, die die Helden um Beistand anflehen müssen. (Eventuell einen Hinweis geben!) Diese Bitte sollte natürlich ausgespielt werden und bei ausreichender Hingabe dazu führen, dass Peraine Edorian mit einem Wunder rettet. Immerhin ist er im Kampf gegen die Ungläubigen verwundet worden.

Gerettet!

Magister ya Curros hat tatsächlich nicht damit gerechnet, dass die Helden zurückkehren. Zunächst wird er überrascht fragen: „Was macht Ihr hier?“ Um sich aber nicht verdächtig zu machen, wird er sofort nach dem Roten Drachenschlund fragen und verarbeitet die Pflanze umgehend in das Heilmittel. Dieses schmiert der Magier sofort auf die brandige Wunde. Erst jetzt fragt Magister ya Curros nach Erya. Sobald er von den Helden erfährt, was vorgefallen ist, wird er theatralisch zusammensacken und sich selbst die Schuld geben. In diesem Moment wird jedoch Edorian, dem es bereits etwas besser geht, sich mühsam aufrichten und dem Magier Mut zusprechen: „Macht Euch keine Sorgen! Ich glaube kaum, dass die Novadis ihr ein Leid angetan

Rote Rosen

haben. Mädchen wie Erya erzielen durchaus einen guten Preis auf den Sklavenmärkten. Sie haben sie bestimmt nicht angerührt! Bei Rondra, wir werden Erya aus ihren Klauen befreien!“ Natürlich ist Edorian noch zu schwach um einen Suchtrupp anzuführen, doch lässt er sich diese Idee nicht von Magister ya Curros ausreden. Schließlich gibt der Magier seinen Widerstand auf und verspricht Edorian, sein Bestes zu tun, um den Krieger zu heilen. Magister ya Curros passt die Suchaktion tatsächlich gut in seinen Plan. Wenn Edorian schon nicht tot ist, so wird er am nächsten Tag wenigstens nicht im Schloss sein. Und wenn er diese lästigen Helden mit auf die Suche nimmt, um so besser. Daher wird der Magister noch ein paar AsP in einen BALSAM SALABUNDE stecken, damit Edorian am nächsten Tag auch bestimmt bereit ist.

Was die Helden an diesem Tag noch unternehmen, bleibt ihnen überlassen. Das Tagesgerücht im Gasthaus ist der Überfall auf den Geldtransport. Von einer großen Novadi-Streitmacht ist die Rede und von dämonischer Magie. Einige Gäste, offenbar Reisende, waren am Kampfplatz und haben die Leichen begraben. Edorian, dem es immer besser geht, wird am Nachmittag einen Kriegsrat einberufen, um die Suche am nächsten Tag vorzubereiten. Mit Hilfe einer Karte der Gegend erklärt er, dass den Novadis nur ein Fluchtweg zum Yaquir bleibt: Über die Hügel in die Brigella-Wälder. Irgendwo dort muss sich das Novadigesindel versteckt halten. (Vielleicht kennen die Helden ja schon den Lagerplatz). Auf jeden Fall würde sich Edorian geehrt fühlen, wenn die Helden ihn begleiten würden. Wahrscheinlich werde man einige Tage unterwegs sein und die Helden sollen sich entsprechend vorbereiten. Auch Pferde seien vorhanden. Für die Nacht werden den Helden Zimmer im Schloss angeboten. Nach dem Kriegsrat begibt sich Edorian wieder in die Behandlung des Magisters. Hilfsangebote der Helden lehnt dieser dankend ab. Edorian brauche nun vor allem Schlaf. Dies stimmt zwar, doch hat Magister ya Curros vor, in dieser Nacht einen Ausflug in den Wald zu unternehmen, bei dem er nicht gestört werden will. Um keinen Verdacht zu erregen, erlaubt er zu aufdringlichen Helden, am Lager Edorians im Labor zu wachen, begibt sich selbst aber bald zur Ruhe in sein Schlafzimmer. Während der Magister durch den Geheimgang in den Bedienstetenflügel verschwindet, erzeugt eine magische Illusion laute Schnarchgeräusche.

4. Tag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Kurz nach Sonnenaufgang kommt Ihr wie verabredet in der Eingangshalle zusammen. Edorian und Magister ya Curros kommen gerade die Freitreppe herunter. Der Krieger sieht richtig frisch aus, während der Magier müde und schlaff wirkt und sich auf seinen Stab stützt. „Seid Ihr soweit?“ fragt Euch Edorian. „Dann lasst uns Novadis jagen.“ Da ergreift Magister ya Curros das Wort: „Es tut mir außerordentlich leid, doch ich kann Euch nicht begleiten. Eure Heilung hat fast meine gesamte Kraft aufgezehrt und ich wäre Euch keine große Hilfe!“ „Ja, Ihr habt gestern Großes geleistet. Ruht Euch aus! Wenn wir Erya befreien, ist es auch Euer Verdienst“, antwortet Edorian. „Dafür komme ich mit!“, ertönt plötzlich die Stimme von Domna Esmeralda. In ihren Jagdanzug aus grünem Leder gekleidet, schreitet die Domna die Treppe hinunter. Bewaffnet ist sie mit Degen und einer prunkvoll verzierten Balestra. „Es gibt Aufgaben im Leben einer Junkerin, denen Sie sich stellen muss!“, erklärt sie mit stolzer Stimme. Zustimmend entgegnet Edorian nur: „Wenn Euch Euer Vater so sehen könnte!“ Magister ya Curros, der noch immer auf der Treppe steht, ruft jedoch überraschend aus: „Nein! Es ist zu gefährlich. Wenn Euch etwas zustößt!“ Esmeralda antwortet nur kühl: „Ich bin kein kleines Mädchen mehr! Ruht Ihr Euch nur aus, ich werde diesen Wüstenläusen schon zeigen, wer hier die Herrin ist!“

Der Suchtrupp, bestehend aus Edorian, Domna Esmeralda, sechs Soldaten und den Helden folgt zunächst der Strasse nach Endivarol bis zur Stelle des Überfalls der Novadis. (Sollten einige Helden nicht reiten können, so wird die Kutsche der Domna zur Verfügung gestellt.) Noch immer steht der ausgeraubte Wagen auf der Strasse. Daneben wurden die Leichen der toten Soldaten bereits von anderen Passanten begraben. Für die Verfolgung der Novadis ist zunächst

Rote Rosen

eine Fährtsuchenprobe +3 nötig. Die Spur führt von der Strasse weg in den Wald gen Praios. Auch hier ist es noch möglich zu reiten, auch wenn das Tempo gedrosselt wird, um die Spur nicht zu verlieren. Die Kutsche muss natürlich zurückgelassen werden.

