

# Orbis Incognita

## Abenteuer in Nebongard

Erste Kampagne für Orbis Incognita

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Abenteuer in Nevongard - Erste Kampagne für Orbis Incognita

April 2006

Die Abenteuer in Nevongard für Orbis Incognita sind geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieletester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinsten Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

## Vorwort zur Kampagne

Tja, da ist sie also. Die erste Kampagne für *Orbis Incognita*. Sie gibt den Spielern einen Einblick in die glänzenden Herrenhäuser und dunklen Gassen von Nevongard, einer der interessantesten Städte des Nordreiches (und der ersten, die genau ausgearbeitet ist) sowie deren Umgebung. 5 Abenteuer, mehr oder weniger eng verbunden, mit jeder Menge Action und Spannung, Kämpfen und Ermittlungen, Reisen in die Wildnis und Intrigen in vornehmen Salons.

Mit dieser Kampagne wurden die noch neuen und alles andere als ausgereiften Regeln von *Orbis* erprobt und im Grenzgebiet von Gomdland, Albion und Kavernik, am majestätischen Gomd und den schroffen Schwarzen Bergen ein detailliert ausgearbeiteter Schauplatz erschaffen, den die Spieler schnell als "ihre" neue Heimat ansahen.

Auch die 5 Abenteuer wurden, nachdem man sie den praktischen Zerrüttungen gnadenloser Spieler ausgesetzt hatte, überarbeitet und in les- und nutzbare Form gebracht. Dem Stil des Autors und ersten Spielleiters zufolge sind sie aber teilweise nur grob ausgearbeitet, insbesondere wurde bei den SC weitgehend auf eine Vorgabe der Werte verzichtet. Es bleibt dem jeweiligen Spielleiter überlassen, sie an die Stärke seiner Gruppe anzupassen, wie er auch viele nebensächliche oder durch die unberechenbaren Spieler erzwungene Szenen selbst ausarbeiten muss. All die abstrusen Szenen, die durch die Ideen der Spieler, die spezielle Konstellation ihrer Gruppe, ihre Stärken, Schwächen und Vorurteile sowie das ewig drohende Schicksal der Würfel entstanden sind, können nicht einmal teilweise wiedergegeben werden...

Wie dem auch sei, viel Spaß mit der ersten Kampagne. Das gesamte Team freut sich schon auf eure Bewertungen und Kommentare, Tagebücher und eigenen Abenteuer!

## Inhaltsverzeichnis

Stadtbeschreibung Nevongard.....	4
Der Verlorene Vater.....	11
Der dritte Klan.....	19
Erben des Irrsinns.....	41
Heulen im Wald.....	66
Herrschaft über die Stadt.....	83

# Stadtbeschreibung Nevongard

## Freie Stadt im Gomdland

### Lage der Stadt

Nevongard liegt auf einer Insel im Gomd, etwa eine Tagesreise hinter der Einmündung des Flusses Holzenbring, am Übergang des Gomdtales zum flachen Tiefland. Der Fluss hat hier eine besonders starke Strömung, gerade bei Hochwasser ist eine Passage nur leichten Booten oder mit Hilfe der Kettenradboote möglich. Das Westufer ist über eine Holzbrücke zu erreichen, das Ostufer nur über Boote oder eine der 3 Kettenfähren. Zwei weitere Inseln gehören zum direkten Stadtgebiet: Oberhalb die Ruineninsel **Parvagard**, bis zur Zeitalterwende Sitz der eigentlichen Stadt und heute Friedhof mit morbider Atmosphäre. Unterhalb liegt die **Garteninsel**, die den Bürgern als Ort für Zerstreuung und Erholung dient und nicht mit festen Gebäuden verbaut werden darf.

### Bevölkerung

Ca. 16 000 Menschen und 2000 Zwerge, Elfen und Trolle. Die Oberschicht wird durch Kaufleute gebildet, die Mittelschicht besteht aus Handwerkern und Krämern und die Unterschicht aus einfachen Arbeitern ohne Bürgerrecht, die zur Miete in den Häusern der Bürger leben. Bettler und Ausgestoßene, aber auch Eremiten und Jugendbanden hausen auf Parvagard, wo kaum Gesetze durchgesetzt werden und jeder sich eine Hütte bauen oder ein Gewölbe beziehen kann.

### Regierung

Im Rat der Stadt sitzen **36 Ratsherren** als Vertreter der reichen Familien, die mindestens 10 000 Gulden Vermögen vorweisen und seit 3 Generationen in der Stadt ansässig sein müssen. Ratsherren werden von den Bürgern auf Lebenszeit oder bis zur Abdankung gewählt, wobei für jeden freien Sitz einzeln abgestimmt wird. Da die Ratsherren für die Dauer ihrer Amtszeit die Stadt nicht aus privaten Gründen verlassen dürfen und wenig Zeit für das eigene

Geschäft haben, amtieren fast nur ältere Kaufleute, die ihre Geschäfte längst an ihre Söhne übergeben haben. Übrigens gibt es keine Entlohnung für die Ratsherren, nur recht großzügige Kostgelder und Reisespesen sowie Geschenke.

Ein Ratsherr wird von seinen Kollegen zum **Bürgermeister** ernannt und ist damit Sprecher der Stadt und Leiter der Ratssitzungen, hat sich aber bis auf den Fall eines Unentschieden seiner Stimme zu enthalten. Jeder Ratsherr erhält einen Bereich, den er zu verwalten hat, wichtige Ämter werden mit mehreren Räten besetzt. Zu jeder Amtsstube gehören mindestens ein Schreiber, meist aber mehrere Angestellte und Arbeiter. Die Ratssekretäre sind Beamte, die als Stellvertreter der Ratsherren die eigentliche Arbeit machen.

Die Obersten besoldeten **Beamten** sind der Stadtjustitiar (leitet das Gericht und berät den Rat in Gesetzesfragen), der Kriminalrat (leitet Ermittlungen der Wache und führt die Anklage in Kriminalsachen), der Stadthauptmann (im Range eines Generals, führt die Wache und in Kriegszeiten die Miliz), der Kämmerer (leitet die Finanzen und treibt Steuern ein), der Archivar (hütet alle Schriftstücke, vor allem die wichtigen Urkunden über Privilegien) sowie der Stadtmagus (beaufsichtigt die freien Magier, berät den Rat in arkanen Dingen und unterstützt die Obrigkeit mit seinen Zaubern). Insgesamt dienen der Stadt fast 100 niedere Beamte und über 500 Angestellte, Soldaten und Arbeiter.

### Stadtbild

Nevongard liegt auf einer felsigen Insel von 600m Breite und 1200m Länge, die komplett mit schmalen hohen Häusern verbaut ist - mit 250 Einwohnern pro Hektar ist die Insel ziemlich voll. Außer den beiden Marktplätzen und zwei „Schießfeldern“ vor den Stadtfestungen gibt es fast keine offenen Plätze, bestenfalls breitere Kreuzungen oder Hinterhöfe.

Die **Häuser** haben in der Regel 3 bis 5 Etagen aus Fachwerk oder Kalkstein, der wie der bleigraue Schiefer für die Dächer aus den nahen Schwarzen

Bergen kommt. Normale Grundstücke sind 6m breit und 15m tief, die Häuser deutlich höher als breit. Reiche Bürger bauen ihre prächtig verzierten Kalksteinhäuser auf 2 oder mehr Grundstücken, in den armen Vierteln sind die Grundstücke halbiert und hinter die Häuser noch Buden für Untermieter gequetscht.

Um der Enge auszuweichen, wurde schon früh unter die Erde gebaut. Alle Häuser außer denen an den Stadtmauern haben Keller, an den steileren Hängen oft sogar mit 2 oder 3 Ebenen und mit anderen Kellern verbunden. Mehrere „Nachtstraßen“, also Tunnels, wurden unter dem Hügelgrat der Insel durchgebohrt, um den Weg durch die engen Gassen abzukürzen, und an diese Tunnels wurden immer mehr Keller angebaut. Diese Entwicklung führte zur Gründung des „Nachtmarktes“, eines Basars unter der Erde, der weitem berühmt ist.

**Parvagard** war einst der Sitz der Stadt, heute ist die Insel von Mauerresten bedeckt und von Gewölben durchlöchert. Ein großer Friedhof wird von einem kleinen Kloster der Eschtola gehütet, und das einzige Zeichen für Leben sind die Feuer der Bettler und Ausgestoßenen. Als ewiges Zeichen der Vergangenheit gibt sie der Stadt einen morbiden Touch. Große Schätze oder Horden von Ungeheuern sind aber kaum noch zu finden - Generationen von Bettlern und Schatzsuchern haben alles geborgen, was leicht erreichbar war. Dennoch gehören Schatzsuchen in den Ruinen fest zur Freizeitgestaltung - für die Kinder.

Die **Garteninsel** hingegen ist ein Bild des Lebens, denn die vielen Parzellen, die von den Bürgern vererbt oder zu horrenden Preisen gehandelt werden, dürfen höchstens zu je einem Drittel mit Holzhütten und Gemüsegärten bebaut werden - der Rest ist Blumen und Zierpflanzen vorbehalten! Denkt man sich die spießigen Kleingärtner weg, die gegen jeden noch so winzigen Regelverstoß Sturm laufen, ist es ein sehr angenehmer Ort. Für die Leute ohne eigenen Garten gibt es einen öffentlichen Park, an dem sich ein Dutzend hölzerne Gartenlokale drängen.

### Verteidigung:

Die **Stadtmauer** ist nicht eben gewaltig, gerade 3 m hoch und 1 m dick entspricht sie mehr einer Kleinstadt denn einer der wichtigsten Großstädte des Reiches. Der schnell fließende Gomd macht einen direkten Angriff auf die Stadt aber schwierig, und alle Türme wurden gut mit Geschützen versehen.

Am oberen und unteren Ende der Stadt liegt je eine Festung, die die Stadt vor Angriffen vom Fluss aus schützen soll. Diese **Festungen** haben je 3 gewaltige Rundtürme mit schweren Kanonen sowie 9 m hohe und 3 m dicke Mauern. In der oberen Festung gibt es eine Kaserne für bis zu 200 Mann, während in der unteren Festung das Zeughaus mit den Kriegsvorräten der Stadt untergebracht ist.

Während die **Kettenfähren** zum Ostufer leicht zu verteidigen sind, wurde viel Aufwand in den Schutz der Brücke zum westlichen Ufer verwendet. Diese **Brücke** besteht eigentlich aus 3 Brücken, denn sie nutzt zwei der Felsinseln im tückischen Wasser als Abkürzung. Auf jeder Insel und am Ufer ist je ein Torhaus mit 2 Türmen zum Schutz der Brücke angebracht, es gibt hier außerdem einen Tempel der Aquata, einige Häuser und 2 Wassermühlen. Maut wird nicht verlangt, dafür wird aber jeder Reisende durchsucht, befragt und seine Waren besteuert - verkauft er sie nicht, erhält er die Steuern zurück, was aber viel Aufwand fordert. **Waffen** werden mit einer Bleiplombe versehen im Torhaus gelagert, mit dem Gegenstück der Plombe kann der Besitzer seine Waffen gegen 3 Heller Lagergebühr auslösen. Jedes **Tor** hat einen Torhüter, 2 Zöllner und 8 Wächter, von denen 4 immer die 2 Drachenbüchsen des Tores besetzt halten. Nachts sind der Torhüter und 4 Wachen anwesend, von denen 2 auf Posten sind - sie öffnen das Tor aber nur gegen 1 Taler Torgeld.

Die „**Wasserkunst**“ mit den 4 gewaltigen Wasserrädern für die Belüftungsanlagen und Aufzüge des Nachtmarktes wird durch 2 eigene Türme geschützt, hier ist auch der mittlere Hafen der Stadt, in dem aber nur die Boote anlegen, die mit der Stadt handeln wollen. Alle anderen warten an der Garteninsel auf die Kettenradboote und lassen sich an Parvagard wieder abkoppeln, wo ein mächtiger Turm die Achsstation und zugleich einen Leuchtturm bildet. Im Hafen liegen auch 4 schlanke Wachboote, die je 12 Ruder, Platz für 6 Schützen am Heck und eine Drachenbüchse mit 2 Mann am Bug besitzen.

Die **Wache** besteht aus 40 Torwachen, 60 Flusswachen und 40 Nachtwächtern. Am Tag sind in den Straßen keine Wachen zu sehen, sie werden bei Bedarf von den Wehranlagen geholt. Weitere 60

Mann bilden die Ratsgarde, eine Sondereinheit aus erfahrenen Soldaten, von denen 20 das Rathaus bewachen oder Ratsherren eskortieren, während die 40 restlichen als leichte Reiter die Umgebung oder Handelszüge sichern. Schließlich sind noch 8 Geschützmeister im Dienst der Stadt, von denen aber oft einige an neutrale kriegführende Parteien vermietet werden.

Die **Miliz** von Nevongard kann bis zu 4000 Mann aufbieten, von denen aber nur rund 1000 halbwegs gut trainiert sind. Waffen sind vorhanden, aber die sichere Insellage sorgt dafür, dass nur wenige Bürger das Training im städtischen Schützenverein ernst nehmen. Immerhin sind die 300 Mann der „Donnermacher“ recht gut mit ihren Geschützen geübt, die die Gegner auf Distanz halten sollen.

## Wirtschaft

Die strategische Lage hat Nevongard zu einem wichtigen Handelszentrum gemacht, denn hier bündelt sich der Verkehr zwischen Gomdtal und gomdischer Tiefebene. Die Kaufleute, Läden und Märkte haben fast alle Waren zu guten Preisen im Angebot, Versorgungsengpässe entstehen nur bei lange anhaltendem Hoch- oder Niedrigwasser.

Die **Produktion** in der Stadt beruht vor allem auf der Verarbeitung von Rohstoffen und Waren aus dem Gomdtal, insbesondere die Zünfte der Grobschmiede, Schlosser, Kupferschmiede, Lederverarbeiter, Branntweimbrenner, Böttcher und Wollfärber sind für den Export wichtig, aber auch Baustoffe, Steinkohle und Wein werden über Nevongard nach Norden vertrieben, von wo Getreide, Vieh und Käse nach Süden fließen.

Der **Gildenmarkt** ist 3mal die Woche für alle Waren außer Lebensmitteln und Vieh geöffnet. Auf dem **Tempelmarkt** ist mehr Betrieb mit Lebensmitteln (Feuertag und Windstag), Vieh (Erddtag) und Blumen (Wassertag), dazu bei geringeren Preisen. Sonn- und Mondentag sind natürlich den Tempelgängern vorbehalten. Der berühmte **Nachtmarkt** besteht vor allem aus festen Läden und Kneipen, aber nachts dürfen hier auch Stände für viele Waren (außer Vieh, Feuerwerk und Fisch) errichtet werden, die bei mäßiger Qualität deutlich billiger sind und auch einige Waren unklarer Herkunft vertreiben. In der städtischen **Kaufhalle** am Gildenmarkt gibt es etwa 120 kleine Läden der gehobenen Preisklasse, die von wetterfester Überdachung und guter Bewachung profitieren, aber auch hohe Mieten zahlen. Schließlich

verkaufen viele Handwerker ihre Waren teilweise auf eigene Faust, und es gibt eine Vielzahl kleiner Läden in den Handwerkervierteln.

Neben etwa 200 kleineren Kaufmannsfamilien sind in Nevongard auch **5 Handelshäuser** ansässig, die weitgehend den Rat kontrollieren und die Geschicke der Stadt beeinflussen:

Handelshaus **Gruppler** dominiert den Export von Wein nach Norden und hat auch etliche Weingüter und Kontore im Gomdtal. Ihm werden gute Kontakte zum niederen Adel im Gomdtal zugeschrieben, dessen kleine Güter oft mit Krediten des Hauses belastet sind.

Handelshaus **Kalkrieder** ist auf Gerberei, Lederwaren, Viehhandel und Milchprodukte spezialisiert und daher weniger angesehen. Angeblich haben Mitglieder der Familie keinen Geruchssinn, auf jeden Fall aber wenig Sinn für Feinheiten oder Stil.

Handelshaus **Bosselmann** bevorzugt Baustoffe, Kohle und Metallwaren. Gute Beziehungen zu den Zwergen der Schwarzen Berge haben ihnen nicht nur Geld und Ansehen, sondern auch eine Reihe technischer Spielzeuge und Hilfsmittel eingebracht. Die Mietskasernen des Hauses sind allerdings wenig kunstvoll gebaut und brechen regelmäßig zusammen.

Handelshaus **Schellenmaier** lässt als größter Reeder über 100 Flussboote fahren und handelt mit Holz, Lebensmitteln und Textilien. Neuerdings zeigt die Familie aber seltsame Ambitionen in Richtung Militär, Adel und Politik. Außerdem wurden mehrere Plantagen in den fernen südlichen Kolonien und eine prächtige Karacke gekauft. Ob diese Investitionen sich wirtschaftlich oder anders auszahlen, wird sich noch zeigen.

Handelshaus **Blaudorn** steht wirtschaftlich kurz vor dem Zusammenbruch, nachdem neben mehreren kleineren Geschäften auch ein sehr großer Kredit an einen bourbonischen Herzog aus unbekanntem Gründen geplatzt ist. Als Reaktion wurde der Druck auf die eigenen Webereien und Färbereien sowie in den beiden Bergwerken erhöht und nach neuen Geschäftsfeldern Ausschau gehalten. Ob das Haus aber seine Kreditkosten und laufenden Ausgaben auf Dauer damit zahlen können, ist fraglich.

## Geschichte

Niemand weiß genau, warum die alte Stadt Nevongard aufgegeben oder zerstört wurde, jedenfalls gründeten zu Beginn des 4. Zeitalters die überlebenden Bürger und flüchtige Bauern die neue Stadt Nevongard um den heutigen Tempelmarkt. Schon im 3. ZA war Nevongard eine Stadt mit großer strategischer Bedeutung, und sie wird in vielen alten Schriften erwähnt. Hervorgehoben wird mehrfach ein bedeutender Tempel der Aquata und eines Stadtgottes namens Gomdanus, von dem aber nur noch ein Turm zu erkennen ist, während viele kleinere Tempel und Profanbauten auf Parvagard noch erstaunlich gut in Schuss sind.

Im 4. ZA war Nevongard immer eine wichtige Festung, die den Gomd kontrollierte und zugleich einen seiner wichtigsten Übergänge. Albion hielt die Stadt zweimal längere Zeit besetzt, ansonsten sind die Beziehungen insbesondere zum Hochland sehr gut. Eine freie Reichsstadt wurde Nevongard vor ca. 130 Jahren aufgrund eines Vertrages zwischen Albion und Gomdland. Seit dem ist die Stadt mit ihrer wichtigen aber recht sicheren Lage hoch zufrieden.

## Besondere Orte und Institutionen

Der **Nachtmarkt** ist im Grunde ein Gewirr aus verbundenen Gängen und Kellern sowie einigen „Lichtbrunnen“ und zwei Gewölbehallen. Es gibt 16 offizielle Zugänge von Straßen direkt in den Hügel, die mit eisernen Gittern verschlossen werden können, dazu mindestens 40 weitere in Hauskellern oder der Kanalisation - etwa die Hälfte davon ist allgemein bekannt und zugänglich. Abseits der wenigen Brunnenschächte, die etwas Licht nach unten lassen, gibt es nur eine trübe Beleuchtung aus Fackeln, Öllampen und wenigen magischen Leuchtsteinen, die meist vor größeren Geschäften stehen. Neben den etwa 40 Hauptwegen gibt es ein wahres Labyrinth aus Gängen, Türen, Geheimtüren und Sackgassen, das nur wenigen Einheimischen ganz bekannt ist.

