



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 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.

Meistertipps zu Unter dem Adlerbanner

[Jörg Feldhausen © 2003 | joerg@borbarad-projekt.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Das Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** gehört zur Nebenlinie der Borbaradkampagne und spielt zwischen den Hauptlinienabenteuern **Pforte des Grauens** und **Bastrabuns Bann**. Es ist der erste Teil der sogenannten "Horaskampagne", deren zweiter Teil das Abenteuer **Shafirs Schwur** (ShS) ist. Zur Einstimmung auf die Szenerie lohnt sich die Sichtung alter "Mantel und Degen"-Filme à la Erol Flynn oder "Die drei Musketiere" von Dumas, aber auch "Der Medicus" oder "Outbreak" bezüglich der vorherrschenden Roten Keuche.

Zeitliche Einordnung und geeignete Heldentypen

Wenn man sich streng an den von Niels Gaul vorgegebenen Zeitplan hält, beansprucht die Handlung den Zeitraum vom 2.-25. RONdra. Nach den offiziellen Quellen dringen die Gezeichneten erst Anfang RONdra in das Charyptoroth-Insanctum auf Maraskan ein und somit wäre es zeitlich eigentlich unmöglich Helden aus dieser Gruppe an den Abenteuern im Lieblichen Feld teilnehmen zu lassen. Die Helden werden ja auch Opfer eines ziemlich gewieften Betrügers, in Person von Dom Phrenos und noch erheblich von den Rittern des Goldenen Adlers bei ihrer Gefangennahme gedemütigt. Weiterhin sollen sie auf Schloss Baliiri auch keine offene Schlacht führen, in welcher Opfer nicht auszuschließen sind. Dies soll insbesondere durch den Respekt vor dem kampfstarken Ravendoza und seinen Rittern erreicht werden.

Doch ob ein Gezeichneter der 10.-14. Stufe, welcher gegen Dämonen, Erzvampire und Pardona selbst angetreten ist, diesen Respekt hat ist doch eher zweifelhaft. Alles in allem bleibt es damit fraglich, ob man dieses Abenteuer den ehrwürdigen Veteranen der Gezeichnetengruppe überhaupt zumuten kann und will. Dies soll nun niemanden davon abhalten die liebgewonnenen Charaktere auch hier einzusetzen. Die Gezeichneten wären besonders dann in der Horaskampagne gut aufgehoben, wenn man (wie bereits in den Meistertipps zu **Grenzenlose Macht** besprochen) den Silbernen Schlangenreif als Drittes Zeichen genommen hat und so **PdG** zu einem späteren, beliebigen Zeitpunkt spielen kann.

Zu den im Abenteuer recht ausführlich gehaltenen Heldeneinschränkungen ist zu sagen, dass sich eigentlich nur Rondra- und Praisosgeweihte für den Diebstahl auf Schloss Baliiri nicht eignen.

Ein Adliger aus dem Mittelreich wäre sogar hilfreich, da er einerseits die Rolle des Adligen besonders gut spielen kann, um überhaupt auf das Schloss zu gelangen. Andererseits könnte der Spielleiter dem Be-

troffenen ja auch einen horasischen Verwandtschaftszweig unterschieben, so dass der Hass auf Kaiserin Amene eher gering bleibt. Diese Verwandtschaftsgrade sind auch nicht gerade realitätsfern, wenn man bedenkt, dass das Liebliche Feld in den letzten Jahrhunderten zwar eigenständiges Königreich war, aber doch eher als Provinz des Mittelreichs angesehen wurde. Noch günstiger für den Spielleiter wäre es, wenn die Verwandtschaft gerade zur Familie von Marvinko bestehen würde und die Helden damit sowie so Fürsprecher bei ihrem Prozess hätten. Dann könnte man sich auch den Einstieg über Dom Abelmir von Marvinko sparen.