Gegen Mittag geht der lichte Laubwald in einen Buschwald über. Hier muss nicht nur abgestiegen, sondern auch eine Fährtsuchenprobe +6 abgelegt werden. Sollte keinem der Helden und auch nicht Domna Esmeralda oder Edorian Drakenstolz die Fährtsuchenprobe gelingen, wird Edorian versuchen, die Gruppe Richtung Brigellawälder zu führen, in der Hoffnung doch noch eine Spur zu entdecken. Doch bald ist die Spur zwischen den Büschen nicht mehr zu erkennen. Legen Sie an dieser Stelle für die Helden eine verdeckte Sinnesschärfeprobe + 2 ab. Bei Erfolg nehmen sie einen Hauch von Gewürzen wahr.

Ein Hauch von Benbukkel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eure Nasen haben Euch nicht getäuscht. Als Ihr einige Schritte weiter geht, steigt Euch allen der Geruch von Gewürzen in die Nase. Ihr folgt dem Geruch und bald vernehmt Ihr die Stimmen mehrerer Männer, die sich auf Tulamidyra unterhalten. (Die Novadis preisen gegenseitig die Vorzüge ihrer Pferde und Frauen – in dieser Reihenfolge!). Schon wollt Ihr den Stimmen folgen, als der Boden plötzlich vor Euch abbricht. Ihr steht am Rande eines Talkessels, der ebenfalls vom Buschwald bedeckt ist. An seiner tiefsten Stelle jedoch erkennt Ihr eine Lichtung, auf der einige novadische Zelte stehen. Auch die Besitzer der Zelte könnt Ihr erkennen: Etwa ein Dutzend Novadis sitzen um ein Lagerfeuer der Mitte des Lagers herum.

Ungeachtet der Novadis, die die Helden am Vortag getötet haben, halten sich hier noch genau so viele Novadis (Raschid eingeschlossen) wie Mitglieder des Suchtrupps auf. Mindestens drei streifen als Wachen durch den Buschwald, der Rest ist im Lager. Edorian überlässt dabei den Helden die Planung des Angriffs. Hier Angaben zu den Örtlichkeiten: Es gibt eine Stelle auf der Schulter des Talkessels, von der aus die Novadis auf eine Entfernung von ca. 100 Schritt beschossen werden können. Der Buschwald im Talkessel bietet bis auf 20 Schritt an das Lager heran Deckung. Von da ab sind Schleichenproben notwendig. Im Buschwald werden Proben auf Sinnesschärfe +5 fällig, um nicht einem novadischen Posten in die Arme zu laufen. Sollten die Posten Alarm schlagen, ist die Überraschung dahin. Der Rest unterliegt damit der taktischen Planung der Helden (evtl. Proben auf Kriegskunst.) Überraschung und Chaos sollten die besten Verbündeten der Helden sein. Die Werte der Novadis sind dieselben wie am Vortag.

Bei der Durchsuchung des Lagers nach dem Kampf entdecken die Helden auch einige Soldaten, die den Überfall auf den Geldtransport überlebt haben. Offenbar wollten die Novadis sie als Sklaven verkaufen. Auch werden die drei Kisten voll Geld entdeckt, die beim Überfall erbeutet wurden. Die Besitztümer der Novadis mögen vielleicht auch das Interesse der Helden finden, z.B. Gewürze und Tee. Falls Raschid al Jazziz den Kampf überlebt hat, können die Helden ihn nach dem Verbleib von Erya fragen. Im Austausch gegen sein Leben erzählt er, dass er das Mädchen nur zum Schein entführen sollte. Der Magier Tuffir ibn Al'Gossara, in dessen Schuld er stand, habe ihn darum gebeten, bei den Felsen auf Erya zu warten. Etwaige Begleiter sollten er und seine Männer zu dem Rabengötzen schicken, den die Ungläubigen anbeten. Danach sollte er das Mädchen zur Bluteiche auf dem Blitzacker bringen und auf den Magier warten. In der letzten Nacht holte dieser das Mädchen ab, das ihm ohne zu klagen folgte. Raschid kehrte daraufhin zum Lager zurück. Tuffir ibn Algossara ist natürlich niemand anderes als Magister ya Curros. In der letzten Nacht verließ er das Schloss um Erya abzuholen. Die Erschöpfung, die ihn am Morgen hinderte, den Suchtrupp zu begleiten, war natürlich nur vorgetäuscht. Dank eines Zaubers konnte er zudem seine Kraft komplett auffrischen. Während Edorian, die Domna und die Helden durch den Wald zogen, konnte Magister ya Curros ungestört einen Zauber wirken, der zentrale Bedeutung in seinem Plan hat. Dazu später mehr.

Rote Rosen

An der Bluteiche

Selbst mit der Information von Rashid macht die Domna keine Anstalten, Erya zu suchen. „Das Miststück hat bekommen, was sie verdient hat!“ erklärt sie auf Nachfrage. Falls die Helden wollen, können sie ja nach Erya suchen. Domna Esmeralda und die Soldaten werden (mit möglichen Gefangenen) zum Schloss zurückkehren, das sie nach Einbruch der Nacht erreichen. Nachdem die Kisten sicher im Wachhaus verstaut sind, begeben sich alle zur Ruhe.

Wollen die Helden zur Bluteiche reiten, können sie entweder die Spuren von Raschids Pferd zurückverfolgen (Fährtsuchen +3), oder sich auf die Ortskenntnisse von Eryas Cousin/Cousine verlassen (Orientierung +5). An der Bluteiche angekommen können die Helden im letzten Licht des Tages noch ein paar Spuren erkennen. Insgesamt handelt es sich dabei um die Spuren von drei Menschen und einem Pferd. Die Verursacher sind natürlich Magister ya Curros, Erya und Raschid. Erya und Raschid kamen mit dem Pferd zum Blitzacker. Hier stiegen sie ab und warteten fast die ganze Nacht auf die Ankunft des Magiers. Dieser erschien dann auch, indem er sich direkt auf die Lichtung teleportierte. Magister ya Curros wechselte einige Worte mit Raschid und machte sich dann schleunigst mit Erya auf den Rückweg nach Rosendal. Raschid indes bestieg sein Pferd und ritt zurück zum novadischen Lager. Je nachdem wie gut die Fährtsuchenprobe der Helden gelungen ist, lässt sich das Geschehen rekonstruieren. Eines sollte jede gelungene Probe jedoch hervorbringen: Eine Pferdespur führt in Richtung des Novadilagers und zwei menschliche Spuren führen zurück nach Rosendal. Von einer Verfolgung ist jedoch abzuraten, da es bereits Dunkel geworden ist. Der Blitzacker gibt durchaus einen guten Lagerplatz ab. Zudem ist das Terrain alles andere als sicher. Wie leicht können die Helden da stürzen! Setzen die Helden dennoch die Verfolgung fort, werden einige Fährtsuchenproben mit saftigen Zuschlägen fällig. Bei Erfolg folgen die Helden den Spuren bis zum Dorfrand, wo diese sich endgültig auf der Strasse verlieren.