Von den ca. 100 Geschäften sind die Hälfte Läden, ein Viertel Werkstätten und der Rest Lokale - meist kleine Kneipen, Spielhöhlen oder Bordelle. Diese zahlen wenige Abgaben und dürfen rund um die Uhr verkaufen, sind aber auf teure Beleuchtung oder „spezielle“ Kundschaft angewiesen. Es folgt eine Liste der herausragenden oder typischen Etablissements:

**Die Glockenstube:** Kleine rauchige Kneipe für Nachtwächter und Stadtsoldaten. Und sonst niemanden! Preisklasse: normal.

**Heim der Verfluchten:** Einziges Hotel des Nachtmarktes, bietet neben einigen Zwergen und (sehr selten) Tiernmenschen vor allem Finsterelfen ein Quartier. Die Zimmer sind sehr elegant eingerichtet und teuer, aber ganz ohne Beleuchtung. Die exotischen Speisen locken immer wieder auch Menschen in das zugehörige Restaurant, das zudem als eine Gerüchtebörse und Ort für dunkle Geschäfte gilt - Amateuren sei allerdings gesagt, das der Wirt (ein freundlicher Finsterelf namens *Jchyniches Tchalas*) noch nie ein geflüstertes Wort nicht genau verstanden hat. Preisklasse: gepflegt.

**Lustgrotte:** Schmierigstes und größtes Bordell der Stadt, Arbeitsplatz für über 60 ältere oder weniger hübsche Fachkräfte des horizontalen Gewerbes. Der Hurenwirt muss mit seinen 6 Schankknechten täglich W6+2 Schlägereien schlichten, wobei er nicht eben zimperlich ist - ebenso wenig die Gäste, weshalb hier immer kräftige Schläger für wenig Geld gesucht und gefunden werden. Preisklasse: billig.

**Malga Klan Glitzerkies Lampenladen:** Der mit Sicherheit am besten beleuchtete Laden des Nachtmarktes bietet eine enorme Auswahl an Lampen, allerdings in erster Linie funktionale und weniger dekorative. Der Besitzer und seine 4 Mitarbeiter fertigen auf Wunsch jede erdenkliche Spezialanfertigung zu stolzen Preisen bei guter bis sehr guter Qualität.

**Zwergenkeller:** Eine gepflegte große Kneipe mit sehr gemischter Klientel, die eine große Bandbreite alkoholischer Getränke sowie leckere kleine Pfannengerichte nach zwergischem Geschmack bietet. Jeden Windstag und Sonntag finden hier außerdem die zwergischen Gesangtage statt (nach elfischer Auskunft ein infernalisches Gegröle ersten Ranges), gefolgt vom traditionellen Rülpswettbewerb. Der Sieger darf einen Tag lang kostenlos trinken. Preisklasse: gepflegt (zwergischer Stil ...).

Der **Gildenmarkt** ist das wirtschaftliche und politische Zentrum der Stadt. Alle 26 Gilden und Zünfte der Stadt haben hier ihre großen und repräsentativen Zunfthäuser, in denen neben Büros, Lagern und Schatzkammern vor allem Säle für die Beratungen, Zusammenkünfte und Feiern der Zünfte untergebracht sind. Am Südende des Marktes befindet sich das Rathaus, am Nordende die Kaufhalle.

Das **Rathaus** besitzt nur 4 Stockwerke, von denen das untere aber 6m Deckenhöhe hat und einen prächtigen Saal aufnimmt. Darüber liegen der kleinere Ratssaal, die Amtsstuben der 36 Räte und

die Schreibstuben der vielen Untergebenen. Unter dem Dach wurde das Archiv einquartiert, im Keller ist neben den Vorräten des Rates und einigen Zellen die **Ratsschänke** zu finden (Preisklasse: Luxus).

Die **Kaufhalle** hat 3 Etagen mit anderer Aufteilung: Die unteren beiden Etagen bieten jeweils Platz für 60 kleine bis winzige Läden der gehobenen bis teuren Preisklasse, in denen Delikatessen, Gewürze, Süß- und Kolonialwaren, teure Kleidung, Waffen, Schmuck, magische Ausstattung, Kräuter und Elixiere sowie andere teure Güter verkauft (nicht aber hergestellt) werden. Unter dem Dach gibt es einen Tanzsaal, der von Hochzeitsgesellschaften, Gilden oder anderen Gruppen gemietet wird, die nicht in den großen Saal des Rathauses gelassen werden.

Zu den weiteren Einrichtungen des Gildenmarktes gehören die **städtische Waage** (ein wuchtiges Gebäude, in denen nicht nur alle für den Verkauf bestimmten Waren geprüft und bezollt werden, sondern auch die Marktaufsicht und das niedere Marktgericht tagen) sowie nördlich der Kaufhalle das langgezogene **Kornhaus**, in dem der Rat alle Getreidelieferungen zwischenlagert und so bei Bedarf einen kostenlosen Notvorrat für die Stadt hat. Außerdem werden hier jeden Monat die Brotgewichte festgelegt (die Preise für jede Sorte sind vorgeschrieben).

An weiteren Geschäften bietet der Gildenmarkt unter anderem:

**Hotel „Kaiserhof“:** Das beste Haus am Platze, durch und durch teuer und prächtig, aber auch etwas steif und altmodisch. Wird vor allem von Gesandten, Hochadeligen und reichen Kaufleuten geschätzt. Preisklasse: Luxus (Preise x2).

**Hotel „Zur Gilde“:** Für nicht ganz so Anspruchsvolle bietet dieses Hotel neben noch 3 oder 4 anderen Luxus, Ruhe und gutes Essen bei nicht ganz so unverschämten Preisen. Bevorzugte Gäste: Kaufleute, niederer Adel, Akademiker. Preisklasse: Luxus.

**Restaurant „Elfenwein“:** Auf den ersten Blick fällt die von Blumen und Pflanzen bedeckte Fassade ins Auge, deren übergroße verglaste Fenster genug Licht für die weiteren Pflanzen im Innern hereinlassen und auch den künstlichen Bach glitzern lassen, der den Teich für immer frischen Fisch speist. Wen die etwas... biologische Atmosphäre nicht stört, der kann hier bestes Essen elfischer und menschlicher Art genießen und dabei den Liedern herausragender Musiker lauschen. Abends leuchtet hier alles, was Malgas Lampenladen so zu bieten hatte. Der Besitzer und Chefkoch ist angeblich ein Hexer, auf jeden Fall

aber zaubert er vorzügliche Gerichte bei netter Unterhaltung. Preisklasse: Luxus (gute Musiker mit FW 13+ erhalten oft ein Menü kostenlos, wenn sie 2 Stunden spielen).

Der **Tempelmarkt** ist das kulturelle und intellektuelle Zentrum der Stadt. An der Ost- und Westseite stehen sich die **Hochtempel** der Sonnen- und Mondkirche gegenüber, getrennt nur von einem langgestreckten Zierbrunnen mit Statuen der 10 Götter und einer Baumgruppe, die ein durch Konkurrenzdenken allzu kostspieliges Verzieren der Fassaden unnötig machen sollten - mit wenig Erfolg, denn die für so eine große Stadt recht kleinen Tempel haben opulente Vorderfronten. Um jeden der Tempel liegt eine „Domfreiheit“, in der die Gesetze der Kirche gelten und die Stadt nichts zu sagen hat. Hier wohnen auch die Hohepriester, die Domherren, viele andere Kleriker und einige von ihnen privilegierte Weltliche. Auch die 3 größten **Schulen** der Stadt (Mondschule, Sonnenschule und Ratsschule) sind hier zu finden, und die **Akademie der 7 Künste** hat hier ihr (ziemlich kleines) Hauptgebäude. Die Schulen sind allesamt Mittelschulen, da als Grundschulen die kleinen Gemeindeschulen oder kommerzielle Schreibschulen in der Stadt genutzt werden. Zwischen 2 Läden führt eine unscheinbare schmale Gasse zum **Theater** der Stadt, einer recht einfachen Bühne mit 400 Plätzen, die aber gerne von den Bürgern besucht wird.

Weitere Gebäude am Tempelmarkt:

**Buchhandel Leibzeiger:** Ein ziemlich gut sortierter großer Buchladen, der die meisten Wünsche der Kleriker, Professoren und Schüler erfüllen kann, aber recht teuer ist. Gebrauchte Bücher sind viel billiger bei 3 anderen Läden am Markt zu haben.

**Schänke „Göttlicher Gruß“:** Gepflegtes Lokal mit deftiger Kost und gutem Wein, die in vielen kleinen, unübersichtlichen und mäßig beleuchteten Stuben serviert werden. Neben diesen leiblichen Genüssen treiben auch 3 Geheimgänge die Kleriker in dieses Lokal, die zu sorgsam getrennten Räumen eines gepflegten Bordells hinter dem Haus führen - bekannt für seine liebreizenden Lustknaben und kirchlichen Spezialitäten. Zwar wissen fast alle Kleriker der Stadt über diesen Sündenpfuhl bescheid, gehen aber davon aus, dass kaum ein anderer es weiß...

Der **Hafen** der Stadt wird durch eine dicke gemauerte Mole nicht nur vor der Strömung des Gomd geschützt, sondern auch vor potentiellen Angreifern. Zwischen den zwei massiven Geschütztürmen an der

Einfahrt kann eine dicke Eisenkette gespannt werden. Im Hafenbecken gibt es 3 breite gemauerte Kais und etliche schmale schwimmende Anleger aus Holz, an denen Flussboote verankert werden. Zwei Tretradkräne helfen für 5 Taler die Stunde beim Entladen von besonders schweren Gütern, die meisten Waren werden aber von Schauerleuten auf Handkarren oder den eigenen Rücken umgeschlagen. Zwischen Hafen und Stadt gibt es eine ca. 30m breite Freifläche, die als Stapelplatz für weniger wertvolle Waren dient (vor allem Baumaterial und Kohle). Tagsüber herrscht hier reger Betrieb, nachts sollen 4 Mann der Flusswache Diebe und Herumtreiber abschrecken – bei der Vielzahl von Spelunken, die sich zwischen die großen Lagerhäuser und Kontore drängen, ein unmögliches Unterfangen.

Das einzelne Gebäude auf dem Stapelplatz beherbergt die **Hafenmeisterei**, in der nicht nur die obligaten Gebühren und Zölle eingetrieben und die Arbeiten im Hafen koordiniert werden, sondern auch eine Art „Linienplan“ für die Flussboote erstellt wird, der Kommandant der Flusswache residiert und die Schleppboote eingeteilt werden.

Am Hafen gibt es auch das Haus der **Schiffergilde** für den Gomd, das vor allem als billiges Quartier für Flussschiffer dient und in dem diese nach Arbeit suchen oder Hilfe finden können. Es gibt auch ein Kartenarchiv für den Gomd, die alten Flussschiffer auf der Bank vor dem Haus geben für einen Schnaps jedoch billiger (aber widersprüchlich) Auskunft.

Natürlich bietet ein Flusshafen noch eine Reihe von anderen Geschäften und Einrichtungen:

Die **Gekreuzten Klingen** ist eine Kneipe der übelsten Art, zwischen grob gezimmerten Möbeln, Bierfässern ungeklärter Herkunft und Inhaltes sowie einer kleinen Sammlung von gebrauchten Waffen tummeln sich hier jeden Abend über 100 Arbeiter, Schiffer und ärmere Handwerker, aber auch Söldner, Schläger und Gauner aller Art. Neben den billigen Getränken und nur unwesentlich teureren Hafenhuren ist vor allem die „Grube“ eine Attraktion. Nach albionischem Vorbild finden hier jede Nacht Kämpfe statt, meist eher harmlose (und wenig kunstvolle) Ring- und Faustkämpfe von Gästen, die ihre Zeche nicht zahlen können, vor jedem Feiertag aber auch blutige Kämpfe zwischen Tieren (meist Hunde gegen Hunde oder Ratten) statt. Kämpfe zwischen bewaffneten Menschen sind in der Stadt verboten, können in geschlossener Runde aber organisiert werden. Wer in der Stadt nach grober Unterhaltung oder Muskeln sucht, ist hier an der richtigen Stelle. Preisklasse: billig.

Der Kramladen **Heins Rumpelkammer** bietet eine breite Auswahl von Ausrüstung für Schiffer, Gebrauchtwaren aller Art, Treibgut aus dem Fluss und alles, was arme Leute hier versetzen. Nebenbei ist Hein aber auch ein etablierter Hehler, der jedoch gute Sachen nie in seinem Laden lagert. Wird ihm eine Ware angeboten, feilscht er um den Preis, lehnt am Ende aber ab – der Kunde wird am selben Tag noch von einem Straßenjungen zu einem der Verstecke des Hehlers geschickt, wo er das Geld findet und die Ware deponiert. 4 Jungen arbeiten für Hein, überwachen die Verstecke und prüfen die Kunden. Sollte ein Betrüger dabei sein, kann Hein jederzeit bis zu 8 kampfstarke Schmuggler zu Hilfe rufen. Sie bringen ansonsten seine Waren in andere Städte, wo sie problemlos verkauft werden können, und im Gegenzug Hehlerware von den dortigen Dieben nach Nevongard.

**Frau Nuhrmayers Kapitänshaus** gehört zu den besseren Pensionen der Stadt. Trotz der Lage am lauten Hafen ist das Haus sehr gepflegt, wird es doch vor allem von den Bootsführern frequentiert, die in der Stadt Pause machen. Immerhin 5 der Gäste haben sich schon vor Zeiten zur Ruhe gesetzt und machen die Pension zu einem „Altersheim für Flussschiffer“. Wer etwas über dem Gomd oder seine Schiffer erfahren will, ist hier an der richtigen Stelle, außerdem gibt es saubere Zimmer und gute Verpflegung. Preisklasse: normal.

Die **Hafenfestung** sichert nicht nur den Hafen und die Nordseite der Stadt, hier befindet sich auch das Arsenal mit seinen Vorräten an Waffen und Kriegsgerät, 3 massiven Pulvertürmen (je bis zu 60t Platz), dem Quartier der Flusspatrouille, Lagern für Getreide und andere städtische Reserven sowie einigen ratseigenen Werkstätten für Waffen und Kriegsgerät. Da eine derartig große Anlage für eine friedliche Stadt zu mächtig dimensioniert ist, wurden etliche Lager und Werkstätten an Bürger vermietet. Sie müssen die Festung aber bei Einbruch der Dunkelheit verlassen und sich den Anordnungen der Offiziere beugen.

Vor der Hafenfestung liegt der **Hafenpark**, eine bescheidene Grünfläche mit einigen Bäumen. Allerdings lagern Kaufleute und Rat hier so viele Waren, dass für Spaziergänge wenig Platz bleibt.

Die **Flussfestung** im Süden soll Angriffe die mit der Strömung erfolgen abwehren. In ihr ist auch ein Großteil der Truppen der Stadt untergebracht – jeder Soldat hat eine eigene Stube, die im Kriegsfall

für bis zu 4 Söldner ausreichen soll. Der Stadthauptmann im Range eines Generals hat hier seine solide aber etwas dunkle Residenz und immer einen guten Blick auf seine Leute.

In den Mauern der Festung liegt auch der **Tempel des Chevilion**, der von der nahen Komturei des Ordens betreut wird.

Vor der Festung liegt der langgestreckte **Schützenplatz**, auf dem Truppen und Miliz trainieren. Die fehlgegangenen Kugeln sollen von (inzwischen überwucherten) Sandhaufen an der Ostseite aufgefangen werden, die als Füllung für Schanzkörbe gedacht sind. Jeden Sonntag trainiert die Stadtmiliz (in der Regel je nach Wetter 50 bis 300 Mann) das Schießen und Exerzieren, in der Woche hingegen nur die Stadtsoldaten. Schießen dürfen sie aber nur zwischen 8 und 10 Uhr morgens - für den Stadtrat eine gute Möglichkeit, arbeitsscheue Bürger aus den Betten zu scheuchen...

Hinter dem Platz liegt das **Invalidenheim** der Stadt, in dem altgediente Soldaten und Wachen ihren Lebensabend verbringen. Die alten oder verkrüppelten Soldaten tragen immer noch Uniformen in Stadtfarben, die aber mit einem roten Dreieck als Zeichen der ehrenhaften Entlassung versehen werden. Um ihre mageren Bezüge aufzubessern (2 Gulden im Monat, von denen 25 Taler für Verpflegung, 5 für die Unterkunft samt Feuer und Beleuchtung und 5 für Kleidung einbehalten werden) werden sie mit einfacher Heimarbeit beschäftigt oder für die Stadt eingesetzt - vor allem als Gefängniswärter, Büttel oder als Wachen für weniger wichtige städtische Gebäude.

Hier findet sich auch das **Lazarett** der Garnison, das zu klein und baufällig ist, aber immerhin über 2 fähige Feldschere und einen leicht verwirrten Hexer verfügt, die gegen zusätzliche Zahlungen gerne auch Zivilisten behandeln. Jeder längere Aufenthalt im stickigen Krankenrevier führt aber zu 15% zu einer Infektion!

Die **Ordenskomturei** des Chevilion ist zwar im Range einem Kloster gleichgestellt, im Gegensatz zu einer Ordensburg dient sie aber vor allem zum Sammeln von Abgaben und Spenden für den Orden. Der Komtur ist ein zernarbter alter Paladin (Grad 4) von über 70 Jahren, der über seinen Verwaltungsjob verbittert ist und nach einer Möglichkeit für einen heldenhaften Tod sucht - ohne gegen die Anweisungen des Ordens zu verstoßen. Zu seinem Personal gehören mehrere Laien sowie 6 „Minderbrüder“, die durch ein Gelübde oder als Buße dem Orden dienen müssen. In einer Ordensburg oder auf einer Ordensgaleere wären sie

nicht mehr als wenig geeignete Fußsoldaten, hier können sie ihre Talente als Kaufleute, Verwalter oder Handwerker voll ausnutzen und dennoch ihre Seele reinigen.

# Der Verlorene Vater

## Abenteurer Nr. 1 der Nebongardkampagne

### Stadtabenteurer Grad 1

#### Spielort: Nevongard

#### Zusammenfassung

Ein übler Krimineller hat in Nevongard eine der kleineren und bislang harmlosen Banden übernommen und durch Gewalt und Waffen zur gefährlichsten Bande der Stadt gemacht. Nun will er das ganz große Geld: Er plant einen Einbruch in die schwer gesicherte Schatzkammer der Kaufmannsgilde. Zur Überwindung der mechanischen Fallen benötigt er jedoch einen sehr guten Feinmechaniker, und dafür hat er sich einen jungen und leicht manipulierbaren Schlossergesellen ausgesucht, der seine Prüfung mit Bravour bestanden hatte. Als dessen Vater von den kriminellen Plänen seines Sohnes Wind bekommt und von der Bande bedroht wird, ruft er per Brief die SC zur Hilfe. Kurz vor ihrer Ankunft verrät ihm eine Prostituierte, die die ehemalige Geliebte des Gangsters ist, wie der Plan der Bande genau aussieht. Beim Versuch, seinen Sohn mit diesen Fakten zu konfrontieren wird er jedoch vom Boss geschnappt und im Geheimquartier der Bande eingesperrt.

Nach ihrer Ankunft in der Stadt finden die SC ihren Auftraggeber nicht vor, der ihnen 100 Gulden versprochen hat. Vielmehr ist seine Frau davon überzeugt, dass er mit der Prostituierten durchgebrannt ist: Er hat sich seit Wochen seltsam verhalten, war oft in der Stadt unterwegs und hatte gerade das Geld dabei, mit dem er die SC bezahlen wollte... Die SC müssen nun ihren Auftraggeber finden während die Bande gegen sie vorgeht, und seinen Sohn von dem Einbruch abhalten, da die Kaufmannsgilde Diebe gnadenlos verfolgt.