Ein liebfeldischer Held würde eigentlich auch keine größeren Probleme bereiten, sondern eher hilfreich sein, es sei denn, dass er Dom Phrenos persönlich kennt. Ansonsten könnte er sogar die Geschichte von Dom Piro (alias Dom Phrenos) bestätigen, da er von Dom Piro, dem angesehenen Aristokraten, schon gehört hat.

Der Einstieg ins Abenteuer I

Der Einstieg über Dom Abelmir ist eigentlich eine gute Idee, allerdings sollte man dieses Vorabenteuer zu etwas mehr ausschmücken, als einen simplen Überfall. Man muss sich auch nicht gerade auf Khunchom versteifen, denn eigentlich könnte Marvinko in jeder einigermaßen kultivierten Gegend (dazu zählen sogar Andergast oder Thorwal) ein Kunstwerk für die Herrin Hesinde erstehen.

Damit er besonders in der Schuld der Helden, sollten diese doch eher die Gelegenheit erhalten Dom Abelmirs Leben zu retten, als nur ihren Dienst als Wächter der Reliquie zu erfüllen. Dies kann bei einem Sturm auf der Anreise nach Sewamund genauso wie beim Überfall selbst erfolgen. Hintergründig wäre vielleicht auch ein vereiteter Anschlag der "Hand Borons" (vgl. "Geheimnisse des Lieblchen Feldes", S.8) auf Marvinko. Zur "Hand Borons" ist zu sagen, dass es sich dabei um eine gefürchtete horasische Meuchlerorganisation handelt, deren Erkennungszeichen eine aus Obsidian geschnittene Hand ist. Bei der Enttarnung des Attentäters sollte den Helden allerdings Phex beistehen, da solch professionelle Meuchler nur selten Fehler machen.

Zu denken wäre wieder an eine der geliebten Kneipenszenen: Die Helden speisen in einer horasischen Kneipe ("Bosparankause") mit ihrem Auftraggeber, als es unserem jähzornigsten Helden wieder einmal nicht gelingt einer thorwalschen Diskussion mit einem dahergelaufenen Spitzbuben aus dem Weg zu gehen - und wie es eigentlich meistens kommt, verpasst unser Held dem Bauernlummel eine deftige Abreibung, wobei dieser auf den Tisch unserer Gruppe stürzt und mit sich die aufgetischten Speisen zu Boden reißt. Beschreiben sie dann ausführlich, wie sich die "Vinsalter Auslese" Dom Abelmirs eindrucksvoll in den Holzdielenboden des Schankraumes ätzt und dieser zu alledem noch in seinem Gewand die besagte hölzerne Hand findet, welche ihm unbemerkt zugesteckt worden sein muss.

Nachforschungen ergeben, dass die Schankmaid längere Zeit mit einem durchreisenden Händler geschäkert hat, bevor sie die Bestellung Dom Abelmirs zum Tisch brachte. Der Händler machte zuvor natürlich auch unserer Eminenz seine Aufwartung. Vielleicht verkraftet der professionelle Meuchler die herbe Niederlage nicht und wird so unvorsichtig, noch in der selben Nacht einen offenen Anschlag mit Würge draht und Dolch auf den wahrscheinlich von den Helden bewachten Dom Abelmir zu versuchen, der ihn Wohl oder Übel das Leben kosten wird. Der Anschlag selbst wurde natürlich von keinem anderen als Dom Phrenos initiiert, der mit den finanziellen Mitteln des Sultans von Chababien einige Mordaufträge verteilt hat.

Zuzüglich zu dieser Szene wäre dann immer noch unser klassischer Raubversuch möglich, ob als Piratenschlacht auf einem der aventurischen Meere bei der Anreise oder durch Strauchdiebe auf den Landstraßen Deres bleibt dem Meister überlassen. Eventuell baut man sogar prominente Verbrecher ein, wie

die im Horasischen berüchtigte "Lutt und Lesse Bande" ("Geheimnisse des Lieblichen Feldes", S.2-6), ob die Räuber dabei sogar Erfolg haben und die Helden das Kunstwerk direkt aus der Räuberhöhle zurück-erlangen müssen, liegt wiederum in Händen des Spielleiters.