5. Tag

Am nächsten Tag kehren die Helden ohne weiteren Zwischenfall nach Rosendal zurück. Auf dem Dorfplatz treffen sie auf Edorian, der Freiwillige für eine Dorfmiliz zwecks Novadiabwehr sucht. Als ihm die Helden von Erya erzählen, bittet er sie, es Eryas Eltern und auch Magister ya Curros schonend beizubringen. Hierbei könnte eine erfundene Geschichte, etwa die Entführung als Sklavin, weniger schrecklich sein, als der Bericht über einen finsternen Schwarzmagier. Danach sollten die Helden zum Schloss gehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt gerade die Eingangshalle betreten, als Euch auch schon Domna Esmeralda die Treppe entgegen kommt: „Ah, da seid Ihr ja. Sprecht, wie ist es Euch ergangen?“

Diese Frau ist nicht Domna Esmeralda, sondern Erya, die von Magister ya Curros mittels TRANSMUTARE KÖRPERFORM in eine Kopie der echten Domna verwandelt wurde. Daher war Magister ya Curros auch froh, dass die Domna, Edorian Drakenstolz und die Helden am gestrigen Tag auf Novadijagd waren. Eine Störung hätte diesen delikaten Zauber, der einen ganzen Tag dauert, zunichte gemacht. Die echte Domna sitzt in diesem Augenblick im Salon und verkündet einem Boten des Barons von Schelack, dass die Steuern zusammengetragen seien. Als Domna Esmeralda vor ein paar Tagen den Geldtransport losgeschickt hatte, hatte sie bereits zweimal die Frist des Barons verlängert bekommen. Diesmal würde der Baron nicht so nachsichtig sein und hatte sich daher selbst auf den Weg nach Rosendal gemacht. Mit dieser Nachricht hatte der Baron bereits am Vortag einen Boten nach Rosendal geschickt. Dieser lag bereits in seinem Bett, als die Domna am gestrigen Abend zurückkehrte. Folglich fand das Treffen erst an diesem Morgen statt. (Beachten Sie, dass Helden, die bereits am Vorabend nach

Rote Rosen

Rosendal zurückgekehrt sind, entweder bei den Spinolas oder in der „Rose“ übernachten müssen. Eine Unterkunft im Schloss hat ihnen Domna Esmeralda nicht angeboten!)

Als die Helden schon eine ganze Weile mit der falschen Domna geredet haben, passieren mehrere Dinge nahezu gleichzeitig. Mit den Worten „Verzeiht, aber ich habe etwas wichtiges vergessen!“ dreht sich die Domna um und eilt die Treppe hinauf. Grund für dieses Verhalten ist die Ankunft von Edorian Drakenstolz, der nun hinter den Helden steht und diese grüßt: „Rondra zum Gruße. Verzeiht aber ich habe jetzt keine Zeit, ich muss die Domna sprechen!“ Mit diesen Worten stiefelt Edorian an den Helden vorbei und geht in den Salon. (Er hat bereits von einem Diener erfahren, dass Domna Esmeralda dort ist). Von drinnen vernehmen die Helden kurz darauf die Stimme der Domna: „Was stört Ihr mich!?! Ich bin gerade in einer wichtigen Besprechung!“

Von diesem Moment an liegt das weitere Geschehen ganz in den Händen der Helden. Es wird wohl einen Moment dauern, bis sie verstanden haben, was hier gespielt wird. Anscheinend gibt es zwei Domnas, von denen eine eine Fälschung sein muss. Doch welche ist es? Hoffentlich treffen die Helden schnell den richtigen Schluss: Die falsche Domna muss die Treppe hinaufgegangen sein. Es ist schwer zu sagen, wie die Helden nun reagieren, doch dürften zwei Möglichkeiten am wahrscheinlichsten sein. Notfalls müssen Sie nun improvisieren.

1. Die Helden sprechen mit der echten Domna und mit Edorian. Diese werden zunächst verwundert sein, dann stürmt Edorian in das Labor des Magisters. Dieser hat den Krieger jedoch schon die Treppe hinaufkommen gehört und die falsche Domna durch den Geheimgang zum Bedienstetenflügel in Sicherheit gebracht. Edorian findet natürlich nichts bei der Durchsuchung der Quartiere des Magiers und die Helden haben sich blamiert. Damit bleibt den Helden nur noch eine Trumpfkarte, der Spiegel in der Bibliothek. (Notfalls mit KL-Probe nachhelfen).

2. Die Helden gehen via Geheimgang in die Bibliothek und beobachten das Labor des Magier.

Das Finale

Die folgenden Texte geben nur die Geschehnisse wieder, die ohne Eingreifen der Helden passieren würden. Sobald die Helden eingreifen, müssen Sie natürlich improvisieren.

Durch die Spiegeltür können die Helden folgendes beobachten. Eine Domna kommt aus dem Schlafzimmer des Magiers ins Labor zurück. Dieser fährt sie wütend an: „Was fällt Dir eigentlich ein? Willst Du unseren schönen Plan ruinieren?“ Die Domna ist daraufhin den Tränen nahe, woraufhin der Magier sie tröstet „Entschuldige, das habe ich nicht so gemeint!“ Er umarmt die Domna und gibt ihr einen Kuss. Mit leicht schluchzender Stimme sagt diese: „Thiomar, ich halte das nicht mehr aus. Ich glaube, ich schaffe das nicht!“ Die Helden trauen ihren Ohren kaum. Hat sie ihn gerade Thiomar genannt? Das würde ja bedeuten... Die Helden können kaum glauben, was sie aus der sicheren Deckung ihres Verstecks soeben erfahren haben: Magister ya Curros ist in Wirklichkeit Thiomar von Rosendal, der als verschollen geltende Cousin von Domna Esmeralda. Thiomar fährt fort: „Beruhige dich Erya. Ich will mich gleich mit Esmeralda im Rosengarten treffen. Lass uns dorthin gehen. Die wird eine Überraschung erleben!“