#### Tipps für den Spielleiter

Dieses Abenteuer ist für Anfänger geeignet, die zum ersten Mal in Nevongard sind und noch wenig Prestige oder Kampfkraft haben.

#### Szene 1: Ein Brief aus Nevongard

Zu Beginn des Abenteuers sollten sich die SC einige Zeit in einer Stadt des Gomdlandes aufhalten und als Abenteurer zu erkennen sein, am besten schon einen kleinen Ruf in der Gegend genießen. Da der besorgte Vater, **Konrad Rossner**, keine geeigneten Abenteurer kennt, hat er auf Anraten der Prostituierten **Constance** einen Brief an den Wirt des Gasthauses *Schwert und Krone* in der Stadt der SC geschrieben, die eine typische Absteige für schlecht finanzierte Abenteurer ist. In dem Brief wird der Wirt angewiesen, eine Gruppe geeigneter Abenteurer zu suchen und ihnen folgenden Brief zu geben:

#### Handout 1

Sehr geehrte Abenteurer,  
ich bin ein ehrbarer Handwerker aus Nevongard, dessen Familie großes Unglück droht. Da ich mich nicht an die Obrigkeit wenden kann, bitte ich um eure Hilfe und biete für eure Dienste 100 Gulden. Kommt umgehend nach Nevongard, mein Haus steht in der Weißen Gasse.  
Hochachtungsvoll, Konrad Rossler

Die Reise nach Nevongard verläuft ruhig, nur 2 Regentage sorgen dafür, dass der Gomd bei ihrer Ankunft Hochwasser führt. Bei Bedarf kann ein kleiner Raubüberfall (6 Straßenräuber springen aus dem Gebüsch) oder eine etwas schnellere und daher wildere Fahrt auf dem Gomd eingeschoben werden.

#### Szene 2: Die Ankunft

Nachdem die größeren Waffen und Rüstungen der SC (bis auf Dolche, Werkzeuge und Leder- oder Spinnenseidenkleidung) am Tor konfisziert und sicher verwahrt wurden (die SC erhalten passende Bleimarken zum Abholen), können sie sich zunächst die Stadt ansehen und ihre Sehenswürdigkeiten bewundern. Näheres in der *Stadtbeschreibung Nevongard*. Auffallend sind bei diesem Besuch die vielen Schmierereien und Ritzungen an den Hauswänden, die von den Banden der Stadt gemacht wurden. Auch in Gruppen durch die Straßen ziehende Jugendliche mit

getrockneten Tierteilen als Abzeichen (Nattern, Welsköpfe, Fledermäuse, Wiesel und Kröten sind am häufigsten zu sehen, dazu gibt es ein Dutzend kleinere Banden) fallen schnell ins Auge.

Kurz vor Erreichen der Weißen Gasse geraten die SC in einen **Straßenkampf**: 9 Mitglieder der „Welse“ kämpfen gegen 5 Schläger der „Nattern“, die in ihr Revier eingedrungen sind. Alle verwenden Knüppel, kurze Messer oder Steinschleudern und drohen mehr als dass sie zuschlagen. Gerade als sich die SC orientiert haben, stürmen 8 weitere „Nattern“ herbei, die jedoch mit 5 Schwertern und 3 Pistolen bewaffnet sind. Schnell fliehen 6 der „Welse“ vor den überlegenen Angreifern, 3 werden aber eingekesselt und aufs Übelste zusammengetreten. Wenn die SC ihnen nicht helfen, werden 2 verkrüppelt und der dritte getötet!

### 13 Schläger (Grad 1)

**STR:** 10 **GES:** 10 **INT:** 9 **CHR:** 9

**WK:** 10 **WN:** 10 **VT:** 10 **LP/AP:** 13

#### Angriffe:

Knüppel 10 (1W6 +1 B) oder

Kurzschwert 10 (1W6 +1) oder

Pistole 10 (1W6+2 P)

#### Abwehr 5 (18 PW 1)

**Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 12, Gassenwissen 12

**Beschreibung:** Die Schläger tragen eine Kollektion aus Lumpen, in die Lederstücke und Metallteile eingearbeitet sind, die als Dekoration dienen und PW 1 bieten. Ein getrocknetes Tier wird als Abzeichen an der Brust getragen. Die Schläger sind zwischen 12 und 20 Jahre alt, zumeist Kinder aus ärmlichen Familien oder Straßenkinder.

**Rolle:** Bis vor kurzem waren die Banden noch relativ friedlich, begnügten sich mit Kleinkriminalität und trugen ihre Kämpfe mit Fäusten und Knüppeln auf der Ruineninsel Pavargard aus. Seit etwa einem Jahr eskalieren die Kämpfe und es werden immer mehr Waffen verwendet. Die meiste Zeit versuchen die Bandenmitglieder cool zu wirken und nicht zu arbeiten, gelegentlich provozieren sie aber auch Erwachsene oder begehen Diebstähle und Überfälle.

**Ausrüstung:** Straßenrüstung PW 1, 1W3 Messer und Dolche, Schleuder und Steine, dazu Knüppel oder eine echte Waffe, 1W6 Taler an Kleingeld.

Sofern die SC den unterlegenen Schlägern helfen und mindestens 3 ihrer Gegner besiegen, fliehen die restlichen. Kurz danach erscheinen 6 Flusswachen und nehmen die Überlebenden in Gewahrsam. Der Korporal dankt den SC für die Hilfe, beschwert sich über die dreisten Banden und verspricht den SC, sich bei Gelegenheit zu revanchieren.

#### Belohnung bei Erfolg:

Den Unterlegenen geholfen 20 MOT.

#### Szene 3: Einsam und verlassen

In der Weißen Gasse ist das Haus von Konrad Rossner leicht zu finden. Es ist eine Schlosserwerkstatt mit 3 Wohnetagen darüber - nicht gerade eine Villa, aber durchaus eines der besseren Häuser der Stadt. Als die SC es betreten wollen, hören sie die letzten Worte eines Streits und ein wütender junger Mann stürmt an den SC vorbei aus der Tür und verschwindet um die nächste Ecke. Aus der offenen Tür hört man das Weinen einer Frau.

Die Frau ist *Effi Rossner*, die Frau des Auftraggebers, und der junge Mann ist ihr Sohn *Kurt Rossner*. Wenn sie die Frau ansprechen, die ziemlich hysterisch weint, erfahren sie folgendes:

- Ihr Mann, der treulose Schuft, ist gestern Abend mit einer verkommenen Hure namens *Constance* durchgebrannt und hat vorher auch noch alle Ersparnisse mitgenommen sogar Kredite auf *ihr Erbe* aufgenommen, zusammen etwa 100 Gulden. Eine Nachbarin (*Frida Mundlos*) hat sie auf der Garteninsel im Lokal *Einsamer Schwan* gesehen.
- Der junge Mann war ihr Sohn *Kurt*, der sich in letzter Zeit immer nur herumtreibt und wer weiß wie viel Geld ausgibt. Dabei war er doch früher immer so ein guter Junge, hat seinen Gesellenbrief sogar mit Auszeichnung gemacht! Dann wurde er aber ganz komisch und weigerte sich sogar, gleich zur Walz aufzubrechen wie es Sitte ist und ließ sie wegen eines „Fußleidens“ um ein Jahr verschieben.
- Von dem Brief weiß sie nichts, und Geld hat sie auch keines mehr. Und das große Unglück ist ihr ja wohl schon zugestoßen, oder?

Wenn die SC Wert darauf legen, an Geld zu kommen, sollten sie sich nach ihrem Auftraggeber umsehen. Neben der Nachbarin *Frida*, die eine alte Klatschbase ist und immer ihren Nachbarn nachschnüffelt, bietet sich ein Besuch der Garteninsel und eine Suche nach *Constance* an.

#### Belohnung bei Erfolg:

Nachforschungen 5 MOT.

**Szene 4: Plappermaul**

**Frida** ist die Betreiberin eines kleinen Ladens für Nähzeug, Garn, Stoffe, Knöpfe und Putz in der Straße, und wenn sie nicht gerade mit einer Nachbarin oder Kundin schwatzt, beobachtet sie die Vorgänge in der Umgebung, während sie ihre fetten Ellbogen auf ein besticktes Kissen in ihrem Schaufenster stützt. Alle Nachbarn verweisen auf sie, wenn man irgend etwas wissen will. Ihr Klatsch ist oft mit schrägen Mutmaßungen und kleinen Ausschmückungen durchsetzt, dafür aber immer reichlich vorhanden.

Bei halbwegs geschicktem Vorgehen erfahren die SC folgendes, wobei Frida aber mindestens doppelt so viele Fragen stellt wie beantwortet:

- Aber ja, den Konrad hat sie gesehen, im **Einsamen Schwan** wo sie eine Tasse Kaffee und ein Stück nicht ganz frischen Kompottkuchen hatte, und die Kellnerin war ja sooo was von frech! Und der Konrad, also **dem** hätte sie das ja nicht zugetraut, unterhielt sich mit einer ganz gewöhnlichen... „Dame“... die ja schon mal fast der Frau von Kürschner Feidel in der Seilerei den Mann weggenommen hatte, dieser **Constance**, also wirklich, ausgerechnet der Konrad! Und als er sie bemerkt hatte, ist er mit ihr gegangen ohne auch nur zu grüßen – da muss ja was nicht stimmen!
- Ansonsten eine gaaanz nette Familie, immer fleißig und anständig, nur der Sohn, also der war ja früher sooo ein guter Junge, der treibt sich viel zu oft in der Stadt herum anstatt seinem Vater bei der Arbeit zu helfen.

**Belohnung bei Erfolg:**

Nachforschungen 5 MOT.

**Szene 5: Der Einsame Schwan**

Die Garteninsel lässt sich am einfachsten mit einem der Kettenboote erreichen, die die schwer beladenen Frachtboote hier am Pier abholen und gegen Gebühr bis zur Ruineninsel schleppen. Passagiere werden für nur einen Heller mitgenommen, viele haben sogar eine „Dauerkarte“ in Form eines **Messingknopfes mit stilisierten Blumen** (kostet 1 Gulden pro Jahr).

Auf der Insel gibt es einen öffentlichen Park, an den sich ein Dutzend Gartenlokale drängen, und über 2000 kleine Gartenparzellen. Der **Einsame Schwan** ist ein typisches Gartenlokal, mit einer großen überdachten Terrasse und weiß bemalten hölzernen Bauteilen, nur das Küchenhaus ist aus Stein. Eine Besonderheit ist ein kleiner Gartenteich mit einem Schwanenhaus. Es gibt Bier, Wein und Schnaps für 4

Heller, Kuchen und kleinere Gerichte für 6 Heller, Kaffee und Kakao für 1 Taler und Torte für 1 ½ Taler pro Stück. Größere Gerichte werden nicht gereicht, kosten in anderen Lokalen aber 2 bis 5 Taler bei guter Qualität.

Zur Befragung stehen der Wirt und drei Kellnerinnen zur Verfügung. Durch geschicktes reden oder kleinere finanzielle Nachhilfe (1 Taler +) erfahren die SC am besten von der Kellnerin **Sophie** folgendes:

- Ich habe die beiden bedient. Der Mann war ziemlich aufgebracht über etwas und hat 3 Branntwein getrunken. Worüber die beiden geredet haben weiß ich nicht, aber die Frau hat ihm irgendetwas erzählt, bei dem er aufgesprungen ist.
- Am Nebentisch hat eine dicke Frau mit unmöglich viel Spitze und Putz an ihrem Kleid gelauscht. Als ich sie nach ihren Wünschen gefragt habe, war sie ziemlich giftig. Da kein Trinkgeld in Sicht war, hab ich ihr den Kompottkuchen von gestern gegeben.
- Am Ende ist der Mann ziemlich wütend aus dem Lokal gerannt und hat mit einem halben Gulden bezahlt, obwohl die Rechnung nur 4 Taler 2 Heller betrug. In seinem dicken Geldbeutel war wohl gar kein Kleingeld. Die Frau wollte ihn offenbar von etwas abhalten, aber er hat sie ignoriert.

**Belohnung bei Erfolg:**

Wieder mal Nachforschungen 5 MOT.

**Szene 6: Suche nach Constance**

Um **Constance** zu finden, sollten die SC in den einschlägigen Lokalen fragen. Ein oder zwei Taler und Proben auf **Gassenwissen** bringen sie dann zur Kneipe **Rote Katze** im Nachtmarkt. Dieses ist ein typisches billiges Lokal, in dem Getränke 3 Heller kosten und immer einige leichte Mädchen auf Kunden warten. Das Hinterzimmer ist meist belegt, aber zwei Hinterausgänge führen zu anderen Läden oder dunklen Gängen für die schnelle Nummer. Außer den SC sind der Wirt, 5 „Damen“ und 8 Gäste anwesend.

Nachfragen beim Wirt oder den Mädchen ergeben, dass **Constance** hier zwar gearbeitet hatte, heute morgen aber ihre Sachen geholt und sich verabschiedet hat. Gründe hat sie nicht genannt, ebenso wenig ihr Ziel. 3 Stunden später kam aber ein **dünner großer Kerl** mit einer verkrüppelten linken Hand, der auch nach ihr gefragt hat. Als ihm die Antwort nicht gefiel, musste der Wirt seine Donnerbüchse rausholen, um ihn zu verscheuchen!

Gewohnt hat Constance in einer kleinen Pension namens *Ernas kleine Stube*. Über ihr Vor- oder Privatleben wissen die Leute nicht viel, nur dass sie vor 2 Jahren angeblich aus Bourbon in die Stadt kam und wohl gerade ihren Luden losgeworden war.

**Belohnung bei Erfolg:**

Nachforschungen 5 MOT.

**Szene 7: Die Pension**

Die Pension hat 8 Zimmer, die mit Frühstück pro Woche 5 Taler kosten. Constance ist am Morgen ausgezogen, daher ist ihr Zimmer frei und kann durchsucht, äh, besichtigt werden. Die SC finden ein Bündel mit älteren Kleidern und Kram, den sie zurückließ. Zwei Dinge sind nur schwer zu finden:

- Hinter dem Schrank liegt ein ziemlich geflicktes **altes Kleid aus Bourbon**, nach Aussage der Hausmutter das Kleid, mit dem sie angekommen war.
- Eine gelungene Probe auf WN oder gründliches Suchen enthüllt unter dem Schrank einen **Messingknopf** mit stilisierten Blumen: Die Inschrift verrät, dass es sich um die Fahrmarke von **Konrad Rossner** handelt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Nachforschungen 5 MOT.

Gewalt und Einbruch vermieden 5 MOT.

**Szene 8: Der Überfall**

Auf die Ermittlungen der SC sind auch die „Nattern“ aufmerksam geworden, und daher schicken sie einen Kampftrupp, um sie nach Strich und Faden aufzumischen. Haben die SC im ersten Kampf der Bande ihre Kampfkraft demonstriert, schickt der Boss volle SC+4 Mann mit guter Bewaffnung, ansonsten nur SC+2 Mann mit einfachen Waffen. Sie bezahlen eine Straßenhure dafür, die SC in eine Gasse zu schicken, in der Constance angeblich wohnt. Falls die SC nachfragen, hat die "Dame" angeblich von der Suche der SC gehört und will ihrer „Freundin“ helfen, die in Schwierigkeiten steckt. Falls die SC es verlangen, geht sie sogar mit und setzt sich kurz vor dem Überfall durch eine Tür in der Gasse ab.

Betreten die SC die Gasse, versperren vorne und hinten jeweils einige Schläger die Straße, während 2 mit Schleudern oder gar Pistolen auf den Dächern lauern. Sofern die SC sich nicht freikämpfen können oder wollen, gibt es 2 verriegelte Türen in der Gasse, die PW 2 und 10 LP haben. Die Waffen oder Werkzeuge treffen immer, bei einem Patzer gibt es aber eine Bruchprobe und bei einem besonderen

Erfolg doppelten Schaden.

**Belohnung bei Erfolg:**

Kampf überlebt 10 MOT.

Gegner zurückgeschlagen 10 MOT.

Falle gewittert 10 MOT.

**Szene 9: Im Garten**

Nachfragen ergeben, dass die Familie Rossner auf der Garteninsel eine **Parzelle** hat. Von der Ehefrau oder Frida erfahren sie die genaue Lage und erhalten mit etwas *Geschick* von ersterer auch den Schlüssel. Falls die SC nicht auf die Idee kommen oder den Knopf nicht finden, lassen sie beim nächsten Besuch bei Effi einen Kaufmann nach den Schlüsseln für die Laube fragen - er hat nämlich für 50 Gulden die Grundschild an der Laube erworben, die Effis Mitgift und Erbe war, und falls der Mann nicht mehr auftaucht, wird sie wohl bald ihm gehören. Daraufhin klagt Elli, dass ihr nun bald nicht einmal ihr Gärtchen bleiben wird.

Auf der Garteninsel angekommen finden die SC den Garten erst nach einigem Suchen, da alle Gärten sich irgendwie ähneln - offenbar eine typisch gomdische Kleingartenkolonie. Der Garten der Rossners ist 4m breit und 12m tief, eine 3x4m kleine Holzhütte dient als Gartenlaube, und in einem kleinen Gemüsebeet wachsen Karotten, Salat und Kräuter.

In der Hütte versteckt sich seit ihrer Flucht **Constance** vor ihrem brutalen Exfreund, der zugleich der Boss der „Nattern“ ist. Wenn die SC den Brief vorlegen können, erklärt sie ihnen folgendes:

Vor 2 Jahren war sie die Freundin und Hure eines brutalen Banditen namens **Bartholomäus**, der inzwischen **die Hand** genannt wird. Um sich vor seiner Verfolgung zu schützen hatte sie ihn nämlich wegen eines Mordes angezeigt, und er wurde in Ketten auf einem Wagen zum Schafott gefahren. Durch das Brechen der eigenen Hand konnte er sich aus den Ketten befreien, blieb aber verkrüppelt und wurde noch bösser als zuvor. Vor einigen Tagen sah Constance ihn zufällig, als er seine Leute einen Mann verprügeln ließ - **Konrad Rossner**. Durch ihre Kontakte zur Unterwelt erfuhr sie von seiner Position. Also warnte sie Konrad, der auf ihr Anraten die SC anheuerte. Vor einigen Tagen enthüllte ein kostenloses Stündchen mit einem von Bartholomäus' Leutnants auch den Plan mit Kurt, und Konrad wollte sofort seinen Sohn vor dieser Dummheit bewahren.

Gerade als sie dies erzählt hat, bellt ein Schuss auf und Constance bricht von einer Kugel getroffen zusammen. Vor der Hütte hat der besagte Leutnant

der Bande, **Horst der Hacker**, Constance gehört und nun (seiner Meinung nach) zum Schweigen gebracht. Er hat 4 Schläger mit leichten Waffen dabei, ist selber aber mit einer Pistole und einem Krummschwert bewaffnet. Werte der Schläger siehe oben.

**Horst der Hacker (Grad 2)**

**STR:** 12 **GES:** 11 **INT:** 10 **CHR:** 11

**WK:** 12 **WN:** 13 **VT:** 13 **LP/AP:** 18

**Angriffe:**

Pistole 11 (1W6+2 P)

Krummschwert 13 (1W6+3/5)

**Blocken** 7 (16 PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** Einschüchtern 15, Heimlichkeit 14, Gassenwissen 13.

**Beschreibung:** Horst ist einer der besten Kämpfer der Bande und als solcher einer der 2 Leutnants. Er hat ein von Pockennarben zerfurchtes Gesicht und mehrere Narben, die von seinem harten Leben auf der Straße zeugen.