Der Einstieg ins Abenteuer II

Interessant wäre es auch, wenn die Motivation der Helden ins Horasreich zu reisen in Zusammenhang mit den Handlungen der Helden der Hauptlinie erfolgt. Hier eine alternativer Einstieg ins Abenteuer:

Wie anderswo bereits vorgeschlagen, werden die Gezeichneten Nachforschungen über Borbarad anstellen und auf den ein oder anderen interessanten Ort stoßen, an welchem sich Nachforschungen lohnen. So z.B. Selem (siehe auch den Bericht der Selemexpedition im Bereich "Weitere Materialien" des Wolkenturm-Kommentars zur BK), als Stützpunkt Liscoms von Fasar; Brig-Lo (Schlachtfeld der 2. Dämonenschlacht: Hier könnte man bei Nachforschungen das Abenteuer "Das Grabmal von Brig-Lo" einbauen); Warunker Schlossberg; Wüste Gor und auch das Horasreich, denn hier liegt immerhin das Skelett des Wurms von Chababien und der Ausbruch der Roten Keuche könnte auch dämonischen Ursprungs sein.

So stellt sich aber für die Gruppe um die Gezeichneten das Problem, dass sie nicht an allen Orten gleichzeitig sein können und durch die Abenteuer der Hauptlinie selbst über alle Maßen zeitlich in Anspruch genommen werden. Vielleicht mit ein wenig Meisterdruck können die Helden aber auf die Idee gebracht werden, eigene Expeditionen auszusenden, welche an den genannten Orten Nachforschungen anstellen. In dem Fall, dass die Gruppe nicht finanzkräftig genug ist, ließen sich durchaus Sponsoren in Herzog Waldemar oder Inquisitionsrat da Vanya usw. finden.

Sollen die Gezeichneten also in Horasiat reisen, können sie sich auf der Bärenburg bei Waldemars Frau Yolina von Aralzin über die aktuelle Lage dort kundig machen. Bester Kontaktmann für eine Reise ins liebliche Feld ist aber sicherlich Reo Cordovan Sapallyo, so er denn immer noch an den Fersen der Gezeichneten klebt.

Eine Besprechung mit der Hauptgruppe könnte diesen motivieren, Meldung beim DBA zu machen und kurzfristig ins Horasreich zurückzukehren. Dort gelingt es dann einigen Agenten auf die Spur Domna Sayas zu kommen (was sie wohl oder übel mit ihrem Leben bezahlen). Zuletzt wird dann auch Reo zur Observation Sayas eingesetzt. Diese kann aufgrund ihres Charmes und den mächtigen Verbündeten jeden Verdacht von sich lenken und spielt vor Sapallyo die Rolle der Magierin auf Forschungsreise. Sapallyo ist jedoch seinerseits dermaßen von der Magierin fasziniert, dass er den Kontakt mit ihr aufrecht erhält und das ein oder andere delikate Detail an die Borbaradinerin verrät.

So will er z.B. demnächst eine Gruppe anwerben, die einerseits der Roten Keuche auf den Grund gehen und andererseits die Überreste des Wurms von Chababien untersuchen soll. Ihr merkt wahrscheinlich wohin diese Geschichte führt: besagte Gruppe ist natürlich unsere Zweitgruppe für die Horaskampagne. Sie werden, wo auch immer sie weilen in alter Agentenmanier von einem Kontaktmann Reos ausgesucht und mit einem geheimen Auftrag nach Sewamund verschifft wo ihnen ein weiterer Kontaktmann weitere Instruktionen geben soll (alte DBA-Agentenmasche: keiner weiß genau über den kompletten Auftrag bescheid, es werden immer lediglich Bruchstücke ausgeführt). Diese Anwerbung muss schon mit einem gewissen Vorschuss oder ähnlichen in Aussicht gestellten Belohnungen (z.B. Straffreiheit bei gesuchten Helden) für die Helden schmackhaft gemacht werden. In Sewamund nimmt sie ein als Hafenarbeiter getarnter Agent in Empfang, welcher sie wiederum zum Wirtshaus "Zum Stachel" verweist wo ihnen nun letztendlich ihr Hauptauftrag erläutert werden soll.