Vielleicht werden sich die Helden gleich auf den Magier stürzen. Wenn Sie wollen, kann es sofort zum Endkampf kommen. Wollen Sie diesen noch ein wenig hinauszögern, kann Thiomar zunächst versuchen die Helden zu paralysieren. Bevor die Entscheidung im Rosengarten fällt, werden diese natürlich wieder aktionsfähig sein. Vielleicht wollen die Helden auch Domna Esmeralda warnen. In diesem Fall erwarten Edorian und Domna Esmeralda den Magier im Rosengarten und nehmen ihn umgehend fest. Anderenfalls ereignet sich folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr den Rosengarten erreicht, wartet dort bereits eine Domna auf dem zentralen Platz auf den Magier. Offenbar handelt es sich dabei um die echte Domna, denn sie fragt: „Nun, Magister ya Curros, was wolltet Ihr mir denn unter vier Augen mitteilen?“ Daraufhin ergreift dieser die Hand der Domna und führt sie in die Mitte des Platzes. „Ich möchte Euch jemanden vorstellen“, erklärt

Rote Rosen

Thiomar und ruft laut: „Kommt nun, meine Liebe!“ Auf dieses Stichwort betritt eine zweite Domna den Platz. Es kann nur Erya sein. Die echte Domna öffnet staunend ihren Mund. Dann trifft sie die Erkenntnis wie ein Blitz. „Glaubt Ihr wirklich, niemand wird den Unterschied zwischen mir und dieser billigen Kopie bemerken. Ich rufe Edorian, der wird den Unterschied sofort bemerken und dieser Posse ein Ende machen. Edorian, kommt schnell her!“ ruft sie mit triumphierender Stimme aus. Thiomar bleibt jedoch ruhig und entgegnet seiner Cousine, noch immer ihre Hand haltend: „Ich möchte bezweifeln, dass Edorian Euch noch erkennen wird, wenn Ihr erst Eure zukünftige Gestalt angenommen habt. SALANDER MUTANDERE, SEI EINE ANDERE!“ Esmeralda kann noch ein verzweifelt „Nein!“ ausstoßen, da hat sie sich bereits aus ihrem menschlichen Körper gelöst, um wenige Augenblicke später die Gestalt eines wunderschönen, roten Rosenstrauchs endgültig anzunehmen. Da kommt auch schon Edorian in den Rosengarten gelaufen. „Was ist denn los, Euer Wohlgeboren?“ fragt er. Erya braucht einen Moment um sich zu fassen, dann antwortet sie: „Magister ya Curros hat mir gerade wichtige Neuigkeiten bezüglich Rondrigo überbracht. Während wir Novadis gejagt haben, hat er Beweise für Rondrigos Unschuld entdeckt. Lasst Rondrigo sofort frei!“ Mit einem „Wie Ihr befiehlt!!“ macht sich Edorian auf den Weg zum Wachhaus. Nun wendet sich die neue Domna an Magister ya Curros: „Und wie geht es jetzt weiter?“ „Ich werde Euch helfen, Eure neue Rolle gut zu spielen. Und in einigen Wochen, wenn Ihr Eure Aufgabe alleine erfüllen könnt, wird Magister ya Curros diesen Hof verlassen. Bald darauf wird der verschollene Thiomar zurückkehren und dann wird sich Eryas Herzenswunsch erfüllen.“



Es liegt einzig in den Hände der Helden, wie dieses Abenteuer enden wird. Vielleicht versucht sogar Thiomar die Helden von seiner Sache zu überzeugen. Sind sie mit dem Austausch der Domna einverstanden, wird Erya ihre Aufgabe vollends erfüllen. Thiomar wird schließlich zurückkehren und Erya heiraten und somit das Erbe seines Vaters antreten. Rondrigo wird sich zwar auf die Suche nach seiner Schwester machen, diese jedoch niemals finden. Und noch lange wird man im Rosengarten einen besonders schönen Rosenstrauch bewundern können.

Rote Rosen

Natürlich können die Helden auch den Austausch verhindern. In diesem Fall wird die echte Domna Esmeralda ihren Cousin und Erya wegen Hochverrates anklagen. Die Todesstrafe ist wohl sicher, doch mag der Baron von Schelack, der das Urteil sprechen wird, sich von den Helden zur Verbannung Eryas und Rondrigos erweichen lassen. Wie sich letztendlich die Helden entscheiden werden, wissen wohl nur die Zwölfe.

Ende des Abenteuers

Ungeachtet welches Ende die Helden herbeigeführt haben, erhalten sie von Domna Esmeralda bzw. Thiomar eine Belohnung oder ein Schweigegeld in Höhe von 75 D je Held. Für die Vergabe von Abenteuerpunkten ist entscheidend, wie bald und in welchem Umfang die Helden den Machenschaften Thiomars auf die Schliche gekommen sind. Hier können Sie bis zu 150 AP vergeben. Welches Ende die Helden dabei wählen, ist ohne Bedeutung für die AP-Vergabe. 50 AP erhalten Helden, die sich rondragefällig den ungläubigen Wüstenstrolchen zum Kampf gestellt haben. Hinzu kommen nochmals bis zu 100 AP für gutes Rollenspiel. Zudem gibt es noch Spezielle Erfahrungen in Menschenkenntnis, Staatskunst und Heilkunde Krankheiten.

Anhang

Die Junkerei Tannwald

Die Junkerei Tannwald umfasst etwa 50 Quadratmeilen, von denen der Grossteil von Nadel- und Zedernwäldern bedeckt ist. Die Wälder bedecken hauptsächlich den Norden der Dominie. Hier gibt es Holzfällerlager, die ein Grundpfeiler des Reichtums von Rosendal sind. Der andere sind die fruchtbaren Felder im Südosten, auf denen Getreide und Wein in großen Mengen gedeihen.