**Rolle:** Nachdem er in einer Liebesnacht Constance den Plan ausplauderte, stellte ihn der Boss vor eine einfache Wahl: Entweder er bügelt seinen Fehler aus oder der Boss wird seine Haut als neues Abzeichen tragen! Daher ist er bereit, auch größere Risiken einzugehen und jeden zu zerhacken, der ihm im Weg steht.

**Ausrüstung:** Pistole, 9 Schuss Munition, 2 Stilette, Krummschwert, Kettenjacke, silberner Flachmann mit Gin (4 Gulden), dünne Goldkette (5 Gulden), 8 goldene Knöpfe am Wams (8 Gulden), 9 Gulden 13 Taler 4 Heller in bar.

Entgegen erstem Anschein ist Constance nicht tot, sondern nur schwer verletzt, sie hat innere Blutungen im Bauchraum und kann nur noch stammeln:

„Ihr Versteck ist (röchel) Parvagard ... andere Banden ... (hust) ... gefangen in (spuck Blut) Gewölbe ... (fall in Ohnmacht).“

Sofern die SC Constance rechtzeitig zu einem guten Chirurgen oder Arzt bringen, wird sie überleben. Bis zum Ende des Abenteuers ist sie aber in jedem Fall außer Gefecht. Sie hat übrigens 12 Gulden in bar und 20 in Schmuck dabei - mehr als genug für die Arztkosten oder diebische Spieler, die nicht einmal wehrlose Frauen verschonen...

**Belohnung bei Erfolg:**

Constance gefunden und ausgehorcht 10 MOT.

Angreifer besiegt 10 MOT.

Der Verletzten nach dem Kampf geholfen 5 MOT.

**Szene 10: Die Ruineninsel**

Neben den Kettenbooten fahren auch viele kleine schlanke Segel- und Ruderboote zwischen den Inseln, von denen viele von den Banden oder anderen Jugendlichen betrieben werden. Sie sind zwar teurer (3 bis 6 Heller pro Person), aber auch schneller und flexibler. Mit diesen Booten können die Banden im Übrigen auch ihre Waffen transportieren, die sicher auf der Ruineninsel gelagert werden. Am besten suchen sich die SC Jugendliche als Führer, ideal sind natürlich die „Welse“, wenn die SC ihnen geholfen haben. Sie hassen die Nattern, sind aber nicht stark genug für einen offenen Kampf gegen die über 50 Gegner.

**Das Versteck** der „Nattern“ liegt unter einem ehemaligen Tempel - die haben nämlich meist die besten und größten Gewölbe, während die einfachen Keller klein und unsicher sind. Da sich zu jedem Zeitpunkt 20 bis 30 Schläger in den Gewölben befinden, ist ein offener Angriff kaum möglich. Auch ein Einschleichen von vorne ist sehr schwierig, aber die „Welse“ kennen von einem Überläufer einen geheimen Hintereingang.

**Beschreibungen Unterschlupf der „Nattern“:**

**Raum 1:** Unter einem eingestürzten Haus haben die „Welse“ in wochenlanger Arbeit die Reste des Kellers freigelegt, der über einen alten Abwasserkanal mit dem HQ der „Nattern“ verbunden ist. Zwei Büsche in improvisierten Blumenkübeln tarnen den Zugang.

**Raum 2:** Durch einen schmalen, von losen Trümmern bedrohten und nur minimal durch alte Bretter gestützten Spalt geht es in einen zweiten Keller, der voller Schutt und Trümmern liegt. Ein großer Ausguss führt in den alten Kanal. Offenbar hatte hier einst ein Gerber seine Werkstatt - der Geruch ist noch zu ahnen.

**Raum 3:** Der Kanalschacht ist ca. 90 cm breit und 140 cm hoch, die Enden eingestürzt und die meisten der Tonröhren zu den normalen Haushalten verstopft.

**Raum 4:** Nur wenige freie Stellen im Schutt zeigen, dass dieser Raum einst ein solider Keller war. Die meisten freien Stellen sind mit Abraum gefüllt, denn auch hier musste erst der Weg zum nächsten Keller frei gegraben werden. Durch einen winzigen Spalt kann man in den Lagerraum der „Nattern“ sehen.

**Raum 5:** Hier stehen 10 Fässer und ein Regal, die Tür ist ziemlich kaputt aber durch ein Vorhängeschloss (billig, +5 auf Proben zum Öffnen) gesichert, das man

durch Löcher leicht erreichen kann. 6 der Fässer enthalten Wasser, die anderen Äpfel, Rüben, einige Käseleibe und sauren Gombwein.

**Raum 6:** Der Hauptraum ist zu jeder Zeit mit 2W6+4 Mitgliedern der Bande besetzt, die hier zechen oder sich die Zeit vertreiben. Es gibt einen Kamin, eine kärglich ausgestattete Küche und 2 Betten, dazu in den Regalen einige Krüge Wein, Bier oder Schnaps. Auf einem Podest am Kopf der Tafel steht der thronartige Stuhl des Anführers, der aber nicht da ist.

**Raum 7:** Ein Schlafraum mit 2 ungemachten Betten, 2 Kleidertruhen und reichlich Ungeziefer. In den Truhen finden die SC diverse Kleider im Bandenlook, diversen Kram (Kämme, Lampen, Werkzeug...) und 1W6+3 Waffen (Schwerter, Äxte). Unter einem Bett ist ein Beutel mit 33 Talern versteckt - bei der Suche fängt ein Charakter sich aber Flöhe und Wanzen ein...

**Raum 8:** Das Waffenlager der Bande. Hier gibt es 14 Kurzschwerter, 5 Säbel, 2 Degen, 5 Armbrüste, 45 Bolzen, 2 Schilde und 11 Speiße. Die Waffen sind zu 50% von schlechter Qualität. Die Tür zu Raum 9 sieht sehr solide aus und ist mit 2 Schlösser (normale Qualität) gesichert.

**Raum 9:** In dieser provisorischen Zelle befindet sich ein stinkendes Strohlager, auf dem der ziemlich angeschlagene **Kurt Rossner** liegt. Seine Hände sind mit Lederriemen gefesselt, eine Kette verbindet seinen Fuß mit einem schweren Stein (40 kg, beide Schlösser sind billige Qualität).

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Die Hilfe der "Welse" genutzt 5 MOT.

Elegant eingedrungen 5 MOT.

Kurt gerettet 10 MOT.

Ohne schwere Kämpfe wieder raus 5 MOT.

#### **Szene 11: Das Finale**

Sobald Konrad befreit ist, bittet er die SC, seinen Sohn vor einer Dummheit zu bewahren, denn selbst wenn der Einbruch glückt und „die Hand“ ihn nicht einfach ermordet, um seinen Anteil zu sparen (was dieser fest vorhat) ist die Kaufmannsgilde von Nevongard alles andere als nachsichtig - einen Sekretär, der nur 30 Gulden veruntreut hatte, ließ man 4 Jahre lang jagen und ein Kopfgeld von 200 Gulden auf ihn aussetzen.

Aus den Gesprächen der Bande konnte Konrad erfahren, das der **Einbruch** in dieser Nacht stattfinden soll, in der durch Rückzahlung von Wechseln und Krediten besonders viel Geld in der Gilde lagert - über 20 000 Gulden in Silber und über

5 000 Gulden in Gold! Für den Bruch hat Bartholomäus nur seinen überlebenden Leutnant und 4 seiner besten Leute eingeteilt, der Rest der Bande soll die Störenfriede jagen und weiß nichts Näheres über den Plan. Die SC können sich also nur kurz ausruhen und vorbereiten!

In der Nacht können die SC losziehen, um in der **Kanalisation** nach dem Tunnel zur Gilde zu suchen. Dieser wurde in 3 Wochen Arbeit bis zum Vorraum der Schatzkammer vor getrieben, die selbst mit einem gebundenen **Herdgeist** vor Tunnelgräbern gesichert ist, welcher auch auf jede andere Beschädigung reagiert. Da die Bande keinen kompetenten Magier zur Hilfe verpflichten konnte, bleibt nur der Weg durch die 10cm dicke Eisentür, die mit einem komplizierten mechanischen Schloss und durch den magischen Türklopfer mit 12 Punkten Gegenmagie (12 x pro Tag) gesichert ist. Kurt Rossner hatte als Gesellenstück eine kleinere aber noch bessere Variante des Schlosses erstellt und wurde dabei von einem zwergischen Lehrmeister unterrichtet, der das Original erschaffen hatte. Mit gutem Werkzeug braucht er 4 Stunden, um das Schloss zu überwinden, das mit drei Schlüsseln geöffnet werden muss.

Während Kurt und Bartholomäus sich um das Schloss kümmern, bewacht der letzte Leutnant, **Jocke der Hammer**, mit den 4 Schlägern den Tunnel. 2 Schläger sind als Vorposten in den Kanalschacht gestellt, die anderen beiden lungern mit Jocke am Tunnel herum. Machen die SC zu viel Eindruck, könnte Bartholomäus Kurt als Geisel nehmen, sonst vertraut er auf seine Kampfkraft und greift direkt an. Achtung, der ganze Kampf findet bei Enge und schlechter Sicht statt!

Werte der Schläger wie üblich.

#### **Jocke der Hammer (Grad 2)**

**STR:** 14 **GES:** 10 **INT:** 7 **CHR:** 8

**WK:** 10 **WN:** 9 **VT:** 15 **LP/AP:** 22

#### **Angriffe:**

Kriegspickel 13 (1W6+2 P)

**Blocken** 7 (13 PW 3)

#### **Wichtige Fähigkeiten:**

**Beschreibung:** Jocke hat seine Position in der Bande einzig und alleine durch seine Kraft erlangt. Er trägt Lederkleidung und hat breite Schultern unter einem Stiernacken und einem roten Gesicht.

**Rolle:** Als dümmster seiner Leutnants erscheint Jocke ideal für den Job eines Leibwächters. Er hat weder Ambitionen noch ist er bestechlich, sofern Bartholomäus ihn gut versorgt.

**Ausrüstung:** Lederharnisch, Kriegspickel, Kurzschwert, Dolch, Elfenbeinpfeife (1 G) und Tabaksbeutel, schwere Silberkette (3 G) und 7 Gulden 2 Taler in bar.

**Bartholomäus „die Hand“ (Grad 2)**

**STR:** 13 **GES:** 12 **INT:** 12 **CHR:** 10

**WK:** 15 **WN:** 14 **VT:** 14 **LP/AP:** 20

**Angriffe:**

2 x Wurfmesser 16 (1W6) oder  
Kurzschwert 14 (1W6+3)

**Blocken 7 (16 PW 4)**

**Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 15, Einschüchtern 16, Führung 13.

*Nahkampf* (Schaden +1, Mali durch Enge -3)

*Erschütternder Kampf* (Furcht in 30 m Umkreis)

*Miese Tricks* (1 x Abwehr umgehen, 1 x Angr. +3)

**Beschreibung:** Groß, dünn und böse, dazu eine verkrüppelte linke Hand. Er trägt meist schwarze Samtkleidung, da er gerne als Assassine auftritt, obwohl er nur ein guter Straßenkämpfer ist.

**Rolle:** Bartholomäus ist ein ziemlich übler Verbrecher, der alles tut, um viel Geld zu verdienen und andere zu unterdrücken. Nach einigen freudlosen Jahren auf der Straße hat er gelernt seine Verkrüppelung durch noch größere Gewalt zu kompensieren und eine der Banden in Nevongard übernommen. Durch Zufall erfuhr er von den Sicherheitsmaßnahmen der Gilde und begann, einen der größten Einbrüche des Nordreiches zu planen. Er hat nicht vor, die Beute mit irgendwem zu teilen sondern will nach Bourbon zurückkehren und eine eigene Schmugglerbande aufbauen.

**Ausrüstung:** 6 Wurfmesser, Kurzschwert, Kettenjacke, silberne Scheide (20 Gulden), schwerer Goldring (6 Gulden), Goldkette (15 Gulden), 5 Gulden 16 Taler in bar.

**Belohnung bei Erfolg:**

Kurt gerettet 20 MOT.

Die Einbrecher ausgeschaltet 20 MOT.

Ärger mit der Kaufmannsgilde vermieden 10 MOT.

**Szene 12: Abschluss**

Ist Kurt gerettet, dankt Konrad den SC überschwänglich und würde sie auch gerne bezahlen, hat aber kein Geld mehr übrig. Da er auch keine 100 Gulden mehr leihen will, bietet er den SC stattdessen das einzige, was er noch besitzt: Ein leicht verfallenes Haus, das nach einer Renovierung gut 100

Gulden wert ist, derzeit aber kaum 50 Gulden bringen würde. Damit haben die SC zwar nicht viel in der Tasche, aber einen Ort an dem sie wohnen und ihre Sachen lagern können. Und falls ein SC sich mit Bauarbeiten auskennt, können sie mit ca. 20 Gulden an Material und einigen Wochen Arbeit das Haus wieder in einen guten Zustand bringen.

**Liste der Nichtspielercharaktere**

**Constance (Grad 1)**

**STR:** 8 **GES:** 11 **INT:** 10 **CHR:** 12

**WK:** 13 **WN:** 11 **VT:** 9 **LP/AP:** 10

**Angriffe:**

Waffenlos 7 (1W6-2)

**Ausweichen 6 (6 PW 0)**

**Wichtige Fähigkeiten:** Schauspielerei 13, Einschmeicheln 12.

**Beschreibung:** Constance wäre wirklich hübsch, wenn das Leben sie nicht hart und bitter gemacht hätte. Sie trägt in der Regel auffällige Kleider und dicke Schminke, die einige alte Narben verdecken soll.

**Rolle:** Am Beginn ihrer Karriere wurde sie von Bartholomäus gekauft und sowohl für sein Bett als auch für seinen Geldbeutel eingesetzt. Um sich von ihm zu befreien, verriet sie ihn bei der Wache und floh nach Nevongard.

**Ausrüstung:** Auffällige Kleider, Schminkzeug, schwerer Silberring (1 G), Silberbrosche (1 G), dünne Goldkette (5 G), Silberkette mit Flammensteinen (5 G), goldene Ohrringe (3 G), silberne Schuhschnallen (4 G), Korallenkette (1 G), 12 Gulden 3 Taler in bar.

**Konrad Rossner (Grad 2)**

**STR:** 11 **GES:** 11 **INT:** 10 **CHR:** 10

**WK:** 12 **WN:** 10 **VT:** 11 **LP/AP:** 13

**Angriffe:**

Dolch 8 (1W6-1)

**Ausweichen 6 (6 PW 0)**

**Wichtige Fähigkeiten:** Handwerk: Schlosser 16.

**Beschreibung:** Konrad ist ein einfacher biederer Schlosser mit Vollbart und Bauch.

**Rolle:** Konrads Sohn wurde von einer Bande dazu verführt einen Einbruch mitzumachen. Er versucht, ihn vor der Bande und der Wache zu bewahren.

**Ausrüstung:** Dolch, Werkzeug.

**Kurt Rossner (Grad 1)****STR:** 9 **GES:** 14 **INT:** 9 **CHR:** 10**WK:** 8 **WN:** 11 **VT:** 10 **LP/AP:** 12**Angriffe:**

Waffenlos 7 (1W6-1 B)

**Ausweichen 7 (7 PW 0)****Wichtige Fähigkeiten:** Schlösser öffnen 17,  
Handwerk: Schlosser 15.**Beschreibung:** Kurt ist ein schlaksiger junger Mann,  
gerade 16 und immer etwas abwesend.**Rolle:** Während sein bisheriges Leben in den  
geordneten Bahnen eines biederen Bürgersohnes  
verlief, genoss er die Aufmerksamkeit, das Geld und  
die Macht, die die Bande ihm bot. Dass sie nur an  
seinen beachtlichen Fähigkeiten als Schlosser  
interessiert war, merkte der unerfahrene Bursche  
nicht.**Ausrüstung:** Dietriche, Feinwerkzeug.**Handouts****Handout 1**

Sehr geehrte Abenteurer,  
ich bin ein ehrbarer Handwerker aus  
Nevongard, dessen Familie grosses  
Unglueck droht. Da ich mich nicht an die  
Obrigkeit wenden kann, bitte ich um eure  
Hilfe und biete fuer eure Dienste 100  
Gulden. Kommt umgehend nach Nevongard,  
mein Haus steht in der Weissen Gasse.  
Hochachtungsvoll, Konrad Rossler

# Der dritte Klan

## Abenteuer Nr.2 der Nebongardkampagne

### Expedition Grad 1

#### Spielort: Das albionische Hochland

#### Zusammenfassung

Zu Beginn werden die SC von einem hochrangigen Priester der Sonnenkirche angeheuert, um die verschollenen Gebeine eines berühmten Heiligen zu finden und in seinen Tempel zu überführen. Die SC reisen also in das Hochland von Albion und beginnen mit Nachforschungen, die sie schließlich in das Tal um Loch Lorry führt. Bei der Suche nach dem Grab stoßen die SC auf Spuren in die blutige Vergangenheit des Tales, in dem vor 20 Jahren ein ganzer Klan hinterlistig vernichtet wurde. Die letzte Überlebende des Herrscherhauses dieses Klans hat für ihre Rache die Kunst der Teufelsmagie erlernt und ein uraltes magisches Ritual ausgegraben, mit dessen Hilfe sie die Klankrieger in willenlose Sklaven verwandelt und gegen die Klans hetzt. Durch diese Angriffe und einige Intrigen verwickelt sie die Klans in einen Krieg, an dessen Ende sie die beiden Klans bei einem gegenseitigen Überraschungsangriff vernichten will. Nur die SC können aus den alten Spuren Hinweise für die Vernichtung der Zombies und den Aufenthaltsort der Satanistin finden und die Reste der beiden Klans retten.

#### Tipps für den Spielleiter

Mit diesem Abenteuer verlassen die SC zeitweilig das heimelige Nevongard und erforschen die dramatische Vergangenheit des albionischen Hochlandes. Obwohl dieses zum zivilisierten Nordreich gehört, ähnelt es doch am ehesten einer kargen Wildnis und erfordert daher auch eine andere Herangehensweise. Die SC müssen sich mit Wildnisausrüstung versehen und für Proviant, trockene Lagerplätze und ihren Schutz vor wilden Tieren selber sorgen.

Der Spielleiter hat die Aufgabe, ihnen die karge Weite des Landes und die schroffe Herzlichkeit seiner Bewohner bildhaft zu machen. Filme wie "Rob Roy" oder "Braveheart" versetzen in die richtige Stimmung, und die passende Musik im Hintergrund verstärkt das Flair.

### Kapitel 1: Der Auftakt

#### Szene 1: Frühlingsfest

Vom 30. Frostmond auf den 1. Knospenmond findet in Nevongard, wie auch in jeder anderen Stadt des Nordreiches, eines der 4 größten Feste des Jahres statt: Das Frühlingsfest. Die ganze Stadt wird mit Blüten, knospenden Zweigen, Symbolen der Fruchtbarkeit und des Neubeginns geschmückt. Traditionelle Gerichte werden zubereitet: Lamm, Eierspeisen, Farnsprossen und der beliebte Milchpudding, dem die gelben nektarreichen Blüten des *Sonnengruß* Farbe und Aroma verleihen. Neben einigen älteren und weniger förmlichen Riten (sehr beliebt das öffentliche Baden der Jünglinge und Jungfrauen im kalten Gomod) finden große Prozessionen beider Kirchen statt, die mit Gottesdiensten beginnen und mit einem Festmahl auf dem Tempelmarkt enden.