Dies alles hat Reo leider an Domna Saya di Zeforika verraten, sie gibt die Informationen ihrerseits an Dom Phrenos weitergegeben hat. Dieser sieht in den Helden seine Chance und hat mit seinen Söldnern schnell die Spur des auftragerteilenden Agenten aufgenommen und diesen ausgeschaltet (Ob dieser Agent nun Reo selbst ist und dann zuletzt aus der Gefangenschaft Domna Sayas aus dem Funduq von den Helden befreit werden kann ist ihnen überlassen). So wird er sich dann später am Abend als freier Mitarbeiter des DBA ausgeben und den Helden den Diebstahl auf Baliiri als Auftrag erteilen.

So könnte also ein alternativer Einstieg aussehen. Diese Geschichte könnte dann auch letztendlich ein eventuelles Überlaufen Sapallyos zu den Borbaradianern zu späterem Zeitpunkt erklären, da entweder nicht über diese Intrige hinwegkommt oder in der Gefangenschaft durch Domna Saya entsprechend verführt worden ist. Zudem könnten die Gezeichneten wiederum von Reo von den Vorgängen im Horasi-at erfahren.

Doch nun zum eigentlichen Abenteuer:

Die Begegnung mit Dom Phrenos

Die erste Fechtscene im Wirtshaus "Zum Stachel" dient in erster Linie dem horasischen Flair (Mantel und Degen) und nur in zweiter Linie der sympathischen Kontaktaufnahme mit Dom Piro - "Einer für alle! Alle für einen!". Dazu ist hilfreich, wenn die Helden vor Eintreffen der Hylailer in eine äußerst brenzlige Situation geraten sind. Die Provokationen der Kusliker müssen doch recht derbe ausfallen und hier sollte man als Meister schon genau wissen, was dem Helden lieb und wert ist und worüber er keine Späße erduldet, ansonsten helfen natürlich körperliche Attacken wie Schubsen, Bein stellen und das Bewerfen mit Speiseresten.

Ingesamt sollten die Helden sich in der Situation wiederfinden, alle Söldner zum Kampf fordern zu müssen (vielleicht hängt der ein oder andere Charakter ja auch schon gefesselt an einem Kleiderhaken). Hier kann man als Meister ruhig mal an einigen vorlauten Spielern Rache nehmen da Zweck der Szene gerade eine verzweifelte Wut der Helden ist und umso dankbarer sind die Helden dann ihrem Retter Dom Piro. Die eigentliche Kampfszene sollte man auf die Vorlieben der eigenen Gruppe abstimmen, da es nicht jedermanns Sache ist ellenlange Würfelorgien zu veranstalten. Vielleicht bringt man die Geschehnisse auch erzählerisch rüber.

Ansonsten lohnt es sich natürlich Helden auf die spektakulären Aktionen zu stoßen. Z.B.:

"Wieder flieht ein jaulender Kusliker, nachdem dein Schwert einen tiefen, aber nicht lebensbedrohlichen Schnitt in seinem Oberarm hinterlassen hat. Du blickst dich um und siehst, wie der Edelmann [Dom Piro], welcher euch mit den Hylailern zur Hilfe geeilt ist, von drei verdammten Kuslikern bedrängt wird und sich nur noch notdürftig mit einem Hocker und seinem Degen verteidigen kann." [Gelungene KL- oder Sinnesschärfe-Probe] "Dir fällt auf, das alle drei Kusliker auf einem kleinen Teppich auf dem gut gebohnerten Holzboden stehen!" [Held zieht den Teppich] "Ein Kusliker stürzt mit dem Schädel genau in den Hocker des Edelmannes und bleibt benommen liegen, während der zweite sich den Degen selbst in den Unterschenkel getrieben hat; der dritte erhält einen kräftigen Tritt und sucht das Weite. Der Edelmann winkt dir lächelnd zu und verneigt sich. "Eine Ehre mit euch zu Fechten!" ruft er dir zu, dann spannt sich seine Miene wieder. Er schleudert den Hocker nach dir! Überrascht kannst du nicht mehr ausweichen, doch der Schemel verfehlt deine Schulter knapp und schlägt mit einem Krachen in das Gesicht eines Kuslikers, welcher dich gerade von hinten schnappen wollte!" usw.