In der Dominie gibt es nur ein einziges Dorf, das **Dorf Rosendal** mit knapp 200 Einwohnern. Die meisten von ihnen sind natürlich Bauern. Sie bewirtschaften die ca. 15 Gehöfte, die sich entlang des kleinen Tales gruppieren. Im **Ortsmittelpunkt** liegt der große Platz mit einem Brunnen und einem Meilenstein. Hier stehen auch die wichtigsten Gebäude des Dorfes, angefangen mit dem **Perainetempel**. Der Tempel mit achteckiger Grundfläche wird von der Perainegeweihten Jamira Fulmin geleitet, deren tulamidische Vorfahren noch an der etwas dunkleren Hautfarbe und den Zügen der Geweihten zu erkennen ist. Zusammen mit zwei Novizen kümmern sie sich um den Tempelbetrieb und den Kräutergarten neben dem Tempel. Falls die Helden medizinische Hilfe benötigen oder auf der Suche nach Heilkräutern sind, ist der Tempel die richtige Adresse. (Roten Drachenschlund gibt es hier natürlich nicht!) Gleich neben dem Tempel, inmitten eines Hains alter Laubbäume, liegt der **Dorfweiher**. In den heißen Mittagsstunden ist es am Weiher immer angenehm kühl. Die Ruhe wird nur hin und wieder von einem Karpfen gestört, der nach einer Fliege schnappt und dabei kreisförmige Wellen auf der Wasseroberfläche zurücklässt. Oberhalb des Weihers steht die **Mühle** von Enrico Simoduez. Er mahlt das Korn für nahezu alle Bewohner des Dorfes. Ebenfalls großes Ansehen genießt die **Schmiedin** Marita Triffon. Sie ist erst vor kurzem nach Rosendal gezogen, doch als Huf- und Grobschmiedin gelang es ihr schnell im Dorf anerkannt zu werden. Waffen stellt Marita zwar nicht selbst her (ein paar aufgekaufte Schwerte und Säbel mag sie schon anbieten), ein gebrochenes Schwert kann sie aber reparieren. Neben der Schmiede steht das Haus von Marcelus Spinola. Die Familie Spinola wurde bereits im Abenteuer vorgestellt. Im Erdgeschoss sind **Schusterwerkstatt** und Küche untergebracht, im ersten Stock gibt es die Schlafkammern der Familie. Auf der anderen Seite des Dorfplatzes steht das **Gasthaus „Die Rose“**. Klatsch und Tratsch werden hier ausgetauscht und die Wirtin Aline Bosper ist durchaus eine gute Informationsquelle. Sollten die Helden mal überhaupt nicht weiter wissen, hat vielleicht die geschwätzige Aline etwas aufgeschnappt. Ebenfalls von Interesse könnte der **Laden von Abraxas, Sohn des Gumbald** einem Zwerg aus dem Eisenwald, sein. Hier finden die Helden alles, was sie zum täglichen Bedarf brauchen.

Rote Rosen

Das Schloss Rosendal

Das Schloss liegt auf einer Anhöhe etwa 2 Meilen vom Dorf entfernt. Vom Stil her ähnelt es eher einem horasischen Palazzo als einer mittelreichischen Burg: Ein weiß getünchtes Haus mit großen Fenstern und einem kupfergedeckten Dach. Nach hinten hin schließt sich der Trakt für die Dienerinnen an. Das restliche Gesinde und die 15 Soldaten sind in einem separaten Gebäude hinter dem Haupthaus untergebracht. Die Ausstattung des Schlosses ist durchaus edel, wenn auch nicht das Teuerste. Auch hier war der Stil des Horasreiches offenbar Vorbild. Kunstvolle Möbel sowie edle Teppiche bestimmen das Interieur der meisten Zimmer.

Die Geheimtüren spielen im Abenteuer eine wichtige Rolle. Drei führen in den Wintergarten im ersten Stock. Dieser liegt zwischen den Gemächern von Domna Esmeralda und Magister ya Curros. Ehemals hatten Dom Toribio und seine Gattin diese Räume bewohnt wobei sie sich ungestört im Wintergarten treffen konnten. Eine Geheimtür verbindet den Wintergarten mit der Empore der Eingangshalle, die anderen beiden Türen führen in das Kleiderzimmer der Domna und in die Bibliothek von Magister ya Curros. Beide Male sind die Türen durch Schränke kaschiert, von denen der in der Bibliothek zu einem Bücherregal umfunktioniert wurde. Auslöser ist jeweils ein Knopf an der Rückwand. Ein vierter Geheimgang führt durch den Kleiderschrank in Magister ya Curros Schlafzimmer in den ersten Stock des Bedienstetenflügels. Ursprünglich hatte Dom Toribio diese Räume bewohnt und die Geheimtür für nächtliche, rahjagefällige Besuche bei den Dienerinnen benutzt. Domna Esmeralda benutzt zudem die Spiegeltür in ihren Gemächern wenn sie Gäste empfängt. Während der Gast im vor der Spiegeltür liegenden Empfangszimmer wartet, beobachtet ihn die Domna vom Kleiderzimmer aus und wählt eventuell das passende Kleid aus. Auch der alte Dom und seine Gemahlin, die ursprünglich die Spiegeltüren einbauen ließen, benutzten diese zu eben jenem Zweck. Mit dem Einzug von Magister ya Curros wird die Spiegeltür in seinen Gemächern nicht mehr genutzt.

Dramatis Personae

Junkerin Esmeralda Valrosa di Rosendal zu Tannwald. (unerfahrene almadanische Stutzerin)



Domna Esmeralda zählt gerade einmal 23 Jahre, doch hat sie von Rahja ungläubliche Schönheit geschenkt bekommen. Sie ist etwa 1,75 Schritt groß, hat grüne Augen und schwarze Haare, die sie hinter ihrem Kopf zusammengesteckt trägt. Ihre Hautfarbe ist etwas dunkler als bei einer

Rote Rosen

gewöhnlichen Mittelreicherin, doch gibt gerade dies Domna Esmeralda das Geheimnisvolle einer tulamidischen Schönheit. Sicherlich würde sie eine gute Partie für jeden Magnaten-Sohn abgeben, wäre Domna Esmeralda nicht so furchtbar jähzornig und nachtragend. Der Tod ihres Onkels und ihres Vaters im Praios 32 Hal bürdete der 23 Jährigen überraschend die Verantwortung für die Junkerei auf. Zwar gelobte ihr Edorian Drakenstolz, sie nach besten Kräften zu unterstützen, doch zeigte sich bald, dass es Esmeralda noch an Reife fehlte. So verbringt die junge Domna viel zuviel Zeit mit Ausritten, während sie die Domnie schleifen lässt.