Die SC haben sich von ihrem letzten Abenteuer erholt und vielleicht auch in ihrem neuen Haus eingerichtet. Je nach Vorlieben und Konfession nehmen sie an den Feierlichkeiten teil - ein Fernbleiben ist ebenso unüblich wie unsinnig. Nach der Prozession der Sonnenkirche am 30.2. spricht einer der ranghöchsten Priester der Stadt, **Pater Alfonsius von St. Galagoon**, einen der SC an. Er hat von den Taten der SC erfahren (Gerüchte oder Beichte) und sich dazu entschlossen, sie für eine Expedition in das Hochland anzuheuern.

*„Ich bin Alfonsius von St. Galagoon, einer der 8 Domherren des Hochtempels und verantwortlich für den Seitenaltar des Stadtheiligen St. Galagoon. Wie ihr sicher schon bemerkt habt, fehlt es diesem Altar fast gänzlich an Reliquien. Daher möchte ich euch mit der Beschaffung der Gebeine des Heiligen beauftragen, die leicht an den 6 magischen Runen erkennbar sind, die durch seine magischen Kräfte entstanden: die 5 der normalen Priester der Sonnenkirche und eine 6. von einzigartiger Form. Ich biete jedem von euch 10 Gulden Vorschuss und weitere 30 Gulden bei Erfolg.“*

Mit etwas Geschick lässt er sich bis auf 40 Gulden hoch handeln, mehr lässt seine Börse aber nicht zu. Er kann auch seine magischen Fähigkeiten und kirchlichen Kontakte einsetzen, wenn das sinnvoll erscheint. Nehmen die SC den Auftrag an, übergibt er jedem einen Beutel mit 200 Talern und gibt ihnen noch folgende Hinweise mit auf den Weg:

*„Die Vita (= Lebensbeschreibung) des Heiligen ist leider etwas unklar in Bezug auf die letzten Jahre des Heiligen, aber er soll im Hochland von Heiden erschlagen worden sein. Seine Mitbrüder haben ihn dann in einer Höhle oberhalb ihres Klosters begraben. Am besten sucht ihr in den Tempeln und Klöstern im Hochland nach der Rohfassung der Vita, die von den Gesandten der Kirche gefertigt wurde.“*

Eine Kopie des Auftrages erhalten die Spieler als **Handout 1**, damit sie nicht wieder vergessen, warum sie eigentlich unterwegs sind...

### Szene 2: Am Holzenbring hinauf

Der übliche Weg von Nevongard ins Hochland führt am *Holzenbring* (ein Nebenfluss des Gomd) bis in die Schwarzen Berge hinauf und dann durch den Klangstein-Silberhammer-Handelstunnel bis in das Bergbaugebiet um die Zwergenstadt Schwarzhallen. Auf diesem Weg sind immer viele Händler unterwegs und er gilt als recht sicher, daher sind weder große Vorräte noch militärische Marschordnung nötig.

Da der Holzenbring eigentlich nur ein recht schmaler Fluss mit vielen Stromschnellen und Felsen ist, hat der Klan Klangstein ihn in langer harter Arbeit durch 14 Wehre gebändigt und schiffbar gemacht. Nur an 2 Stellen müssen die Boote entladen und ihre Waren 2 bzw. 7 km weit auf Wagen oder Mulis transportiert werden. Die Wehre haben jeweils ein Wasserrad für die Winde, mit der die Boote eine Rutsche hinauf oder hinab gelassen werden. Zusätzlich gibt es hier immer auch ein Gasthaus, das vom Wehrmeister geführt wird.

Am 4. Tag der Reise, als die SC schon mehr als die Hälfte des Flusses hinter sich haben, sehen sie das Ergebnis übertriebener Sparsamkeit: ein Schleppverband aus 4 mit jeweils 10+ Kohle beladenen Kähnen aber nur 3 Mann Besatzung hat sich in der Strömung quer gestellt und wird nun gegen das Wasserrad des Wehres gedrückt. Wenn die SC nicht eingreifen, werden 2 der Kähne sinken und das Rad zerstört, so dass sich der Verkehr volle 2 Tage staut.

Wenn die SC eingreifen wollen, bringt ein Sprung sie

auf den Kahn (Probe auf GES) und ein geschickter Einsatz der Stangen (Probe auf *Boote fahren*) die Kähne so weit vom Wehr weg, dass sie leicht ans sichere Ufer gezogen werden können (3 Proben auf STR -5). Bleiben sie am Wehr hängen, ist viel mehr Kraft nötig (STR -10). Als Lohn zwingt der Wehrmeister die unvorsichtigen Bootsleute, jedem der Helfer 2 Gulden zu zahlen.

### Belohnung bei Erfolg:

Den Fluss hinauf 5 MOT.

Den Schiffern geholfen 5 MOT.

### Szene 3: Durch den Handelstunnel

Nach 5 bis 6 Reisetagen erreichen die SC schließlich das Ende des schiffbaren Teils des Holzenbring, ein aufgestautes Hafenbecken unter dem wuchtigen Torturm der Binge Klangstein. Hier werden die Waren von den Booten auf kleine Loren umgeladen, die von zähen kleinen Ponys durch den Berg gezogen werden.

Die Zwerge stellen 2 bis 3 Züge pro Tag zusammen, die bei der Richtung Hochland - Gomd immer voll mit Kohle, Eisenbarren und einigen Hochlandwaren beladen sind, in der Gegenrichtung aber bei gleichem Warenwert nur ein Drittel oder Viertel der Warenmenge enthalten - Wein, Stoffe und Handwerkswaren sind eben viel wertvoller als Kohle.

Wenn die SC einen Wagen mieten wollen, kostet der nur 4 Taler statt 8 wie in der Gegenrichtung. Sind 20 bis 30 Loren zusammen, beginnt die Fahrt unter den Berg. Eine Lampe gibt es nur am vordersten Wagen, was für Zwerge ausreicht, bei anderen Reisenden aber für einige Beklemmung sorgen kann. Auf der ganzen Fahrt von ca. 9 Stunden kommen den SC nur 2 andere Züge entgegen, ansonsten scheint es in den Gängen kein und in den Höhlen nur wenig Leben zu geben.

Nach ca. 6 Stunden Fahrt kommt der Zug durch eine Höhle, die den Schienen einen gewundenen Verlauf aufzwingt. Mit einer Probe auf WN -5 (+0 mit dem Vorteil *Nachtsicht*) fallen den SC vielleicht die Schatten auf, die unter der Decke hin und her flattern. Wenn nicht, kommt der Angriff ohne Warnung: Ein schrilles Kreischen hallt durch die Höhle und plötzlich dreht sich alles - Raubfledermäuse greifen an! Je nach Stärke der Gruppe sind 2 bis 5 dieser Ungeheuer angemessen. Sie versuchen ein Opfer von der Gruppe zu separieren und den Rest zu vertreiben. Wird eine von ihnen getötet oder schwer verletzt, flieht der Rest.

Nach der Begegnung mit den Fledermäusen gelangen die SC sicher ans Ende des Tunnels und verlassen ihn durch die Binge Silberhammer. Vor ihnen erstreckt

sich ein irgendwie grau wirkendes Tal, das eine Enklave des Zwergenkönigreiches Kavernik ist. Aus einem Dutzend Hochöfen quillt stinkender Rauch, der die Pflanzen im Tal mit schwarzem Staub bedeckt und zumeist klein und verkrüppelt hält. Auf der anderen Seite des Tales sehen sie die Eingänge und Schornsteine der Zwergenstadt Schwarzhallen.

#### 2 bis 5 Raubfledermäuse

**STR:** 6 **GES:** 13 **INT:** 4 **CHR:** 10

**WK:** 12 **WN:** 15 **VT:** 13 **LP/AP:** 30

**Bewegung:** 150m fliegend.

#### Angriffe:

Biss 12 (1W6)

**Verteidigung** 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Ultraschallsicht.

**Schwindelkreischen:** Für 1 AP kann die Fledermaus ihren Schrei so verstärken, dass er das Opfer 1W6 AP kostet und ihm ebensoviele Runden lang das Mittelohr verwirrt, was -5 auf Kampfproben bringt. Lauftempo wird auf ein Viertel reduziert.

**Aussehen:** Große Fledermäuse mit 3m Spannweite und langer Schnauze.

**Verhalten:** Diese Nachtjäger schlafen in Höhlen mit mindestens 10m Deckenhöhe und bis zu 100 Exemplaren. Nachts fliegen sie aus und jagen Kleintiere bis zur Größe von Rehen, die sie alleine oder in kleinen Gruppen von 2 bis 5 Tieren erledigen.

**Kampf:** Sollte ein Störenfried ihren Schlaf stören, wird er energisch angegriffen. Durch die Schreie desorientiert die Fledermaus ihn, dann ist es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Bisse Lücken in der Rüstung finden - bei bis zu 4 Angreifern pro Runde und andauernden Schreien.

**Wert:** Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune.

#### Belohnung bei Erfolg:

Heil durch den Tunnel 10 MOT.

#### Szene 4: Schwarzhallen

Falls die SC sich einen halben Tag Umweg gönnen, können sie Schwarzhallen besuchen. Die Stadt bietet neben Kohle und Roheisen mehrere Gasthäuser, Läden und jede Woche einen Markt, auf dem Hochländer den Zwergen ihre Lebensmittel verkaufen. Es gibt auch gute Läden mit zwergischen Qualitätswaren und Händler, die die Runen der Fledermäuse kaufen würden.

## Kapitel 2: Im Hochland

### Allgemeines zum Hochland von Albion:

Das Hochland ist eine hügelige, von Mooren, Heide und einigen Wäldern geprägte Region, bekannt für schlechtes Wetter und wilde Klans. Aus den Mooren, Heiden und Wiesen erheben sich immer wieder Felsen, zwischen denen Schafherden und langhaarige Rinder weiden. Es regnet mindestens 3 Tage in der Woche, dazu gibt es fast täglich Morgennebel, der sich oft erst im Nachmittagsregen auflöst. Sehr viele Quellen nähren Bäche, die sich zu Flüssen sammeln und in das Tiefland fließen. Fast jedes der schroffen Täler hat einen schmalen aber langen und tiefen See zu bieten, der als *Loch* bezeichnet wird.

Die Hochländer leben meist in kleinen Dörfern aus Bruchsteinhäusern mit buckeligen bemoosten Strohdächern. Außer ihren Herden haben sie nur einige steinige nasse Äcker, dazu graben sie Torf aus den Mooren und holen Raseneisenerz von den nassen Wiesen. Jeder **Klan** von 500 bis 5000 Menschen hat eine zentrale Burg, in der der **Laird** (Häuptling, Fürst) mit seiner Familie und den Jungkriegerern des Klans residiert, die hier bis zu ihrem ersten Kampf leben, trainieren und dem Laird dienen.

Berühmt sind die Hochländer für ihren Mut im Kampf mit Langbogen und Breitschwert, ihre infernalische Dudelsackmusik, ihren starken torfigen Whisky und die mit den Mustern des Klans gewebten **Kilts** aus grober schwerer Wolle. Sie sprechen zwar Albionisch, aber mit einem erheblichen grollenden Akzent, auf den sie stolz sind und nie verzichten würden.

Die folgenden **Begegnungen** kann der Spielleiter nach Belieben in die Reise durch das Hochland einstreuen, am besten eine alle 2 bis 5 Tage. Für die Reise sollte man die Karte für das Hochland von Albion verwenden.

### Begegnung 1: Der fahrende Händler

Ein fahrender Händler ist mit einem kleinen bunten Wagen unterwegs, der von einem struppigen Muli gezogen wird. Der Händler ist eindeutig kein Hochländer, sondern ein Herumtreiber aus Bourbon. Mit blumiger Sprechweise preist er den SC seine Waren an und kauft ihnen auch Beute für 1/3 des Wertes ab. An Waren hat er unter anderem zu bieten:

- Whisky aus dem Hochland, Bier von den Zwergen und Wein vom Gomd.
- Wundsalbe, einige Heilkräuter und Verbände nach

Bedarf.

- Ein älterer Langbogen guter Qualität für nur 7 Gulden statt 12 - er kennt sich nicht so gut mit Waffen aus.
- Garantiert echte Armbänder zur Abwehr von Feen, nach mythischen Geheimregeln von weisen Frauen gefertigt. Wie jeder Magier erkennt total unmagisch - allerdings glitzern sie so schön bunt, dass man damit zu 50% Feen ablenken oder bestechen kann...
- Ein Stapel ältere Flugblätter, Pamphlete und Steckbriefe für nur 2 Heller das Stück. Von Interesse könnte der Steckbrief **Handout 2** sein.

#### Handout 2:

##### Gesucht!

Nach Anweisung des hohen Gerichtes von Shiningdale wird hiermit auf die Ergreifung von **Malcom dem Würger** samt seiner Bande von verkommenen klanlosen Räubern eine Belohnung von **20 Gulden** ausgesetzt, die man sich bei jedem Gericht gegen Auslieferung des Übeltäters, sei es **lebend oder tot**, abholen kann. Malcom ist zu erkennen an einer Stricknarbe am Hals sowie seiner bevorzugten Waffe, einem Doppelflegel mit scharfen Klingen an den Köpfen.

Eine Besonderheit ist die sehr fette und alte **Krähe**, die auf einem alten Widderkopf sitzt (Tatsächlich ist sie eine Mischung aus Todeskrähe und gewöhnlicher Nebelkrähe). Für nur 1 Heller zieht sie auf Wunsch kleine „Wahrsagezettel“ aus dem Schädel, die zumeist nur den üblichen nichts sagenden Schmus enthalten. Falls die SC aber einen Zettel ziehen lassen (der Händler drängt mehrfach darauf), erlebt dieser eine Überraschung - denn den folgenden Zettel hat er garantiert nicht geschrieben!

#### Handout 3

**Tochterschmuck zeigt Übeltat, Sohnesqual bringt wahren Pfad, alter Stein birgt den Verrat und unter Eichen endet Jagd.**

#### Begegnung 2: Geistergasthaus

Gerade als die SC ein einsames Moor durchqueren, setzt ein heftiger Regen ein, der den schweren bräunlichen Wolken nach zu urteilen auch in den nächsten Stunden nicht nachlassen wird. Auf dem schmalen Knüppelweg oder gar im Moor ist an ein trockenes Lager nicht zu denken, aber im Dunst ist ein **altes verfallenes Gasthaus** zu erkennen.

Bei näherer Betrachtung zeigt sich, dass gut die Hälfte des Hauses niedergebrannt ist - dem fehlenden Geruch und in den Mauern wurzelnden Büschen nach vor mindestens 10 Jahren. Immerhin ist die Küche noch intakt, und der Kamin lässt mit einigen Möbelresten auch ein hübsches Feuerchen lodern. Als auch am Abend der Regen nicht nachlässt, schlagen die SC hier ein Nachtlager auf - andernfalls muss jeder eine Probe auf VT bestehen, um nicht an Erkältung zu erkranken!

In der Nacht erscheint dann das Wirtspaar auf der Bildfläche - allerdings sind beide beim Brand vor 14 Jahren gestorben und nur ihre ruhelosen Seelen bestehen noch als **Poltergeister** an diesem Ort. Zunächst schlägt die Wirtin eine eventuelle Wache mit einer Bratpfanne nieder, dann versucht der Wirt, einen Schlafenden mit einem alten Küchenmesser zu erstechen. Erwachen die SC, werden die Geister sich erst ruhig verhalten und dann wieder heimtückisch angreifen, wie sie es zu Lebzeiten gewohnt waren.

Wie jeder Magier oder gebildete SC weiß, sind Poltergeister immer an ihre Leiche oder einen sehr persönlichen Gegenstand gebunden, von dem sie sich maximal 50m entfernen können. Eine genaue Suche enthüllt unter einem Schutthügel eine getarnte Kellerluke. Unten im Keller finden die SC dann auch Skelette - allerdings nicht etwa die der Wirte, die verbrannt sind, sondern die von 6 unglücklichen Reisenden, die nachts im Gasthaus ermordet und dann in leeren Fässern versteckt wurden. Außerdem gibt es hier eine solide Kiste, in der der eigentliche Fokus der Geister zu finden ist: Der Schatz! Die Wirte haben im Laufe der Zeit einen nicht unerheblichen Reichtum angesammelt, unter anderem 18 Gulden, 421 Taler, 9 Schmuckstücke (4 Ringe, 2 Ketten und 3 Broschen von zusammen 36 Gulden), ein Langschwert von guter Qualität und mehrere teure Gewänder (6 Stück a´2W6+3 Gulden).

Solange die 6 Skelette im Keller nicht ordentlich begraben werden, sind die Geister an den Schatz gebunden. Begraben die SC jedoch die Skelette, erscheinen 2 Todesboten und zerrren die verdammten Seelen in die Hölle hinab. Ein dritter geleitet die 6 Seelen der Opfer in das Totenreich zum letzten

Gericht.

### 2 untote Wirtsleute als Poltergeister

**STR:** 15 **GES:** 5 **INT:** 10 **CHR:** 0

**WK:** 12 **WN:** 10 **VT:** - **LP/AP:** 10

**Bewegung:** 20m durchschwebend.

**Angriffe:** keine.

**Verteidigung** 0 (0 **PW** 0)

**Kräfte:**

**Erscheinung:** Für 1 AP können die Geister als durchscheinendes Abbild (ein glatzköpfiger hagerer Wirt und eine fette Wirtin) erscheinen und mit hohler Stimme ihr Leid klagen. Außerdem sind sie in der Lage, durch jede grabeskalte Berührung 1 AP zu rauben, bis ihr Speicher voll ist.

**Geisterhand:** Für 1 AP können Poltergeister eine Minute lang ihre Kräfte benutzen, um Gegenstände anzuheben und schweben zu lassen. Die geringe GES verdeutlicht den Mangel an Kontrolle.

**Aussehen:** Als körperlose Geister erscheinen sie als fahle Abbilder ihres früheren Selbst.

**Verhalten:** Die Wirtsleute sind durch ihre ermordeten Gäste verflucht worden und können erst aus ihrem untoten Dasein erlöst werden, wenn deren Leichen begraben werden. Bis dahin verdrängen sie ihr Schicksal und morden fleißig weiter, um Lebenskraft zu sammeln und ihren Schatz zu vergrößern.

**Kampf:** Im Kampf packen sie Gegner oder Gegenstände und lassen sie fallen oder schleudern sie gegen Wände. Da sie körperlos sind, sind sie schwer zu besiegen. Neben Heiligem und Magie fürchten sie Licht, ein Treffer mit einer Fackel kostet 1 LP, mit einer hellen Lampe 2, Blitzpulver 1W6 LP.

#### Belohnung bei Erfolg:

Poltergeister überlebt 5 MOT.

Die Opfer begraben 5 MOT.

#### Begegnung 3: Schafsräuber

An einem ausnahmsweise schönen sonnigen Tag wandern die SC über eine Wiese, auf der flauschige kleine Lämmer miteinander herumtollen, während ihre Mütter gemütlich wiederkäuen und ein Hirte mit seinen beiden Hunden an einem Felsen ruht (sehr pastoral das ganze...).

Urplötzlich ertönt ein Schrei, als ein **Greif** einem Schaf mit einem Angriff das Rückgrat bricht. Der Hirte treibt seine panisch auseinanderstiebende

Herde weg und rät auch den SC zur Flucht. Falls sie sich dem Greif nähern oder ihn gar angreifen, erhebt sich dieser mit einem Satz in den Himmel und greift die SC mit schnellen Vorbeiflügen an, bei denen er seine Klauen einsetzt und notfalls mittels *Felsenflug* schwere Steine anhebt und auf die SC schleudert. Er flieht allerdings bei der ersten schweren Wunde.