Nach erfolgreichem Kampf wird natürlich auf Kosten Dom Piros gefeiert und man sollte einige heitere Szenen mit den Hylailern einbauen. Sie könnten die Helden und Edelleute auf den Schultern durch die Kneipe tragen o.ä. Dom Piros Vortrag am späten Abend muss so glaubwürdig wie möglich klingen. Sollten die Helden nur irgendeinen Verdacht schöpfen, könnten sie sich einigen Edelleuten auf Baliiri anvertrauen und das Abenteuer kippen. Ihr solltet also eine schlüssige Argumentation vortragen, die keine Fragen der Helden unbeantwortet lässt. So könnte Dom Piro gerade von Baliiri kommen, wo er den Grafen zur Herausgabe des Siegels gefordert hat, dieser jedoch heuchlerisch vorgetragen habe, dass Siegel gar nicht zu besitzen.

Da er doch sehr um das Wohl seiner Männer besorgt sei, wollte er es nicht unüberlegt zu einem offenen Konflikt kommen lassen, der nur unnötig Leben kostet. Dies könnte vielleicht auch ein eingeweihter Hylailer den Helden anvertrauen, der die Helden als mögliche Retter sieht und ihnen offenbart, dass Dom Piro einfach zu gutmütig und stolz ist sich an die Helden zu wenden. So könnten die Helden von selbst Dom Piro auf seine Probleme ansprechen.

Vorweggenommen finde ich das Einschleichen als vermeintlicher Adelige auf Baliiri am schönsten, da eigentlich nur hierbei ein schönes Intrigenspiel entstehen kann. Des weiteren ist es für den Spielleiter hilfreich sich wenigstens einigermaßen auf das Verhalten der Gruppe einstellen zu können und nicht tausend Notpläne aus dem Hut zaubern zu müssen. So kann bereits mit Dom Piro alias Dom Phrenos die Vorgehensweise abgesprochen werden. Dieser könnte ihnen natürlich eine Einladung Dom Piros zur Verfügung stellen ("Der Verräter war auch noch so unverschämt mich zu seinen Lustspielen einzuladen, während doch die Bevölkerung im Süden mit dem Tod kämpfen muss!") und dazu natürlich Kleidung, Schmuck und andere Gegenstände von Edelleuten, Dienern und Soldaten. Bei Belohnungsverhandlungen sollte man ihn ähnlich wie Herzog Waldemar in **Unsterbliche Gier** darstellen; Phrenos weiß ja, dass er nicht zahlen muss.

Schloss Baliiri

Auf der Reise nach Baliiri sollte man den Helden insbesondere den Hass der Landbevölkerung auf die Adelsleute darstellen, die ungeniert feiern, während das Volk dahinsiecht. Dazu noch ein paar üble Gerüchte über Graf Firdayon:

- "Der Blutsauger nimmt uns das letzte Schwein um seine Gäste zu beköstigen!"
- "Der plant bestimmt eine Verschwörung gegen das Kaiserhaus, gestern sind hier ein paar südländische Kutschen mit fremdartigen Soldaten durchgeritten (Die Brabaker Gesandtschaft)."
- "Der Graf gibt sich als seiner Kaiserin verbunden, in Wirklichkeit plant er ihren Sturz!"
- "Selbst einige Ritter des Goldenen Adlers zählen zu seinen Schergen. Es liegt doch auf der Hand: wenn nur eine Handvoll von denen auf der Burg weilt, während der Rest im Süden die Grenzen schützt und Aufstände niederschmettert, dass die wenigen die ihre Kameraden im Stich lassen nichts gutes im Schilde führen!"
- "Dieser Ravendoza soll ein ganzes Dorf in der Mark Droll hingerichtet haben, weil sich unter ihnen einige Aufständische aufhielten; Alle auch Frauen und Kinder!"