MU 14 KL 12 IN 10 CH 15 GE 12 FF 12 KO 12 KK 11

Vorteile: Herausragendes Aussehen / Nachteile: Aberglaube 5, Arroganz 7, Jähzorn 9

Degen: **INI 12+W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+3 DK N**

Balestra: **INI 10+W6 FK 17 TP 2W6+2 Laden (Akt.) 4**

LeP 28 AuP 29 RS 1 (Lederkleidung) MR 4 GS 7

Bevorzugte Manöver: Finte, Gezielter Stich

Besondere Talente: Etikette 13, Menschenk. 11, Fährtensuchen 11, Schleichen 10, Reiten 8

Condottiere Edorian Drakenstolz (Gardisten-Veteran)



Edorian hatte bereits dem Großvater von Thiomar gedient, damals freilich noch als einfacher Soldat. Er ist dem Hause Rosendal treu ergeben und hat es so bis zum Condottiere der Wache des Doms gebracht. Der 46 Götterläufe zählende Kämpfer ist mit seinen 1,90 Schritt Größe noch immer eine imposante Erscheinung, auch wenn sein Haar langsam von Weizenblond ins Graue übergeht. Nach der Schlacht von Omlad war es Edorian, der die Leichen von Dom Toribio und seinem Bruder entdeckte. Umzingelt von Feinden hatten sie und ein paar Söldner noch 20 Novadis erschlagen, bevor die Heiden sie mit einigen Pfeilen niederstreckten. Von Thiomar fehlte jedoch jede Spur und Edorian suchte ihn mehrere Tage lang, ohne Erfolg. Doch auch wenn er Thiomar gefunden hätte, wäre Esmeralda ohnehin die nächste Junkerin geworden. Somit war klar, wem Edorian von nun an die Treue halten würde.

MU 17 KL 12 IN 14 CH 11 GE 14 FF 14 KO 15 KK 15

Vorteile: Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Gehorsam)

Anderthalbhänder: **INI 17+W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+6 DK NS**

LeP 40 AuP 40 RS 5 (Leichte Platte+ergänzende Teile) MR 5 GS 6

Bevorzugte Manöver: Meisterparade, Gegenhalten, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag

Besondere Talente: Kriegskunst 14, Reiten 14, Etikette 8, Fährtensuchen 11

Rote Rosen

Raschid al Jazziz (Novadi-Wüstenkrieger Veteran)



Gut 1,60 Schritt groß, schwarze Haare, ein schwarzer Vollbart und zwei schwarze Augen, die unter buschigen Augenbrauen gefährlich funkeln, das ist Raschid als Jazziz. Der Novadische Stammeskrieger wurde in der Schlacht von Omlad schwer verwundet. Er sah sich schon in Rashtullahs Gärten, als ihn ein ungläubiger Magier zurück ins Leben holte. Zwar war Raschid zutiefst verunsichert, hatte der eine Gott seinen Gläubigen den Umgang mit echsischer Magie verboten, doch stand er nun in der Schuld des Ungläubigen.

Nach der Schlacht zogen er und Thiomar, den sich jedoch als Tuffir ibn Al'Gossara vorgestellt hatte, einige Monde lang zusammen durch das Land der ersten Sonne, bis sich Thiomar im Hesinde 32 Hal überraschend mit einer Bitte an ihn wandte. Thiomar sei von seiner bösen Cousine um sein Erbe betrogen worden und wolle es nun zurückgewinnen. Wenn Raschid ihm dabei helfe, sei die Lebensschuld abgegolten. Obwohl Raschid Bedenken hatte, willigte er doch ein. Zusammen mit anderen Kriegern seines Stammes überquerte er vor drei Wochen den Yaquir und erreichte am 15. Peraine die Wälder um Rosendal.

In Rosendal angekommen, trafen sich Thiomar (mittels TRANSMUTARE-Trank kurzzeitig wieder er selbst) und Raschid erstmals, als Erya auf der Suche nach den Helden war. Bei diesem Treffen erklärte Thiomar dem Novadi seinen Plan. Raschid sollte zur gegebenen Zeit die Entführung Eryas inszenieren, diese ihm jedoch ausliefern. Vom Überfall auf den Geldtransport war jedoch nie die Rede. Während der Kräutersuche am 2. Tag hinterließ Thiomar eine Nachricht an einer bestimmten Stelle im Wald, in der er Raschid über das nächste Vorgehen informierte: Am nächsten Tag würde Erya zu den Felsen am Fluss kommen. Sollte sie in Begleitung sein, so sollte Raschid diese niedermachen. Dem Mädchen dürfe jedoch nichts geschehen.

Khunchomer: **INI 15+W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+4 DK N**

Waqquif: **INI 13+W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+2 DK H**

Kurzbogen: **INI 15+W6 FK 20 TP 1W6+4 Laden (Akt.) 2**

LeP 38 AuP 40 KO 14 RS 1 (Tuchrüstung) MR 4 GS 8

Bevorzugte Manöver: Finte, Ausfall, Klingensturm, Wuchtschlag, Sturmangriff

Rote Rosen

Thiomar Honorio di Rosendal alias Magister ya Curros (Erfahrener Magier)



In seiner eigenen Gestalt ist Thiomar ca. 1,80 Schritt groß, hat schwarze Haare und braune Augen. Als Magister ya Curros hingegen hat er rotblonde, gelockte Haare und schwarze Augen. Obwohl Magus kleidet er sich als Magister ya Curros gerne nach der Liebfelder Mode. Er ist das einzige Kind des alten Dom Toribio, als Magier (Halle der Metamorphosen zu Kuslik und Anatomisches Institut Vinsalt) jedoch von der Erbfolge ausgeschlossen. Damit hätte sich Thiomar wohl noch abgefunden, wenn nicht seine verhasste Cousine die neue Domna werden würde. So fasste Thiomar den perfiden Plan, seine Cousine gegen eine Doppelgängerin auszutauschen und diese dann zu heiraten. Mit Erya Spinola, die in ihn verliebt ist (genau so wie er in sie), hatte er sogar eine passende Kandidatin gefunden. Doch zunächst musste er selbst von der Bildfläche verschwinden. Diese Chance bot sich ihm, als er in der Schlacht von Omlad von seinem Vater und seinem Onkel getrennt wurde. Nach der Schlacht traf er auch Raschid al Jazziz. Der Novadi war schwer verwundet worden und wäre sicherlich in Rashtullahs Gärten eingegangen, wenn ihn nicht Thiomar geheilt hätte. Seitdem stand Raschid in der Schuld des Magiers und war daher auch bereit, ihm bei seinem Plan zu helfen. So kehrte Thiomar im Firun 32 Hal, nachdem er einige Monate das Land der Ersten Sonne bereist und sich mittels des TRANSMUTARE in Magister ya Curros verwandelt hatte, nach Rosendal zurück. Esmeralda hatte die Nachfolge als neue Domna angetreten und suchte einen Berater. Da kam Magister ya Curros mit seiner Erfahrung, die er auf vielen Reisen gesammelt hatte gerade recht. Endlich konnte Thiomar seinen Plan verwirklichen. Auch hatte er das richtige Druckmittel gefunden, um Erya für seine Pläne zu gewinnen. Er wusste, dass Erya alles für ihren Bruder tun würde, und schob diesem daher den Diebstahl des Diadems unter. Womit Thiomar jedoch nie gerechnet hätte, waren die Helden, die Erya zu Hilfe holte. Er musste wohl oder übel diese in seine Pläne einbauen, wollte Thiomar nicht ganz auf sein Erbe verzichten.