### Greif

**STR:** 15 **GES:** 16 **INT:** 5 **CHR:** 12

**WK:** 15 **WN:** 15 **VT:** 15 **LP/AP:** 35

**Bewegung:** 30m laufend, 100m fliegend.

**Angriffe:**

2 x Pranken 14 (1W6+3)

Biss 15 (2W6+2)

**Verteidigung** 10 (17 **PW** 2) **Wundschwelle** 10

**Kräfte:**

**Felsenflug:** Für 1 AP kann der Greif Felsen von bis zu einer Tonne 10m weit schweben lassen. Nicht sehr nützlich? Nun, wenn unter dem Felsen ein hübscher steiler Hang voller loser Steine ist, und darunter störende Leute herumklettern...

**Aussehen:** Greife haben den Körper eines Löwen und den Kopf und die Schwingen eines Adlers, dazu schmale Federohren und ein Fell aus feinen goldenen, schwarzen oder blauen und weißen Federn.

**Verhalten:** Die „Hüter der Berge“ leben in schroffen Schluchten und rauen Hügeln, wo sie als gute Kletterer und mäßige Flieger die besten Raubtiere abgeben. Wer die Natur der Berge zerstört, wird von ihnen gnadenlos verfolgt.

**Kampf:** In ihrem Lebensraum greifen sie ihre Beute meist auf schmalen Bergpfaden an, um sie in die Tiefe zu reißen. Der Greif selbst kann durch die Luft nach belieben angreifen oder entkommen.

**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert, das Fell in gutem Zustand weitere 50.

#### Belohnung bei Erfolg:

Greif in Ruhe gelassen 5 MOT.

Greif vertrieben oder besiegt 5 MOT.

#### Begegnung 4: Stimmen im Nebel

Bei der Durchquerung eines Moores (ja, davon gibt es im Hochland einige...) geraten die SC vom leichten Vormittagsnebel plötzlich in einen richtig dichten Nebel mit kaum 10m Sichtweite. Der unbefestigte Weg im Moor ist bald verloren (Probe auf *Orientierung* alle 30 Minuten) und die SC geraten auf einen Schwingrasen - eine Schicht Moos auf einem

Tümpel, in die man jederzeit einbrechen kann!

Zu all diesen Fährnissen kommen dann auch noch **Irrlichter**, also die verlorenen Seelen von im Moor versenkten Verbrechern, Selbstmördern und Mordopfern (Werte wie Poltergeister) zum Vorschein. Zunächst hören die SC im Nebel unverständliche leise Stimmen und sehen ferne fahle Lichter. Dann können die SC blasse Gestalten im Nebel erkennen, und klagende Stimmen rufen um Hilfe oder locken die SC zu sich - mit dem Ziel, ihnen beim Ertrinken in Sumpflöchern die Lebenskraft auszusaugen.

Wenn die SC sich nicht locken lassen, werden die Irrlichter aggressiver und beginnen die SC zu stoßen oder mit ihrer Kraft *Geisterhand* Gegenstände zu werfen, ihnen die Waffen aus den Scheiden zu ziehen, ihre Geldbeutel über Sumpflöcher zu hängen oder gar den Schwingrasen unter ihren Füßen zu zerstören. Erst 3 gelungene Orientierungsproben bringen die SC wieder aus dem Moor auf sicheren Boden ohne böse Geister.

**Belohnung bei Erfolg:**

Irrlichter überlebt 5 MOT.

#### Begegnung 5: Klanloser Abschaum

Zwischen einem Moor auf der linken Seite und einem felsigen Steilhang auf der rechten führt ein ausgefahrener und offenbar oft genutzter Feldweg hindurch. Als die SC ihn passieren, werden sie von einigen finsternen Gestalten am Hang belauert. Gelingt den SC keine Probe auf Wahrnehmung -5 (*Heimlichkeit* und gute Deckung), geraten sie genau in die Falle der Straßenräuber.

Sobald die SC in Position sind, tritt der Anführer der Räuber, **Malcom der Würger**, mit 2 Kumpanen auf den Weg und fordert mit breitem Grinsen Geld, Waffen und Gepäck der Reisenden. Gleichzeitig sperren zwei weitere Räuber den Fluchtweg nach hinten ab, und ebenfalls zwei lauern hinter den Felsen am oberen Hang. Kommt es zum Kampf, werfen die schlecht bewaffneten Räuber von oben mit großen Steinen (FW 8, Schaden 2W6), während die Räuber auf der Straße defensiv kämpfen und den Weg weiter versperren. Malcom greift nur dann ein, wenn einer seiner beiden Begleiter gefallen ist.

#### (SC +4) Straßenräuber (Grad 1)

STR: 11 GES: 10 INT: 9 CHR: 8

WK: 9 WN: 9 VT: 11 LP/AP: 14

**Angriffe:**

Spieß 11 (1W6+2)

Sehr großes Messer 11 (1W6+1)

#### Blocken 6 (6 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 12

**Beschreibung:** Verwahrloste, stinkende Kerle mit zerzausten Bärten, Brandzeichen und Narben. Keiner trägt mehr einen Kilt in Klanmustern, dafür haben einige Streifen eben solcher Stoffe als Trophäen an ihre Schärpen geheftet.

**Rolle:** Wer im Hochland aus seinem Klan verstoßen wird, muss schon ein ziemlich verkommener Mensch sein. Kein Wunder, dass „Klanlos“ fast Gleichbedeutend mit „Verbrecher“ verwendet wird.

**Ausrüstung:** Kilts ohne Muster, 2W6 Taler pro Person, Spieß, Handbeil, langes Messer im Strumpf, 1W6-3 Flaschen mit Schnaps.

#### Malcom der Würger (Grad 2)

STR: 12 GES: 11 INT: 10 CHR: 10

WK: 12 WN: 11 VT: 12 LP/AP: 16

**Angriffe:**

Doppelflegel 15 (1W6+5)

Kurzschwert 14 (1W6+2)

**Blocken 7 (13 PW 3)**

**Wichtige Fähigkeiten:**

*Abhärtung*

*Starke Waffen* (Schaden +1)

*Kriegsmusik* (Furcht in 100 m)

**Beschreibung:** Malcom ist groß, schwer gebaut und stark behaart, unter seinem Bart und einem Halstuch verbirgt er die Narbe einer misslungenen Hinrichtung mit dem Strang. Seine Waffe ist ein gefährlich aussehender Flegel mit zwei Klingensetzten Köpfen.

**Rolle:** Als Anführer der Räuber wird Malcom im Hochland schon seit Wochen gesucht, konnte bislang aber den Verfolgern der Klans entgehen. Da er die SC für einfache Reisende ohne Bindung zu einem Klan hält, missdeutet er sie als leichte Beute.

**Ausrüstung:** Lederharnisch, Kurzschwert, Kriegsflegel, 7 Gulden 4 Taler in bar, schwere silberne Brosche (4 Gulden), Schlauch mit 2 Litern Whisky.

Wenn die SC den Steckbrief beim Händler gekauft haben, können sie für Malcom bei jedem Gerichtssitz (also Stadt oder Klanburg) 20 Gulden Kopfgeld abholen.

**Belohnung bei Erfolg:**

Begegnung überlebt 5 MOT.

Gesindel besiegt 10 MOT.

**Begegnung 6: Heldenstein**

Bei einer Mittagsrast auf einem der vielen Felsen des Hochlandes kratzt einer der SC etwas Moos bei Seite, unter dem sich folgender Text verbirgt:

**Handout 4**

Hier traten CalSinnel und CalBreech auf die Walstadt, doch Galagoon spielte und versöhnte die Lairds. Nicht Blut sondern Wein färbte die Kehlen.  
4. ZA 371

Ähnliche Steine gibt es überall im Hochland, sie verweisen auf historische Ereignisse, Verträge und andere denkwürdige Dinge.

**Kapitel 3: Spiele im Hochland****Schauplatz: Three Rings Market**

Der erste für eine Suche geeignete Ort ist die Stadt Three Rings Market. Dieser Name rührt von den 3 alten heiligen Baumkreisen um die Stadt her. Mit 2300 Einwohnern nicht eben eine Metropole, hat der Ort dennoch für die umgebenden Klans eine nicht unerhebliche Bedeutung als Markt, Kultplatz und Veranstaltungsort der monatlichen Marktspiele.

Die vielleicht 400 kleinen geduckten Häuser aus Bruchstein und Torf sind von einem Erdwall mit Palisaden umgeben, es gibt weder eine echte Stadtmauer noch eine Burg - die Städte des Hochlandes gehören nicht den Klans sondern der Königin von Albion, die hier einen Vogt als Richter und Beamten einsetzt. Er hat mangels Stadtrat auch weitgehende Kontrolle über die Stadt, mangels Wehranlagen und Truppen aber nicht über die Klans der Umgebung.

Wichtigster Ort der Stadt ist der Markt, der allerdings vor den Wällen gelegen ist. Nah des Tores werden die Stände und Buden aufgebaut, am Rande finden die dazu gehörigen Spiele der Klans statt. Die restlichen 29 Tage des Monats ist hier wenig los, und den Bedarf an Waren erfüllen einige Händler. Gasthäuser sind zwar vorhanden, sie bieten aber nur billige Qualität bei günstigen Preisen. Geschlafen wird in einem großen Raum, indem man für Bettzeug noch extra zahlen muss.

Das einzige herausragende Gebäude ist der „Schatzturm“, ein kleiner Turm von 3 Etagen aus einfachem Bruchstein, der im Zentrum der Stadt zwischen dem Mondtempel und dem Magistratshaus steht. Dieser Turm enthält eine erstaunliche Auswahl von „Schätzen“: Alle Geldstrafen werden in dieser Region in Form von Naturalien gezahlt, auch einige Abgaben und traditionelle Geschenke fallen an. All dieser Krempel kommt in den ziemlich unordentlichen und überfüllten Turm. Die jeweiligen Sieger einer der Disziplinen der Spiele dürfen dann einen beliebigen Gegenstand aussuchen und behalten - von billigem Tand über teure Waren bis hin zu unersetzlichen Familienerbstücken ist alles zu finden, der Wert der Güter liegt aber meist bei 2W6-2 Gulden.

**Szene 1: Der Markt**

Als die SC in der Stadt ankommen, wird gerade der Platz für den am nächsten Tag stattfindenden Markt vorbereitet (ist es nicht ein Wunder, welch gutes Timing die SC ohne ihr Zutun haben?), die Stadt ist

voll von Händlern, Käufern und Sportlern, die an einem der Wettkämpfe teilnehmen wollen. Einige Nachfragen informieren die SC darüber, dass 1. im Turm jede Menge alte Bücher liegen, sie 2. nicht mal kurz in den Turm gucken dürfen sondern 3. nur Sieger der Spiele Zutritt haben und 4. Diebstahl aus dem Turm nie vorkam, weil niemand so dumm wäre, sich mit allen Klans der Region anzulegen.

### Szene 2: Die Spiele

Folgende Disziplinen gehören zu den Spielen des Marktes: Tauziehen, Steinwerfen, Pfahlwerfen, Ringen, Boxen, Bogenschießen, Schweinereiten und Dudelsackspielen. Die SC können an jeder Disziplin teilnehmen, allerdings werden Trolle bei vielen Disziplinen „gedoppelt“ (sie zählen also für 2 und müssen z.B. größere Steine werfen) und Magie ist als Hilfsmittel streng verboten. Falls sich Gegner finden, werden auch gerne weitere Disziplinen improvisiert – solange es den Zuschauern Spaß macht, ist fast alles möglich. Die Gegner haben in der Regel Werte von 10 bis 14, und es gibt 3 Versuche pro Runde.

Regeltechnisch werden die geeigneten Attribute oder Fertigkeiten in Konfliktproben verglichen, wer 2 von 3 Proben gewonnen hat ist eine Runde weiter. Je nach Disziplin sind 2 bis 4 Runden zu überstehen, wobei die Gegner von Runde zu Runde um +1 besser werden. Beschreiben sie die Anstrengungen anschaulich und ermutigen sie die SC, es auch in ungewohnten Disziplinen zu versuchen.

#### Belohnung bei Erfolg:

An den Spielen teilgenommen 5 MOT.

Pro gewonnenem Wettbewerb 5 MOT.

### Szene 3: Der Schatzturn

Die 3 Etagen des Turmes sind mit Unmengen von Gerümpel gefüllt, viele Möbel und Kisten verbergen Haufen weiteren Krempels. Neben einer Vielzahl von einfachen Waffen, Werkzeugen, Gewändern und Instrumenten (Chance etwas Bestimmtes aus der Warenliste zu finden 1 bis 4 auf W6) finden sich folgende interessante Waren:

- Ein Breitschwert von sehr guter Qualität mit abgebrochener Spitze (Angriff -1 aber QW +3 und Schaden +1).
- Der „unspielbare Dudelsack des Galagoon“, ein prächtiges Exemplar mit reichen Stickereien – die das Leben des Heiligen zeigen und daher erst nach seinem Tod entstanden sein dürften. Er hat gleich 2 Spiel- und 5 Klangpfeifen, was sehr viel

Geschick und noch mehr Luft erfordert (Proben -5, bei Erfolg aber automatisch besonderer Erfolg).

- Eine große bauchige Glasflasche mit Whisky, in den ein Kobold eingelegt ist. Angeblich verleiht der Genuss von „Koboldbrand“ für einen Tag besonderes Glück, aber in derselben Woche einmal großes Pech.
- Ein kleiner bourbonischer Reisesekretär mit feinen Schnitzereien, Intarsien aus Elfenbein und Edelholz, 3 Geheimfächern, Schreibzeug und Papieren eines gewissen „Auguste du Viscout“. Dessen Aufzeichnungen enthalten sehr viele nicht mehr aktuelle aber dafür genaue und pointierte Beschreibungen des Lebens am Königshof: Der Sekretär (Gewicht 4 kg) ist locker 25 bis 30 Gulden wert, die Papiere bringen nach einer Woche Studium 30 EP für die Fertigkeit *Etikette*.
- Ein ziemlich gutes aber recht düster wirkendes Gemälde des verstorbenen Laird Geoffrey CalHow. Da der Laird bei einem sehr tragischen Unfall in der Brennerei des Klans vollständig verbrannt worden war, suchte sich sein ruheloser Geist dieses Gemälde als Focus. Der Laird ist ein Experte in Sachen Whisky, Geschichten des Hochlandes und Dudelsackspielen. Jede Nacht erscheint er und ist auch ohne Nekromanten gerne bereit, über seine Hobbies zu plaudern. Warum er ein Geist geworden ist, weiß er nicht mehr – er litt zeitlebens an Zerstreutheit und vergaß bis heute, seinen treuen Diener aus dem Keller zu lassen...

Leider findet sich unter den gut 200 alten Büchern kein einziges, das für die Suche von Bedeutung ist. Immerhin haben die SC sich amüsiert und nette kleine Mitbringsel erhalten.

## Kapitel 4: Im Nonnenkloster

### Schauplatz 2: St. Galagoons Abbey

Dieses Kloster der Artisia ist mit 5 Ordenspriesterinnen und 62 Nonnen schon recht ansehnlich, zumal es im Hochland sonst kein weiteres Kloster für die Göttin der Kunst, Romantik und Schönheit gibt. Das es nach einem männlichen Heiligen benannt ist, liegt an der besonderen Gabe des Heiligen: Der Legende nach konnte er mit seinem Dudelsackspiel die Gemüter von ganzen Heeren beruhigen, lahme Feiern in ekstatische Feste verwandeln und Verzweifelte mit neuem Mut erfüllen - ganz klar Gaben der Artisia.

Das Kloster besteht wie üblich aus einem mittleren Tempel, einem Wohngebäude und mehreren Wirtschaftsgebäuden in einem ummauerten Areal. Der typische Bruchstein des Hochlandes ist sorgfältig verputzt und mit Malereien und Efeuranken bedeckt. Im Hof gibt es einen kleinen Garten mit Wandelgang, Statuen und einem Zierbrunnen, vor dem Kloster liegt eine Art Park mit Obstbäumen, Teichen und großen Rosenbüschen, die allerdings erst die ersten Knospen tragen.

Der innere Bereich des Klosters ist nur durch ein bewachtes Tor zugänglich. Männer sind im Kloster gänzlich verboten, sie dürfen aber mit Verwandten im Kloster durch eine kleine Luke sprechen. Der Tempel hat einen zweiten Ausgang für die Bewohner der umliegenden Dörfer, in ihm ist aber das Chorgestühl der Nonnen und Novizinnen durch ein 3m hohes Eisengitter vom Bereich der Laien getrennt. In diesem Gitter gibt es einen eigenen Käfig für das angebliche Reliquiar des Galagoon.

### Szene 1: Die Pilger

Bei Fragen nach St. Galagoon werden die SC bald auf das Kloster St. Galagoon Abbey hingewiesen, in dem man auch die Reliquien des Heiligen bewundern könne. Erreichen die SC dann die Umgebung des Klosters, begegnen sie einer Gruppe von ca. 20 Hochländern verschiedener Klans, die durch eine Muschel am Gewand leicht als Pilger erkennbar sind.

Alle Pilger haben Musikinstrumente dabei, meist Dudelsäcke. Es handelt sich um die Bardens verschiedener Klans, die den Segen des Heiligen für ihre Musik erhoffen. Beim abendlichen Lager erzählen sie viele mehr oder minder wahre Geschichten und Anekdoten über den Heiligen und geben Proben ihrer Kunst ab.

Im Kloster angekommen lässt eine der Ordenspries-

terinnen die Pilger und SC gegen eine Spende von 1 Taler in den Tempel. Wollen sie die Reliquien aus der Nähe betrachten oder gar berühren, kostet das aber 5 Taler pro Person, wovon die meisten der Musiker gebrauch machen und dabei um den Segen des Heiligen beten. Sie alle legen auch kurz ihre Instrumente in das Reliquiar.

### Szene 2: Das Reliquiar

Durch solide Eisenstangen, 2 gute Schlösser und eine Kette gesichert liegt in dem Käfig das Reliquiar: Eine kleine Kiste von ca. 40 x 40 x 60 cm aus Eisen, das mit Silberblech, Goldeinlagen und Edelsteinen verziert ist. Durch ein kleines Fenster aus Bergkristall kann man im Reliquiar die bleichen Knochen eines Menschen sehen, 5 magische Runen darin bezeugen, dass es sich um einen mächtigen Priester der Sonnenkirche gehandelt haben muss.

Eine genauere Betrachtung enthüllt schnell das Problem: Es gibt nur **5 Runen**, nicht 6 wie erwartet! Scharfe Fragen an die frommen Schwestern führen dann auch bald zum Ergebnis: Es handelt sich zwar um die Gebeine von Galagoon, allerdings nicht um die des Heiligen, sondern des Gründers des Klosters - er hatte sich bei seiner Weihe nach dem Heiligen benannt, ohne selbst jemals geheiligt zu werden...

Natürlich haben die Ordensschwester auch nie behauptet, den Heiligen zu beherbergen, denn das wäre ja eine Lüge. Dass es sich bei diesem „verehrungswürdigen Kirchenmann“ um den Klostergründer handelt, kann jeder auf Nachfrage erfahren. Um keine Pilger zu verlieren, hängt man das natürlich nicht an die große Glocke...

### Belohnung bei Erfolg:

Den Irrtum bemerkt, bevor man etwas illegales getan hat 5 MOT.

## Kapitel 5: Die wilde Jagd

### Schauplatz 3: Burg CalWhigmay

Die Burg des Klans CalWhigmay besteht aus einer einfachen 6m hohen Ringmauer, einer Anzahl kleinerer Gebäude darin und einem massigen Wohnturm im Zentrum. Durch ihre Größe und finstere Aura macht sie einen sehr wehrhaften Eindruck, erfahrene Militärs erkennen allerdings schnell, dass sie technisch veraltet ist: Es gibt weder umfangreiche gestaffelte Vorwerke noch Geschütztürme, die sie gegen Belagerungsartillerie schützen könnten. Für die üblichen kleinen Fehden und Überfälle im Hochland ist sie aber mehr als ausreichend gesichert.

