



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

---

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Hauch der Pestilenz

### Ein Szenario für die Aarensteinkampagne

[ Jörg Feldhausen © 2004 | [joerg@borbarad-projekt.de](mailto:joerg@borbarad-projekt.de) | 10-05-04 ]

Ein Abenteuer für den Meister und 3 – 5 erfahrene Helden

Ort und Zeit: Horasreich im Boron 26 Hal

Mit Dank an

Armin Harzenetter und Daniel Reisinger für die Beschreibung des Immanspieles auf [www.imman.de](http://www.imman.de); Andree Hachmann für die Informationen über das Horasiat auf [www.liebliches-feld.de](http://www.liebliches-feld.de); Allen Usern und Admins des Borbarad-Projektes, welche mir in vielen Diskussionen hilfreiche Ratschläge und Anregungen gaben; Jessica Kolinski, Sandra Kolinski und Simone Töller, welche sich als Alphatester viele Stunden durchs Horasiat schlagen mussten.

### Hintergrund

*„So geben wir im Namen unseres Herren dem Staats-Marschall Granduco Fonor SireNSTeen zu Irendor untertänigst unserer Kaiserin Amene-Horas Firdayon bekannt, dass aufgrund der verheerenden niederhöllischen roten Keuche, über das Königreich Dról der Ausnahmezustand verhängt wird. Ein jeder hat sich entsprechend den Befehlen der örtlichen Commandatur zu verhalten. Es herrsche eine generelle Ausgangssperre ab der He-sindestund – Zuwiderhandlungen werden strengstens bestraft. Sollte man bei seinem nächsten eine mögliche Erkrankung feststellen, so soll sich dieser möglichst zügig zum örtlichen Perraine Geweihten begeben und andere sollen sich von diesem fern halten. Tote müssen sofort verbrannt werden! Aufständisches Verhalten und Plünderungen werden mit dem Tod durch den Strick geahndet!“*

—Der Marschallsbefehl für das Königreich Dról, 03. Praios 2511 Horas

*„Es herrscht ein wimmelndes, kriechendes und krabbelndes Chaos in Belzorashs Reich. Leben existiert dort nur in seiner verabscheuungswürdigsten Form: In den Mooren aus Vitriol schwimmen weißbäuchige Maden, hausgroße Aaskäfer stolpern blind umher, um den Verirrten mit Zangen zu zerteilen. Vom Himmel regnet es ständig Eiter und Galle, in der Luft hängt der Geruch von Krankheit und Verwesung.“*

—aus dem Daimonicon

*„So gehe hin und tue Mishkara ein Wohlgefallen, so das ihre Heerscharen des ewigen Siechtums in das alte Reich am Yaquir einfallen*

*und ein jeder soll sich an meinen Namen erinnern, wenn seine Vertrauten vergehen*

*und ein jeder soll meinen Namen preisen, wenn dämonische Pestilenz seine Seele in die Niederhöllen reißt und dieser Name sei nimmermehr Tharsonius von Bethana!*

*Also spricht Borbarad, Sohn des Nandus“*

—Aus den Gesichtern des Menchal ak'Taren

### Was bisher geschah

Die Einleitung zu diesem Abenteuer bildet Nils Gauls Werk **Unter dem Adlerbanner**. In diesem ersten Teil der Aarensteinkampagne wurden die Helden zunächst Opfer einer Intrige des Dom Phrenos. Dieser wurde von den Fraternitas Uthari, in Person der Domna Saya di Zeforika benutzt, um an die beiden horasischen Kronsiegel zu gelangen. Saya selbst erfuhr von ihrer Aufgabe durch den Dämonenmeister Borbarad. Um an das Siegel des Dom Piro zu Chalinbah zu gelangen, erstürmte man mit einigen angeworbenen Söldnern dessen Feste im Königreich Dról. Danach schlüpfte Dom Phrenos in die Rolle des Edelmannes und warb geschickt mit falschen Versprechungen die Helden an, das Kronsiegel des Hauses Firdayon auf Schloss Baliiri zu rauben. Nachdem der Diebstahl gelungen war, floh Phrenos mit dem Siegel, während die Helden festgenommen wurden. Glücklicherweise erhielten die Helden die Chance ihr Vergehen wieder zu machen und das Siegel zurückzuerlangen. Letztendlich konnten Saya und Phrenos

an einem Funduq nahe des Königreichs Drôl gestellt werden. Während Saya die Flucht mit dem Siegel des Dom Piro gelang, konnte Phrenos festgenommen werden und das Siegel des Hauses Firdayon sichergestellt werden.

### Das Abenteuer

Das Abenteuer dient nach **Unter dem Adlerbanner** als Zwischenspiel zu **Shafirs Schwur**. In der ersten Episode verslägt es die Helden nach Vinsalt, wo sie zunächst erst einigen eigennützigen Zielen nachgehen, sei es im Sinne der Gezeichneten, der Versuch Audienzen mit den höchsten Instanzen des Horasiats in die Wege zu leiten oder einfach mal wieder zum heldischen Dauerbrenner des Großeinkaufs anzusetzen oder auch um einfach nur die Euphorie um den zur selben Zeit ausgespielten Amene Horas Pokal, die horasische Immanmeisterschaft, zu genießen. Diese erholsame Stimmung findet jedoch ein jähes Ende, als bei einem der Spiele ein Anschlag auf die Kaiserin verübt wird und dazu noch Rhodeon di Savartin-Shoy'Rina von Schergen der Fraternitas Uthari verschleppt wird und diese durch Erpressung versuchen in den Besitz des yaquirische Kronsiegel zu gelangen. Nur mit Hilfe höchster Stellen und einem Exkurs in die gut organisierte Unterwelt gelingt es dann den Helden die Täter zu überführen. Letztendlich führt dies dann auch zu genaueren Nachforschungen über das Kronsiegel und dessen nicht nur weltliche Bedeutung. Des weiteren ziehen die ausufernden verbrecherischen Aktionen der Fraternitas die Aufmerksamkeit des Staatsapparates auf sich und so werden die Helden in der zweiten Episode mit dem Auftrag betraut ins Königreich Drôl zu reisen, um den Verbleib Dom Piros von Karsina und Chalinbah und insbesondere des zweiten Siegels zu klären. Dies wäre bei normalen Umständen keine schwierige Aufgabe, der wohl jeder Botenreiter gewachsen wäre, allerdings herrscht im Königreich Drôl der Rote Tod und aus diesem Grunde wurde sogar der Ausnahmezustand ausgerufen. Ein großer Teil der Bevölkerung wurde von der Seuche dahingerafft und es herrscht eine gefährliche aufrührerische Stimmung. Am Ziel der Reise angekommen erwartet die Helden eine schreckliche Überraschung – Chalinbah gleicht einer Geisterstadt und die Feste Dom Piros ist ausgebrannt. Dazu werden die wenigen Überlebenden von pestverbreitenden, dämonischen Schrecken gejagt und die Helden selbst müssen um ihr Leben fürchten. In dieser ausweglosen Situation kommen die Gefährten auf die Spur der Fraternitas Uthari, welche sie tief in den gefährlichen Llanegowald führt, wo zuletzt eine Höhle als Unterschlupf ausfindig gemacht wird. Dort wurden auch die dämonischen Schrecken der Belzorash auf Dere herabbeschworen, um die todbringende Seuche zu verbreiten. Jedoch konnten die Beschwörer die Dämonen auf Dauer nicht beherrschen und so floh ein Großteil der Geheimbündler, während die, welche zurückblieben, ganz und gar der fauligen Monarchin des ewigen Siechtums verfallen sind und alles tun, um die Macht der Erzdämonin zu vergrößern. Hier könnte ein entscheidender Schlag gegen die Seuche gelingen, zumindest der dämonischen Verbreitung des roten Todes könnte hier Einhalt geboten werden, aber sind die Helden dieser Herausforderung gewachsen?

### Vorbemerkungen

Das Abenteuer sollten von solchen Helden bestritten werden die bereits mit den Machenschaften der Fraternitas in „Unter dem Adlerbanner“ in Berührung gekommen sind, da es direkt an die Ereignisse des ersten teils der Aarensteinkampagne anschließt. Wichtig ist, dass sich unter den Helden, aufgrund der magischen Ereignisse und Fähnrisse ein erfahrener Magier befindet, weiter Magiebegabte sind auch nicht fehl am Platz. Dazu sollte noch eine gewisse Kampfkraft vorhanden und geweihte Unterstützung würde den Widerstand gegen die dämonischen Gegner auch erleichtern (Hier wäre natürlich ein Rondrageweiheter oder vielleicht sogar Golgarith die beste Besetzung, da diese Charaktere Kampfkraft und göttlichen Beistand bewirken). Für die Erste Episode bietet sich wie schon in **Unter dem Adlerbanner** durchaus auch ein nicht all zu gesetzestreuer Held an, welchem der Kontakt mit der Unterwelt bestimmt leichter

von der Hand geht (Paradebeispiel hierfür wäre natürlich eine horasische Einbrecherin, Hochstaplerin oder Streunerin). Als Spielhilfe ist natürlich die Box: **Fürsten, Händler, Intriganten** extrem hilfreich und genauso gut einsetzbar ist hier der Band **Tempel, Türme & Tavernen**, welcher das Improvisieren jeglicher Gebäude in einer Großstadt doch sehr erleichtert und durch schöne Zeichnungen und Pläne der Stimmung zuträglich ist. Generell habe ich darauf verzichtet genaue Werte für Meisterpersonen und Probenzuschläge anzugeben, da ich nichts von solchen Angaben halte, denn der Meister sollte die Werte und Zuschläge selber für seine Gruppe anpassen. Eine festgelegte, erfahrene Meuchlerin, welche durchaus eine Gefahr darstellen soll, kann sich wahrscheinlich recht problematisch im Kampf für eine Hochstaplerin darstellen, ob dies dann noch bei einer Amazone zutrifft, ist fraglich.

## Episode I: „Hacketau!“

### Vinsalt

Als Schauplatz der ersten Episode des Abenteuers dient die Kaiserstadt Vinsalt. Vorherrschend ist hier im Vergleich zum zweiten Teil des Szenarios der Weltstadtflair des lieblichen Feldes. Hier befindet man sich auf dem Höhepunkt aventurischer Leistungen, sei es in wissenschaftlicher, handwerklicher, kultureller und gesellschaftlicher Hinsicht (Unabdingbar für die ausführliche Darstellung der Stadt ist die Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten/ Das Reich des Horas** S. 70ff.).

#### Exkurs: Vinsalt

*Einwohner:* 30.540 (mit Alt-Bosparan)

*Adelsfamilien:* v. Farsid-Vinsalt, v. Yaquiria-Illstan, v. Radoleth-Sibur, Firdayon di Baliiri, v. Vinsalt-Geremoni-Schelf, d'Auspizzi-Firdayon, v. Firdayon-Schelf, di Striazirro-Firdayon, della Tegalliani v. Auspizzi-Agendayo, v. Urbasi-Agendayo, d'Auspizzi, di Striazirro, ya Vardeen, Aralzin v. Yaquiria-Illstan-Bethana, v. Andima

*Garnisonen:* I. und II. Horaskaiserliches Elitgarderegiment „Horas' Erste" und „Kaiserstolz", Horaskaiserliches Elitereiterregiment „Baliiri", K.u.K. Vinsalter Garderegiment „König Khadan", 5 Banner der „Vinsalter Pikeniere", Kaiserliches Leib-Eliteregiment „Horasgarde", 1 Banner Holdaner Ehrenreiter „Prinz Sirlan", 50 Gardisten der Palastwache, 20 Ardariten auf dem Tempelberg, 30 weitere Tempelwachen, 50 Stadtbüttel

*Tempel:* Tempel aller Zwölfgötter, davon Phex und Travia zweimal, Tempel des Horas und des Nandus; Schreine vieler weiterer Halbgötter und Heiliger

Dort wo einst das legendäre Bosparan lag, wurde 569 BF. unter Rohal der Wiederaufbau einer Stadt begonnen, welche den Namen Vinsalt tragen sollte. Direkt am Yaquir gelegen, wurde die Stadt auf zwei Hügeln errichtet. Auch heute besteht die Metropole noch aus zwei Teilen, dem ummauerten Vinsalt und dem am südlichen Yaquirufer gelegenen Alt-Bosparan. In der Nordstadt befinden sich kulturell wichtige Einrichtungen, wie Krieger- und Magierakademie, Oper und Freilichtbühne, die großen Handleshäuser und die beeindruckenden Wassertürme, welche der Stadt auch den Beinamen „Stadt der hundert Türme" einbrachten. Dazu residiert hier auch die Kaiserin in einer gar prächtigen Palastanlage, die weitere wichtige staatliche Einrichtungen beinhaltet. Im Gegensatz dazu befinden sich in Alt-Bosparan eher die Armenviertel und weniger betuchten Bürger.

#### Warum Vinsalt?

Hier stellt sich zunächst die Frage warum die Helden gerade nach Vinsalt aufgebrochen sind. So ihre Helden das Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** von Niels Gaul erfolgreich bestritten haben, endete dieses mit einer ausgelassenen Feier zur Errettung des Prinzen Timor bei Herzog Eolan zu Methumis. Dieser hatte zuvor den Aufstand durch den Bettelmönch Fra Prainor Sferza im Rondramond niedergeschlagen. Die Helden wurden zum Mündel des Herzogs ernannt und in den Stand eines Ritters des Ordens vom Goldenen Adler erhoben.

#### Staats-Orden des Goldenen Adlers

Hierbei gerät das Abenteuer in Widerspruch zu den offiziellen liebheldischen Publikationen, da dieser Orden in „Fürsten, Händler, Intriganten / S.35“ als horasische Beamtenschaft dargestellt wird und den Rang Ritter nicht führt. Um hier die aventurische Stimmigkeit zu erhalten, sei darauf verwiesen, dass es innerhalb des Ordens durchaus Exekutivorgane in Form der Inspektoren und Commissare gibt und so könnte man den Titel „Ritter“ einfach in „Inspector Extraordinarius (Ehreninspector oder Inspector für besondere Angelegenheiten) umwandeln, wobei diesem Rang keine monatliche Besoldung gewährt wird, sondern auftragspezifische Zahlungen geleistet werden.

Hier gibt es nun einige Varianten die Helden nach Vinsalt zu drängen. Einerseits könnte der Prozess gegen den Verräter Dom Phrenos in Vinsalt stattfinden und die Vollstreckung des Todesurteils auch dort, statt in Aldyramon. Andererseits sind die Helden sicherlich scharf auf das Kopfgeld von 1.250 Dukaten, welches auf die Ergreifung Dom Phrenos ausgesetzt war. Dieses Kopfgeld wird allerdings sicherlich nicht der Herzog von Methumis oder Comto Ravendoza mal eben so vorstrecken, sondern es ist mit einer beglaubigten Festnahmeurkunde, welche Ravendoza natürlich nach Übernahme des Gefangenen ausstellt, beim Direktorium für Reichsangelegenheiten in der Palastanlage in Vinsalt einzufordern. Des Weiteren sollen die neuernannten Inspektoren auch im Ordenshaus des Goldenen Adlers in Vinsalt vorstellig werden, um einerseits entsprechend eingekleidet und andererseits in Rechte und Pflichten unterwiesen zu werden. So werden die Helden herzlich von Herzog Eolan und seiner Familie verabschiedet, wobei adlige es sich nicht nehmen lässt den tapferen Streitern ein Empfehlungsschreiben als Mündel seiner herzoglichen Durchlaucht mitzugeben. Welches seinen Worten nach in Vinsalt durchaus in der Lage ist Tor und Wege zu eröffnen.

### **Vinsalt im Boronmond**

„Ein milder Wind treibt den Geruch der Großstadt zu euch rüber, als ihr langsam auf das Bosparaner Tor zutrabt. Selbst im Boronmond ist das Wetter hier im Lieblichen Feld recht angenehm, gar göttlich, wenn man an die jetzigen Temperaturen in den nördlicheren Gefilden denkt. Heute ist das Gedränge vor dem Tor besonders groß, da Vinsalt dieser Tage viele Gäste zu beherbergen hat. Auffällig an den Reisenden ist die Grüppchenbildung, welche durch ähnliche Gewandung und farbige Bänder an Armen und um den Hals unterstrichen wird. Einige tragen sogar größere Fahnen bei sich, welche allerdings keine Armee-standarten darstellen, sondern klingende Namen wie „Adler Grangor“ oder „Siegreich Silas“ im Wappen führen. Ganz eindeutig Immanfans.

Das Klima in Vinsalt ist vergleichbar in irdischen Maßstäben mit Florenz und dort ist es selbst im November noch recht erträglich. Harte Winter kennt man hier nicht. Dieser Tage ist viel los in Vinsalt, denn es wird der erste Amene-Horas-Pokal zwischen den Mannschaften des Horasiats ausgespielt. Der Pokal wurde als Gegenpol zum mittelreichischen Kaiser-Reto-Kelch und dort nehmen ausschließlich die erfolgreichsten Mannschaften aus den Städten des Lieblichen Feldes teil. Dieses Jahr dabei sind die Adler von *Grangor*, *Vinsalter* Drachen, *Drólvipern*, Fäuste von Bosparan, *Siegreich Silas* und die *Kusliker* Kavaliere.

Es ist wohl als diplomatischer Schachzug der Horas zu bezeichnen, dieses Turnier gerade in dieser Zeit auszutragen, wo doch der Rote Tod große Teile des Südens verheert und Aufstände in den verschiedenen Herzogtümern das Reich bedrohen. Es soll den Bürgern ein Einheitsgefühl gegeben werden und lokale Rivalitäten können hier auch im Immanstadion anstatt auf dem Schlachtfeld ausgetragen werden.

Die Gardisten habe an den Toren und innerhalb der Stadt viel zu tun, da die Immanfans in ihrer Euphorie auch öfters mal, wie ihre Idole, die Fäuste sprechen lassen. Am Bosparaner Tor werden die Helden recht schnell weiter gewunken, sobald man ihrer Stellung als Ordensmitglieder ansichtig wird, wobei sich die Mitglieder für ihre Kameraden verbürgen, welche nicht dem Orden angehören.

Eine Unterkunft zu finden ist fast aussichtslos, da die Immanfans aus allen Schichten bereits die vielen Übernachtungsmöglichkeiten fest in der Hand haben. Sie können die Helden ruhig durch die Großstadt scheuchen um nicht die Nacht auf der Straße verbringen zu müssen. Die Straßen werden teilweise von den verschiedenen Fanggruppen genutzt, um dem Volkssport Straßenimman nachzugehen. Reiten durch die überfüllten Strassen ist schon ein Abenteuer für sich. Letztendlich sollten die Helden bei ihrer Suche, unter Umständen auch mit dem Schreiben des Herzogs, erfolgreich sein. Mit dem Schreiben des Herzogs gestaltet sich die Zimmersuche natürlich weitaus einfacher, da sich jeder Hotelier oder Pensionsbesitzer gezwungen sieht Platz für die hohen Herrschaften zu finden oder zu schaffen. So kann es durchaus sein, dass bereits rechtmäßige Gäste für die Helden ihre Zimmer räumen müssen. Dies kann bei einer Baroness vielleicht noch mit ein paar unhöflichen Flüchen recht glimpflich ablaufen, bei einigen Anhänger der Fäuste Bosparans durchaus zu einer gepflegten Schlägerei führen.

### **Vinsalt, Vinsalt**

Was die Helden in einer solchen Metropole wohl alles machen wollen und können würde wohl den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Die Einkaufsmöglichkeiten hier sind einfach immens und wohl nur Gareth und Khunchom können hier mithalten. Natürlich werden an jeder Ecke Karten für die Spiele angeboten und vielleicht werden aus ihren Helden noch wahre Immanfans.

### **Exkurs: Imman**

Obwohl Imman - das schnellste Mannschaftsspiel Deres - ein hartes Spiel ist, sind wirklich schwere Verletzungen eher selten. Imman wird auf einem rechteckigen Platz, der grasbewachsen sein sollte, aber auch mit Sand aufgefüllt sein kann, oder gepflastert, gespielt, der an der langen Seite etwa 140 Schritt (erlaubt sind Maße von 100 bis 150 Schritt), an der kurzen Seite etwa 80 Schritt (50-100) misst. Jedoch muss eine Seite erkennbar länger sein als die andere. In der Mitte der kurzen Seiten steht jeweils ein Tor. Das Tor wird von zwei Balken im Abstand von drei Schritt begrenzt, in eineinhalb Schritt Höhe ist eine Querlatte angebracht, so dass die Tore "H"-förmig sind. Nicht so im Kosch, wo die Latte nur einen Schritt über dem Boden hängt. Die Latten dürfen zwischen vier Fingern und einem Spann dick sein.

Jede Mannschaft bietet 15 Spieler auf, die traditionell wie folgt aufgestellt sind: Ein Tormann, drei Bremser (links außen, Mitte und rechts außen), drei Halbbremser, zwei Mittfelder, drei Halbstürmer und drei Stürmer. Die Spieler tragen Hemden in den Mannschaftsfarben. Beide Parteien müssen unterschiedliche Farben tragen, haben sie dieselben Farben, muss die auswärtige Fünfzehn andere tragen. Der Feldrichter trägt eine weiße Toga, das ist aber nicht verbindlich und von Region zu Region unterschiedlich. Eine Mannschaft darf zu den 15 Spielern noch einmal so viele Ersatzspieler aufstellen, die jederzeit während einer Spielunterbrechung eingewechselt werden können. Dementsprechend darf man auch jederzeit Spieler auswechseln, es dürfen aber niemals mehr als 15 Spieler je Mannschaft auf dem Platz sein. Weniger durchaus, zählt eine Mannschaft aber nur noch sieben Spieler, darf sie aufgeben. Der Sieg wird dann, egal wie es zu diesem Zeitpunkt steht, dem Gegner zugesprochen. Wurde ein Spieler einmal ausgewechselt, darf er zu einem späteren Zeitpunkt nicht wieder eingewechselt werden.