Der Hass der Landbevölkerung in diesen Tagen ist ja auch zu verständlich. (Und wenn diese Gerüchte zu grob für die Helden sind, so dass man ihnen nicht glauben will, so hilft immer noch der Verweis auf den Baron von Menzheim in **UG** - damals wollten die Helden den Gerüchten ja auch keinen Glauben schenken).

Auf Schloss Baliiri gehe ich im Folgenden von der Vorstellung als Adeliger mit Gesinde aus. Hier ein Blick auf den Terminplan, welchen jede adelige Gruppe bei Eintreffen durch den Zeremonienmeister überreicht bekommt (auch als Handout verfügbar):

Pulceritas Baliiri
XXVII. Adelsempfang
unseres gütigen Domus
Deriago Hesindio Firdayon
Burggraf zu Baliiri

Erdstag 6. Rondra

- ab dem Mittagsgong: Empfang mit gauklerischen und musikalischen Darbietungen im Säulensaal
- 8. Stunde: Großer Maskenball im Schwurssaal (rahjagefällige Verkleidung wird erbeten)

Markttag 7. Rondra

- Morgengong: Gottesdienst zu Ehren unseres Herren Praios in der Kapelle Praios und Horas geleitet von seiner Erhabenheit Gustafo Praiodan Helgetia
- 10. Stunde: Rondrarische Klingengänge am Schwanensee (Anmeldungen nehmen die Schreiber unseres Zeremonienmeisters bis zur 9. Stunde entgegen)
- 2. Stunde: Tjoste am Schwanensee, freundschaftlicher Wettkampf mit Turnierwaffen (Anmeldungen sind wiederum bis zur 9. Stunde möglich)
- 8. Stunde: Hofconcerto im Schwurssaal, die kaiserliche Hofkapelle unter Leitung des legendären Dorgando Paquaman spielt: "Hexentanz"

Praiostag 8. Rondra

- Morgengong: Große Hetzjagd
- 8. Stunde: Abschiedsball

Insgesamt muss man wiederum das Spiel auf Schloss Baliiri den Ansprüchen der eigenen Gruppe anpassen. Actionorientierte Gruppen werden wenig Freude am Intrigenspiel auf dem Schloss haben und bei solchen sollte man die Szenen auf das nötigste reduzieren - ein gut geplanter Einbruch reicht auch aus. Wer natürlich das ausgiebige Szenenspiel liebt kann hier ausführlich Bälle und Gespräche mit den anderen Adeligen ausspielen.

Vielleicht ergibt sich sogar die ein oder andere Liebelei. So z.B. zwischen der attraktiven Marchesa du Berilis und einem rahjagefälligen Helden. Solch eine Beziehung könnte den Helden weitere Fürsprecher auf Aldyramon sichern. Es sollte jedoch beim Raub nicht zu echten Auseinandersetzungen mit Opfern kommen, da es sehr unglaublich ist, die Helden laufen zu lassen, wenn diese zuvor zig kaiserliche Gardisten und Ritter des goldenen Adlers getötet haben. Dies können sie erreichen, indem sie den Gegner immer zahlenmäßig und erfahrungsmäßig als überlegen darstellen und so die Helden zwingen einen phexgefälligeren Weg zu wählen.

Die letztendliche Flucht und die Feierlichkeiten auf Gut Nuolvo sollte man als Meister wirklich wie das Ende des Abenteuers beschreiben. Ob nach dem großen Raub die Apfelpflückerattacke noch sinnvoll ist, ist fraglich. Zur Darstellung der Lage im Horasiat kann man diese auch auf späteren Wegen der Helden einbauen. Man sollte auch weiterhin auf unsympathische Aspekte Dom Piro's verzichten, um die Überraschung für die Helden besonders extrem zu machen. Für die Endfeierlichkeiten muss sich nun jeder

Meister selbst an die Nase fassen, um den Spielern glaubhaft zu machen, dass das Abenteuer hier beendet ist.