MU 13 KL 16 IN 14 CH 14 GE 12 FF 13 KO 12 KK 12

Vorteile: Hohe Magieresistenz (+3), Nachteile: Arroganz 7

Magierstab: **INI 10+W6 AT 10 PA 11 TP 1W6+1 DK NS**

LeP 28 AuP 29 AsP 68* RS 0 (Magiergewandt) MR 9 GS 8

Bevorzugte Manöver: Meisterparade, Defensiver Kampfstil

Besondere Talente: Pflanzenkunde 14, Magiekunde 14, Alchemie 13, Menschenkenntnis 13, Überreden (Lügen) 12

Besondere Zauber: Salander 14, Transmutare 14, Balsam 14, Ignifaxius 10, Paralysis 10, Transversalis 8, Armatrutz 8

Rote Rosen

*Während des Abenteuers nimmt Thiomar zwei Zaubertänke zu sich. Einen am Morgen der 4. Tages, bevor er Erya in die Doppelgängerin der Domna verwandelt und einen am Morgen des 5. Tages. Bevor er den SALANDER spricht (Kosten 45 AsP), hat Thiomar ein volles AsP-Konto.

Erya Spinola (unerfahrene almadanische Zofe)



Die 24jährige Erya ist ca. 1,70 Schritt groß, hat blaugraue Augen und dunkelblonde Haare, die sie zu zwei Zöpfen geflochten trägt. Bereits zu Zeiten des alten Doms war sie eine Eigenhörige der Familie Rosendal. Bei ihrer Arbeit als Zofe hatte sie sich in Thiomar, der gerade von der Akademie zurückgekehrt war, verliebt. Rahja sei Dank erwiderte dieser ihre Liebe und es kam zu einigen geheimen Treffen, wann immer Thiomar in den folgenden Jahren nach Rosendal zurückkehrte. Um so betrübter war Erya, als Thiomar offenbare in der Schlacht von Omlad starb. Nach der Verhaftung ihres Bruders ahnte Erya weder, wer Magister ya Curros in Wirklichkeit war, noch dass er den Diebstahl inszeniert hatte. Ihr war nur klar, dass sie alles tun würde, um ihren Bruder zu befreien. (Diese sollte Erya auch einmal den Helden sagen!) Als Erya im Auftrag der Domna nach Punin kam und erfuhr, dass die Helden in der Stadt seien, blieb sie noch einige Tage um die Helden zu suchen. Diese Verspätung führte dann auch zu ihrer Entlassung. Als die Helden herausfanden, dass Rondrigo doch nicht so unschuldig ist, war Erya vollends am Verzweifeln. Kein Wunder, dass es für Thiomar ein Leichtes war, Erya für seine Pläne zu gewinnen. Sie ließ sich sogar soweit einschüchtern, ihrer Familie nicht von dem geplanten Austausch der Domna zu erzählen.

MU 10 KL 12 IN 14 CH 12 GE 12 FF 13 KO 11 KK 11

Erya kämpft nicht, sondern versucht vor einem Angreifer zu fliehen.

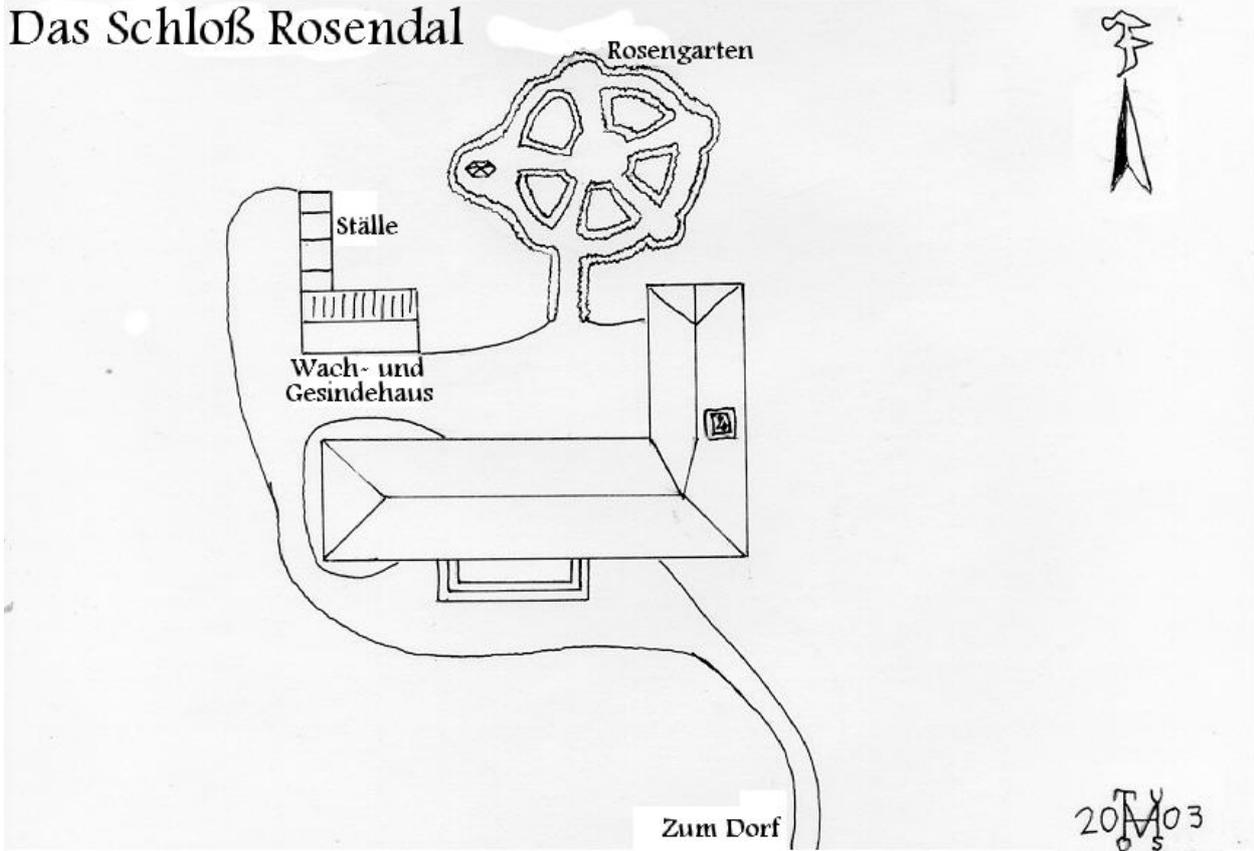
LeP 27 AuP 27 RS 0 (Straßengewandung) MR 3 GS 8