Die Spieler versuchen mit einem Schläger aus Eschenholz einen Korkball in das gegnerische Tor zu befördern. Andere Materialien sind unter Umständen erlaubt, müssen aber vor dem Spiel vom Feldrichter geprüft werden. Erkennt er erst während des Spiels unerlaubte Utensilien, darf er den Spieler, der diese verwendet, des Feldes verweisen. Im Imman gibt es zwei Arten zu Punkten: ein Tor oder einen Punkt. Ein Punkt wird erzielt, wenn der Kork über die gegnerische Auslinie, zwischen die Pfosten und über die Querlatte befördert wird, ein Tor oder "Dreier" wird erzielt, wenn der Kork unterhalb der Querlatte zwischen die Pfosten über die Auslinie des Gegners befördert wird, und zählt dementsprechend drei Punkte. Punkte zählen nur, wenn sie mit dem Schläger erzielt werden, nicht aber mit der Hand oder dem Fuß. Punkte mit dem Kopf oder jedem anderen Körperteil sind erlaubt. Wenn ein Abwehrspieler den Kork in das eigene Gestänge befördert, zählt es für die gegnerische Fünfzehn, auch wenn er den Kork mit Hand

oder Fuß gespielt hat. Wann ein Treffer zählt oder nicht, entscheidet der Feldrichter. Bei wichtigen Spielen können ihm auch Helfer zur Seite gestellt werden, an jedem Gestänge einer, die eine grüne Fahne heben, wenn ein Dreier erzielt wurde, eine weiße Fahne heben, wenn ein Einer erzielt wurde, oder eine rote Fahne heben, wenn der erzielte Treffer aus diversen Gründen ungültig ist.

Der Korkball darf mit dem Schläger auf dem Boden oder in der Luft geschlagen werden, man darf auch mit dem Schläger nach dem Ball werfen, um ihn zum Beispiel zu stoppen oder in der Flugrichtung zu ändern. Außerdem ist es erlaubt, einen im Flug befindlichen Ball mit der Hand oder dem Oberkörper abzustoppen, so dass er zu Boden fällt. Wenn ein Spieler den Kork regelwidrig vom Boden aufnimmt, bekommt der Gegner einen Freischlag von der Stelle des Vergehens. Um einen Pass zu spielen, darf der Spieler die Hände benutzen (um den Kork "abzulenken"), den Fuß (Schuss), oder natürlich den Schläger. Werfen oder tragen des Korks mit der Hand ist verboten, und wird ebenso mit einem Freischlag für die gegnerische Mannschaft geahndet. Ausnahme bilden hier die Torleute, die deshalb für den Feldrichter erkennbar sein müssen (z.B. anhand einer anderen Farbe des Haarbandes). Sie dürfen den Ball auch fangen, müssen ihn aber dann unverzüglich wieder wegwerfen- oder schlagen.

Ein Imman-Spiel dauert zwei Stunden. Nach einer Stunde gibt es eine Halbzeitpause, es werden die Seiten gewechselt und den Spielern eine kurze, maximal viertelstündige, Pause gegönnt. Gab es weit-schweifende Unterbrechungen, darf der Feldrichter nach eigenem Ermessen diese Zeit verlängern, jedoch maximal um eine Viertelstunde. Die Mannschaft, die nach Ablauf dieser Spielzeit die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Haben beide Mannschaften gleich viele Punkte, so wird, um den Sieger zu ermitteln, so lange weitergespielt, bis das nächste, das "Goldene" Tor fällt. Dabei ist es einerlei, ob es ein Einer oder ein Dreier ist. Dauert ein Spiel über die Maßen lange, kann es auch am nachfolgenden Tag fortgesetzt werden.

Ein Bremser darf einen angreifenden Stürmer mit einer "Schulter-an-Schulter"-Attacke bremsen. Dabei drückt der Bremser seine Schulter so an die des Angreifers, dass dieser aus dem Tritt kommt und das Gleichgewicht verliert. Er darf aber weder Hüfte noch Ellbogen einsetzen, und ein Fuß muss bei der Attacke stets den Boden berühren. Wenn zwei Spieler nach dem freien Kork rennen, darf jeder den anderen auch mit der Schulter wegschieben, um den Kork für seine Mannschaft zu erobern.

Angeschliffene und/oder dornenbewährte Schläger sind verboten, außer dem Schläger dürfen keine Gegenstände mit auf das Feld genommen werden. Regelwidrigkeiten sind unterdes tätliche Angriffe gegen den Feldrichter, tätliche Angriffe gegen Zuschauer, Doppelesche, große Sense, Fausthiebe, Doppelramme, Fußtritte, Fersentritt, (einfache) Esche, Sense, Ramme, Schlagen mit der Keule, Festhalten, Zerren, Spucken, Meckern, Sand werfen oder Grimassen schneiden. Der Einsatz von Magie ist für alle Beteiligten verboten, ferner darf keine Mannschaft Magiebegabte aufnehmen, es sei denn, sie besitzen eine Sondergenehmigung und werden vor dem Spiel dem Feldrichter gemeldet. Eine Regelwidrigkeit wird vom Feldrichter allein erkannt, ertönt sein Signal, wird das Spiel unterbrochen, eventuell eine Strafe verhängt und/oder verletzte Spieler behandelt. Unterbrechungen gibt es sonst nur bei Raufereien abseits des Spielgeschehens und Verletzungen ohne Einwirkung eines Gegenspielers (z.B. durch Zuschauer). Anschließend setzt die benachteiligte Mannschaft, bzw. diejenige, die im Ballbesitz war, das Spiel mit einem Freischlag fort. Dabei müssen alle gegnerischen Spieler mindesten drei Schritt vom Ball entfernt stehen, ist die Tötlichkeit näher als drei Schritt vom Tor geschehen, auf der Torlinie.

Kein Spieler darf seinen Gegner am Trikot zerren, egal ob es beim Rennen um den Ball, bei einer Attacke oder während Ruhephasen im Spiel ist. Der Feldrichter spricht eine Verwarnung aus, oder schließt den Spieler gleich vom Spiel aus. Gleichsam einen Freischlag gibt es, wenn ein Spieler einen anderen mit den Händen schubst, während er ihm hinterherläuft, ihn attackiert, oder wenn der eine Spieler vor dem anderen steht um einen Pass zu bekommen, und der hintere ihn schubst, um einen bessere Position zu bekommen. Wenn ein Spieler irgendwen auf dem Feld tritt oder schlägt, muss er sofort vom Feldrichter des Feldes verwiesen werden. Er erhält mindestens eine Sperre für zwei Spiele.

Ein Spieler, der den Ball als letztes berührt bevor er über die Auslinie geht wird dadurch bestraft, dass die andere Mannschaft an der Stelle, an der der Ball die Linie überschritten hat, einen Freischlag erhält. Dasselbe gilt, wenn ein angreifender Spieler den Ball über die Torauslinie befördert. Dann darf der gegnerische Tormann den Ball ins Spiel zurückbringen. Wird ein Einer oder ein Dreier erzielt, gibt es wie zu Beginn jeder Halbzeit einen Anstoß der beiden Kapitäne am Mittelpunkt.

Eine Variante ist das Straßenimman, dem dieselben Regeln zu Grunde liegen, jedoch bestehen eine Mannschaften nur noch aus fünf Spielern und maximal ebenso vielen Auswechselspielern. Das Spielfeld wird entsprechend auf ein Drittel der normalen Größe verkleinert. Hierbei muss die Feldgarde natürlich nicht sechs Mann stark sein. Einer gibt es nicht, weshalb ein Tor auch keine Querlatte haben muss. Wird der Ball zwischen den beiden Stangen untergebracht, zählt der Treffer auf jeden Fall drei Punkte. Die beiden Tore umgibt jeweils ein sogenannter "Strafraum". Wird darin ein angreifender Spieler regelwidrig attackiert, gibt es statt Freischlag einen sogenannten "Strafstoß", dem sich nur der Tormann (auf der Torlinie) gegenüber stellen darf.

Weitere interessante Details zum aventurischen Volkssport findet ihr auf der Internetseite

[www.imman.de](http://www.imman.de)

von welcher wir freundlicherweise diese ausführlichen Materialien erhalten haben.

Im folgenden sollen einige mögliche oder wichtige Ereignisse während des Aufenthalts in der Kaiserstadt angesprochen werden.

### **„Die Kaiserin ist nicht zu sprechen!“**

Sollten Helden aus der Gezeichnetengruppe an diesem Abenteuer teilnehmen, so werden sie wahrscheinlich auf eine Audienz bei der Kaiserin pochen. Hierbei ist zu beachten, dass es überall im Reich momentan größte Probleme zu bewältigen gilt und so kann den Helden erst wieder ein freier Termin für den Ingerimmond versprochen werden – ein herber Rückschlag für die Mission der Gezeichneten. Allerdings insgeheim um so besser, da es dann einen Grund gibt bis **Shafirs Schwur** im Horasiat zu verweilen und der Name den sich die Helden bis dahin gemacht haben, wird das Ganze noch erleichtern. Sollten sie trotzdem eine Audienz bei der Horas ausspielen, so sei hier das Diplomatiekapitel des Borbarad-Projektes empfohlen.

Evtl. verirrt sich die Gruppe auch in die Gefilde der Palastanlage, um hier ihr versprochenes Kopfgeld für Dom Phrenos abzuholen. Die Helden werden dann jedoch zumindest auf den übernächsten Tag vertröstet, da man die Wahrheit ihrer Angaben, obwohl der vorliegenden Urkunde, doch genauestens überprüfen muss. Als Entschädigung für die Wartezeit schenkt man ihnen schon einmal heißbegehrte Karten für ein Immanspiel am nächsten Tag zwischen den Vinsalter Drachen und den Kusliker Kavalieren.

### **Beim Staatsorden des Goldenen Adlers**

Helden die bereits Mitglieder des Ordens nach **Unter dem Adlerbanner** geworden sind, wollen sicherlich ihrem Befehl nachkommen und bei der Staats-Procuratur vorstellig werden. Dort werden sie zur Meldung bei Commissar Nicolo di Gerrano befohlen (Etikettenkenntnisse sind hierbei nicht fehl am Platz, denn der erste Eindruck zählt). Dieser erklärt den neuen Ehrenmitgliedern Ziele und Organisation des Ordens und schwört sie noch einmal innig darauf ein sich mit besten Kräften für den Staat und die Horas einzusetzen. Danach werden die Helden vom Zeugwart abgeholt welcher sie mit der entsprechenden Ordentracht in zweifacher Ausführung einkleidet und dazu noch Gelegenheit gibt, sich aus der Waffenkammer der Procuratur einen Dolch und einen Degen oder Rapier oder Florett mit Adlerkopf auszusuchen. Letztendlich schenkt er den neuen Mitgliedern noch übrige (Anzahl der Helden), heißbegehrte

Karten für ein Immanspiel am nächsten Tag zwischen den Vinsalter Drachen und Kusliker Kavalieren (Falls diese nicht schon im Besitz der Karten sind). Der Orden wird ausführlich aus S. 35-37 **Fürsten, Händler, Intriganten** beschrieben.

### Logen und Salonbesuche

Natürlich bieten sich gerade in Vinsalt etliche Szenarien um Logenmitglieder oder das ausschweifende Leben in den Salons der Stadt. Ein, gerade für noch unbekannte Helden interessante Loge wäre die Gemeinschaft der Freunde des Aves (**Fürsten, Händler, Intriganten** S. 87), da hier weitgereiste Recken gerne gesehen sind und man ihren Vorträgen lauscht. Im Gegenzug könnte man hier Kontakte zu einflussreichen Mitgliedern aufbauen. Auch ein gemeinsamer Besuch eines Immanspiels zum Gespräch unter vier Augen wäre möglich.

### Fliegende Fäuste

„Gerade schlendert ihr wieder nach eurer letzten Erledigung durch die überfüllten Strassen der Kaiserstadt. Der Geruch frischen Maisbrotes vermischt sich mit dem von gut gebratenem Hühnchen. Dort drüben an der Ecke hat sich eine große Menschenschlange an einem der vielen Händlerstände gebildet, wo sich wohl ein Bäcker und Metzger zusammen getan haben und ihre eigene neue Spezialität verkaufen – gebratenes Huhn in frischem Maisbrot. Euch läuft das Wasser im Munde zusammen und hungrig seid ihr auch schon seit längerer Zeit. Ja die Wege in Vinsalt sind anstrengend und weit. So bietet sich doch eine kleine Stärkung an - oder?“

Ihr werdet in euren Gedanken rüde unterbrochen. Aus einer der Gassen nähert sich laut grölend eine Gruppe junger Männer, welche allesamt durch rote und gelbe Bänder ihre Zusammengehörigkeit signalisieren. „Rooot Gelb! Gelb Rooooooot! Wir saufen bis zum Tod!“ (Fanhymne aus Silas) Schallt es zu euch rüber und nicht schon das der laute Gesang der Angetrunkenen die anderen Städter zur Seite weichen lässt, nein nun beginnt die Horde wahllos einige Körbe herumzutreten und weiter hinten kracht der erste Marktstand unter den Hieben der Immanfans zusammen. Wer sich der aufgebrachten Meute in den Weg stellt wird ohne Unterlass niedergeprügelt. Es scheint, als wäre Silas im heutigen Spiel nicht so siegreich gewesen, wie es der Name der Mannschaft verspricht.“

Wollten sie ihren Spielern schon immer darauf Antwort geben, warum es sich lohnt bei DSA4 zu den bestimmten Nahkampffähigkeiten auch noch in einige Specials, wie Beinfeger, Auspendeln usw. zu investieren? Hier ist die Möglichkeit! Oder werden die „Helden“ zusehen, wie einige nette Stadtmütterchen zusammengeschlagen werden und sich dann aus dem Staub machen? Diese Szene dient einmal mehr zur Auflockerung des städtischen Rollenspiels. Sie kann natürlich optional verwendet werden und man sollte die Helden auch nicht zu sehr schaffen. Auf genaue Werte der Schläger sei hier verzichtet, da es darum geht den Helden eine nicht all zu ernste lustige Schlägerei zu präsentieren und man sollte sich an den Stärken der eigenen Gruppe orientieren. Spätestens wenn die Helden ihren Mut bewiesen haben und der Überzahl zu unterliegen drohen, greift die Stadtgarde mit ins Geschehen ein und letztendlich ist den Helden sogar der Applaus der umstehenden Vinsalter gewiss, sobald die Rowdys abgeführt werden. Die Gardeweiblin Jatane Ager lässt sich auch nicht lumpen und spendiert den Helden ein paar heißbegehrte Immankarten für das Spiel am morgigen Tag (Hatten wir das nicht schon?)

### Exkurs: Meine Helden/-innen sind Warmduscher und hassen Imman!

Wie sie wahrscheinlich erkannt haben, versucht der Autor dieses Abenteuers ihre Heldengruppe auf Biegen und Brechen ins Vinsalter Immanstadion zu bekommen, denn leider soll es dort auch zu einer wichtigen nervenaufreibenden Szene kommen, an welcher sicherlich auch nicht immanbegeisterte Spieler teilnehmen möchten. Hier könnten sich einige Probleme ergeben:

1. „Ich bin in Silas geboren und bin natürlich Fan von Siegreich Silas. Die Drachen und Kavaliere gehen mir am A\* vorbei- ääh interessieren mich nicht. Root Gelb Gelb Roooot!“

= Kein Problem, ändern sie das ausstehende Spiel und evtl. auch die Szene **Fliegende Fäuste**.

2. „Imman geht meinem Helden am – interessiert meinen Helden nicht im geringsten!“

= Ein etwas größeres Problem, wenn die gesamte Gruppe diese Meinung teilt. Na ja wenn der Prophet nicht zum Berg blablabla... . Ihr Held möchte etwas schwer zu besorgendes Kaufen (Ein Buch für Magier, eine persönliche Waffe, eine Balestra usw. ) – warum gesteht der Händler nicht ein, dass er Immanfan ist und mit dem Helden zum Spiel möchte oder die Übergabe dort stattfindet. Große Menschenmassen sind halt anonym.

Auf jeden Fall sollte es ihnen zumindest bei einem Helden irgendwie gelingen ihn ins Stadion zu locken. Im Notfall müssen die Helden halt nur vom Hörensagen von den schrecklichen Ereignissen im Stadion erfahren.

### „Aus! Aus! Das Spiel ist aus!“

„Lange hat es gedauert, bis ihr euch durch die menschenüberfüllten Gänge und Treppen des Immanstadions zu euren Sitzplätze auf der Gegentribüne gedrängt habt. Das Stadion, welches mitten auf einer größeren Insel im Sumpfland nahe Altbosparans liegt wurde in den letzten Monden vor dem Turnier unter erheblichem Aufwand ausgebessert und ausgebaut und man munkelt, dass u.a. größere Summen direkt aus der Staatskasse an die Verantwortlichen geflossen sind. Jetzt nach dem Ausbau können durchaus bis zu 14.000 Menschen den Veranstaltungen beiwohnen und heute ist das Stadion natürlich restlos Ausverkauft, denn das auszutragende Spiel ist in Brisanz kaum zu übertreffen. Hier treffen die Kusliker Kavaliere im 2. Halbfinalspiel um den Amene Horas Pokal auf die Vinsalter Drachen. Allein die politische Konkurrenz zwischen den beiden Städten lässt Freundschaftsspiele zwischen den beiden Mannschaften kaum zu und die Kusliker haben mit dem diesjährigen Gewinn der Aventurischen Meisterschaft wieder etwas Nationalstolz zurück in die Metropole gebracht und sind natürlich Favorit in diesem Spiel. Allerdings treffen sie wohl heute schon auf ihren größten Konkurrenten um den Pokal – die Vinsalter Drachen. Die Vinsalter sind zwar schon im Viertelfinale der Aventurischen Meisterschaft gescheitert, jedoch beeindruckten sie den Immankundigen danach mit der Neuverpflichtung dreier Topspieler aus Thorwal. Dieser Transfer war nicht nur immanintern umstritten sondern letztendlich erhofften sich die Botschafter des Horasiats in Thorwal eine Verbesserung der außenpolitischen Beziehungen. Es ist wohl kaum verwunderlich, dass man heute von einem vorgezogenen Finale spricht.“

Waffen sind innerhalb des Stadions nicht erlaubt und müssen am Eingang abgegeben werden. Hier gilt jedoch das übliche, so darf der Krieger von Stand seinen Zierdolch bei sich führen darf und auch der ehrbaren Magistra wird man nicht den Stab wegnehmen.

Schildern sie den Spielern die fantastische Stimmung des riesigen Immanstadion. Zwischen den Reihen verkaufen einige Händler Süßigkeiten an die Zuschauer und Gardisten wachen an den Treppen, dass es nicht zu Ausschreitungen zwischen den verschiedenen Fangruppen kommt. Auf der gegenüberliegenden Seite zu den Sitzplätzen der Helden, befinden sich oberhalb die Ehrenlogen, in welchen sich der Hochadel und dessen Anhang niedergelassen hat und von ständig umhereilenden Dienern versorgt werden. Die größte Loge in der Mitte gehört der Kaiserin selbst, welche es sich nicht nehmen lassen hat, bei diesem Spiel selbst anwesend zu sein und feierlich durch das Winken mit einem Tuch und dem darauf folgenden Fanfarensignal das Spiel eröffnet. In weiteren Logen anwesend sind, der den Helden wahrscheinlich bekannte Hakaan von Firdayon Bethana, nebst Abelmir von Marvinko, dazu Hesindiane von Bethana-Aralzil, als Fan der Adler von Grangor natürlich Herzog Cusimo von Garlischgrötz, welcher den Gegner seiner Mannschaft im Finale sehen will; Prinz Timor zu Methumis (Hier hätten vielleicht sogar die

Helden die Möglichkeit einen Platz in den luxuriösen Logen zu erhalten, wenn es ihnen gelingt bis zum wohlbekannten Prinzen vorzudringen), Isidia von Terubis-Weilenschein, Marchese Praionor di Balligur. Dazu gibt es noch eine Loge, in welcher die Botschafter der anderen Reiche verweilen, darunter Arela Weißblatt, Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina und Granduco Jucco d'Alentiono-Fyrdayon. Natürlich haben sich diese einflussreichen Personen durchaus auch einige Gäste mitgenommen und hier sei es nun freigestellt weitere Persönlichkeiten aufzuführen. Im Umfeld der Helden ist eher die gehobene Mittelschicht zu finden, da das niedere Volk (Größtenteils die wirklichen Immanfans) mit ihren finanziellen Möglichkeiten nur Plätze in der Süd- und Gegenkurve ergatterten konnten, wobei die Karten nur als Kurvenkarte verkauft wurden, damit die Gardisten im Eingangsbereich, die Fans der verschiedenen Mannschaften durch Zuteilung in unterschiedlichen Kurven unterbringen konnten. Bei den Helden selbst halten sich rechts eine Gruppe Thorwaler „Touristen“ auf, welche intensiv über die Mannschaften diskutieren und auch kein Blatt vor den Mund nehmen, hinter ihnen eine gutaussehende anscheinend tulamydische Dame mit ihrem persönlichem Diener, welche von einem bornländischen Kaufmann begleitet wird, welcher durch unzählige Komplimente versucht die Dame für sich zu gewinnen, während sie eher gelangweilt wirkt. Vor den Helden sitzt ein grangorer Manufakturbesitzer, welcher mit einem seiner Kapitäne das Spiel anschaut und über die Chancen der Adler Grangor gegen den Sieger dieses Spiels debattiert.