Gäste werden problemlos in die Burg eingelassen, müssen aber bis auf Messer und Dolche alle Waffen beim Tor abgeben. Im Gasthaus können sie ein Zimmer mieten oder kostenlos auf dem Boden der großen Halle schlafen, wenn das Nachtmahl beendet ist. Verboten ist allerdings der Zugang zu den oberen Ebenen des Turmes, und die schwere Tür zum Treppenhaus wird immer von 2 jungen Klankriegern bewacht.

Gelegen ist die Burg auf einem Felsen, etwa eine Meile vom örtlichen Loch entfernt. In der Nähe gibt es 3 Dörfer des Klans, und weitere 30 in der Umgebung.

### Szene 1: Der alte Laird

**Laird Angus CalWhigmay IV.** gilt als einer der weisesten Männer des Hochlandes, auf jeden Fall aber hat er die wichtigste Bibliothek des ganzen Landes: Über 12 000 Bände und tonnenweise Akten und Dokumente lagern in den Kammern seines Turmes, in dem daher kaum noch Platz für Menschen ist. Die Suche nach Wissen ist dem Laird dabei ebenso wichtig wie der pure Sammlertrieb. Trotz seiner Weisheit ist er aber nicht übermäßig beliebt, denn lebende Menschen sind ihm nicht wirklich wichtig, und seine schroffe Art beschert ihm nicht viele Freunde.

Wenn die SC ihr Anliegen dem Verwalter vorgebracht haben, wird dieser nach einigen Minuten mit einer abfälligen Antwort von seinem Herrn zurückkehren. Der Herr sei nicht gewillt, Fremde in seine Bibliothek zu lassen, wenn nicht einmal sein nichtsnutziger Sohn den Anstand hat, seinem alten Vater bei seinen Forschungen beizustehen.

Der Verwalter rät den SC, den **Sohn des Laird** aufzutreiben und zu überreden, wieder mal einige Tage bei den Büchern zu verbringen. Der Junge Herr ist jedoch derzeit wieder mal bei der Jagd im **Wald**

von **Karmenech**.

### Belohnung bei Erfolg:

Sich nicht unnötig daneben benommen 5 MOT.

### Szene 2: Im Jagdlager

Der Sohn des Laird ist mit 9 jungen Klankriegern und 5 Dienern bei seiner liebsten und häufigsten Beschäftigung: Er jagt in den Wäldern der Umgebung. Die Bauern können den SC den Weg zu der fröhlichen Jagdgesellschaft weisen, die auch nur schwer zu übersehen ist. Spuren in den Äckern und nassen Wiesen zeigen, wo die Reiter hinter Hirschen, Rehen oder Wildschweinen hergeprescht sind, ohne große Rücksicht zu nehmen. Wären die Böden im Hochland nicht sowieso zumeist karge Viehweiden, hätten die Bauern wohl großen Schaden genommen.

Wenn die SC das Lager der Jäger erreichen, sind zunächst nur 2 Diener und ein leicht verletzter Krieger vor Ort. Der junge Gefährte des künftigen Laird ist bei einem gewagten Sprung über ein Gebüsch vom Pferd gefallen und nun sauer, da er nicht an der Jagd nach dem weißen Eber teilnehmen kann. Er erzählt den SC, dass die Gruppe schon seit Tagen diesen einen **Eber** verfolgt, der sie aber immer wieder mit Leichtigkeit abschütteln kann.

Am Abend kommen die restlichen Jäger von der Jagd zurück. Sie sinken erschöpft und verdreckt in zerrissenen Sachen von den ausgelaugten Pferden und lassen die Diener ein Reh zubereiten, während sie ihren Frust mit verdünntem Wein herunterspülen. Auf die Bitte der SC, ihnen zu seinem Vater zu folgen und die Nase wieder in die Bücher zu stecken, reagiert der junge Edelmann ungehalten und erklärt, dass er nicht von der Jagd ablässt, bis der verfluchte **weiße Eber** erlegt ist. Die SC können nun also warten oder, was mehr im Sinne von Abenteurern ist, auf die Jagd gehen.

### Belohnung bei Erfolg:

Dem Verletzten geholfen 5 MOT.

### Szene 3: Die wilde Jagd

Am nächsten Morgen brechen die Jäger wieder hoch zu Pferde mit ihren Hunden auf, um den Eber zu stellen. 2 Pferde können sich die SC leihen, der Rest muss laufen oder im Lager bleiben. Nach etwa 3 Stunden ertönen dann erste Rufe und Hornstöße, denn einer der Jäger hat den weißen Eber erblickt. Die ganze Gruppe fächert auf und versucht den Eber einzukesseln, der von den kräftigen Bullbeißern und schnellen Hirschhunden gehetzt wird.

Berittene SC müssen nicht weniger als 5 erfolgreiche Reitproben in Folge ablegen, denn der Eber ist enorm wendig und kann mit seinem massigen aber schmalen Körper durch dichte Gebüsch brechen, die Reiter nur umgehen können. Selbst gute Reiter kommen kaum in die Entfernung für einen Wurf oder gar (nach der 6. Probe) Stoß mit dem Speer. Bei einem Patzer ist ein Sturz die Folge (Schaden 2W6, -1W6 bei erfolgreicher Probe auf GES oder -2W6 bei erfolgreicher Probe auf *Akrobatik*). Wird der Eber tatsächlich verletzt, geht er wütend zum Angriff über.

Aller Wahrscheinlichkeit nach werden die Reiter nach harter Jagd den Eber wieder aus den Augen verlieren. Sollten einige SC den Reitern zu Fuß folgen, bemerken sie aber hinter einem knorrigen alten Baum eine kleine schwebende Gestalt: Eine **Fee** beobachtet die Jäger kichernd. Reiter können sie nur bei einer Probe auf WN -5 bemerken. In jedem Fall flüchtet sie sofort durch ein Astloch in den Baum - genauer gesagt, durch den Baum in ihren Feenwald. Wenn SC den Baum näher unter die Lupe nehmen, können sie zwar nur Dunkelheit im Loch sehen, aber viel weiter hindurch greifen, als es physikalisch möglich wäre. Strecken sie zu lange den Arm hindurch, wird er auf der anderen Seite von einer neckischen Fee mit Honig und sehr lebendigen Bienen verziert. Füllen die SC den Baum oder erweitern sie das Loch, wird das **Feentor** sofort zerstört.

Sehen sich die SC die Gegend genauer an, werden sie irgendwann auf mehrere alte und neue Spuren des Ebers stoßen, die in einen von Seerosen bedeckten romantischen Tümpel führen. Tauchen sie in diesem Teich unter den Seerosen hindurch (moment, dieser Tümpel ist nur an einer Stelle frei von Seerosen, aber man sieht unter Wasser eine zweite freie Stelle?), kommen sie in einem ganz anderen Wald wieder zum Vorschein - sie sind im **Feenwald!**

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Waidmännisch gejagt 5 MOT.

Das Feentor gefunden 5 MOT.

#### **Szene 4: Der Feenwald**

Geographisch ist dieser seltsame Wald nicht zu fassen, er hat auch keine Grenzen, und die Wege führen immer wieder zu Wegen an ganz anderen Stellen im Wald. Es gibt einige hundert Baumlöcher, ein Dutzend Tümpel, kurzlebige „Feenkreise“ aus Pilzen und wenige Koboldsteine, die aus dem Feenwald in die reale Welt führen - die meisten in den Wald von Karmenech oder seine Umgebung, einige aber auch zu

ganz anderen Stellen des Nordreiches - oder auch noch fernerer Orten?

Neben Gruppen von Feen, die umhertollen und seltsame Spiele spielen, gibt es viele bunte Kleintiere aller Art, sehr bunte Pilze mit Augen und gelegentlich größere Tiere. Diese sind alle von außergewöhnlichem aber sehr gutem Aussehen: Prächtige schwarze Hirsche mit 48 Enden, goldene Adler mit 4m Spannweite, Bären mit Hut und Picknickkorb oder auch Einhörner, Greife und andere Fabelwesen.

Nach einiger Suche im Feenwald finden die SC dann eine Lichtung, auf der der **weiße Eber** sich mit einem großen **grünen Wolf** mit böse glühenden Augen unterhält, während beide von Feen umschwirrt werden, die mit zwitschernden Stimmen plappernd beide anstacheln. Der Eber berichtet von seiner neuesten Jagd und fordert den Wolf auf, als Zeichen von dessen Jagdkunst nun eine noch bessere Beute zu erlegen. Der Wolf prahlt damit, nun zumindest einen Wildrindbullen zu erlegen und verschwindet mit geschmeidigen Sätzen im Wald, von einem Dutzend Feen verfolgt.

Was die SC nun tun wollen, liegt bei ihnen: Wenn sie den Eber im Feenwald angreifen, ziehen sie sich den Ärger der sonst recht friedfertigen Feen zu, die ihren Feenstaub oder gar Feentänze nutzen, um die SC aufzuhalten oder, falls sie Erfolg haben, zu schädigen - und einige Dutzend wütende Feen sind mehr, als eine Gruppe Abenteurer ertragen kann! Wenn sie dem Lairdsohn erklären, das der Eber ein Feentier ist, und diese Behauptung untermauern können, wird der von seiner Jagd ablassen - bei Feen sollte man immer vorsichtig sein...

Die eleganteste Lösung wäre, den Eber dazu zu überreden, mit der Wetterei aufzuhören - dafür müsste ein SC aber zustimmen, sich eine Nacht lang vom grünen Wolf jagen zu lassen. Überlebt er diese Jagd (ohne Waffen und Rüstung wohlgermerkt), würde sich der Eber von den Jägern erlegen lassen - stirbt ein Feentier in der realen Welt, wird es beim nächsten Mondtreffen (Nacht vom 30. auf den 1.) wiedergeboren. Diese Information können die SC von sich aus kennen (Probe auf Magietheorie -5 oder Sagenkunde +0) oder von den schwatzhaften Feen erfahren, wenn sie etwas als Geschenk dabei haben - die Feen mögen glitzernde Sachen, süßen Wein und alles sehr bunte.

#### **Feenkeiler**

**STR:** 16 **GES:** 12 **INT:** 5 **CHR:** 12

**WK:** 15 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 30

**Bewegung:** ca. 30m laufend.

**Angriffe:**

Umremeln 14 (2W6)

Hauerstoß 12 (1W6+2)

**Verteidigung** 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 10**Kräfte:** Tiersinne, Tierfähigkeiten.

**Zyklus der Jagd:** Wird ein Feentier in der realen Welt getötet, erwacht es beim nächsten Mondtreff in der Feenwelt zu neuem Leben. Außerdem kann es für 1 AP jedes Wesen in Hörweite durch seinen Jagdruf in eine Rolle zwingen: Ein starker Charakter wird ihn so lange jagen bis er zusammenbricht, ein schwacher wird zur panisch gehetzten Beute.

**Aussehen:** Der Eber gleicht einem prächtigen weißen Wildschweineber mit silbernen Hauern.

**Verhalten:** Der Feenkeiler ist ein begeisterter Jagdfreund, allerdings in der selten begehrten Rolle der Beute. Da er quasi unsterblich ist, sieht er das aber nicht so eng.

**Kampf:** Fair und hart. Wird das Tier getötet, grüßt es als letzte Tat den Sieger.

**Wert:** Das Fell ist gute 20 Gulden wert, das Fleisch des Ebers eine Delikatesse. Eine Rune gibt es nur, wenn das Tier in der Feenwelt erlegt wurde!

**Feenwolf****STR:** 13 **GES:** 15 **INT:** 5 **CHR:** 12**WK:** 15 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 30**Bewegung:** ca. 30m laufend.**Angriffe:**

Biss 16 (2W6)

**Verteidigung** 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 10**Kräfte:** Tiersinne, Tierfähigkeiten.

**Zyklus der Jagd:** Wird ein Feentier in der realen Welt getötet, erwacht es beim nächsten Mondtreff in der Feenwelt zu neuem Leben. Außerdem kann es für 1 AP jedes Wesen in Hörweite durch seinen Jagdruf in eine Rolle zwingen: Ein starker Charakter wird ihn so lange jagen bis er zusammenbricht, ein schwacher wird zur panisch gehetzten Beute.

**Aussehen:** Ein mächtiger grüner Wolf mit rot glühenden Augen.

**Verhalten:** Mit seiner Lieblingsbeute, dem Keiler, ist der Wolf seit langem in einen verbissenen Wettstreit verwickelt.

**Kampf:** Fair und hart. Wird das Tier getötet, grüßt es als letzte Tat den Sieger.

**Wert:** Das Fell ist gute 50 Gulden wert, eine Rune gibt es nur, wenn das Tier in der Feenwelt erlegt wurde - was alles andere als leicht ist!

**Belohnung bei Erfolg:**

Sich im Feenreich gut verhalten 5 MOT.

Den Eber im Feenreich erlegt 5 MOT.

Einen fairen Kampf vereinbart 10 MOT.

**Szene 5: Die Bibliothek**

Wenn die SC den Sohn zur Rückkehr in die Burg überredet haben, erlaubt der Laird ihnen, sich in seinen heiligen Hallen umzusehen und die Rohfassung der Vita zu suchen. Nach 2W6 Stunden finden sie dann zwischen einer enormen Vielfalt von Büchern und Dokumenten endlich das lange ersehnte Werk: Provisorisch gebunden und vom Zahn der Zeit angenagt sind über 400 Seiten von Notizen und Dokumenten von mindestens 3 Schreibern voll von Informationen über den Heiligen. Auf Ehrenwort überlässt der Laird ihnen das Buch für 3 Monate. Wird es gründlich von einer Person gelesen, die des Albionischen und Tideonischen mächtig ist und gut lesen kann, hat diese nach 2 Tagen alle wichtigen Informationen über den Heiligen beisammen - andernfalls dauert die Analyse mindestens 5 Tage, denn das Werk ist alles andere als druckreif.

Folgender Auszug ist wohl der wichtigste für die SC:

**Handout 5**

Da nach der Zerstörung der alten Abtei durch eine Bande von marodierenden Klanlosen alle überlebenden Mönche über das Hochland verstreut lebten, war es nicht leicht, etwas über die letzten Tage des Heiligen zu erfahren. Offenbar lebte er als Eremit in einer Höhle über Loch Lorry und lehrte die 3 Klans dort das Dudelsackspiel und friedlichen Umgang miteinander. Einige Barden und andere Anhänger haben dann eine kleine Abtei errichtet und einen Tempel für die Klans. Nach dem Tod des Heiligen wollten sie ein angemessenes Grabmal errichten, doch leider hatte der bescheidene Heilige von ihnen verlangt, ihn einfach in seiner Höhle zu begraben. So brachten sie also Geschenke und Beigaben in die Höhle und verschlossen sie mit großen Felsen, in die sie das Zeichen der Artisia, der Göttin der schönen Künste, einschlugen. Bruder Selias war mehr als eine Woche auf der

Suche, doch ihm gelang es nicht, dieses Grab ausfindig zu machen, so das die Gebeine und Runen des Heiligen nicht in einen Tempel verbracht werden konnten. Pater Jost von Brennheim, 4. ZA 466

**Belohnung bei Erfolg:**  
Infos gefunden 5 MOT.

## Kapitel 6: Die 3 Klans

### Überblick: Das Tal von Loch Lorry

Auf den ersten Blick ist dieses Tal nur eines von vielen Hochlandtälern, es ist ca. 20 x 30 km groß, hat einen tiefen See von 1 x 9 km in der Mitte und ist von steilen Hügeln umgeben. Ungewöhnlich ist nur eine weiche Gesteinsschicht am nordwestlichen Hang, die voll von Klüften, Spalten und Höhlen ist. Im Osten und Süden führen mehrere Passwege aus dem Tal, aber auch die Hügel sind teilweise durch schmale Pfade zu begehen. Die ergiebigen Regenfälle des Hochlandes haben mehrere Hochmoore entstehen lassen, das restliche Tal wird aber von felsenübersäten Wiesen bedeckt. Auf den Hügeln gibt es kleinere Wälder aus Eichen und Birken. Der See wird von mehr als 20 kleinen Bächen gespeist, an mehreren Stellen gibt es ergiebige Quellen.

Bewohnt wird das Tal von 2 Klans, die jeweils eine Burg und ca. 20 Dörfer besitzen. Von einer dritten Burg am Seeufer ist nur noch eine Ruine übrig, auch die alte Abtei und mehrere Dörfer sind stark verfallen. Der vielleicht wichtigste Ort des Tales ist eine heilige Quelle in einem kleinen Eichenhain am Rande eines Moores.

### Schauplatz 1: Burg CalCarra

Die Hauptburg des Klans CalCarra liegt im Osten des Tales im Zentrum des Weidelandes. Als typische Burg des Hochlandes besteht sie aus einem massigen Wohnturm, der von einer Ringmauer und etlichen kleinen Nebengebäuden umgeben ist. Über dem Tor im kleinen Torhaus ist das Wappen des Klans angebracht, das einen Hirsch auf dem **Kiltmuster** des Klans zeigt, an dem man alle Mitglieder sofort erkennen kann. Der Hof ist matschig und von Schweinen bevölkert, wie die immer geöffnete große Halle aber auch immer von Leben erfüllt: Mägde waschen Wäsche, Knechte hacken Holz, junge Krieger trainieren mit Holzschwertern und Bögen.

Herr von Burg und Klan ist der **Laird Brewen CalCarra**, der mit seiner Frau und 4 Söhnen unumschränkt über den Klan herrscht. Außer ihm leben hier etwa 20 Diener und 35 junge Krieger in der Ausbildung, dazu 8 harte Veteranen ohne eigenen Hof. Gäste werden in der großen Halle untergebracht, ebenso auch die Jungkrieger, während das Gesinde in den Nebengebäuden lebt und die Herren die oberen Stockwerke bewohnen.

Die Halle wird von 2 Reihen Holzsäulen getragen, unter der Decke aus dunklen Eichenplanken hängen 3

große eiserne Leuchter, die mit dem großen Feuer im Zentrum der Halle und einigen eisernen Feuerbecken für gedämpftes Licht sorgen. An den Wänden hängen Tierfelle und bunte Wandteppiche aus Wolle, die in langen Abenden von den Frauen des Klans geknüpft wurden. Sind alle Burgbewohner in der Halle versammelt, dampft das Essen auf den langen Tischen und trinkt der Laird auf seinem Hochsitz den Gefolgsleuten zu, herrscht eine warme und heimelige Atmosphäre. Ist man an einem kalten und trüben Tag alleine hier, ist es eher muffig, düster und kalt.

Eine solide Eichentür mit eisernen Beschlägen und einfachen geschnitzten Ornamenten wird immer von einer Ehrenwache aus 2 jungen Kriegern beschützt, die Fremde nur auf Einladung des Laird vorlassen. Die steinerne Wendeltreppe in einem der 4 schmalen Seitentürme führt in die 3 oberen Etagen, die alle mit Holz getäfelt und in kleinere Räume aufgeteilt sind. Im 2. Stock leben die alten Veteranen und ranghohen Diener, dazu liegt hier auch die gut gefüllte Waffenkammer. Im 3. Stock lebt der Laird mit seiner Gattin in gut ausgestatteten Stuben, die teilweise sogar Glasfenster haben. In einem kleinen runden Turmzimmer ist die Schatzkammer untergebracht, in der auch die wenigen Dokumente und Bücher lagern. Das oberste Stockwerk wird von den „Kindern“ bewohnt, neben einigen Zöglingen der Diener also vor allem die 4 erwachsenen Söhne des Laird.