Das ist natürlich problematisch, wenn die Spieler sehen, dass man in der Buchmitte blättert - also entweder Spielleiterschirm verwenden (wie ich ihn liebe!), nach hinten blättern oder den Spielern direkt das Gefühl geben, mehrere Kurzabenteuer zu bestreiten (gelingt besonders nach einer Einleitung mit "Dom Abelmirs Reisen"). Ich für meinen Teil neige leider dazu, dass bei mir die Abenteuerenden meistens schnell abgehandelt werden (meist aus Zeitdruck, Müdigkeit oder "Das Pferd riecht halt den Stall"). Hierbei wäre es nun verdächtig, wenn ich jetzt plötzlich ausführlich die Feierlichkeiten beschreiben würde. Meine Empfehlung also: Lassen Sie die Helden feiern, dann vor Müdigkeit ins Bett fallen, verteilen Sie die Abenteuerpunkte - und dann plötzlich! das Hundegebell. So muss man auch nicht hintergründig Dom Piros/Phrenos' Verschwinden nebenbei beschreiben. Er und seine Schergen warten einfach, bis die Helden der Schlaf übermannt hat und suchen dann das Weite.

Aldyramon und Methumis

Den Rat auf der Feste Aldyramon kann man ausspielen, indem man den Spielern die Texte und Hintergründe der einzelnen Richter gibt und sie kurzfristig deren Rollen sprechen und spielen lässt (immerhin besser als dem vorgelesenen Blabla des Meisters zuzuhören). Ob die Helden dann wirklich alleine losgeschickt werden liegt in der Hand des Meisters. Im Hinblick auf **Shafirs Schwur** könnten sie von Ravendoza und einigen Rittern begleitet werden oder aber Ravendoza lässt seine Späher auf die Helden los und verfolgt sie mit einer kleinen Truppe in halbtägigem Abstand. Dies verbessert das Verhältnis der Helden zu Ravendoza und erleichtert die Situation am Funduq.

Die Szenen in Methumis sind nicht wirklich abenteuerrelevant und wie Niels Gaul in seinen Beschreibungen andeutet kann man die Helden ja nicht zwingen von ihrem Auftrag abzuweichen und Prinz Thiolan zu retten. Allerdings könnte ein meisterlicher Handgriff die Rettungsszene notwendig machen... Entweder müssten die Pferde der Helden zu erschöpft sein, dass sie neue erbitten müssten und leider wirkt der Ring des Staatsministers nur im Palast oder aber die Helden werden festgenommen und nur Ulim kann sie mit einigen Gardisten erretten, wobei natürlich die Pferde verloren gehen. Andererseits sollten die Helden nach einer Errettung durch Ulim auch nicht allzu undankbar sein. Eine kleine Beschreibung der Flucht über die Dächer bietet übrigens das Kyndoch-Kontor - dazu erhält man dort auch noch einige Musiktips und für die ganz genauen noch eine Errata.

(Niels Gaul ist wahrscheinlich ein Methumisliebhaber, denn anders wäre eine so ausführliche Beschreibung nicht zu erklären - an dieser Stelle auch ein generelles Lob, da es fast mehr ausführliche Pläne als Orte im Abenteuer gibt! Fehlt nur noch ein Plan der Staatsfeste... Wenn nur jedes Abenteuer mit so vielen Plänen gesegnet wäre!)

Für die Reise bis zum Funduq durch die chababischen Land lohnt ein Blick auf die **Chababien-Seite von Michael Hasenöhr** (<http://www.unet.univie.ac.at/~a9304690/Chababien/index.htm>), die sehr ausführlich und schön diese Gegend beschreibt. Auch wenn die Helden wohl eher durch diesen Landstrich hetzen werden, so lohnen sich die Beschreibungen zumindest im Hinblick auf **Shafirs Schwur**.