Irgendwann dann beginnt nach dem mit Applaus gesäumten Einzug der Mannschaften mit dem oben genannten Ritual das Spiel.

„Das Spiel begann zunächst äußerst verhalten und beide Teams legten viel Wert auf die Defensivarbeit aber nach einem glücklichen Sololauf des Kusliker Yulio gingen die Kavalier mit einem Punkt in Führung. Daraufhin wurde das Spiel härter und nach einigen rüden Fouls mussten 2 Kusliker und ein Spieler der Drachen von Feld getragen werden. Dies führte aber auch dazu, dass den Kavalieren ein Strafstoß zugesprochen wurde und wiederum Yulio diesen mit einem Tor zum 4:0 verwandelte. Zur Halbzeit sah es eigentlich schon sehr schlecht für die Drachen aus, aber irgendwie kamen sie wie verwandelt zurück auf den Platz. Jessaria konnte mit einem Weitschuss über die Latte den Vorsprung der Kavalier um einen Punkt verringern, woraufhin nach einem Doppelpass zwischen Pierto und Valtica, letztere ein Tor erzielt und ausgleicht. Nun steht das Spiel fast auf der Kippe.“

Nun erlauben sie den eigentlich abgelenkten Helden eine um 11 erscherte Sinnesschärfe Probe!

Gelingt diese, kann der betreffende Held mitbekommen, dass einer der Süßwarenverkäufer, gut 20 Schritt entfernt an einer Treppe hastig seinen Bauchladen ablegt und das Stadion durch einen der Gänge verlässt. Er kann sich mit einigen Geschicklichkeitsproben (Klettern über die anderen Zuschauer) zu diesem Bauchladen bewegen, um folgendes festzustellen. Sie sollten eigentlich auch nur den Helden diese Aktion zugestehen, welche den Vorgang beobachten, die anderen sind einfach so sehr von Spiel gefesselt, dass sie kein Interesse an solch einer Lappalie haben.

„Der Bauchladen besteht aus einer einfachen Holzkiste mit Ledergurten, welche mit einem Klappdeckel versehen ist, um die Waren beim Transport zu schützen. Aus den Ritzen zwischen Deckel und Kiste tritt leichter Rauch!“

Entscheidet sich der Held nun schnell den Deckel zu öffnen entdeckt er, nachdem der leicht rußige Rauch verweht ist, eine mit einer Flüssigkeit gefüllte Glasskugel mit einem Loch in welches ein längerer Docht gesetzt wurde, welcher gut bis zur Hälfte heruntergebrannt ist.

Die Kugel ist ein Granatapfel, welcher wohl explodieren wird, sobald der Docht bis in die Flüssigkeit herabbrennt. Hier nun wieder die Gelegenheit Spieler- und Heldenwissen zu trennen. selbst wenn ihrem actionfilmverwöhnten Spieler die Funktion dieser kleinen Brandbombe einleuchtet, so sicherlich nicht dem Durchschnittsaventurier und so bedarf es schon einiger Wissensproben (Es sei denn man hat in

letzter Zeit in der kaiserlichen Armee gedient), um den Sinn der Apparatur zu erfassen und das Schlimmste zu verhindern.

Ganz gleich, ob die Entschärfung erfolgreich war, kommt es währenddessen fast zeitgleich zu folgendem.

„Wenig Sand befindet sich noch in der Sanduhr im Immanstadion zu Vinsalt, keiner wankt und die Zuschauer harren weiter aus. Wie könnten sie auch anders, denn ein solches Spiel sieht man nur alle paar Jahre, so ausgeglichen so packend. Bonnaro! Bonnara! Immer wieder dieser Bonnaro! Der linke Halbstürmer der Kusliker treibt den Kork wütend die Linie lang. Verliert ihn an Shefra! Die Vinsalterin flankt nach innen. Kopfball! Abgewehrt! Aus dem Hintergrund müsste Rhandozza schießen! RAHNDOSZA SCHIEßT! TOR TOR TOR TOR!!!! Tor für Vinsalt.

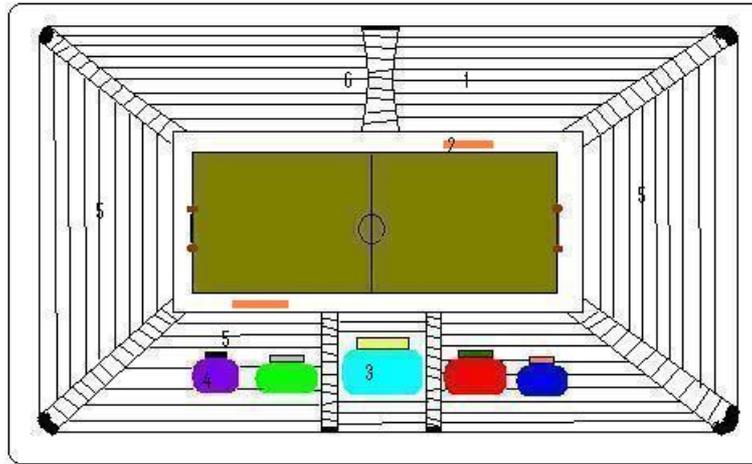
Die Mengen im Stadion sind außer sich vor Freude. Doch der Jubel paart sich bald mit mehrfachem lautem Krachen und den darauf folgenden Entsetzensschreien. Auf der Gegentribüne bei der Loge der Botschafter ist ein Feuer ausgebrochen und auch in der Nord- und Südkurve sind Feuer auszumachen. Plötzlich drängen euch die Massen entgegen. In der Panik ist sich jeder selbst der nächste und versucht so schnell wie möglich das Stadion zu verlassen.“

Falls die Helden den Granatapfel auf der Gegentribüne nicht entschärfen konnten ist auch hier ein Feuer ausgebrochen. Es geht drunter und drüber und nur mit einigen Körperbeherrschungsproben können die Helden verhindern niedergetrampelt zu werden, falls sie sich nicht selbst für eine Flucht entscheiden. An den Orten der Explosion gab es einige Tote und viele Verletzte, denen natürlich geholfen werden muss. Dazu kommt es noch zu folgendem Seltsamen Ereignis, von welchem zumindest ein Held Kenntnis nehmen sollte.

„Viele Menschen drücken sich schreiend an dir vorbei und nur knapp gelingt es dir dich gegen die Masse in Richtung der Verletzten zu bewegen ohne zu stürzen. Da fällt dir im Augenwinkel der grangorsche Kapitän auf, welcher noch kurz zuvor vor euch gesessen hatte und nun sich auch gegen die Menge in Richtung des Spielfeldes bewegt. Dabei schlägt er wild um sich und versucht unter allen Umständen sein Ziel zu erreichen.“

Verfolgt man den Kapitän, kann man mitbekommen, wie dieser auf das Spielfeld steigt und aus einem Sack unter einer Spielerbank eine Armbrust hervorholt und beginnt diese zu laden. Sein Ziel ist in selbstmörderischer Weise die Kaiserloge und die Horas selbst, falls dies ein Held nicht zu verhindern weiß. Der Kapitän wird bis zur Bewusstlosigkeit kämpfen, um seinen Auftrag durchzuführen. Danach ist er völlig desorientiert und kann sich an nichts erinnern, natürlich wird er dennoch von der Horasgarde festgenommen, welche im Notfall auch ein solch einfaches Attentat verhindern. Den Helden die noch im Stadion verweilen blüht ähnliches, auch wenn sie hilfreich eingegriffen haben, es sei den sie gehören offensichtlich zum Orden des Goldenen Adlers. Die Gardisten haben auf jeden Fall den Befehl jegliche Subjekte zu verhaften, derer sie im Stadion habhaft werden können. Verhaftete Helden werden mit weiteren Bürgern in Richtung Palastanlage zu den Gardegebäuden abgeführt. Dort werden sie zu Massen in großräumigen Zellen untergebracht und nach und nach von verschiedenen Gardehauptmännern verhört. Falls sich ein Held hierbei in seinen Aussagen besonders ungeschickt anstellt (Überredenprobe evtl.) wird sogar noch ein Magier zugezogen, welcher die Aussagen des entsprechenden Helden auf magischem Wege überprüft. Letztendlich sollten verhaftete Helden jedoch spätestens am Nachmittag des folgenden Tages wieder auf freiem Fuß sein.

### Vinsalter Immanstadiion



1 = Sitzplätze der Helden; 2 = Bank der Kusliker Kavaliere; 3 = Loge der Kaiserin; 4 = Loge des Botschafters zu Mirham; 5 = Granatäpfel; 6 = evtl. verhinderter Anschlag

### Hintergrund des Anschlags

Miath saba Seho (siehe Anhang) eine Schwester der Fraternitas Uthari hat sich im Auftrag Menchal ak Taren nach Vinsalt begeben, um auf der Spur des Kronsiegels zu bleiben, eigentlich sollte sie im Hintergrund agieren, aber die stolze Tulamydin sah hier ihre Möglichkeit, sich vor Menchal zu profilieren, auch wenn das ihren Auftrag bei weitem überschreitet. So hat sie mit den guten Verbindungen der Fraternitas und ausreichenden finanziellen Mitteln Sharina Brigonetti (siehe Anhang) angeheuert, welche mit ihrer Meuchlerbande den „ Schlitzern“ schon einige pikante Aufgaben übernommen hat. Die „Schlitzer“ halten sich nicht an die Regeln des Kartells und haben auch schon einige Aufträge für die Omerta übernommen. Über Sharinas Unterweltkontakte konnte man eine Handvoll Granatäpfel erlangen. Diese sollten allerdings nur der Ablenkung dienen, denn letztendlich sollte die Entführung des Mirhamer Botschafters di Savertin-Shoy'Rina dadurch gedeckt werden. Hier liegt nämlich eine empfindliche Stelle horasischer Diplomatie. Würden die Forderungen der Entführer nicht erfüllt und di Savertin würde ums Leben kommen, so wäre das eh schon angespannte Verhältnis zu den südlich Stadtstaaten extrem gestört und eine weitere militärische Auseinandersetzung wäre das Letzte, was das arg gebeutelte Horasiat nun noch gebrauchen könnte. Das Königreich Dról könnte wohl dann nicht gehalten werden. Ganz zu Schweigen von der Situation horasischer Botschafter in südlicheren Gefilden, wo der Dolch doch eh lockerer als die Zunge sitzt. Das Attentat des Kapitäns ist eher nebensächlich, da es sich Miath(die tulamydische Schönheit) nicht nehmen ließ mittels eines Imperavi Animus den abergläubischen Seemann zu einer solchen Tat zu zwingen. Die Armbrust wurde dort übrigens von Vero di Barrocco, einem Kusliker Spieler deponiert, welchem Sharina vor dem Spiel mit der Ermordung seiner Familie drohte, falls er den Sack mit der Armbrust nicht mit ins Stadion schmuggeln würde.

### Option Intrige

Ob vielleicht sogar der Mirhamer Botschafter seine Entführung mit Miath saba Seho selbst inszeniert hat kann offen bleiben. Evtl. fällt einem der Helden bei der Befreiung des Botschafters auf, dass dessen Fesseln extrem locker gebunden waren, aber eine Intrige gegen die Horas zu erahnen ist etwas anderes, als diese letztendlich zu beweisen. Aber di Savertin ist durchaus kein Unschuldslamm und eine solche

Intrige würde ihm gut in den Kram passen, um sich zuletzt auch als überlebender Held zu präsentieren und seinen Einfluss zu vergrößern.

„Ihr wollt doch nicht, dass man in Mengbilla erfährt, wie es einem Botschafter hier ergeht?“

### „Die Comtessa lässt bitten!“

„Nach einer ungemütlichen Nacht im Kerker der Vinsalter Gardisten sitzt ihr nun wieder vereint mit euren Gefährten in eurer Unterkunft und genießt ein gar köstliches Abendmahl. Nach Wasser und Brot, dem schnarchenden Krämer und den spitzen Fragen des Hauptmanns war dies hier auch dringend nötig. Doch wieder wird die erholsame Stimmung unterbrochen, als ein junger Anwärter des Ordens vom goldenen Adler zu euch an den Tisch tritt und sich mit einer Verbeugung an [Name des Helden / der Helden, welche Ordensmitglieder sind] wendet:

*Achtbare Damen und Herren, der Hauptmann unserer Procuratur, der edle Commissar Nicolo di Gerrano hat mich zu euch entsandt um sein Anliegen an euch zu richten. Die Zeit drängt und er bittet euch, Inspectores extraordinaires, ihn bald möglichst aufzusuchen. Es wird sogar darum gebeten, dass eure treuen Conquistadores [wobei er mit einer weiteren Verbeugung in die Runde der nicht Ordensmitglieder blickt], welche sich schon dem Reiche verdient gemacht haben, sich euch anschließen, da es um eine Aufgabe höchster Brisanz handelt und der ehrwürdige Commisar aus Gründen der Geheimhaltung eine persönliche Unterredung wünscht.“*

Daraufhin verbeugt er sich ein weiteres Mal und verlässt die Lokalität, soweit die Helden nicht weitere Fragen an ihn richten, obwohl er nicht viel mehr weiß, als er so eben kundgetan hat. Sollte sich unter den Helden eine Person befinden, der Kleidung nun überhaupt nicht den Etiketten entspricht, so wird er allgemein feststellen, dass angemessene Kleidung ausdrücklich erwünscht ist. Die Helden können nun noch ruhig ihre Mahlzeit beenden und sich entsprechend ankleiden. Auf dem Weg zur Staatsprocuratur sollte nichts ungewöhnliches passieren. Die Strassen des abendlichen Vinsalts sind recht leer, da die meisten sich aus Angst vor weiteren Anschlägen eingeschlossen haben. Das Immanturnier ruht momentan und es ist auch nicht bekannt, wann es fortgesetzt werden soll. Schließlich gelangt man zu dem großen Gebäude östlich der Palastanlagen und wird dort direkt vom diensthabenden Offizier zu Commissar di Gerrano geführt. Dieser begrüßt die Helden freudig ohne all zu genaue Beachtung der Etikette. Er schüttelt ihnen herzlich die Hände und lobt ihr mutiges (soweit stattgefunden) Eingreifen im Stadion. Allerdings sei es nicht er selbst, sondern eine ihm vorgesetzte Person, welche um eine geheime Audienz mit den Helden bitte. Es gehe um sehr viel, der Staatsfrieden sei geradezu immens bedroht und so wird das Treffen auch an einem geheimen Ort stattfinden und so bittet er die Helden mit ihm in eine bereitgestellte Kutsche im Hof zu steigen und den Ort des Treffens aufzusuchen. Im Hof selbst bittet sich folgendes Bild:

„Als ihr auf den Hof tretet ist dort schon eine große schwarze Kutsche vorgefahren. Sie ist eher unscheinbar und die Fenster in den Türen sind mit dunklen Vorhängen verhangen. Di Gerrano bittet euch einzusteigen und gesellt sich schließlich als letzter zu euch. Im Inneren ist die Kutsche recht geräumig und bittet gut 8 Personen Platz. Als di Gerrano die Türe schließt wird es dunkel im Inneren und die Vorhänge sind mit Nägel befestigt, so dass sich keine Möglichkeit bietet nach draußen zu schauen. Doch es wird etwas erträglich, als der Commisar eine Laterne entfacht. Nach einiger Zeit zügiger Fahrt hält die Kutsche plötzlich an und eine weitere Person steigt zu. Es ist eine streng wirkende Dame, welche ihre Haare zu einem tristen Dutt gebunden hat und durch ihre derbe schwarze Kleidung, jegliche rahjagefällige Erscheinung vermeidet. Als der Commissar die fremde vorstellt, bleibt zumindest einigen von euch der Atem stehen. Die Fremde ist die Staats-Procuratorin Comtessa Odina Thirindar, Anwältin der Kaiserin und zugleich Vorsteherin des Ordens vom Goldenen Adler – eine der einflussreichsten Personen des

Horasiats. Trotz ihres strengen Aussehens verbietet sie sich jegliche Höflichkeit und kommt ohne Umschweife zum Wesentlichen:

*Wir beobachten Euch schon seid einiger Zeit und schätzen uns auch glücklich zumindest einige von euch in unseren Orden aufgenommen zu haben. So es mich angeht, hat die folgende Unterredung niemals stattgefunden. Falls ihr die schwierige Aufgabe übernehmen solltet und etwas schief geht, werde ich eure Beauftragung leugnen, doch macht euch zunächst selbst ein Bild von der Lage.*

Mit diesen Worten reicht sie euch die Abschrift eines Pergaments, welches am heutigen Morgen bei der Staatskanzlei einging.“

Übergeben sie den Helden das Erpressersreiben und dem Anhang und lassen sie ihnen Zeit fürs Studium. Danach gibt die Comtessa zu, das die Entführung des Botschafters einerseits durchaus extreme politische Brisanz hat, da das Horasiat in der jetzigen Lage noch heftige Verstimmungen mit dem Süden leisten kann, andererseits wird die Horas auf keinen Fall den Forderungen der Fraternitas nachgeben. Bisher wurde die Horasgarde, die Vinsalter Gardisten und wie sich Frau Thirindar sicher ist, auch der DBA eingeschaltet. Der Staatsminister Dom Abelmir hat sich gegen die Anwerbung Außenstehender ausgesprochen, aber sie selbst hält die Helden gerade für Experten in solch misslichen Lagen. Des Weiteren haben sie sich bereits erfolgreich gegen die Intrigenspiele der Fraternitas Uthari durchgesetzt und man weiß ja nicht wie weit die Verbindungen der Verschwörer reichen und es ist nicht unwahrscheinlich, dass offizielle Ermittlungen eher von der Gegenseite bemerkt werden, als das Verhalten spezieller Einsatzkräfte, den Helden. Sollten die Helden auf die Spur der Entführer gelangen und den Botschafter unversehrt befreien, so verspricht ihnen die Comtessa eine Belohnung von 100 blinkenden Dukaten pro Kopf. Sollten die Helden den Auftrag ablehnen, wird die Comtessa die Kutsche verlassen und die Helden solange inhaftieren lassen, bis sich die Angelegenheit erledigt hat, denn Mitwisser kann sie sich auch nicht leisten. So oder so, beendet die Staats-Procuratorin das Gespräch schnell und verweist auf den Commissar für weitere Fragen. Mit diesem Fahren die Helden auch wieder zurück zum Ausgangspunkt ihrer Reise.

### **Ermittlungen**

Spätestens am nächsten Morgen sollten die Helden mit den Ermittlungen beginnen, da die Frist Miaths doch recht knapp bemessen ist. Hier einige verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden auf die Spur der Magierin und der Meuchler kommen können.

### **Untersuchung des Tatortes**

Noch am Abend wird di Gerrano die Ordensmitglieder unter den Helden einladen, mit ihm am nächsten Morgen den Tatort zu untersuchen dort lassen sich durchaus einige Entdeckungen machen. Das Stadion wird von Gardisten bewacht und ist nur mit dem Commissar gemeinsam zu betreten.

### **Gespräch mit dem Platzwart**

Der Verwalter des Stadions sieht sich und sein Gewerbe in den Ruin getrieben und steht in seinem kleinen Büroraum innerhalb des Stadions den verschiedenen Ermittlern zur Verfügung. Er kann nicht wirklich viele wichtigen Hinweise geben. Die einzige Information, welche er vermittelt ist, dass die Bauchladenverkäufer von ihm eingestellt wurden und jeder ein rotes Leinenhemd erhalten hat. Er selbst hat die Verkäufer jedoch nicht mehr am Tag des Spieles gesehen, da er den Wünschen der Horas und ihren Dienern zur Verfügung stehen musste. Er weiß auch, dass die Angehörigen der Verkäufer diese als vermisst gemeldet haben.

### „Mein Helm der hat drei Ecken!“

Zunächst können die Helden, welche sich genau erinnern den Leinenbeutel unter der Spielerbank finden, aus welcher der Kapitän die Armbrust entnommen hat, da bis auf die Helden niemand wirklich genau beobachtet hat, wie das vereitelte Attentat vonstatten ging. Im inneren des Beutels befinden sich noch ein Lederner Helm und einige Schoner. Untersucht man den Helm genauer, so kann man die eingeklebten Buchstaben T.B. erkennen, welche auf den Spieler Thorson Bärwald verweisen. Diese Information kann einem eigentlich jeder Immanfan geben oder man fragt den Verwalter des Stadions, welcher nach Durchsicht der Aufstellungslisten zu selben Ergebnis kommt. Will man den Helden noch ein paar Schwierigkeiten bereiten, könnte es zwei Spieler bei den Kuslikern geben, auf die diese Initialen zutreffen (z.B. Torado ay Baranio), wobei allerdings nur Thorson auf der Ersatzbank saß. Sollten die Helden nun zu schnellen Verhaftungen schreiten, so wird letzterer, nämlich Torado keinen Widerstand leisten, allerdings, sobald man ihm die Lage erklärt, seinen Helm mit den gleichen Buchstaben vorzeigen. Thorson wiederum benimmt sich nicht den horasischen Etiketten entsprechend, sondern eher wie es sich in seiner Heimat gehört. Er sieht sich klar im Recht und wehrt sich heftig, notfalls auch mit Gewalt gegen eine Festnahme.