Besondere Talente: Etikette 6, Hauswirtschaft 6, Schneidern 7

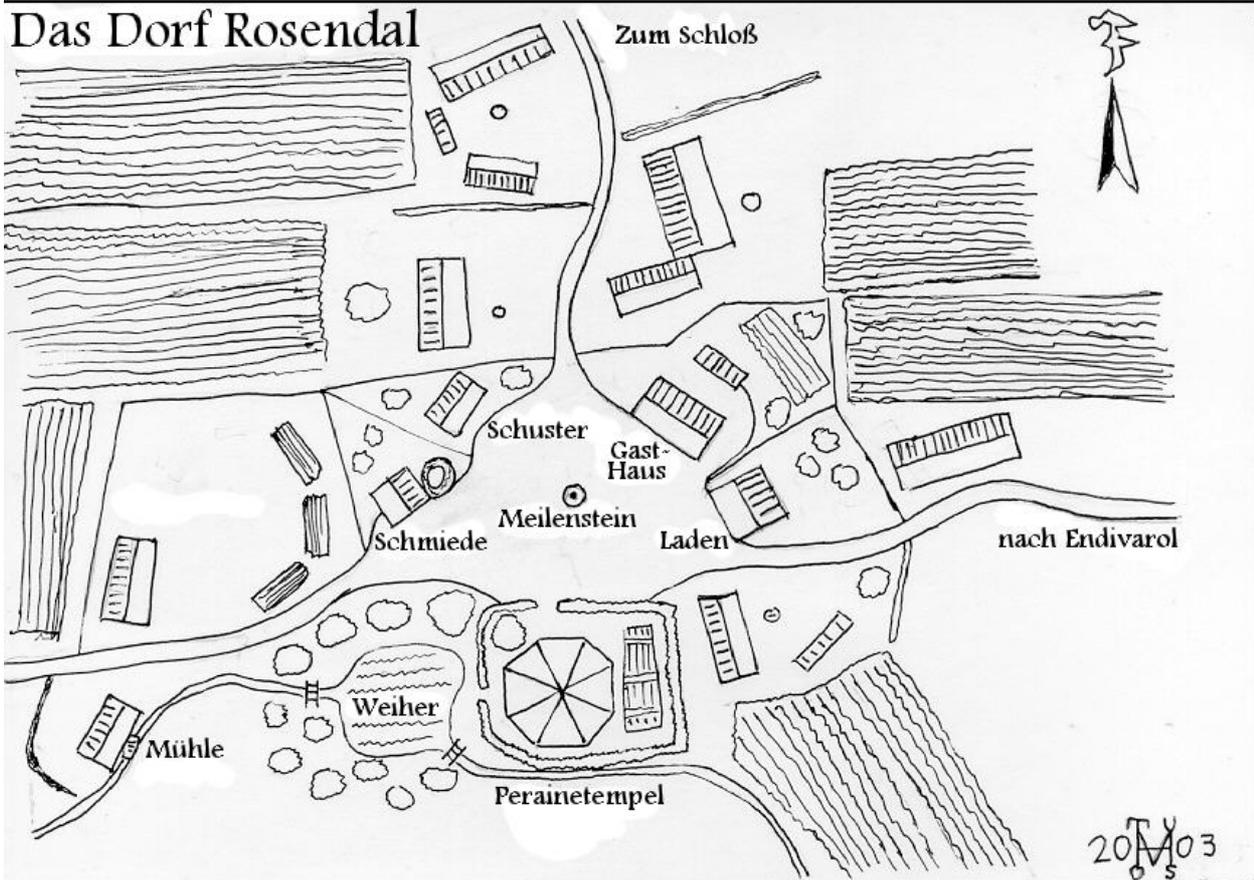
Rote Rosen

Karten

Das Schloß Rosendal

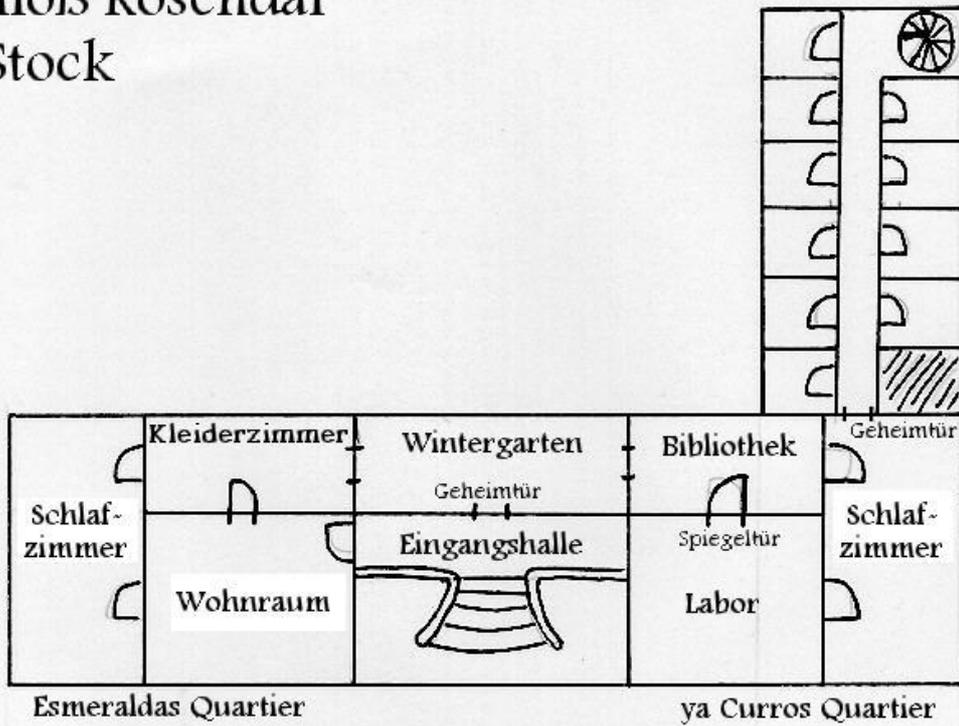


Das Dorf Rosendal



Schloß Rosendal

1. Stock



Schloß Rosendal

Erdgeschoß