Das Finale am Funduq

Ihr solltet zunächst die Helden den Funduq auskundschaften und Kontakt mit den Gefangenen aufnehmen lassen. Es wäre doch zu schade das Refugium Domna Sayas unbetreten zu lassen und sich nicht mit ihr auch kurzzeitig auseinanderzusetzen.

Deshalb hier eine Alternative zu der von Niels Gaul vorgestellten Szene: Sollte sich Ravendoza nicht bei den Helden befinden, so trifft er zumindest kurze Zeit später mit 10 Rittern am Lager der Helden ein. Er wird vorschlagen die Gefangenen zu befreien und eine allgemeine Aufruhr im Lager zu verursachen, während gleichzeitig die Helden in die Gebäude eindringen, um Dom Phrenos lebend (!) gefangen zu nehmen. Während dann draußen eine kleine Schlacht tobt und Dom Phrenos von den Helden überwältigt wird, lässt sich das Siegel bei diesem jedoch nicht finden, sondern wird bereits von Saya für die Beschwörung verwendet.

Die Helden finden Saya bei einer Beschwörung in Raum 26 wo die beiden Siegel jeweils in einem rechts und links des Raumes aufgezeichneten Heptagramm lagern. Es kommt zum Gefecht mit Saya und ihren Wächtern. Muten sie der Gruppe das zu, was gerade noch machbar ist, allerdings ohne dabei Saya mitzukalkulieren. So können ruhig einige Dämonen die Beschwörerin beschützen und den Helden das Letzte abverlangen. Irgendwann wird dann Saya das Ritual abbrechen - und nachdem sie einige miese Sprüche gegen die Helden gejagt hat wird sie versuchen die Siegel fortzuschaffen. Sobald sie zum ersten Heptagramm eilt, sollten die Helden so clever sein, dass zweite zu sichern. Eventuell bewegt ja gerade ein Feuerzauber die in dieser Hinsicht paranoide Magierin zur Flucht mit nur einem Stein.

Auf jedenfall sollte den Helden dann das yaquirische Kronsiegel in die Hände fallen, während Saya sich nach draussen teleportiert und mit ihrem Hengst Richtung Sultan Rastafan flieht, verfolgt von zwei Spähern Ravendozas, welcher den Kampf unter harten Verlusten für sich entscheiden konnte. Lediglich er, Efferdane und zwei Ritter überlebten. Es wäre möglich hier einen gefangenen Reo Cordovan Sapallyo einzubauen, egal wie die Vorgeschichte verlief. Er könnte ja auch bei der Observation Domna Sayas in deren Hände geraten sein. Während die Helden dann den gefesselten Phrenos gerade verladen und sich etwas Erholung gönnen, eilt ihnen einer der Späher, welche Saya verfolgten entgegen und schreit heraus, dass die Truppen Rastafans anrücken, danach bricht er mit einem Pfeil im Rücken tot zusammen. Daran anschließend gelingt dann die recht knappe Flucht und die Rettung durch Rechtsbewahrer Zamperi.

Nachbemerkung

Wie bereits im Abenteuer angedeutet, sollte die Zeit zwischen **UdA** und **ShS** durch kleine vorbereitende Nebenabenteuer ausgefüllt werden. Einen Entwurf eines solchen Abenteuers findet ihr wiederum im Kyndoch-Kontor.

Es wäre halt interessant, wenn die Helden den Fraternitas Uthari auf die Spur kommen und vielleicht dabei dann einen Beschwörerzirkel in Chababien oder aber auch möglicherweise in Mengbilla ausheben und wenn man es ganz hart wünscht, wäre der Zirkel gerade der, welcher für die Rote Keuche verantwortlich ist und diese weiter mit Opfern aufrecht erhält. Reizvoll ist dann natürlich als Gegenspieler Menchal ak'Taran, der allerdings wegen seiner Wichtigkeit für weitere DSA-Publikationen nicht Opfer der Helden werden sollte.