Allerdings lässt sich auch hier die Lage leicht aufklären, da Thorson auch einen Helm vorweisen kann, allerdings dabei bemerkt, dass dies gar nicht sein eigener ist, sondern der von seinem Kollegen V.B. . Vero di Barrocco fiel während des Spiels ein, dass seine Verzweiflungstat durch die Beschriftung seines Helmes auffliegen könnte und so vertauschte er die Helme während der Halbzeitpause. Momentan versteckt er sich voller Angst in der „Letzten Zuflucht“ (**Das Reich des Horas** S. 76) im Sumpf. Dort hat er sich ein Zimmer gemietet, welches eher einem Abstellraum gleicht. Ihn ausfindig zu machen wird nicht all zu leicht sein. Als Informanten könnten hier einige fanatische Kuslikfans dienen oder auch der ein oder andere Mannschaftskamerad Veros. Doch die Helden sind nicht die einzigen die nach di Barrocco suchen. Sharina Brigonetti kam nach reifer Überlegung zu dem Entschluss, dass der Immanspieler ein zu großes Risiko in ihrem Plan darstellt, immerhin war die Geiselnahme seiner Familie nur ein Bluff und mit den üblichen Botendiensten, sollte Vero dies wohl auch innerhalb ein paar Tagen in Erfahrung bringen und sich dann wohlmöglich noch stellen und den Verdacht auf sie richten, so befiehlt sie Silvolio „Schatten“ Loriano die Exekution Veros. Wenn die Helden nun Vero aufspüren, werden sie ziemlich gleichzeitig mit dem Meuchler in der letzten Zuflucht eintreffen. Als Plan ist das „Gasthaus zur Geselligkeit / S. 92 **Tempel, Türme und Tavernen**“ geeignet, welches man zusätzlich mit einem kleinen Obergeschoss versieht, wo sich eigentlich der Wohnbereich der Gastgeberfamilie Grom befindet, dort wurde aber das Zimmer der jüngsten Kinder Alwine und Bosper einfach für gutes Geld an den Kusliker vermietet. Sollte Vero auf die Helden aufmerksam werden, wird er die Flucht durch ein Fenster in den Sumpf ergreifen. Sharinas Meuchler kennt sich im Milieu aus und wird sich wohl unerkant bedeckt halten, bis es zu spät ist. Ob es den Helden gelingt Vero vor dem Tode zu bewahren liegt in ihren meisterlichen Händen und daran wie schwierig sie die Ermittlungen gestalten wollen. Auf jeden Fall sollte Silvolio entkommen und nur im äußersten Fall von den Helden lebendig geschnappt werden, dann wird er sich jedoch, seiner Verbrecherehre entsprechend selber richten, ob nun mit der eigenen Waffe oder einer Überdosis eitrigem Krötenschemel. Nur wenn sie die Suche extrem abkürzen wollen empfiehlt sich eine Festnahme, da Silvolio irgendwann im Verhör einbrechen und das Versteck der „Schlitzer“ preisgeben wird.

Vero steht noch die Angst ins Gesicht geschrieben, er atmet unregelmäßig und stottert immer wieder schluchzend: *Ich wollte daas alles ninicht!* Es dauert einige Zeit, bis ihr ihn beruhigt habt, dann plötzlich fällt der Druck von dem jungen Recken und er plappert wie ein Wasserfall: *Sie hat sich erst als Schreiberin des Bosparan Herold ausgegeben und mich zu einem Gespräch gebeten, dann sagte sie, dass sie meine Daria und den kleinen Venzio geschnappt haben und ihnen würde übles wiederfahren, wenn ich nicht die verdammt Waffe mit ins Stadion nehme und dann musste ich mich mit ihnen im Sumpf bei den alten Ruinen treffen und da war dann auch eine dunkelhaarige schöne Südländerin mit dabei, die mir tief in die Augen gestarrt hat (die Beschreibung passt übrigens auf die arrogante Dame, welche hinter unseren Helden im Stadion saß) dort hab ich dann die Armbrust gekriegt und die hab ich*

*in meinen Beutel gepackt, aber da hab ich Angst gehabt, dass ich erwischt werde und am Strick baumeln muss und da hab ich die Helme vertauscht und dann bin ich einfach nur vom Stadion aus weggelaufen und hab mich hier verkrochen..."*

Vero kann durchaus die Helden zum Übergabeort in die Sümpfe führen oder ihnen genauestens den Weg beschreiben. Dazu jedoch näheres in **Helas Schlammpacking**.

Es wäre wohl das beste, wenn die Helden Vero in den Gewahrsam des Commissars übergeben. Sollte Silvolio überleben, haben die Gefährten nun neue Freunde – näheres dazu in **Kleine Seitenhiebe**.

### **Rukediku Blut ist am Schuh**

Es bietet sich im Stadion durchaus auch die Untersuchung der Loge an, aus welcher der Botschafter entführt wurde. Die Loge ist in ihrem vorderen Teil ausgebrannt, doch lassen sich im hinteren Bereich neben dem prächtigen Mohagonisessel in welchem Rhodeon di Savertin das Spiel betrachtete, zwei größere Blutlachen finden. Diese stammen von den beiden Leibwächtern des Botschafters, welche schnell und hinterrücks von Sharina und Silvolio gemeuchelt worden sind. In einer der getrockneten Lachen (Fährtensuchprobe) ist der Abdruck äußerst leichter Lederschuhe zu entdecken. Mit Ablegung einer sehr schwierigen Fährtenuchprobe (Immerhin ist das hier kein Waldboden), kann man die Spur bis in die Umkleidekabine der Vinsalter Drachen verfolgen. Dort endet sie plötzlich. Die Kabine selbst besteht aus einigen Bänken und einem hinteren gekachelten Bereich, in welchem sich einige Holzwannen befinden, wobei eine der Wannen noch mit Wasser gefüllt ist. Auffällig ist, das im vorderen Teil der Kabine der Boden keineswegs feucht ist. Schiebt man nun die volle Holzwanne zur Seite, entdeckt man ein größeres Ablaufgitter darunter. Entfernt man dieses (KK-Probe) so tut sich ein dunkler mannsgroßer stockdunkler Schacht auf, dessen Boden nicht zu erkennen ist.

### **Kanalisation des Stadions und des umliegenden Sumpflandes**

Die Erbauer des Stadions machten es sich zu Nutze, dass im Sumpfland noch größere Bereiche der Abwasserkanäle des alten Bosparans vorhanden sind und mussten nur einen kurzen Schacht in die Erde setzen, welcher dann in den uralten Kanälen endet. da hier nur wenig Abwasser zu erwarten war, kümmerte man sich nicht weiter um den Ausbau und die Instandhaltung der alten Kanäle. So treibt sich hier auch allerlei kleineres und größeres Ungeziefer rum. Hier wären zunächst einmal Schaben, Asseln, Käfer und Ratten, welche eher noch geringe Probleme für die Helden darstellen. Dazu verstecken sich hier allerdings Guhle, der ein oder andere Untote, Krakenmolche, Höhlenspinnen, Grubenwürmer und wie wäre es mit dem ein oder anderen ausgesetzten Pailoswaran, welcher eine Abwechslung neben den Ratten auf seinem Speiseplan gebrauchen könnte. Dazu lassen sich hier sicherlich Relikte aus der Zeit der Dämonenkaiser finden. Das wären zunächst einige alte Münzen, Dolche u.ä., aber wie sieht es mit geheimen Kerkern und Laboren aus, welche natürlich auch von entsprechenden Wachmechanismen gesichert sind, wobei der ein oder andere sicherlich auch die Last der Jahrhunderte überstanden hat. Vielleicht gibt es auch streunende Geister, unruhige Seelen, Irrlichter, Alpgestalten aus der Zeit der Vernichtung Bosparans und warum nennt man Fran und Hela wohl Dämonenkaiser, vielleicht fristet hier und dort noch eins der niederhöllischen Wesen sein Dasein in den Kanälen, gebunden an Bosparan und letztendlich in Vergessenheit geraten. Eine Reise durch die alte Kanalisation ist wohl insgesamt schon ein Abenteuer für sich und extrem bedrohlich.

Mit einem Seil und einer Lichtquelle ist es durchaus denkbar, dass sich ein Held abseilen lässt. Unter ihm mittig verläuft ein stinkender Schlammgefüllter Kanal, jedoch ist ein Steg rechts neben dem Abwasserlauf noch recht gut erhalten. Hier wird eine entsprechende Körperbeherrschungsprobe fällig um sich vom Seil auf den Steg zu schwingen. Sollte diese misslingen oder einer ihrer Streiter gerade so wahnwitzig sein durch den Schacht in die dunkle tiefe zu springen, so landet er mitten in schultertiefem Klärschlamm. Es werden Schwimm- bzw. Kletterproben fällig um aus dem stinkenden Moloch auf den Steg

zu kommen, dazu bieten sich noch Selbstbeherrschungsproben an, um sich aufgrund des Gestanks nicht zu übergeben. Besonders schlimm ist dies natürlich für unsere elfischen Freunde mit empfindlichen Geruchsorganen. Auf den Stegen kann man dem Kanal einige hundert Schritt folgen bis man zu einer weiteren Abzweigung kommt und dort auch einen grausigen Fund machen kann.

„Es ist stockfinster und im Kanal stinkt es abartig. Das Licht eurer Fackeln beleuchtet gerade so die nächsten 5 Schritte und da am Rande des Lichtkegels führt der Kanal nach rechts ab. Gerade dachtet ihr eure Nasen hätten sich an den abscheulichen Geruch gewöhnt, als ein weiterer noch viel furchtbarer Duft zu euch hinter der Abzweigung hervorweht. es ist ein süßlicher Duft, der einigen von euch von den Schlachtfeldern oder den Keuchetoten bekannt vorkommt. Langsam nähert ihr euch der Quelle des Gestankes und da seht ihr auch schon einige tote blutige Leiber mitten auf dem Steg liegen. Es sind vier Männer mit freien Oberkörpern, sie sind alle durch saubere Schnitte durch die Kehle getötet worden.“

Auffällig bei den Leichen ist, dass sich hier unter den Toten keine Blutlachen befinden, sie sind wohl woanders getötet worden. es handelt sich dabei um die vier angeworbenen Bauchladenverkäufer, denen die Meuchler auflauerten, um an ihre Kleidung und die Bauchläden zu gelangen, die Leichen wurden hier im Kanal versteckt, welcher letztendlich auch als Fluchtweg genutzt wurde. Vielleicht sitzt gar einer der Schlitzer im Dunklen und beobachtet die Helden, was dann auch zu weiteren **Kleinen Seitenhieben** führen würde.

Hier unten bieten sich natürlich allerlei gruselige Szenen an, so könnte ein Ghul die Leichen gewittert haben und sich mit schlurfenden Schritten nähern. Natürlich hören die Helden nur die Schritte näher kommen, da sie mitten im Lichtkegel stehen und ein gutes Ziel bilden. Besonders schön wäre es wenn die Helden panisch die Fackeln löschen, da die meisten Kreaturen, die hier unten hausen auch ohne Probleme im Dunkeln sehen können.

Ohne Ziel weiter die Kanäle abzusuchen ist recht aussichtslos und lebensgefährlich, da einerseits viele finstere Wesenheiten sich in den Kanälen Alt-Bosparans verbergen und viele Abzweigungen und Kreuzungen dazu führen, dass sich die Helden bald verlaufen. Im Notfall können sie den Helden einige nette Begegnungen bereiten und letztendlich einen anderen Ausgang im Sumpfland Alt-Bosparans finden lassen. Falls die Helden mittlerweile die Detektivarbeit satt haben, könnten sie natürlich auch zufällig auf das Versteck der „Schlitzer“ stoßen, was allerdings die wenig schöne Variante wäre.

### **Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm**

Ein weiterer Ansatz für die Ermittlung wären natürlich die Granatäpfel. Wenn man mal vom Durchschnittsmeister ausgeht, sollte eigentlich jeder Held und Spieler wissen, dass es extrem schwierig ist, an diese Sprengmittel zu gelangen (obwohl es Gruppen geben soll, in denen Granatgürtel üblich sind) und so ist es auch selbst für die „Schlitzer“ nicht ganz leicht gewesen, diese Mittel aufzutreiben. Will man die Helden auf diese Fährte bringen, könnte Commissar Nicolo nebenbei erwähnen, dass alle Kasernen und Armeebestände geprüft wurden und in letzter Zeit keine Granatäpfel abhanden gekommen sind. Die Täter müssen diese gefährlichen Waffen wohl auf dem Markt für noch nicht verlorene Gegenstände erworben haben.

Hier sind dann nun milieuerfahrene Helden gefragt, wie Streuner, Einbrecher, Hochstabler und sonstige, welche die Ordnung des Herren Praios nicht all zu ernst nehmen. Dann kann nämlich ein amüsanter Spießbrutenlauf durch verschiedene kriminelle Informanten beginnen, bis man letztendlich die erwünschten Informationen erhält. Dazu ist ein gutes Gassenwissen und schönes Rollenspiel von Nöten. Ein hoher Sozialstatus hat hier eher schlechte Auswirkungen, die Uniform vom Orden des goldenen Adlers ist lebensgefährlich und hier wirkt auch nicht das Empfehlungsschreiben von Herzog Eolan sondern nur blinkende Dukaten. Es ist eigentlich unmöglich direkt an den Verkäufer der Granatäpfel zu gelangen, allerdings weiß jede Instanz bis zum letztendlichen Hehler, dem „Wanderer“, etwas mehr, aber Informatio-

nen kosten eben. Antworten sie einfach mal nicht auf Fragen der Helden, sondern halten sie die leere Hand hin. Lassen sie sich jedes Wort mit Silbertalern und Dukaten aus der Nase ziehen. [Als Vorbereitung kann man ja wieder mal die Sesamstraße mit Ernie und dem Verkäufer mit Mantel und Hut schauen: \*flüstert\* Ich habe hier was ganz besonderes nur für dich. Für nur 10 Pfennig.

\*schreit\* WAS GANZ BESONDERES! \*hält den Finger vor den Mund\* PSSSSSSST! :-)]

### Ermittlungen in der Unterwelt – Ein Beispiel

So gelangt man zunächst zu einem kleinen Krämerladen in der Altstadt, in welchem ein älterer Herr, der „Greis“ genannt wird (niemand nennt natürlich seinen richtigen Namen in diesem Umfeld), einem erste Auskünfte über einen möglichen Hehler namens „Bornländer“ gibt und sich nebenbei erinnern kann, dass er schon einmal danach gefragt wurde, aber an keine genaue Person mehr im Sinn hat. Mit dem „Bornländer“ wird ein nächtliches Treffen auf dem Marktplatz arrangiert, natürlich nur mit einem Helden und nicht einer ganzen Truppe. dies gilt auch für weitere Treffen. Der „Bornländer“ verspricht, gegen Bezahlung natürlich, eine weitere Quelle zu informieren und erinnert sich eventuell an eine dominante Frau mit einem hünenhaften Kerl, welche auch auf der Suche nach Granatäpfeln waren. Er beendet das Gespräch mit: „Die Fee wird euch finden“. Die „Fee“ ist eine der direkten Kontaktpersonen des „Wanderers“ und wird den betreffenden Helden zunächst beobachten. Der Held sollte dabei auch das Gefühl haben beobachtet zu werden. Letztendlich lässt die „Fee“ dem Helden eine schriftliche Nachricht zukommen, dass zur späten Praiosstunde ein Treffen mit dem „Wanderer“ auf der Sumpfinself gegenüber der Abdeckerei (Vinsaltplan M4) arrangiert wurde und er gefälligst alleine kommen soll. Zu weiterem siehe **Helas Schlamm packung**

### Helas Schlamm packung

Das Sumpfgelbiet südlich des Yaquirs war einst ein stolz ausgebauter Teil des alten Bosparans, doch nach dem die wütenden Garethter die Stadt geschliffen hatten, hat sich der Fluss mit der Zeit dieses Gebiet teilweise zurückgeholt. Neben ein paar kleinen Bretterbuden der Ärmsten der Armen und trügerischen schilfbewachsenen Moorlöchern findet man hier einige ausgebrannte Ruinen der alten Metropole. Dazu gibt es hier viele vergitterte Eingänge zu den Abwasserkanälen der Dämonenkaiser. Die Helden gelangen hierhin auf zwei möglichen Wegen:

Einmal wird sie Veros Beschreibung („**Mein Helm hat drei Ecken**“) des Übergabeortes der Armbrust hierhin führen. In diesem Fall führt sie Vero direkt zu der Ruine eines alten Tempels, bei welchem nur noch die eingebrochenen Grundmauer von seiner einstigen Pracht zeugen in der Mitte steht noch eine riesige, wahrscheinlich weibliche Statue, welche jedoch oberhalb des Busen zerschlagen wurde. Historiker könnten mutmaßen, dass es sich hierbei um einen der sagenumwogenen Tempel zu Ehren der Hela Horas handelt, welche sich mit den Göttern gleichgesetzt hat. Was hier wohl für dunkle Rituale vollzogen wurden? Der Treffpunkt mit Sharina befand sich genau innerhalb des Tempels und wenn man einige Zeit sucht, kann man auch in der Nähe der Statue durch einen Trümmerhaufen verborgen einen Eingang zu den Abwasserkanälen finden, welcher mit einem Schloss versehen ist. Hier gilt bereits oben Gesagtes, dass ohne eine genaue Karte, die Entdeckung des Verstecks der Schlitzer äußerst unwahrscheinlich und gefährlich ist. Sollten die Helden bisher noch nicht den Fund der Leichen unter den Kanälen des Stadions gemacht haben, so kann man sie ja auch von hier aus dorthin lotsen. Der Schacht zum Stadion wäre dann halt auch mit einer Leiter versehen, um den Helden einen Grund zu geben den Kanal zu verlassen und die weiteren Hintergründe im Stadion zu entdecken.

Natürlich könnten auch hier die Helden, um es abzukürzen und einfacher zu gestalten auf deutliche Spuren zum Meuchlerversteck finden.

Andererseits könnten die Helden es auch geschafft haben ein Treffen mit dem Wanderer zu arrangieren (**Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm**). Dazu begibt sich ein Held allein in den Sumpf. Beim Anblick einer Gruppe würde der „Wanderer“ einfach das Treffen scheitern lassen und sich nicht mehr melden. Es wäre lediglich möglich einen äußerst naturbegabten Helden, als versteckte Unterstützung mitzunehmen. Dazu sind jedoch einige *Schleichen-* und *Sich verstecken Proben* nötig.

„Nach langem Warten knistert es im Unterholz in deiner Nähe und aus dem Schilf tritt eine mit einem Cape gekleidete Person. Sie hat die Kapuze so tief ins Gesicht gezogen, dass du nicht einmal erkennen kannst, ob es sich bei ihr um einen Menschen handelt.“

Der „Wanderer“ spricht durchweg im Flüsterton und kommt schnell zum Geschäft. Er lässt sich seine Informationen fürstlich bezahlen, aber da er selber ein Interesse am Verrat des Geschäftspartner hat, wird er den Bogen auch nicht überspannen.

„Beim Käufer der betreffenden Granatäpfel handelt es sich um die in unsren Kreisen wohlbekannteste Sharina Brigonetti. Sie führt eine Meuchlerbande mit dem Namen „Die Schlitzer“ an. „Die Schlitzer“ waren noch vor einigen Jahren die meuchelnde Exekutive des Kartells, aber nach einigen Wechseln in der Führung der Organisation, entschied man sich vom Bereich des Auftragsmordes Abstand zu nehmen, da dies die staatlichen Ermittlungsbehörden schneller auf den Plan bringt und so gab es keine Verwendung mehr für Sharina und ihre Mannen. Tief getroffen in ihrem Stolz, versuchte die Meuchlerin unabhängig vom Kartell zu arbeiten, jedoch verstieß sie dabei häufig gegen den Ehrenkodex des Kartells und nur der zu dieser Zeit aufkommenden Omerta hat sie es zu verdanken, dass das Kartell sie nicht beseitigen ließ. Wie ich jedoch aus entsprechenden Quellen erfahren habe, spielte sie beide Organisationen gegeneinander aus und arbeitet sowohl für die Omerta und das Kartell gegen die jeweils andere Seite. Um nun wieder zu unserem Handel zurückzukommen, so sollte ich 5 Granatäpfel für 1000 Dukaten besorgen. Die Übergabe sollte durch meine Mittelsmänner in einem der alten Kanäle stattfinden. Allerdings habe ich nie mein Geld erhalten und meine Männer trieben Tage später aufgeschlitzt im Yaquir. So werde ich mich wohl nun an das Kartell selbst wenden müssen, um die Sache zu berei....“

Die letzten Worte des „Wanderers“ gehen in einem blutigen Röcheln unter, da ein Armbrustbolzen soeben seine Kehle durchschlagen hat. Nun kommt es auf den oder die Helden an, sich möglichst aus dem Staub zu machen, da Sharinas Meuchler „Beißer“ einen gut Blick auf die Lichtung aus dem Schilf heraus hat. Der Zwerg ist nur durch eine extrem erschwerte *Sinnesschärfe-* Probe zu entdecken, da er sich gut versteckt hat. Allerdings brauch er auch einige Aktionen um seine Schwere Armbrust nachzuladen. Ob es hier zur Flucht oder zum Kampf kommt bleibt ihnen als Meister überlassen. Wichtig ist jedoch, dass die Helden als nun einzig übrig bleibende Lösung, die Hilfe durch das Kartell selbst sehen (siehe **„Denk daran! Das wichtigste ist immer die Familia!“**). Hier sollten auch allerspätestens die „Schlitzer“ auf die Ermittlungen der Helden aufmerksam werden.

### **Kleine Seitenhiebe**

Früher oder später werden die „Schlitzer“ auf die erfolgreiche Ermittlungsarbeit der Helden aufmerksam und ihrerseits versuchen die Helden von ihrem weiteren Tun abzuhalten. Dies beginnt recht harmlos mit einem aus der Menge geworfenen, aber nicht sonderlich gezieltem Dolch, dann geschieht es beim Frühstück der Gefährten, dass einer von ihnen plötzlich zu Husten beginnt und das eben zu sich genommene wieder ausbricht. Ein alchemistisch Begabter wird feststellen, dass die Nahrungsmittel mit einer geringen Dosis eines Giftes besprüht wurden, welche allerdings nicht ausreichte um wirklich tödlich zu sein. Der vergiftete Held wird jedoch gut einen halben Tag außer Gefecht sein. Darauf folgend erhalten die Helden einen Drohbrieff (siehe Anhang). Danach erhöhen die Schlitzer die Gangart und ein Heckenschütze (Spektakulär, wenn dieser sich im Turm der Vinsalter Uhr versteckt) oder ein direkter Mordanschlag auf einen Helden wären die nächsten Schritte. Auf jeden Fall sollten die Helden Angst bekommen und unter

Druck geraten, immerhin sind die „Schlitzer“ recht professionelle Meuchler. Als Ausweg bietet sich dann natürlich nur noch Hilfe aus der Unterwelt an (siehe **„Denk daran! Das wichtigste ist immer die Familia!“**). Falls sie einen anderen Lösungsweg für ihre Gruppe anbieten wollen, so könnte natürlich einer der Attentäter überrumpelt werden und im Verhör das Versteck der „Schlitzer“ verraten.

### **„Denk daran! Das wichtigste ist immer die Familia!“**

Zu guter letzt wird es wohl das beste sein, wenn sich die Helden mit dem Kartell in Verbindung setzen, aber dies stellt sich als noch weitaus schwieriger heraus, als den „Wanderer“ aufzutreiben. Den Helden sollte es sogar so erscheinen, dass jede Kontaktperson ihr Anliegen ablehnt und es keinen Zugang zu den führenden der Unterwelt gibt. Wenn die Meuchler den Helden immer tiefer im Nacken sitzen und die Frist der Entführer abzulaufen droht ist es Zeit für diese Seltsamen Begegnung. Vorzugweise sollte es einen Helden alleine Treffen, welcher am ehesten als salonfähig im Verbrechermilieu zu bezeichnen wäre. Um die Szene reibungslos über die Bühne zu bringen, sollte man einen magisch begabten Helden ausschließen.

„Wieder nichts! Alle scheinen dir die Wege zum Kartell zu verschließen, obwohl deine Informationen, doch durchaus von größtem Interesse sind. Würde doch nur der *Wanderer* noch leben, dann wäre alles einfacher. In deinen Gedanken versunken hast du gar nicht bemerkt, wie einige Vinsalter Gardisten zu dir gestoßen sind und dir nun den Weg versperren:

*Halt im Namen der Horas! Auf Befehl der Kaiserin seid ihr verhaftet, da der Verdacht besteht, dass ihr euch des Hochverrates schuldig gemacht habt! Oh Nein- nicht schon wieder! Du blickst dich um, deine Situation ist äußerst misslich. Vor dir vier Gardisten und ihr Hauptmann und hinter dir haben sich drei weitere Soldaten im Rücken genähert, zu den Seiten zwei große Häuserblöcke und nur blanke Wände. Dir bleibt also nicht viel übrig, als dich der Verhaftung zu beugen.“*

Egal wie sich der Held auch windet hier gibt es keinen Ausweg. im Notfall greifen den Gardisten sogar noch einige Bürger helfend zur Hand. Der Verhaftete wird gefesselt und abgeführt, jedoch geht es nicht in Richtung der Palastanlagen, sondern in eine dunkle Gassen, in welcher der Held nun zusätzlich geknebelt wird und in eine Kiste gesteckt. Zuletzt wird ihm noch ein Fläschchen unter die Nase gehalten und als er nicht mehr die Luft anhalten kann und den Duft der Flasche (Schlafgift) einatmet wird es dunkel...

„Du spürst samtig weichen Stoff unter dir, aus der Ferne vernimmst du Gelächter, es riecht nach Rosenöl und Parfum – Oh diese Schmerzen im Schädel. Langsam kommt wieder etwas Kraft in deine Muskeln und du streifst mit dem Arm über die Fläche auf der du liegst. Es scheint ein großes Sofa zu sein, denn du kannst zur linken eine Lehnen ertasten. Langsam öffnest du die Augen. Alles ist grell und verschwommen. Benommen und kraftlos versuchst du dich in eine sitzende Position zu bringen. schwach sinkst du in die Lehne. Langsam wird es vor deinen Augen klarer und du erkennst einen luxuriös ausgestatteten Salon. Goldene Kerzenleuchter erhellen den Raum und es stehen einige Sofas und Sessel verstreut herum. Die verschiedenen Eingänge werden nicht durch Türen verschlossen, sondern durch Vorhänge aus kleinen Glasperlen. Zwei Gestalten huschen in einem anderen Raum am Vorhang vorbei – Waren die nackt? Schwach richtest du dich auf und sitzt aufrecht. Dann pocht wieder dein Schädel und du stützt ihn auf die Arme. *Schön das ihr wach seid [Name des Helden]!* erklingt es vor dir. Dort steht eigentlich nur in einiger Entfernung ein Sessel, welcher dir mit dem Rücken zugewandt ist, aber nun fällt dir ein prächtiger weißer Spitzenkragen auf, welcher über die Sessellehne hervorlugt und mit einigen glänzenden, langen, schwarzen Haaren verschmilzt. Dein gegenüber scheint eine Frau zu sein, aber genaueres kannst du nicht erkennen. *Es tut mir leid, dass meine Angestellten etwas grob zu euch waren, aber ihr wolltet mit dem Kartell sprechen und nun bietet sich euch die Gelegenheit“*

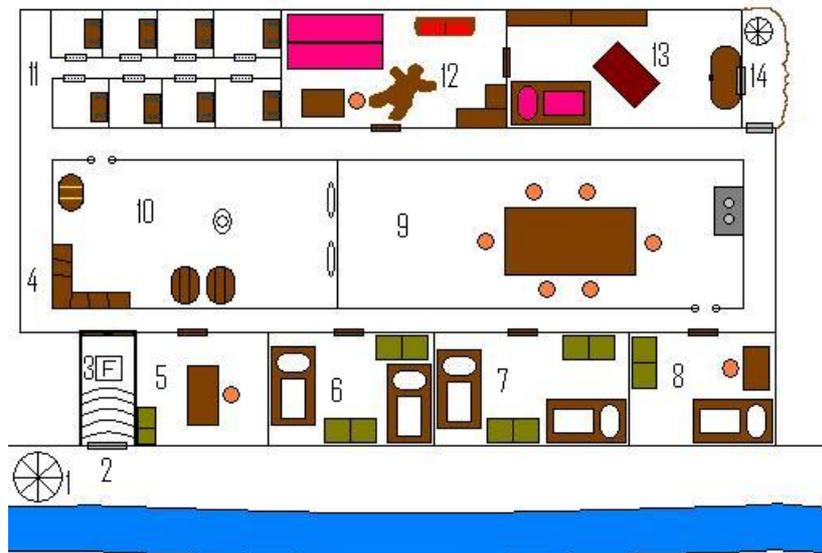
Man befindet sich in einem der äußerst luxuriösen und geheimen Bordelle Vinsalts, welche direkt vom Kartell betrieben werden, um Kontakte zu pflegen.

Der Gesprächspartner des Helden ist niemand anderes als Niam von Bosparan, was dem Helden jedoch auf keinen Fall offenbart wird. Er ist nach der Betäubung auch viel zu schwach um sich zu bewegen. Nachdem das Anliegen der Helden vorgetragen wurde herrscht erst einmal Stille. Niam von Bosparan verfügt über ansehnliche Beziehungen und so kennt sie den Aufenthaltsort der „Schlitzer“ allerdings hatte sie bisher nicht genügend lohnende Gründe gesehen die Meuchler auszulöschen. Dies würde auch wiederum der Omerta einen Grund in die Hände spielen einen Bandenkrieg zu entfachen. Der „Wanderer“ war allerdings ein guter Gefolgsmann und sein Verlust ist herb. Dazu sieht Niam hier eine Chance ihre Hände in Unschuld zu waschen. Denn sollte der Staatsorden des goldenen Adlers mit einigen Helfern (so gut ist Niam schon länger über die Helden informiert) die „Schlitzer“ vernichten, würde dies niemand dem Kartell in die Schuhe schieben. So wird sie den Helden eine Notiz zuspiesen, auf welcher der Weg zum Versteck der Meuchler genauestens beschrieben ist (siehe **Anhang**). Immerhin ist es einer der Unterschlüpfe des Kartells. Ob Niam von Bosparan noch weitere Gegenleistungen vom Helden, wie zu beschaffende Einsatzpläne des Staatsorden o.ä. verlangt, bleibt wiederum in Meisterhand, obwohl die „Patin“ von Vinsalt mit der jetzigen Lage recht zufrieden ist. Ob Niam nun weiteres mit dem Helden bespricht oder nicht, letztendlich wird der Held nach einigen Stillen Minuten wieder erschöpft einschlafen und diesmal nicht ganz so gemütlich erwachen. Er liegt in einem Strohhaufen mitten in einem Hühnerstall in der Stadt. In seinen Gürtel gesteckt findet der Held ein Pergament auf welchem fein säuberlich mit Ortsbeschreibung der Kanaleingang und der Weg zum Versteck der „Schlitzer“ beschrieben wurde (Übergeben sie den Helden die beiliegende Notiz aus dem **Anhang**).

### **Deeper Underground**

Jetzt gilt es! Die Befreiung des Botschafters ist greifbar nah, allerdings sollten die Helden ihre Aktion behutsam planen, da ein unbedachter Angriff einerseits den Botschafter gefährden würde und andererseits einigen Meuchlern und der Magierin die Flucht gelingen könnte. So es um Verstärkung geht sollte man abwägen, wie fordernd die Schlitzer für die Helden sind. Doch zunächst einmal die Ortsbeschreibung.

### Das Versteck der Schlitzer



#### Aus der Geschichte...

Das Versteck der Schlitzer ist durchaus ein geschichtsträchtiger Ort. Gut verborgen in der riesigen Kanalisation des alten Bosparans wurde im Jahre 36 v.BF. zur Zeit der Hela Horas erbaut, wobei zu vermuten ist, dass der Konstrukteur entweder dämonischer Natur war oder aber den Preis der Geheimhaltung mit seinem Leben bezahlen musste. Das Versteck diente zur damaligen Zeit als geheimer Staatskerker, wohin Gegner der Dämonenkaiserin verschwanden, enttarnte Agenten unter Folter verhört wurden oder auch der ein oder andere unter Ausschluss der nicht erwünschten Öffentlichkeit hingerichtet wurde.

#### 1 Die Wendeltreppe

Innerhalb der verrottenden Bauernkate im Sumpf befindet sich eine gut ausgebaute gemauerte Wendeltreppe. Sie endet in einem dunklen, stinkenden Kanal.

#### 2 Die Geheimtür

Untersucht man die nördliche Wand neben der Treppe genauer, kann man einige gut verborgene Ränder einer in das Mauerwerk eingesetzten Tür ausmachen. Es ist nicht all zu leicht die Tür zu öffnen, da sich kein erkennbares Schloss an ihr befindet und sie dennoch nicht leicht, außer evtl. mit extremer Gewalt einwirkung aufzudrücken ist. Die Tür lässt sich von außen nur mit einem Hebel öffnen, welcher im Kanal, eine Ellenlänge unterhalb der Wasseroberfläche verborgen ist.

#### 3 Der Geheimgang

Hinter der recht kleinen Einstiegluke (1\*1,5 Schritt) befindet sich eine kleine Steile Treppe, die noch einmal gut 3 Schritt in die Tiefe führt und schließlich nach einem kurzen Gangstück vor einem Portal mit zwei Toren endet. Die letzte Stufe verbirgt jedoch eine Falle. Durch das Gewicht einer Person gibt die letzte Stufe nach und löst damit einerseits eine Bolzenfalle neben dem Portal aus und des weiteren betätigt ein Draht unter der Stufe eine Glocke im Wachraum, ob sie die Meuchler so früh warnen wollen, bleibt ihnen überlassen, genauso ob man es noch etwas schwieriger macht und der Bolzen mit Schlafgift bestrichen ist.

#### 4 Gänge des Kerkers

Im alten Kerkerkomplex verband ein typischer Rundgang die einzelnen Räumlichkeiten und endet schließlich im Nordwesten in einer sogenannten „Zellenraupe“. Alle 5 Schritte sind Fackelhalterungen befestigt, welche auch weiterhin von den „Schlitzen“ mit Pechwackeln ausgestattet werden. In den Gängen erkennt man noch teilweise eiserne Vorrichtungen und Scharniere, die darauf hindeuten, dass früher einmal einige Gittertüren, die Bewegung in den Gängen und damit auch die Flucht erschwerten. Diese Türen wurden jedoch vor einiger Zeit komplett entfernt. In der Nordostecke des Rundganges befindet sich eine Geheimtür, welche in den neuen Stollen **14** führt.

#### 5 Alte Wachstube

Dieser Raum diente damals als Wachstube, wird aber von den Meuchlern nicht genutzt. Er ist stark verstaubt und das Mobiliar fault vor sich hin. In den Schränken findet man allenfalls noch einige alte Dienstpläne, die ein oder alte Uniform, welche natürlich von Motten und Nagern übel zerfressen wurde. Der einzige interessante Teil der Wachstube ist die an der Wand befestigte Glocke, welche dem Wachhabenden die Auslösung der Falle im **Geheimgang** signalisiert, ob diese sich noch in gutem Zustand befindet oder völlig verrostet und blockiert ist, liegt in den Händen meisterlicher Gnade.

#### 6 – 8 Unterkünfte

Diese ehemaligen Mannschaftsunterkünfte befinden sich auch heute noch in gutem Zustand, sie wurden mit neueren Betten und Schränken ausgestattet. Nächts schlafen hier auch einige der Meuchler. In den Schränken befinden sich die Habseligkeiten der Bewohner, wie Waffen, Kleidung, Wertgegenstände, Einbruchswerkzeuge usw. . Die Belegung der Unterkünfte sieht folgendermaßen aus: **6.** Yaretta und Silvana; **7.** Silvolio und Bran; **8.** Xagul.

#### 9 Folterkammer

Das es sich bei diesem Raum um eine alte Folterkammer gehandelt hat, kann man nur noch an einigen Kettenringen, welche noch immer in den Wänden verankert sind vermuten. Einziges weiteres Überbleibsel aus dieser Zeit ist eine aufgeklappte eiserne Jungfrau, welche die „Schlitzen“ als schmückendes Beiwerk an der Westwand aufgestellt haben. Nun dient der Raum als gemütliche Wohnstube. Der alte Kamin an der Ostwand, in welchem früher wohl einige Schürhaken und andere Folterwerkzeuge erhitzt wurden, dient nun als Wärmequelle und Kochstelle. In der Mitte des Raumes steht ein großer schwerer Eichentisch mit sechs Stühlen, an welchem die Meuchler bei Mahlzeiten zusammensitzen.

#### 10 Lager

Hier wurde mit einigen Regalen und Fässern ein Lager eingerichtet. Hauptsächlich befinden sich hier Lebensmittel und Brennholz, aber auch einige Waffen sind hier zu finden. In der Mitte des Raumes steht ein sog. Stroherl, an welchem die Bande wohl verschiedene Tötungsmethoden erprobt. An der Ostwand wurden zwei Zielscheiben aus Stroh aufgestellt in welchen auch einige Wurfdolche und Armbrustbolzen stecken.

#### 11 Zellenraupe

Ein enger kleiner Gang führt zur rechten und linken an acht Zellen vorbei, die jeweils mit einer Stahlgittertür verschlossen sind. In den Zellen befindet sich jeweils ein Holzpritsche und heute nur noch etwas fauliges Stroh, dazu noch in den letzten beiden Zellen zwei Skelette (Gefangene die nach Bosparans Fall hier vergessen wurden). In die hintere Wand der Zellenraupe wurde eine große Rune eingemeißelt. Ein Magiekundiger wird sie als Bosparanische Zauberrune identifizieren. Dies dient nun mehr der allgemeinen Panikmache anstatt einer wirklichen Gefahr. Die Rune war wohl einst mit einem Schadenszauber

belegt, welcher einen flüchtenden Gefangenen zur Strecke bringen sollte, aber heute ist sie wohl bar jeglicher astraler Macht (oder?).

### **12 Sharinas Refugium**

Dieses Zimmer bewohnt die Anführerin der „Schlitzer“. Es ist mit einem purpurnen Himmelbett, einem Mohagonisofa und einem Bärenfellteppich extrem luxuriös eingerichtet. In den Schränken befinden sich unter vielen teuren Kleidungsstücken auch die Einnahmen der Bande in einer kleinen verschlossenen Truhe, deren Schloss natürlich gut gesichert ist.

### **13 Gästezimmer**

Dieses Zimmer wurde Miath saba Seho von den Meuchlern zur Verfügung gestellt, welche es auch innerhalb kürzester Zeit recht ansehnlich einrichtete. Neben einem kleinen Bücherregal und einem großen Schrank, schmückt ein echter tulamydischer Teppich den Boden des Raumes. Dieser birgt auch noch eine Besonderheit, da auf der Rückseite ein Heptagramm eingestickt wurde und er somit für kurzfristige Dämonenbeschwörungen geeignet ist. Im Bücherregal befinden sich einige beliebige magische Werke, die sich hauptsächlich mit Beherrschung und Beschwörung beschäftigen und natürlich „Borbarads Testament“.

In der Hinterwand des Schrankes befindet sich eine Geheimtür welche in den neuen Stollen **14** führt.

### **14 Geheimer Stollen**

Hier hat der „Beißer“ ganze Arbeit geleistet und einen neuen Stollen gegraben. Sharina waren seit langen die geringen Fluchtmöglichkeiten des Unterschlupfes ein Dorn im Auge und so musste der Zwerg Xagul einen neuen Stollen graben, welcher schließlich über eine hölzerne Treppe unter einem Schutthaufen in der alten Ruinenstadt wieder ans Tageslicht führt. Sollten einige der Antagonisten entkommen, dann wohl über diesen Weg, von welchem auch nicht das gut informierte Kartell weiß.

### **„Alles hat ein Ende nur die Wurst...“**

Wie sich nun die endgültige Konfrontation mit den Meuchlern in ihrem Versteck abspielt kann man natürlich nicht genau vorhersehen, da jede Gruppe andere Methoden bevorzugt und es sollte auch in Meistern Händen liegen das Finale auf die Möglichkeiten der eigenen Gruppe anzupassen. Um es leichter zu machen, könnten die Helden ohne Auslösungen des Alarms in den Kerker eindringen und einige der Meuchler sogar im Schlaf überwältigen. Im viel schwierigeren Ansatz deckt bereits der „Beißer“ mit seiner Armbrust den Gang ab oder alle Meuchler Speisen gemeinsam und es kommt zu einem großen Kampf in der Wohnstube. Des Weiteren sollte zumindest die Überwältigung Sharinas eine gehörige Herausforderung darstellen, da sie einerseits nicht im Kampf gerade unerfahren ist und auch jedes noch so unordnreanische Mittel nutzen wird um ihr Leben zu retten. So könnte sie sich letztendlich mit einem Dolch an der Kehle des Botschafters den freien Rückzug erpressen und eine Kutsche anfordern, wonach sie erst nach einer spannenden Verfolgung über die horasischen Landstraßen gestellt werden kann. Dazu kommt dann noch die magische Rückendeckung durch Miath saba Seho, welche natürlich nicht den direkten Zweikampf sucht, sondern aus dem Hintergrund versucht ihre dunklen Kräfte zum Einsatz zu bringen. Bei frühzeitiger Alarmierung könnte sie einen Dämon herbeirufen, um die Meuchler im Kampf zu unterstützen oder auch die beiden Skelette in den Zellen beleben. Dazu bietet sich durch ihre Beherrschungskünste der äußerst gemeine Schachzug den ein oder anderen Gefährten oder auch den Botschafter gegen die Helden zu schicken. Nach Möglichkeit wird auch sie letztendlich versuchen zu fliehen. Dazu liegt es auch am Spielleiter, wo man Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina platziert. Leicht zugänglich in einer der Zellen oder aber direkt in Sharinas Refugium zwischen Magierin und Meuchlern.

**Option Flucht**

Für die zweite Episode wäre es interessant, wenn zumindest einer der Meuchler entkommen kann. Dazu wäre es durchaus denkbar, dass einer oder beide Hauptgegenspieler der Helden, also Sharina Brigonetti und Miath saba Seho auch in weiteren Abenteuern mit Racheplänen den Helden im Wege stehen. So würden sie sicher gut zu den den „Blutigen Sieben“ in Rohals Versprechen passen oder während der langen Reisen in Bastrabuns Bann wäre eine solch mörderische Gegnerin auch recht spannend. Sharina sicherlich von Rachegeleüsten geplagt, würde sogar einen Pakt mit dem Herren der Rache eingehen, um den Tod der Helden zu sehen.

**„Schick ma nen Ork vorbei, isch brauch noch 10 AP!“ (Spielerweisheit)**

Letztendlich sollten die Helden den Botschafter befreien können und somit ihren Auftrag erfüllen. Sie erhalten den versprochenen Sold von 100 Dukaten und Commissar Nicolo wird nicht mit Lob sparen. Wie es allerdings genau weitergeht, wird erst in **Episode II** verraten. Bis dahin sollten sich ihre Helden von den Strapazen der letzten Tage erholen. Versüßt wird dieser Erholungsurlaub mit 250 bis 400 Abenteuerpunkten für die Ermittlungen und die Rettung des Mirhamer Botschafters, je nachdem wie schwer sie es den Helden gemacht haben. Dazu gesellen sich noch bis zu 100 AP für gute rollenspielerische Einlagen. Spezielle Erfahrungen konnten gemacht werden in Gassenwissen, Etikette und Überreden.

**Anhang zu Episode I****Dramatis Personae****Miath saba Seho**

Die gutaussehende Tulamydin kam 16 v. Hal als Tochter einer reichen Händlerfamilie in Fasar zur Welt. Ihr Kindheit wurde durch übermäßigen Luxus im Hause ihrer Eltern geprägt. Ihr wurde bereits früh anerzogen sich persönlich über andere zu stellen, die ihrem Stand nicht entsprechen. Ihre akademische Laufbahn begann damit, dass der damals noch anerkannte Liscom von Fasar, sie bei einem seiner Stadtspaziergänge entdeckte und sofort ihr magisches Talent erkannte und den Eltern empfahl sie auf die Akademie zu schicken. Miath war direkt tief beeindruckt von ihrem damaligen Gönner und wurde ein fleißige und gelehrige Schülerin, welche die damalige Spektabilität, wie ein Idol verehrte. Um so härter traf es sie, als ihr Meister von seinen Ämtern ausgeschlossen wurde und wüten verließ sie die Akademie. Die finanziellen Mittel ihrer Familie ermöglichten ihr ein Zweitstudium in Brabak und dort beschäftigte sie sich auch zum ersten Mal mit borbaradianischen Schriften, welche ihr alter Meister als so lehrreich beschrieben hatte. Schließlich traf sie dort auch Menchal ak Taren und war für den hinterlistigen Borbaradianer ein leichtes Opfer. Schnell überzeugte er die damals junge Magierin von den Weisheiten Borbarads und führte sie letztendlich an die Fraternitas heran. Insgeheim ist die Magierin in Menchal ak Taren verliebt und sieht in Domna Saya eine Konkurrentin, deshalb wahrscheinlich auch ihr voreiliges Handeln in Vinsalt. Die Magierin kleidet sich meist dunkel, aber im Stile immer noch ihrer Heimat verbunden. Obwohl sie schon mittleren Alters ist, wirkt sie äußerst attraktiv und weiß diesen Vorteil zu nutzen. Unter dieser Fassade verbirgt sich jedoch hochgradige Arroganz. Sie führt keinen für Magier typischen Stab, sondern nur einen Krummdolch und versteht ihre Profession zu verschleiern. In der Öffentlichkeit gibt sie sich meist als charmante Kauffrau. Ihre magischen Spezialgebiete sind ihren Studien entsprechend Beherrschung und Dämonologie, wobei sie sich auch aus den Schriften und Übungen der Fraternitas im Bereich der Nekromantie auskennt.

### **Kampagentiefe**

Um im weiteren Verlauf der Borbaradkampagne noch etwas spannender zu gestalten, bietet es sich an bestimmte Gegenspieler der Helden häufiger auftreten zu lassen, bis sie schließlich besiegt werden. Hier bietet sich an Miath saba Seho durch Mirona ya Menario, welche ja wiederum in **Rohals Versprechen** auftaucht, zu ersetzen oder auch andersherum. Dazu müsste die Magierin natürlich im Finale entkommen, allerdings ist die Überraschung einen fast schon vergessenen Feind wiederzutreffen doppelt so groß.

### **Sharina Brigonetti**

8 v.Hal wurde Sharina in einem Kusliker Slum geboren. Ihre Mutter verstarb bei der Geburt und so wurde sie von ihrer Tante großgezogen, welche gleichzeitig ein Bordell führte. Sie verdiente sich ihr tägliches Brot als Taschendiebin in ihrer Kindheit, woraufhin der erste Einbruch und dann ein Raub folgten. Schließlich wollte ihre Tante sie gegen ihren Willen zwingen mit vierzehn selbst im Bordell tätig zu werden. Sharina jedoch tötete ihren ersten Freier und verließ bei Nacht und Nebel die Stadt. Sie schloss sich zunächst einer ländlichen Räuberbande an, welche allerdings wenig Glück hatte und nach einigen Untaten gestellt wurde. Ihr Alter veranlasste die Richter milde walten zu lassen und so wurde sie zu 10 Jahren Kerkerhaft anstatt mit dem Tode bestraft. Ihr damalige Zellengenosse war Denderan von Sinoda ein alter Meuchler aus Maraskan, welcher zu lebenslanger Haft verurteilt worden war. Beide verstanden sich recht gut und als ihnen gemeinsam nach drei Jahren der Ausbruch bei Arbeiten in einem Steinbruch gelang tauchten sie in Vinsalt unter. Denderan bildete Sharina in der Kunst des lautlosen Tötens aus und die beiden machten sich schnell einen Namen bei zwielichtigeren Auftraggebern. Letztendlich wurde das Kartell selbst auf die Fähigkeiten der beiden aufmerksam und rekrutierte sie fest für die „Schlitzer“, welche damals noch fest ins Kartell eingebunden waren und Mordaufträge übernahmen. Letztendlich wollte sich das Kartell von den „Schlitzern“ trennen, da diese staatlichen Einrichtungen ins Auge fielen und somit eine Gefahr für die ganze Organisation darstellten. Denderan, damals schon Anführer der „Schlitzer“ bezahlte seinen Widerspruch mit dem Leben, woraufhin Sharina die Führung der Meuchler übernahm und selbständige Aufträge beliebiger Auftraggeber ausführte. Die Kuslikerin kleidet sich gerne fein und mimt den Stutzer aus feinem Hause. Sie versteht den Umgang mit Degen und Hakendolch und macht auch mit mehreren in der Kleidung versteckten Wurfscheiben eine gute Figur.

### **Die „Schlitzer“**

Neben der Anführerin Sharina Brigonetti gibt es noch fünf weitere Meuchler:

#### **Silvolio „Schatten“ Lorian**

Silvolio ist die momentane Affäre Sharinas und gibt bei den anderen Meuchlern ihren Stellvertreter. Der Vinsalter Streuner hat eine einschlägige verbrecherische Karriere hinter sich und wird wegen einigen Morden gesucht. Aufgrund seiner herausragenden Fähigkeit sich an seine Opfer anzuschleichen und sich zu verstecken, wird er im Milieu „Schatten“ genannt. Seine Waffen sind neben einem Kusliker Säbel, ein Gürtel mit gut 10 Wurfdolchen, welche er auch durchaus im Nahkampf einsetzt und zu Aufträgen auch mit eitrigem Krötenschemel bestreicht, dazu noch sieht man auch häufig einen schrecklichen Ogerfänger in seiner Linken.

#### **Yaretta und Silvana di Darocha**

Die beiden Zwillingsschwestern werden wegen Hochstapelei und Raubmord in großen Teilen des leiblichen Feldes gesucht. Sie gaben sich früher Häufig als liebliche Kurtisanen aus, um ihren Kunden ohne entsprechende Leistung das Geld aus der Tasche zu ziehen, dabei musste der ein oder andere seinen Widerstand auch einmal mit dem Leben bezahlen. Letztendlich setzte sich der Orden des goldenen Adlers auf die Spur der beiden und als sie schon in Vinsalt eingekesselt waren und die Verhaftung nur noch

eine Frage der Zeit war machte ihnen eine gewisse Frau Brigonetti ein verführerisches Angebot. Yaretta bevorzugt im Kampf die Zweililien, während ihre Schwester den Umgang mit dem Florett und auch einer verborgenen Veteranenhand pflegt.

### **Bran Tjerkol „Der Mann fürs Grobe“**

Der stämmige Bran misst über zwei Schritt und ist somit von beeindruckender Statur. Er kommt aus Gratenfels und gehörte dort einer Räuberbande an, welche den Greifenpass unsicher machte. Diese wurde jedoch von einigen tapferen Recken zerschlagen und so heuerte er als Leibwächter bei einem grangorer Händler an. Dieser sollte jedoch Opfer der „Schlitzer“ werden und gegen ein entsprechendes Bestechungsgeld verriet er seinen damaligen Herren und schloss sich den Meuchlern an. Er selbst trägt eine Krötenhaut und führt ein Bastardschwert. Wegen seiner guten Konstitution ist er ein durchaus achtbarer Gegner im Nahkampf. Als Meuchelwerkzeug bevorzugt er den Würgedraht.

### **Xagul Sohn des Orschin**

Der äußerst goldgierige Xagul ist ein zwergischer Söldner aus dem Amboß. Er kämpfte zuletzt für die Answinisten, weil diese halt besser bezahlten und unterlag. In seiner Not flüchtete er sich vor den kaiserlichen Häschern ins Horasiat, wo er einige Zeit in einer Mine in den Hohen Eternen arbeitete. Als er im Streit um den Lohn seinen Vorarbeiter erschlug, flüchtete er nach Vinsalt, wo er sich gegen Geld als Heckenschütze für das Kartell verdient machte. Er diente noch unter Denderan den „Schlitzern“ und ist Sharinas eigentliche Stütze bei den Meuchlern. Der Amboßzwerg ist ein extrem begabter Armbrustschütze und verfügt sowohl über eine schwere, als auch eine Eisenwalder Armbrust. Im Nahkampf verlässt er sich auf seinen Lindwurmschläger und sein Kettenhemd.

### **Nicolo di Gerrano**

Der fünfzigjährige Commissar des Staatsordens vom goldenen Adler ist entgegen dem häufig verbreiteten Beamtenbild ein recht fröhlicher und geselliger Zeitgenosse. Er trägt den gezwirbelten „Gardistenschneutzer“ und präsentiert stolz seine Uniform. Er sieht in den Helden die unerreichte Möglichkeit aus den strengen Regeln des Ordens auszubrechen und wird sie sogar teilweise euphorisch in ihren Ermittlungen unterstützen.

### **Vero di Barrocco**

Der Kusliker Halbstürmer ist eine alternde Immanlegende, die bei den Fans in hohem Ansehen steht, doch seine Karriere nähert sich dem Ende. Er trägt sein dunkles langes Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden und ist noch immer recht athletisch, wie es sich für einen Immanspieler halt gehört. Herausragend ist seine Schnelligkeit, so dass es nicht besonders leicht ist ihm auf Schusters Rappen zu folgen, wenn er sich einmal zur Flucht entschieden hat.

### **Comtessa Odina Thirindar**

Eine ausführliche Beschreibung der Staatsprocuratorin findet sich in **Fürsten, Händler, Intriganten** S.77.

### **Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina**

Eine komplette Beschreibung des Botschafters befindet sich in **Fürsten, Händler, Intriganten** S.89.

**Erpresserschreiben**

Zu Händen der sklavischen Untertanen der Hure Amene!

So ihr eure dreckige Schufterei schleimend erledigt habt, werdet ihr feststellen, dass der Botschafter Mirhams sich nicht mehr in eurem stinkenden Einflussbereich befindet. Zur Zeit darf er nämlich unsere Gastfreundschaft genießen. Wir würden euch die Freude machen ihn gegen ein kleines Pfand wieder in eure abstoßende Gesellschaft zu entlassen, so einer von euch alleine das Staatssiegel der kaiserlichen Dirne in zwei Tagen bei Einbruch der Dunkelheit in die Sümpfe beim Stadion bringt. Solltet ihr euch weigern oder unseren Forderungen nicht entsprechen, so werden wir der Seele des Botschafters gnädig sein und sie in die Niederhöhlen geleiten.

Borbarad zu Ehre und Freiheit für Dröl

Fraternitas Uthari

**Drohbrief**

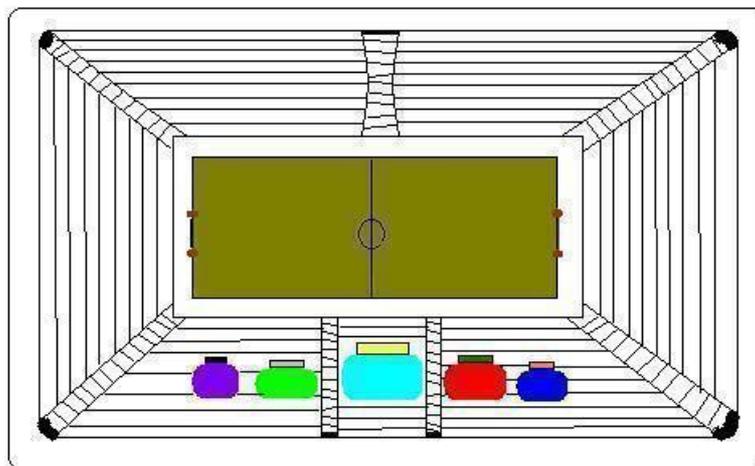
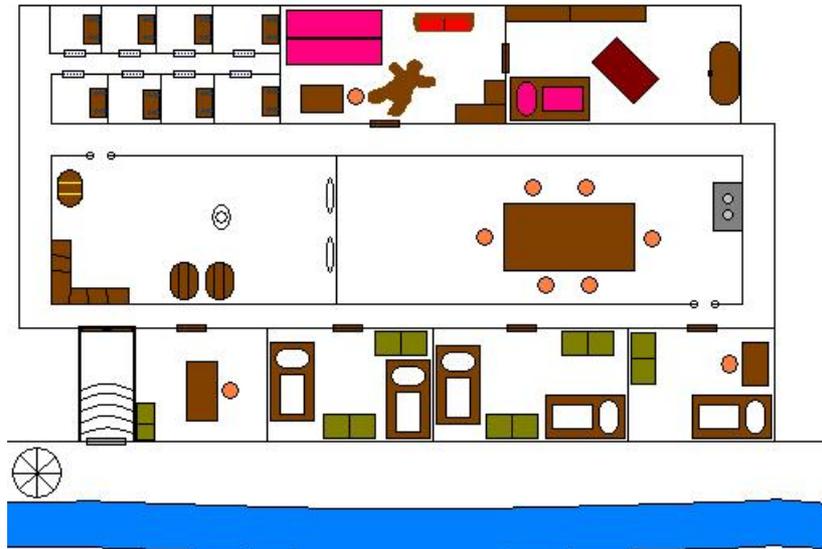
Steckt eure feinen Nasen nicht in die Angelegenheiten, die euch nichts angehen, sonst habt ihr bald genügend Zeit das zerbrochene Rad von unten zu betrachten. Geruht in Frieden.

Die Schlitzer

**Notiz des Kartells**

Begeht euch zum Haupteingang des Immanstadions – wendet euch nach Norden – begeht euch gut sechshundert Schritt in den Sumpf hinein – ihr werdet auf einen großen abgestorbenen Baum treffen, von welchem aus 3 Pfade tiefer in den Sumpf führen – folgt dem mittleren Pfad und ihr werdet nach einiger Zeit über einen kleinen hölzernen Steg auf eine weitere Sumpfinsel gelangen – dort wendet euch ab vom Pfad und durchquert westlich ein Ruinenfeld, wobei ihr anhand der Anordnung der Gebäude einen alten Straßenlauf erkennt, welchem ihr besser folgt, um Sumpflöcher zu umgehen – gegen Ende des Ruinenfeldes kann man rechts im tiefen Schilf verborgen eine stark vermoderte Holzhütte – das Schilf ist begehbar und innerhalb der Holzkate kann man einen Zugang zur Kanalisation finden – im Kanal direkt neben der Treppe befindet sich in der Nordwand eine Geheimtür – das Versteck der Schlitzer – Seid vor Fallen gewarnt – Phex mit euch

### Pläne für die Spieler



## Episode II „Drolvipern“

### Einleitung

Die Helden werden sich wahrscheinlich zunächst einmal von den Strapazen der ersten Episode in Vinsalt erholen. Evtl. verlangte auch Niam von Bosparan eine Gegenleistung für den Verrat der „Schlitzer“ und einen Handel mit dem Kartell sollte man, so einem die eigene Gesundheit lieb ist, doch einhalten. Diese Gegenleistung könnte z.B. darin bestehen, Dienst- und Einsatzpläne des Ordens vom goldenen Adler zu stehlen oder Einsicht in diese zu nehmen und die Informationen ans Kartell weiterzuleiten. Eine solche, nicht ganz saubere Aktion, könnte sich durchaus sehr spannend darstellen, aber man sollte die Helden nicht enttarnen und in die Situation bringen, sich vor den staatlichen Stellen verantworten zu müssen. Dazu wird von Helden ständige Anwesenheit in Vinsalt verlangt, da sie ja als Kronzeugen gegen verhaftete „Schlitzer“ benötigt werden. Dies fällt jedoch nicht all zu schwer, da im Monat Hesinde die Opernfestspiele in Vinsalt stattfinden und gegen Ende des Mondes auch noch der spektakuläre „Tag der Volkskunst“ gefeiert wird. Dieser Zeitraum bietet sich natürlich auch für rast- und ruhelose Heldengruppen an, ein Abenteuer aus dem Sammelband **Im Schatten des Adlers** aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** einzubauen.

Falls auf Botschafter Savertin-Shoy'Rina ein Verdacht fiel, werden die Helden zunächst einmal bei den offiziellen Stellen auf wenig Gehör stoßen. Allerdings kommt es dann früher oder später dazu, dass der reiche Kaufmann Nepolemo di Vincetta, ein treuer Horasdiener (Evtl. bekannt aus der Loge der Freunde des Aves) die ruhmreichen Helden zu einem Opernbesuch einlädt und früher oder später in seiner privaten Loge auf den Verdacht der Helden zu sprechen kommt. Natürlich handelt es sich bei diesem Gönner um eine getarnten DBA-Agenten, welcher umgehend veranlasst den Botschafter unter Beobachtung zu stellen. Zu welchen innerstaatlichen Auswirkungen dies führt, werden die Helden wohl kaum bemerken, obwohl man mögliche Entdeckungen wohl eher als Druckmittel gegen den Botschafter nutzen würde, als daraus eine große Staatsaffäre zu machen. Letztendlich werden die Helden jedoch Anfang Firun zu einer Besprechung mit der Staats-Procuratorin Comtessa Odina Thirindar von Schelf befohlen.

### Ein gut gemeinter „Rat“

„Ihr fröstelt ein wenig, als ihr aus der Kutsche tretet und über die große Treppe auf das bekannte, mit dem goldenen Adler verzierte Tor der Staatsprocuratur zumarschiert. Wieder einmal habt ihr euch dem Anlass angemessen herausgeputzt und auch die horrenden Gebühr für eine Mietskutsche nicht gescheut, um den Benimmregeln des lieblichen Feldes zu entsprechen. Ja - so wie man auftritt, so wird man auch empfangen (horasisches Sprichwort).

Ein wohlgekleideter Inspector nimmt euch in Empfang und führt euch unverzüglich durch viele Gänge und öffnet vor euch eine Doppelflügeltür. Dahinter gelangt ihr in einen, großzügig mit Teppichen ausgeschmückten Saal, in welchem ein Kamin für wohlige Wärme. In der Mitte befinden sich mehrere Sessel, die in einem Halbkreis um das lodernde Feuer aufgestellt wurden. Einige Sessel sind schon von den anwesenden Herrschaften belegt und in ihrer Mitte sitzt die euch bekannte Comtessa von Schelf. Nachdem der Inspector euch angemessen vorgestellt hat, erhebt sich die Comtessa, gibt jedem von euch persönlich die Hand und stellt dann, den Sitten entsprechend, die übrigen Gäste vor. Da wären zunächst der euch bekannte Dom Abelmir und Comto Ravendoza. Dann wird euch noch ein älterer Herr in einer grüngoldenen Robe vorgestellt, welcher eine Aura der Weisheit und Willensstärke mit den euch mustern-

den Blicken verströmt – seine Exzellenza E.Q. Eternenwacht, Abtprimas des Heilig-Drachen-Ordens zur Vertiefung allen Wissens, Titular-Erzwissensbewahrer von Thegun.“

Zunächst werden die Helden von den Anwesenden über das bisher erlebte ausgiebig ausgefragt. Nutzen sie diese Szene, um die Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** und die erste Episode dieses Abenteuers Revue passieren zu lassen. Räumen sie Unklarheiten bei ihren Spielern aus, da das Verständnis der gesamten Situation auch sehr wichtig für die folgende Episode und das Abenteuer **Shafirs Schwur** ist. Schließlich erklärt die Comtessa, dass es äußerst merkwürdig sei, mit welchem Ergeiz sich momentan zwielichtige Gestalten um das kaiserliche Siegel bemühen und die Frage steht im Raume, was diese Frevler mit dem Siegel vorhaben? Hier entsteht nun eine Diskussion, an welcher die Helden ruhig teilnehmen sollten und Vermutungen aussprechen können. Ravendoza und Dom Abelmir sehen in dem Siegel ein Mittel des Feindes Verwirrung über falsche Befehle im Reich zu stiften, wie es schon Dom Phrenos gezeigt habe. Die Comtessa argumentiert dagegen, dass sich der Aufwand nicht lohnen würde und eine gute Fälschung sicherlich auch einige Zeit diese Aufgabe erfüllen würde. Wahrscheinlich werden die Helden irgendwann wohl schon einwerfen, dass auch eine magische Komponente mit im Spiel sei, da ja immerhin die Gegenseite aus den Fraternitas besteht. Aus diesem Grunde wurde auch Eternenwacht herbeizitiert, welcher sich zu einer Audienz mit der Horas in Vinsalt aufhielt und auf Bitte Dom Abelmirs und der Comtessa das yaquirische Kronsiegel untersucht hat. Er konnte allerdings bisher nur die profane Magie des einen Siegels erkennen. Hier können sie den Spielern die Beschreibung des Siegels aus **Unter dem Adlerbanner S. 33** zukommen lassen. Das es sich bei dem Edelstein um einen Karfunkel handelt, hat er aber bei Leibe nicht rausgefunden. Dieses Geheimnis sollte auch bis **Shafirs Schwur** behütet bleiben. Dazu kann Dom Abelmir, fast nebensächlich, die Geschichte der zwei Hälften des Aarensteins einwerfen (siehe **Unter dem Adlerbanner S. 5**). Dies sollte schließlich die Helden dazu bringen einzuwerfen, dass Dom Phrenos sich ja als Edler zu Karsina ausgab. So stellt sich die Frage, ob die Frevler wohl auch hinter diesem Siegel her waren. Eventuell wissen die Helden sogar, dass sich das andere Siegel in den Händen Sayas befindet, was die Sorge um Dom Piro noch vergrößern sollte. Daraufhin lässt die Comtessa den zuständigen Referent der Commandantur Bilhen herbeirufen und diesen die letzten Lageberichte aus dem südwestlichen Dröl zitieren. Der Referent wirkt etwas verlegen und nervös und berichtet schließlich unter Druck, dass die letzten zwei Quartalsberichte des dort ansässigen Secretariates nicht eingegangen sei. Er habe dies auf den Ausbruch des Roten Todes geschoben, da viele Berichte zur Zeit aus den südlicheren Gefilden verspätet eintreffen oder ausfallen, da einige Secretariate sogar kurzfristig geschlossen wurden und Ordensmitglieder nach Ausrufung des Ausnahmezustandes (siehe Hintergrund) sogar abgezogen wurden. Allerdings wurde er vor einem Mond stutzig, da auch der nächste Bericht ausblieb und das zuständige Secretariat auch keine Ausfallmeldung machte. So entschloss man sich einen Amtsdienner zu entsenden, welcher sich allerdings auch seit gut 6 Wochen nicht mehr zurückgemeldet hat. Langsam sei man in Sorge, da schon aus Wobran und Gravina Berichte eingetroffen sind, dass dort wo die Pest ausgebrochen ist kriegartige Zustände herrschen, in welchen niemand mehr seines Lebens sicher sei. Nach Ende dieses Berichtes kann der verängstigte Staatsdiener erst einmal einen Wutausbruch der Staatsprocuratorin über sich ergehen lassen, warum diese Vorkommnisse nicht früher weitergemeldet wurden. Nun muss man wohl vom schlimmsten ausgehen und aufgrund der prekären Lage ist guter Rat teuer. Hier ergreift nun Ravendoza das Wort, der Mann, welcher vor kurzem unsere Helden noch gerne am Galgen baumeln gesehen hätte.

„Frau Staats-Procuratorin, Eure Eminenz, Euer Hochwohlgeboren, wenn ihr gestattet? Warum sollten wir mit den Gedanken in die ferne schweifen, wenn die Lösung doch so nahe liegt? Diese wackren Frauen und Männer [er deutet auf die Helden] haben doch zum wiederholten Male - ihr entschuldigt - bewiesen aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Rondra, Phex und Hesinde scheinen ihnen wohlgesonnen. Anstatt nun Dutzende von Boten oder Soldaten in den Süden des Reiches zu entsenden, sollte es doch ausreichen diese tapferen Conquistadores zu entsenden, um nach dem Befinden des Dom Piro von Karsina und der Commandantur Bilhen zu schauen. Ihnen vertraue ich durchaus in der Lage zu sein, bei Bedarf die richtigen Schritte einzuleiten.“ Mit einem Lächeln zwinkert euch der Comto von Yaquirkuppen zu, obwohl

euch nicht gerade zum Lachen zu Mute ist. Immerhin hat Amaldo Ravendoza soeben vorgeschlagen, euch in eine pestverseuchte, aufständische und damit lebensbedrohliche Gegend zu schicken, aber irgendwie treibt euch auch die Neugier, endlich hinter die seltsamen Ereignisse der letzten Monde zu steigen dazu die Sache nun endgültig selber in die Hand zu nehmen.

Die Anwesenden, bis vielleicht mit Ausnahme einiger Helden, sind geradezu begeistert von dieser Idee und wer will schon diesen hohen Würdenträgern widersprechen. Zu guter letzt erklärt sich Comtessa Odina bereit die logistischen Gegebenheiten für eine Reise ins Königreich Dról zu übernehmen und am nächsten Morgen informiert ein eifriger Amtsdienner die Helden auch schon davon, dass man sich für eine Seepassage entschlossen hat, welche in drei Tagen von Sewamund aus starten soll. Am Abend des Tages werden die Helden zum wohlbekanntem Commissar Nicolo befohlen, welcher sie über weitere Einzelheiten informiert. Zunächst sollten die Helden diese Reise in „Zivil“ antreten, da bei der momentanen Lage im südlichsten Bereich des Horasiats eine Uniform ohne ausreichende Bedeckung durchaus ein gefährliches Kleidungsstück darstellt. Dazu wurde eine Kutsche für den morgigen Tag bestellt, welche die Helden innerhalb der nächsten beiden Tage nach Sewamund bringen soll. Dazu hat ein Mittelsmann eine Kabine auf der Potte „Shafirs Schwinge“ reserviert und die Helden erhalten erforderliche Dokumente, woraufhin der Kapitän namens Tristoban Armbruster (siehe Anhang), des Handelsschiffers keine Probleme machen sollte. Die Fahrt führt offiziell nur bis nach Dról, allerdings wurde eine Extrabehaltung vereinbart, falls der Kapitän die Gruppe nach kurzem Aufenthalt in Dról, vor der Küste Chalinbahs mit einem Beiboot an Land absetzt. Jeder Held erhält eine Anzahlung von 15 Dukaten für mögliche Ausgaben und weitere 45 Dukaten nach einem Bericht über die Umstände in Chalinbah. Dazu erhält einer der Helden noch den gesiegelten Befehl des Ordens zum Auftrag, welcher auch dazu verwendet werden kann, in den entsprechenden Secretariaten unterstützt zu werden, auf diesen sollte man allerdings auch besonders achten, da man mit solch einem Befehl in den falschen Händen böses anrichten kann. Zuletzt steht wiederum das Zeughaus des Ordens den Helden zur freien Verfügung, einerseits um die Ausrüstung um lebenswichtige Gegenstände aufzufrischen (Schnabelmasken und Essig sei hier empfohlen) und andererseits auch gerade nicht benötigte Sachen einzulagern. Geben sie nur solche Ausrüstungsgegenstände heraus, die mit ihren Vorstellungen vereinbar sind... leider sind die Granatäpfel gerade aus, da die letzte Truppe damit groben Unfug im Immanstadium angestellt hat... .Dazu erklärt sich der Orden bereit sich um den Heldenzoo (Pferde, Hunde, Schlinger, Flugechsen) bis zu deren Rückkehr zu kümmern.

## 1. Reisetag

„Nach einem ausgiebigen Frühstück brecht ihr auf. Der Kutscher Sixt Arvis ist ein recht freundlicher Geselle und weiß so manch lustige Geschichte zu erzählen. Die Kutsche ist bequem und geräumig und von dem nasskalten Wetter seid ihr gut geschützt. Die Räder rollen über die gut ausgebaute Kronstrasse Prima und kurz bevor die Dunkelheit einbricht, habt ihr euer Ziel erreicht – das berühmte Wirtshaus Zum Stachel.

Das Wirtshaus ist ja bereits aus **Unter dem Adlerbanner S.15** bekannt und eigentlich könnte es diesmal ein äußerst gemütlicher Abend werden, aber wie das so in berühmten Gasthäusern ist...

„Ihr habt euch im Wirtshaus ein gemütliches Eckchen gesucht und genießt frisches Met, kühles Wasser und ein deftiges gebratenes Huhn. Euch gegenüber hat es sich eine kleine, wohl gekleidete Gruppe gemütlich gemacht. Drei Herren mit ihren rahjagefälligen Begleiterinnen, die wahrscheinlich dem Mätreswesen angehören. Die Herren tragen feine Spitze, Stulpenstiefel und den Degen an der Seite. Salonlöwen oder Stutzer nennt man sie häufig im lieblichen Feld. Höflichkeit und Hilfsbereitschaft sollten ihre Tugenden sein, aber diese hier betrinken sich hemmungslos, gehen herablassend und arrogant mit den Mägden des Wirtes um und grölen laut ungehörige Lieder“

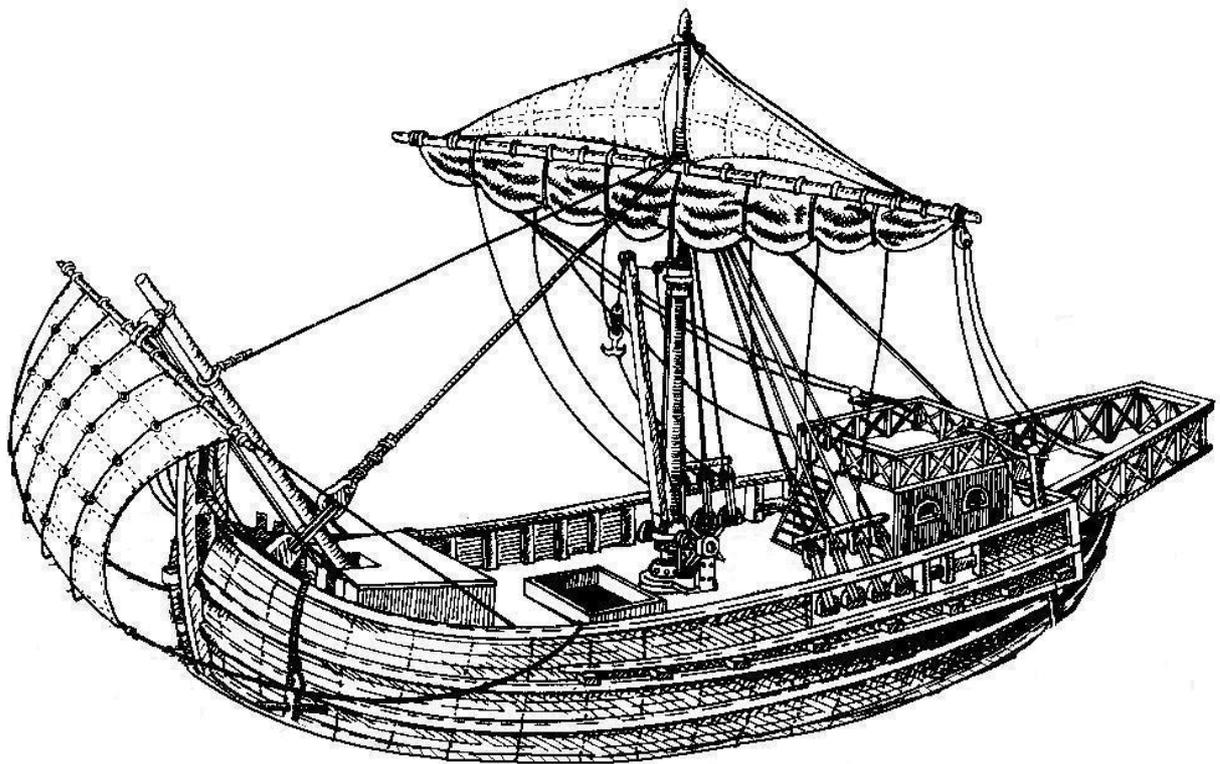
Hier ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis die Helden und diese illustre Gruppe aneinander geraten. Sei es, dass eine der schönen Damen (Bei Bedarf können die Rollen ruhig vertauscht werden) einem der Gefährten schöne Augen macht und dafür von ihrem eifersüchtigen, angetrunkenen Begleiter geohrfeigt oder das pöbelhafte Benehmen gegenüber den Bediensteten. Doch sollte es diesmal nicht zu einer offenen Schlägerei kommen, sondern man sollte ein Duell aufs erste Blut bevorzugen, um dem horasischen Flair gerecht zu werden. Ob mit dem Degen oder der Ballestra. Natürlich ist die gesamte Szene nur optional einzusetzen.

## 2. Reisetag

Die Kronstrasse führt durch weite Ackerflächen und Weiden. Den Tag bleibt es trocken, da die dicken Regenwolken am nördlichen Horizont ihre feuchte Last an den Zinnen des Phecanowaldes abladen. Gegen Mittag rastet ihr am Wegesrand Nahe einem alten Gemäuer, was laut Arvis einst eine bosparanische Zollfeste war. Der Kutscher hat Speck und Brot im Wirtshaus für euch eingekauft und versteht sich auch recht gut darin, diesen in einer Eisenpfanne über einem kleinen Feuer für euch zu braten. Nach dem Mahl verweilt ihr jedoch nicht lange, da man vor Einbruch der Dunkelheit den zweit größten Hafen des Herzogtums Grangor erreichen möchte. Am späten Nachmittag holpert die Kutsche über die Rohalsbrücke, welche die beiden Ufer des Sewak verbindet. Die Steinbrücke scheint sehr alt und verfügt über prächtige Bögen, allerdings scheinen einige Inschriften, welche die Pfeiler verzierten, gewaltsam herausgeschlagen worden zu sein. Arvis erklärt dies damit, dass dies einst die Fran Horas Brücke war und man aus gegebenen Anlass den Namen änderte. Dennoch suchen seltsamer Weise viele Verzweifelte hier den Freitod, in dem sie sich in die Fluten der Mündung stürzen. Nachdem Arvis den Zoll auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke bei den Gardisten gezahlt hat, führt euer Weg durch die beleuchteten Gassen der Hafenstadt. Übertagt werden die kleinen Häuser von vielen, teils sehr großen Masten, die keinen Zweifel daran lassen, wo der Hafen zu finden ist.

Arvis setzt die Helden an den Landebrücken und Stegen ab und deutet auf eine kleine Potte, die „Shafirs Schwinge“. Er verabschiedet sich und wünscht viel Glück für die weitere Reise.

An Bord werden sie bereits von Kapitän Armbruster erwartet, welcher ihnen Kabine für die Überfahrt zuweist. Noch am Abend mit der einbrechenden Flut, verlässt die „Shafirs Schwinge“ Sewamund.



### Exkurs: Die Potte „Shafirs Schwinge“

**Takelage:** I: rah 1 mit 2 Topsegeln + Spritzegel

**Länge:** 23,7 Schritt

**Breite:** 5,8 Schritt

**Schiffsraum:** 273 Quader

**Tiefgang:** 3,2 Schritt

**Frachtraum:** 156 Quader

**Besatzung:** 14

**Beweglichkeit:** niedrig

**Struktur:** 9

**Geschwindigkeit**

vor dem Wind:

9 Meilen/Stunde

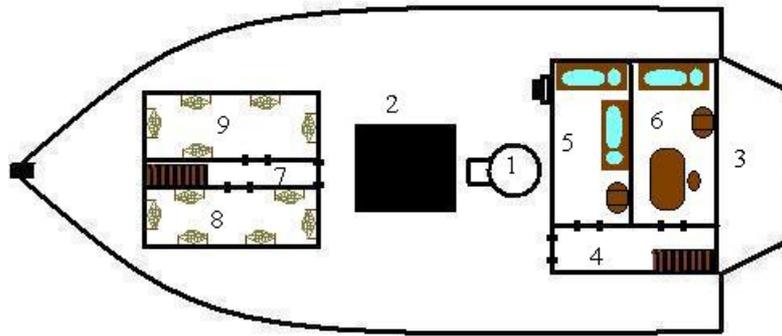
mit rauem Wind:

10 Meilen/Stunde

am Wind:

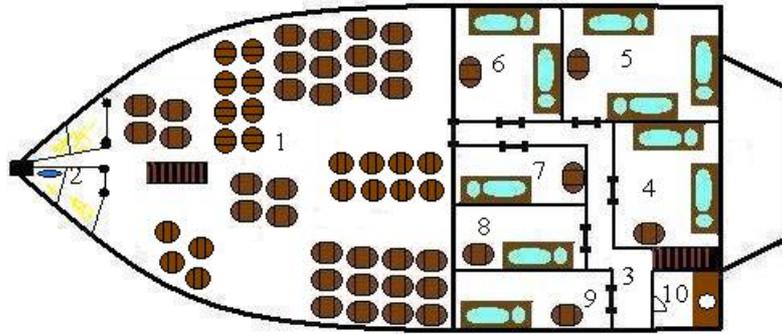
2 Meilen/Stunde

**Bewaffnung:** keine / ein Ruderboot (4 Personen) als Beiboot



**1. Mast mit Lastkran; 2. Oberdeck mit Ladeluke; 3. Achterheck mit Beiboot 4. Flur mit Treppe; 5. Kajüte des Navigators und des Bootsmanns; 6. Kapitänskajüte; 7. Flur mit Treppe;**

**8./9. Mannschaftsunterkünfte**



**1. Laderaum; 2. Tierställe; 3. Flur; 4.-9. Passagierkabinen; 10. Abtritt**

### Eine nette kleine Reisegesellschaft

Im folgende empfiehlt es sich die Beschreibungen zu den Mannschaftsmitgliedern und Mitreisenden im Anhang zu studieren, dazu seien hier noch ein paar mögliche Szenarien auf der immerhin sechs Tage andauernden Seereise, der Wind drückt in dieser Jahreszeit aus dem Süden und die Shafirs Schwinge segelt beständig am Wind, vorgestellt. Hier besteht natürlich auch die Gelegenheit, dass Abenteuer abzukürzen und die Seereise nur kurz zu beschreiben, aber einige interessante Verknüpfungen zu vergangenen Ereignissen bieten sich an. Jedoch ist diesmal nicht das typische Schiffsuntergangsszenario vorgesehen. Das Wetter sollte man der Stimmung anpassen. Als Background empfiehlt sich ein stetiges Meerresrauschen. Bei der ausfahrt kann man auch als talentierter Meister das Seemannslied die Efferdbraut ( **Die Seefahrt des Schwarzen Auges** S. 22) anstimmen.

### Fann Perensen erzählt: Heute „Seemannsgarn“

„Denn hätt de bärenstarke Ragnar datt schlangenlebig Zeehungeheuren gepackt und bei de weißen Zähnn von min alt Mudder, mit de bloßen Händ daniedergerwürcht. Do globst mer nett oder? Min Jung! Dann lass disch mal kallen, watt min Kumpel Raskir von de Fürstin Yasint verzählt hann, als se den aussem Watter getreckt hann, wo de wohl schon dri Tagen drin herschwommen ist!...“

Der Thorwaler Fann wäre verschenkt, wenn er nicht an einem Abend der Reise seine Geschichten zum besten geben könnte, ob es nun das Erwürgen einer Seeschlange mit bloßen Händen oder Surfen auf

dem Gottwal Swafnir ist, sei unerheblich. Jedoch bietet es sich an, den Kinderraub von Ruthor oder die letzte Fahrt der Fürstin Yasinde einzubauen (näheres im Anhang), um den Spielern einige Hints auf borbaradianische Aktionen zu geben. Sollte man später jemals auf die Legion Yaq Moniths treffen, ist das AHA-Erlebnis bahnbrechend.

### „Geh misch außem Wech oder ich schneid dich durch!“ – Piraten

Wenn man nicht darauf verzichten kann oder die Spieler kleiner Gefechte lieben, so kann es auch zu einem Piratenüberfall kommen. Allerdings werden die Gefahren eines solchen gut angelegten Überfalls unterschätzt und schließlich soll die Fahrt der Schwinge auch nicht unterbrochen werden, es sei denn man entscheidet sich spontan noch ein Piratenszenario einzubauen, demnach sollte der Angriff entweder einigermaßen leicht abzuwehren sein (Hier empfehlen sich, bei der Passage zwischen Arkis und Tenos, Strandpiraten der Zyklopeninseln, welche sich im Schutz der Dunkelheit mit kleinen Ruderbooten der Potte nähern, um eher einen schnellen Diebstahl oder Raub zu begehen, als das Schiff zu entern) oder man tritt mit einem gleichstarken Gegner in Verhandlungen und gibt für freies Geleit einen Obolus an die Piraten ab. Eine Vorgehensweise, die selbst Kapitän Armbruster nicht unbekannt ist, welcher vor überzogenen militärischen Idealismus doch das Wohl seiner Mannschaft stellt. Ähnlich einsichtig müsste auch der Piratenkapitän sein.

### Mord an Bord!

Letztendlich empfiehlt sich noch ein kleines spannendes Detektivszenario, was auf die Idee aufbaut, das zumindest einer der „Schlitzer“ aus Vinsalt oder wohlmöglich die Magierin in der ersten Episode entkommen konnten und nun auf schnelle Rache hoffen.

Am ersten Abend der Seereise holt Fann Perensen wieder einmal beim gemeinschaftlichem Abendessen der Passagiere und der höheren Dienstgrade zu seinen haarsträubenden Geschichten aus. Während ihm einige gespannt folgen und andere sich wenigstens den Spaß gönnen, wird der Matrose Thorson, bereits leicht angetrunken, ausfällig und beschimpft den Bootsmann aufgrund seiner „Lügengeschichten“. Dieser lässt sich dieses undisziplinierte Verhalten nicht gefallen und verdonnert den Vollmatrosen zur Bootswache und zwar für die gesamte Nacht. Daraufhin kommt es fast zu einer Schlägerei, wobei evtl. Helden und der Kapitän die Streithähne auseinanderbringen kann. Mitten in der Nacht wird Thorson schließlich tot im Laderaum aufgefunden und der Verdacht fällt schnell auf den Bootsmann. In Wirklichkeit hat der Matrose Jandrascha und Lorian im Laderaum dabei erwischt, wie sie versuchten ein Feuer zu legen. Falls Miath sich unter den Meuchlern befindet, könnte sie mit eindeutigen Geräuschen aus der Kabine der Vermählten, mittels eines **Auris Nasis Oculus** erschaffen, ein zunächst lupenreines Alibi verschaffen. Die Helden und sicherlich auch Dom Broderico werden am nächsten Tag Ermittlungen anstellen, aber bis auf kleiner Rußspuren in der Nähe der Leiche nichts genaueres herausfinden. Der Leichnam Thorsons wird in Segeltuch eingewickelt und in einer Kiste im Lagerraum aufgebahrt, da Armbruster hofft schnell nach Drôl zu kommen, so dass eine Seebestattung erspart bleibt. Falls sich wirklich die Magierin der Fraternitas an Bord befindet, wäre es interessant, wenn der untote Thorson in der nächsten Nacht, erweckt durch dunkle Magie, den Bootsmann oder einen anderen Passagier angreift und evtl. tötet. Am dritten Tag können die Helden einen weiteren Sabotageversuch vereiteln, denn ein kleines Leck, welches wohl mit einem recht lautlosen Bohrer geöffnet wurde kann schnell gestopft werden und das Kentern der Potte wird verhindert. Dennoch ist man länger damit beschäftigt das eingelaufene Wasser wieder zu entfernen. Bei weiteren Ermittlungen sollte Belgor den Helden ins Auge fallen, welcher jedoch alles dransetzt seine Identität zu wahren. In den Unterlagen seiner Kabine findet man jedoch, bei einem möglichen Einbruch gut geführte Dossiers über die einzelnen Helden. Letztendlich fliegt dann zwar die Tarnung des KGIA Agenten auf, aber der Saboteur und Mörder wurde noch immer nicht gestellt.

Am vierten Tag kommt es dann zur Finalen Auseinandersetzung. In das Essen der Besatzung wird Schlafgift gemischt. Danach versucht Lorian selbst einen wacheschiebenden Helden zu töten oder bei der Unterstützung Miaths, greift der beherrschte Zandor Winterfächer die Helden direkt an, während Lorian mit dem letzten Granatapfel aus Vinsalt das Hauptsegel und den Mast in Brand setzt. Nun müssen die Helden schnell handeln, da das starke Feuer das ganze Schiff erfassen kann und damit der Untergang unausweichlich wäre. Die zwei Antagonisten versuchen die Helden mit allen Mitteln an den Löscharbeiten zu hindern, sei es durch offenen Kampf oder einige gemeine Zauber. Das Beiboot dient ihnen als Meister als Joker, falls sie doch einen liebgewonnenen Bösewicht entkommen lassen wollen. Ob die Flucht gelingt, liegt an ihnen und ihren cleveren Spielern. (Ein Spieltest zeigte, dass der auelfische Wellenlauf der flüchtenden Magierin ein schnelles Ende bereitete und auch Fernkampf Waffen sind unangenehm, auch wenn Sehnen bei Reisen auf dem Meer mit Sicherheit nicht aufgespannt sind). Jedoch sind Mast und Segel verloren und es droht eine Havarie. Nach einem Tag unkontrolliertem Treiben, den Versuchen aus Planken Ruder zu bauen und der langsam aufsteigenden Panik, sollte die Shafirs Schwinge auf ein anderes Schiff treffen (evtl. sogar die Piraten s.o.), welches den in Seenot geratenen behilflich ist und sie in den Hafen nach Drôl zieht.

### **Exkurs: Das Königreich Drôl**

Einst ein kleiner, eher unbedeutender Stadtstaat, heute ein Königreich. Die Mark Drôl hat bewegte Zeiten hinter sich. Als Provinz des Neuen Vinsalter Cayserreyches gehört sie zu dem mächtigsten Reich auf Dere. Die Horas selber ist Königin über die Mark. Umschlossen vom Meer der sieben Winde, dem Chabab, den Eternen und Loch Harodrôl ist die Mark Drôl ein eher dünn besiedeltes Gebiet im Gegensatz zu den Landstrichen zwischen Sikram und Yaquir. Zu vergleichen mit den "Wilden Landen", rau und spröde. Noch gibt es viel wildes Land, weite Steppen, undurchdringliche Sümpfe und verwunschene Wälder. Viele unbekannte und gefährliche Lebewesen hausen in den Ländereien der Mark. Immer wieder mutige, unerschrockene Recken herausfordernd. Doch nicht immer kehren sie zurück. So soll es in den Ausläufern der Eternen mächtige Höhlendrachen geben und gar ganze Städte der Flugechsen.

Das Klima der Mark ist angenehm. Stets weht eine kühle Brise vom Meer der sieben Winde hinein ins Land. Das ganze Jahr über ist es warm und der Atem Firuns reicht längst nicht mehr bis hier hinunter. Nur hin und wieder bläst ein heißer Wind von der Khôm über die Eternen herab und legt eine drückende, schwüle Hitze über das Land. Der Hauptteil der Bevölkerung lebt längs der Cron-Straße und in und um Drôl. Die Hauptstadt selber ist auch das Zentrum des Königreiches. Doch dazu später mehr.

Die Bewohner der Mark Drôl leben hauptsächlich von der Landwirtschaft. Überall sieht man Felder mit Peraines Früchten, Ölhaine, Zitrusgärten und Bewässerungskanäle. Daneben gibt es einige Minen und Steinbrüche in den Eternen, wo Silber gefördert und Marmor gebrochen wird. Auch gilt das Drôler Holz als sehr widerstandsfähig, weswegen der Holzabbau für die Flotte des Kaiserreiches allenthalben in der Mark zu sehen ist. Der Handel des Königreiches beschränkt sich weitgehendst auf die Hauptstadt, wobei die Händler- und Kauffahrerallianz mehr denn die Hälfte des Drôler Handels beherrscht. Doch besonders mit Port Corrad wird ein reger Warenverkehr betrieben, führt doch der kürzeste Landweg, will man die Umseglung Kap Brabaks vermeiden, von Port Corrad über den Knüppeldamm nach Drôl. Mittlerweile drängen aber auch die Compagnien des Alten Reiches in die Mark, der Händler- und Kauffahrerallianz das Fürchten zu lehren. Besonders die Sandforts dehnen ihren Einfluss in der Stadt immer weiter aus, so dass sie zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten für die Händlerallianz Drôls avanciert sind. Denn gerade im traditionellen Klöpplergeschäft gewinnen die Sandforts immer größere Bedeutung, nachdem ein kleiner Familienbetrieb nach dem anderen aus den Verträgen mit den ehemaligen Monopolisten aussteigen. Doch noch immer hält es die Mehrheit der Klöppler allein aus Nationalstolz bei der Händler- und Kauffahrerallianz, gelten die Altländer doch teilweise noch immer als Besetzer. Politisch steckt die Mark Drôl noch in den Kinderschuhen. Nach der Eroberung des Stadtstaates durch das Vinsalter Kaiserreich musste das gesamte Lehnswesen neu aufgebaut werden. Ein Grund für die zahlreichen Liebfelder im Hochadel des Königreiches. Das Königreich selber wird verwaltet von Vize-König Folnor Sirensteen von Irendor, dem Staats-Marschall. Diesem unterstellt sind die zwei Grafschaften Shilishfürtrück und Mas-

cara, sowie die Staats-Vogtei Drôl. Um der Drôler Bevölkerung nicht all zu sehr das Gefühl eines Besiegten zu geben, wurden die meisten Baronien und Herrschaften mit einheimischen Großbürgern und Landadligen belehnt. Darüber darf jedoch nicht übersehen werden, dass die Schlüsselpositionen alle von Altreichern besetzt sind.

### Hafenarbeit

Dort kann man allerdings nicht an einem der vielen leeren Stege ankern, sondern muss sich mit vielen anderen Schiffen einen Ankerplatz in der Bucht teilen, da man von einem gardistenbestückten Ruderboot darauf hingewiesen wird, dass es zu gefährlich sein an den von Pestflüchtlingen überfüllten Stegen anzulegen. Diese hätten die letzten Wochen schon in ihrer Panik einige Schiffe gestürmt und ließen sich nur mit Gewalt wieder entfernen. Mittlerweile warten so viele Seuchenflüchtlinge auf eine Schiffspassage, dass die Besatzung der alten Garnison einen erneuten Ansturm auf ein Schiff nicht mehr verhindern könne. Somit wurde der Hafen gesperrt. Es wird empfohlen Bordwachen gegen übermütige Schwimmer abzustellen und man kann die Stege nur mit einem Mietruderer erreichen. Diese ruderer flanieren zwischen den verankerten Schiffen und bieten lautschreiend ihre Dienst zu unsäglichen Preisen an. So wird den Helden wohl nichts anderes übrig bleiben und die teuerste Reise ihres Lebens anzutreten oder wie würden sie 1 Silbertaler pro Bein für 200 Schritt Wasserweg nennen, aber ihr könnt ja schwimmen Herr Zwerg...

### Die Rosenstadt

„Rosenstadt nennt der Weitgereiste die Stadt Drôl an der Mündung des Harotrut und nirgendwo anders gedeiht die Blume der Rahja so gut wie in dieser Stadt und somit ist die Rosenblüte auch Wappensymbol der Stadt. Schon von weitem erkennt man auf einer Anhöhe über der Mündung das ehrwürdige Oberdrôl. Ein reicher Stadtteil, welcher von Palästen und Parkanlagen dominiert wird. Südlich und östlich von dieser Anhöhe erstreckt sich Novaret hier lebt der bessergestellte Bürger oder Bauer und viele Lagerhäuser und Geschäfte verteilen sich um den Marktplatz und die Flussfähre. Am Hafen liegt das veruchte Trudinan wo Gast-, Spiel- und Lusthäuser die Matrosen einladen. Im Westen schließlich das südlich geprägte Amenesh, welches im Volksmund „Mengbiller Vorstadt“ genannt wird und dies liegt nicht allein an dem prächtigen Tempel des Totengottes, welcher das Zentrum dieses Stadtteils markiert. Aber von der behaglichen Atmosphäre hat Drôl dieser Tage wenig. An den Stegen lagern Hunderte mit ihren Habseligkeiten in der Hoffnung für ihr Ersparnes noch eine Passage nach Kuslik oder Grangor erstehen zu können, um dem Roten Tod entkommen zu können. Am Wehrturm der alten Garnison flattert das pechschwarze Banner Borons. Die Keuche hat ihren eisigen Griff um die Stadt gelegt!“

### Exkurs: Die Stadt Drôl

*Einwohner:* 2.200

*Garnison:* 50 Stadtgardisten, 1 Banner Königlich Drôler Hellebardiere (momentan an die Südgrenze des Horasiats beordert), 100 Söldner und Seesöldner (teilweise nach Norden abgezogen)

*Tempel:* Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios

*Wappen:* In Gold eine rote Rosenblüte

Nähere Informationen zur Stadt Drôl findet man in Spielhilfe **Das Reich des Horas** S. 119 ff. aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.

Der Ruderer legt an einem Gardistenbesetzten Steg an, welcher in seiner Mitte durch ein schweres Eisengitter gesperrt ist. Schützen mit Armbrüsten achten darauf, dass kein Boot am Steg vorbei an Land anlegt. Jeder dort trägt eine Schnabelmaske und es wäre den Helden auch angeraten ihre anzulegen (hoffentlich haben sie auf der Shafirs Schwinge oder in Vinsalt solche erworben) Ein Medicus verlangt mitten auf dem Steg, dass die Neuankömmlinge ihren Oberkörper frei machen und untersucht sie nach den bekannten roten Beulen. Nur wer für gesund befunden wird, darf das Gittertor passieren.

Der Weg der Helden dürfte mit ihrem Befehl schnellstmöglichst zur Horaskaiserlichen Prokurator in Novaret führen. Auf dem weg dorthin zeigt sich der ganze Schrecken der Seuche. Überall Scheiterhaufen, auf denen tapfere Diener Peraines die Leichen der Keuchetoten verbrennen. Der Totenmann zieht mit seinem Karren durch die Gassen „Bringt eure Toten! Bringt eure Toten!“. Normales Stadtleben ist hier nicht mehr möglich, man schließt sich lieber ein, verbrennt getrocknete Kräuter und betet zu den Göttern.

Magistratin Charina die Baligur ist recht kurz angebunden. Die wenigen verbleibenden Ordensdiener sind gerade damit beschäftigt alle Unterlagen in große Kisten zu verpacken und der Auszug scheint kurz bevorzustehen. Charina erklärt den Helden, das es den Befehl gab, die Referate in Drôl aufzulösen, da die Sicherheit der Mitarbeiter nicht mehr gewährt werden kann. Die erhabene Haldana von Ilmenstein habe sogar am dreißigsten Tage des Mondes in Kuslik verkündet, dass es sich bei der Pestilanziae um eine invocatio monstosa aus der hephtsphaera handle. Teilweise sollen götterverfluchte Diener der Miskara (Charina schlägt das Praioszeichen) die Keuche verbreiten. Eine Bedrohung der man nicht gewachsen sei und so bleibe nur noch der Rückzug. Sie lässt den Stallmeister herbeizitieren und befiehlt den Helden die letzten (Anzahl der Spieler) Gäule zukommen zu lassen, in der Hoffnung, dass diese noch nicht erkrankt seien. Der Stallmeister scheint fast erfreut sich von den Tieren zu trennen (Es handelt sich dabei um unerfahrene Hengste aus Neethischer Zucht). Auch viele der Pferde des Ordens seinen erkrankt und elendig verreckt. Dazu wird den Helden noch gewährt, einige Ausrüstungsstücke aus dem Zeughaus des Ordens an sich zu nehmen (empfehlenswert sind natürlich lebensnotwendige Schnabelmasken und Essig). Magistra di Baligur empfiehlt sich schnell auf den Weg zu machen, da hier in der Stadt die Wahrscheinlichkeit der Erkrankung weitaus größer sei, als auf den Landstraßen Chalinbahs. Zu Chalinbah ist sie auch auf dem letzten Stand, dass ausgesickte Boten nicht mehr zurückgekehrt sind. Letztendlich verabschiedet sie die Helden mit einem „Peraine mit euch!“ was die Situation wohl am Besten trifft.

## **Anhang Episode II**

### **Dramatis Personae**

#### **Kaptän zur See Tristoban Armbruster**

Der 53 jährige Tristoban fällt durch ein, für einen Seebären ungewöhnliches Aussehen au. Stets ist er frisch rasiert und seine Haare sind säuberlich gestutzt und gekämmt. Dies liegt wohl an seiner langjährigen militärischen Vergangenheit. Der Kapitän zur See a.D. diente lange in der horasischen Flotte und hat einige Scharmützel mit Piraten und Al'Anfanern hinter sich. Als er kurz vor dem Sprung in die höheren Kreise der Admiralität war, machte ihm der grangorer Handelsmagnat Liegerfeld ein dermaßen lukratives Angebot, dessen er sich nicht entziehen konnte. Weiterhin fordert er seiner Mannschaft äußerste Disziplin ab und nimmt die Aufgabe dem jungen Fähnrich Julio eine umfangreiche praktische Ausbildung ange-deihen zu lassen äußerst ernst.

#### **Erster Offizier, Navigator Gilmon Triforika**

Gilmon diente schon unter Kapitän Armbruster bei der Marine und hat es auch dessen Gutmütigkeit zu verdanken, dass er heute noch sein täglich Brot mit der Seefahrt verdient. Der schlanke 46 jährige Kusliker wurde unehrenhaft aus seinem Dienst entlassen, nachdem er, motiviert durch den Aufstand seiner Fürstin Kusima, mit einigen Gesinnungsgenossen die Meuterei auf einer horasischen Karavelle entfachte. Armbruster setzte sich für ihn damals bei Liegerfeld ein und so war es dem geächteten doch möglich nach zwei Jahren Zuchthaus wieder zur See zu fahren.

### **Bootsmann Fann Perensen**

Fann Perensen kann seine thorwalsche Herkunft nicht verleugnen – groß kräftig und bärtig, ist der 40 jährige für die Disziplin der niederen Mannschaftsgrade zuständig. Gerne trinkt er mal einen über den Durst, aber falls man dann mit typischen „Thorwalschen Diskussionen“ rechnet, irrt man sich, da Fann der Alkohol eher dazu treibt, haarsträubende Geschichten über die Gefahren des Meeres zu berichten, was so manche Landratte wohl um den Schlaf bringt. Sein heimattypisches Fluchen konnte ihm der Kapitän jedoch nicht abgewöhnen.

### **Fähnrich Julio da Rovenna**

Der anmutige Jüngling Julio da Rovenna zählt gerade mal 20 Lenze. Nach seiner Ausbildung auf der rangorschen Seekadettenschule zog es ihn zur Handelsmarine, da er dort eher die Möglichkeit sah ferne Ländern und Reiche zu sehen, als im Patroliendienst in den Vinsalter Flotte. Mit Liegerfeld fand auch er einen Gönner, welcher ihn von seinen militärischen Pflichten freikaufte. Im Gegenzug soll er nun erst einmal auf verschiedenen Schiffen drei Jahre dienen, bevor er einem als Offizier zugeteilt wird. Er interessiert sich natürlich brennend für Geschichten der Helden aus fernen Ländern.

### **Dom Broderico**

Der Rondrageweihete wir ausführlich in **Schafirs Schwur** beschrieben. Er ist auf dem Weg nach Dról, um den standhaften Soldaten der Garnison in der pestbedrohten Stadt neuen Mut und Beistand zu geben, in einer Zeit, in welcher jeder wohl lieber das südliche Horasiat verlassen möchte. Dom Broderico sollte sympathisch und hilfreich rüberkommen, dann erleichtert man sich als Meister schon einmal die Leitung des Folgeabenteuers.

### **Nira von Arivor Knappin der Göttin**

Die 26 jährige Nira steht nun nach langer Zeit des Tempeldienstes in Arvior und als Adjutant in Dom Brodericos vor ihrer ersten Bewährungsprobe. Da es in der Stadt Dról keinen Tempel der göttlichen Löwin gibt, soll in der alten Garnison ein Schrein eingerichtet werden, welcher bei Bedarf zu einem Tempel ausgebaut wird. Gerade der Süden des Reiches benötigt in diesen Zeiten Rondras Wohlwollen, wo doch auch trotz der Seuche die Grenzen gesichert bleiben sollen und Mengbilla und seine Verbündeten doch auf der Lauer liegen. Die Betreuung dieses Schreines obliegt der jungen Knappin nun.

### **Zandor Winterfecher / Händler**

Herr Winterfecher ist mit 63 Jahren bereits in einem gesetzten Alter. Er kleidet sich stets elegant und wirkt trotz seiner Halbglatze recht charismatisch. Er hat sich auf dieser Passage eingekauft und hofft bei allem Risiko auf ein gutes Geschäft in Dról. Geladen hat er mehrere Kisten Essig und Schnabelmasken, welche er wohl ohne Probleme in der Stadt Dról für horrenden Summen verkaufen kann. Dazu hofft er auf den Ausverkauf der Dróler Spitze in diesen lebensbedrohlichen Zeiten. Die stets dunkle Kleidung und sein purpurner Umhang können natürlich den Verdacht intrigengebeutelter Helden erwecken.

### **Belgor Durenwald / KGIA Agent**

Durenwald mimt fast perfekt den Handlungsreisenden, wie Zandor Winterfecher. Er ist allerdings mit 37 Lenzen etwas jünger. Er trägt sein Haar lang und einen fein gestutzten Kinnbart. Stets gibt er sich freundlich und redselig, beherrscht es jedoch immer wieder seinem Gegenüber mehr Informationen aus der Nase zu ziehen, als er selbst preisgibt. Das es sich bei ihm um den KGIA Agenten „Yaquirblick“ handelt ist nur den wenigsten bekannt. Doch ist er schon seit Vinsalt auf der Fährte der Gruppe. Evtl. ist er auch auf Helden der Gezeichnetengruppe angesetzt.

### **Lorian Volis / Meuchler**

Lorian Volis befindet sich mit seiner frischverheirateten Braut auf Hochzeitsreise zur Verwandtschaft ins Königreich Drôl. Er dient als Alternativgestalt, falls man einen Racheakt der „Schlitzer“ aus Vinsalt bevorzugt, könnte er ein getarnter Meuchler sein. Dem Namen folgend sogar der entkommene Silvolio. Mit dunkler Lockenperücke und gestutztem Lippen-, Kinn- und Backenbart ist er kaum erkennbar. Er mimt den reichen höflichen Stutzer, welcher nur zu häufig mit seiner Angetrauten unter Deck verschwindet.

### **Jandrascha Weidener / Miath saba Seho oder Meuchlerin**

Die nordische Schönheit ist eine weitere Alternativfigur. Einerseits könnte sie eine weitere angeworbene Meuchlerin sein oder aber Miath saba Seho persönlich, welche einen Artefaktring mit illusionären Zaubern zur Tarnung trägt. **Zauber?**

### **Die Mannschaft**

*Zimmermann:* Volmar

*Vollmatrosen:* Thorson, Viviane, Alida

*Leichtmatrosen:* Yann, Hain, Klas, Pitt

*Smutje:* Alinda

*Schiffsjunge:* Alrik

### **Magistratin Charina die Baligur**

Die rahjagefällige Mittvierzigerin ist die stolze Magistratin der horaskaiserlichen Prokurator der Stadt Drôl. Die Cousine des Wahrsers der Ordnung zu Drôl hat sich über ihre familiären Verbindungen eine recht ansehnliche Stelle verschafft. Wie üblich in ihrer einflussreichen Familie handelt auch sie nach dem Opportunitätsprinzip, momentan geht es ihr jedoch hauptsächlich darum ihre Gesundheit und ihr Seelenheil in Sicherheit zu bringen.