Eine weniger gut bewachte Treppe führt aus der Halle in den Keller, dessen Boden immerhin noch 1m über dem Hof liegt - die kleine Tür des Turmes ist nur über eine hölzerne Treppe zu erreichen. Hier unten ist in erster Linie die Küche, für die Diener der wichtigste Raum. Daneben gibt es mehrere Lager für Lebensmittel und eine ziemlich kleine und derzeit leere Kerkerzelle. Wachen und Schösser sind nicht nötig, da immer 2W6+3 Diener und Burgmannen hier unten am Feuer herumlungern, sich aus den Bierfässern bedienen oder das nächste Essen zubereiten.

### Schauplatz 2: Burg CalMigley

Die Burg des anderen Klans ist fast baugleich, nur hat der Laird 2 Söhne und 3 Töchter, die alle noch nicht erwachsen sind, dazu eine höchst herrische Mutter und eine fruchtbare aber verschüchterte Frau. Seine Söhne sind alle als Jungkrieger in der Ausbildung, die Mädchen tragen **drei mit Klanfarben gebundene Zöpfe**. Ansonsten gilt die Beschreibung von CalCarra.

### Schauplatz 3: Die Ruine von CalSorris

Die dritte Burg des Tales liegt an der nördlichen Schmalseite des Sees, wo sie einst über ihren Klan wachte. Nachdem sie im Handstreich genommen, geplündert und geschleift wurde, ist vom vormals stolzen Turm nur noch eine leere Ruine übrig, die wie ein fauler Zahn schwarz und zerfressen in der Landschaft steht. Etwa die Hälfte der Ringmauer wurde niedergebrochen, und von den Nebengebäuden sind nur noch die Grundmauern übrig.

Wer den Turm betritt, ist immer noch im Freien, da das Dach samt aller Holzböden verbrannt ist. Im Treppenturm kommt man noch bis zum 2. Stock hoch, wo die Tür ins Leere führt. Große Mengen Schutt und total verkohlte Balken bedecken den Boden und bilden bis zu 6m hohe Haufen, aus denen Unkraut und kleine Bäume wuchern. Das **Wappen** des Klans, das über allen Toren angebracht war, wurde grob herausgehauen.

Eine genaue Suche in den Trümmern bringt die Treppe zum **Keller** zum Vorschein, wo dank der massiven steinernen Gewölbedecke kaum Trümmer liegen. Dutzende zerhackte **Skelette** zeugen vom letzten Gemetzel am Gesinde, das sich nach Ausbruch des Feuers in den Keller zurückzog und dort dann von den rasenden Siegern abgeschlachtet wurde, um jeden Zeugen des heimtückischen Überfalles zu beseitigen. An einer Tür im Keller sind die Leichen von Kleinkindern mit langen Nägeln ans Holz geschlagen. **13 Nägel** wurden jedoch vor nicht allzu langer Zeit entfernt. Eine genauere Suche in den Trümmern enthüllt einige Kleiderfetzen mit den **Farben des Klans**.

### Schauplatz 4: Die heilige Quelle

In einem kleinen Eichenhain am Rande des „Grenzmoores“ zwischen den Gebieten der Klans im Süden liegt die heilige Quelle des Tales. In einer dichter bevölkerten Region hätte man sie längst gefasst und mit einem großen Badehaus, Kuranlagen und Hotels versehen, um zahlungskräftige Kurgäste anzuziehen. Im wilden Hochland reicht es aber, einige Pfade zu befestigen, Trittsteine in den Quellteich zu bauen und den Ausfluss der Quelle mit einem Runenstein zu verzieren. Neben der Quelle steht ein offenes Gasthaus, in dem heilbedürftige Reisende kostenlos aber ohne jeden Komfort übernachten können. Fromme Bauern der Umgebung bringen gelegentlich Essen für die Armen vorbei oder reparieren Haus und Wege, ansonsten gibt es keine Betreuung durch kundige Wasserheiler oder gar Ärzte.

Der ganze Hain, dessen Wurzeln von heiligem Wasser genässt werden, strotzt nur so vor Leben und Gesundheit, keiner der über 500 Jahre alten **Eichen** zeigt Zeichen von Fäulnis, Krankheit, Pilzen oder anderen Altersgebrechen der Pflanzenwelt. Wer sich einige Zeit hier ausruht, verspürt eine Ruhe und Geborgenheit, die den überfüllten oder überteuerten Heilbädern der Zivilisation meist fehlt.

Wie jede heilige Quelle bietet auch diese Vorteile für Kranke und Verwundete (3 Genesungsproben pro Tag, +3 bei kundiger Behandlung, Verkrüppelungen oder chronische Krankheiten können im Laufe der Zeit geheilt werden), außerdem ist sie eben mit heiligem Wasser gefüllt, das sich in einfachen Behältern einen Tag hält und unheilige Kreaturen (Dämonen, Untote und Verdammte) verbrennt wie Feuer: 1W6 pro Spritzer, 2W6 pro Guss und 3W6 pro Runde unter Wasser. Sollten die SC also von den verfluchten Klankriegern verfolgt werden, sind sie im Quellteich nahezu unangreifbar...

Außerdem gibt es hier den einzigen guten Hinweis auf die genaue Position des Grabes. Ein alter zerfledderter **Wandteppich** in der Unterkunft zeigt einen Priester, der durch das **Doppelbogenfenster** einer Kirche auf eine erleuchtete Höhle deutet, über der das Zeichen der „musikalischen Artisia“ angebracht ist.

#### Schauplatz 5: Der alte Friedhof

Die alte Abtei des St. Galagoon wurde schon vor langer Zeit während eines Bürgerkrieges zerstört, als klanlose Söldner in der Gegend hausten und alles verwüsteten, während sich die Klans in den Burgen verschanzten. Im Laufe der Jahrhunderte verfielen die meisten Gebäude der Abtei total, nur ein Seitenschiff des Tempels wurde als Kapelle erhalten. Das geweihte ummauerte Gelände nutzten die Klans lange Zeit als Friedhof, bis ihre neu erwachte Feindschaft derartige Gemeinsamkeiten beendete und jeder Klan seinen eigenen Friedhof benutzte. Heute werden nur noch Fremde hier begraben, meist solche, denen die heilige Quelle keine Heilung mehr bringen konnte.

Das **Doppelfenster** weist auf ca. 30 der über 300 Höhlen. Mit dem Wandteppich der Quelle genügend Spuren, um zu dem alten Grabmal zu finden.

In der Kapelle gibt es nur einen **Altar** aus Stein. Untersucht ein Charakter die Kapelle oder tritt er hinter den Altar, bemerkt er unter dem Altarstein einen Riss, der scheinbar ziemlich tief unter den Stein führt. Wird der scheinbar massive Block an der

linken Seite angehoben, rollt in ihm eine schwere Steinwalze zur Seite über eine steinerne Achse. Die andere Seite ist jetzt nicht mehr belastet und rutscht leicht über den Boden, weshalb man den Altar drehen und einen Geheimraum darunter freilegen kann.

Ursprünglich verbarg man in diesem Raum die kostbaren Ritualgeräte des Tempels, doch nach der Zerstörung des Klosters nahmen die letzten Mönche sie mit und der Raum geriet in Vergessenheit. Als aber in einer mondlosen Nacht vor 20 Jahren zwei Klans ein schurkisches Bündnis zur Vernichtung des Dritten schlossen, trauerte gerade die kleine Tochter des Laird um ihren vor Tagen ermordeten Bruder und sah am Schein des Feuers, das ihr Klan ausgelöscht worden war. Sie verbarg sich vor den Häschern, die alle Erben des Laird suchen und töten mussten, unter dem Altar. Hier schnitt sie ihre 3 traditionellen Zöpfe ab, die sie als Tochter eines Laird kennzeichneten, verkleidete sich als klanloser Betteljunge und verließ das Tal für die nächsten 15 Jahre.

In dem kleinen Erdraum werden die SC also einen seltsamen Fund machen: **3 Mädchenzöpfe** und ein zerrissenes **Kinderkleid** in den Farben eines **unbekannten Klans**.

#### Schauplatz 6: Der Schlachtenstein

Auf einer Wiese mit erstaunlich hohem Gras, viel Unkraut und Büschen steht ein prächtiger Fels, wie er so gerne von den Hochländern benutzt wird, um mit Runen an vergangene Taten zu erinnern. Offenbar wird dieses Gebiet von den Hirten gemieden, obwohl es kein schlechter Boden ist und auch keine Giftpflanzen zu sehen sind.

In diesen Stein sind ebenfalls Worte eingegraben, doch einige davon wurden wieder durch hastige Schläge gelöscht. Jedes X steht für einen (!) gelöschten Buchstaben:

#### Handout 6

Hier traten XXXXXXXX und XXXXXXXX  
auf die **Walstadt**, um gemeinsam die bösen  
Tyrannen von XXXXXXXX zu vernichten, die  
sie lange mit **Bosheit** und **Niedertracht** plagten.  
Mögen die Götter ihre Tat würdigen.  
4. ZA XXXX

Vor dem Stein liegt, von Unkraut überwuchert, ein verrostetes **Messer**, das durch **zwei Stoffstücke** gestoßen wurde. Es sind die Farben von CalCarra und CalMigley...

Nach der Schlacht errichteten die derzeit verbündeten in erstem Übermut diesen Stein, gerieten dann aber in Panik und löschten die wichtigsten Wörter, bevor sie das Gebiet um den Stein für immer mieden. Die Rächerin fand den Stein und schwor hier Rache für ihren Klan, den letzten Satz in eigener Art und Weise deutend.

#### Schauplatz 7: Die geheime Grabhöhle

Die alte Wohnhöhle des Eremiten wurde von seinen Anhängern in ein gut getarntes Grab verwandelt, um seinem Wunsch entsprechend vor neugierigen Besuchern geschützt zu sein. Jahrhunderte nach seinem Tod wurde sie jedoch durch die Rächerin gefunden und zu ihrem neuen Geheimversteck erkoren. Davon ausgenommen ist nur die eigentliche Grabkammer, die durch einen sehr starken Segen vor bösen Kreaturen geschützt ist - der Leichnam des Heiligen wirkt bei Annäherung von selbst die alte Kraft *Licht der Wahrheit* mit Stärke 5W6 (siehe Grundregelwerk, Pfad des Justiniar).

**Der Vorraum** ist eine der vielen nicht weiter auffälligen Höhlen in der erodierten Gesteinsschicht am nordwestlichen Hang. Nur eine genaue Suche oder eine erfolgreiche Probe auf WN -5 enthüllt den einen Hinweis zur Geheimtür: Kratzer haben hier eine alte Abbildung der Artisia zerstört, die eine Harfe hält und somit auf den Öffnungsmechanismus hinweist: Wird in der Höhle irgendeine Musik gespielt, öffnet sich der Stein zum Grabgang. Dieser Effekt wird durch die einzigartige sechste Rune des Heiligen bewirkt.

**Der Gang** hinter dem Eingangsstein führt zu drei anderen Räumen: Links ist eine kleine geschändete Kapelle, rechts ein Wohnraum mit den Besitztümern der Rächerin und geradeaus ist die Grabkammer.

**Die Kapelle** wurde von der Rächerin, die sich von den Göttern verraten fühlt, zu einem Wurmtempel umgeweiht. Die Bildnisse der Artisia und die vielen alten Instrumente wurden brutal zerschlagen, dafür ein Altar mit den 5 grob geschnitzten Bildnissen der Teufel der Wurmkirche errichtet. Dunkles getrocknetes Blut und ein oft benutztes Messer zeugen von alten Opferungen. Ein mit eigenem Blut geschriebener Vertrag liegt auf dem Altar:

#### Handout 7

Ich, Finnea CalSorris, letzte des Klans CalSorris, verkaufe hiermit meine Seele und die der verraeterischen Klans CalMigley und CalCarra an den ewig gefraessigen Herrscher und seine fuenf unheiligen Fuersten. Im Gegenzug verlange ich die teuflischen Kraefte, um meine Rache zu vollziehen und die beiden Klans zu vernichten. Am Ende soll nur noch Tod sein im Tal von Loch Lorray.

Finnea CalSorris

Es sei dir gewährt!

Mimikri, Herr der Täuschung

Pevisa, Herrin der Wollust

Mammos, Herr der Gier

Pestoxa, Herrin der Verseuchung

Brutor, Herr des Hasses

Der Wohnraum enthält schließlich das Kernstück des Racheplans: Ein großer **Ritualkreis** bedeckt den Boden, gefertigt aus einem grauen Pulver (Leichenasche) und 13 sehr großen schwarzroten Kerzen. An jede der Kerzen ist eine kleine grobe **Puppe** aus verwesendem Fleisch gefesselt, in der Maden kriechen und sie mit unnatürlichem Leben erfüllen. An jede der Puppen sind mit **Nägeln** (aus der Ruine) Haarstränen und gemusterte **Stofffetzen** beider Klans geheftet - 6 von CalCarra und 6 von CalMigley. Die 13. Puppe aber trägt die Farbe von CalSorris, denn sie macht den Sohn der Rächerin zu ihrem willenlosen Werkzeug.

In der Ecke des Raumes liegen unbeachtet entsorgt die Leichen von 4 Schafen und 5 Menschen, denn für jeden Befehl, den die Rächerin ihren Marionetten gibt, muss sie eine Seele opfern - Schafe reichen aber gerade für eine Einflüsterung, ein echter Zwang erfordert ein Menschenopfer.

Werden die Marionetten getötet, werden sie als Untote auferstehen, da ihre Seelen immer noch im Ritualkreis gebunden sind. Diese dann auffälligen aber

viel stärkeren Sklaven sollen die Rache vollenden.

In der Ecke des Raumes gibt es unter einem **Teppich** noch einen viel kleineren und weniger exotischen Ritualkreis. Mit ihm wurde der Leibwächter der Rächerin beschworen, ein **Kampfdämon** im Körper eines der ersten verschwundenen Hochländer.

**Nariakkuk, niederer Dämon des Hasses**

**STR:** 15 **GES:** 12 **INT:** 12 **CHR:** 12

**WK:** 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 30

**Bewegung:** 30m laufend.

**Angriffe:**

Biss 13 (2W6 P) und

2 x Breitschwert 13 (2W6)

**Verteidigung** 8 (20 PW 3)

**Kräfte:**

**Blinder Wüter:** In großer Inkarnation kämpfen Dämonen nicht nur mit einer Waffe in jeder Hand und beißen ihren Gegnern gerne den Kopf ab, sie können auch Todesstrahlen schleudern. Für 3 AP richten sie in bis zu 100 Schritt 3W6 Schaden an. Einziger Lichtblick: Sie zielen lausig (Ausweichen +3)...

**Aussehen:** Ein bärtiger Hochländer mit wirrem rotem Bart, roter Haut mit dicken schwarzen Adern und grau verschleierte Augen.

**Verhalten:** Der Dämon ist ein wilder Kämpfer, der im Dienste seiner Herrin töten und verstümmeln will.

**Kampf:** Der Dämon wird zunächst Todesstrahlen werfen und dann in den Nahkampf gehen, wo er sich auf die stärksten Gegner stürzt.

## Kapitel 7: Das Finale

### Überblick: Leitung des Finales

Nach der Ankunft im Tal müssen die SC zunächst einen armen zerlumpte Hirten vor böartigen Wölfen retten - den Sohn der Rächerin, wie sich viel später herausstellt. Mit dieser Heldentat empfohlen werden sie vom Klan CalCarra als Gäste aufgenommen, damit aber auch gleich in die brodelnde Fehde mit CalMigley hineingezogen, denn seit Monaten gibt es immer wieder Streit und Zwischenfälle. Bei ihrer Suche nach dem Grab finden sie einige Zeichen in die Vergangenheit und Ansätze für die spätere Rettung. Schließlich, wenn die SC gefährlich viele Hinweise haben, löst die Rächerin mit einem Überfall im Moor die offene Fehde aus. Beide Klans rücken zu einer grausamen Selbstzerfleischung aus, nach deren Ende die Rächerin die Überlebenden mit ihren 13 Marionetten ermorden will. Sollten die SC das Grabmal mit den richtigen Hinweisen suchen, wird die Rächerin sie mit allem angreifen was sie hat.

### Szene 1: Rettung vor den Wölfen

Nach Betreten des Tales wandern die SC über eine steinige Heide, als sie aus der Entfernung die Hilfeschreie eines Jungen vernehmen. Sie stammen von einem etwa zehnjährigen Kind in den zerlumpte Kleidern eines Hochlandklans (CalCarra). Er steht auf einem Felsen und wehrt sich verzweifelt gegen Wölfe und einen grauen Werwolf, hat aber nur einen einfachen Stock und ein kleines Messer. Die Schafe seiner Herde sind geflohen oder zerrissen, der Hütehund wird gerade vom Werwolf gepackt und zerfetzt, nachdem er ihn mutig angegriffen hatte. Die SC sollten dem Jungen natürlich helfen, wobei die (SC +2) Wölfe nicht so gefährlich sind, der Werwolf aber einen harten Gegner abgibt:

**Wolf**

**STR:** 8 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +0

**WK:** 11 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 15

**Bewegung:** 30m laufend.

**Angriffe:** Biss 12 (1W6)

**Verteidigung** 8 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

**Kräfte:** Spuren suchen 13, Ausdauerlauf +5, Heimlichkeit 11.

**Aussehen:** Die Wölfe sind mittelgroß und haben schwarzes Fell.

**Verhalten:** Unter Kontrolle des Werwolfes sind die

Wölfe ungewöhnlich aggressiv und kämpfen bis zum Tod.

**Kampf:** Im Kampf agieren Wölfe immer als Rudel. Sie kreisen einen SC ein und greifen ihn von mehreren Seiten an, während das restliche Rudel die anderen SC ablenkt.

**Wert:** Ein gut erhaltenes Wolfsfell ist 2W6+3 Taler wert, zusätzlich gibt es in vielen Regionen eine Belohnung von 1 bis 5 Gulden für jeden erlegten Wolf.

#### Werwolf

**STR:** 15 **GES:** 12 **INT:** 11 **CHR:** 11

**WK:** 12 **WN:** 13 **VT:** 13 **LP/AP:** 20/30

**Bewegung:** 30 m

#### Angriffe:

Biss 14 (2W6 + 2W6 pro Runde) oder

2 x Klauen 13 (1W6+3)

**Verteidigung** 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5

**Kräfte:** Heimlichkeit 15, Spurenlesen 15.

**Todesbiss:** Wird ein Opfer von einem Werwolf gebissen, erstarrt es, und der Werwolf kann 2W6 LP pro Runde absaugen, die er als AP erhält.

**Transformation:** Der Werwolf kann seine Gestalt für 5 AP in die eines Sterblichen, Wolfs oder Mischwesens verwandeln. Bei diesem Prozess werden alle Wunden geheilt, die nicht durch Verbrennungen entstanden sind oder von edlem Material offen gehalten werden.

**Aussehen:** Der Werwolf hat graues Fell mit einer weißen Stelle über dem linken Auge.

**Verhalten:** Als Herr eines marodierenden Rudels ist der Werwolf immer auf der Suche nach Beute.

**Kampf:** Werwölfe vertrauen auf ihre Kraft, Schnelligkeit und Transformation. Letztere lässt sich durch Feuer, heiliges Wasser, spezielle Magie oder Edelmetall in der Wunde bremsen. Halber Schaden durch normale Waffen.

Nach seiner Rettung dankt der Junge den SC und bietet ihnen an, sie als Gäste zu seinem Klan zu führen. Er heißt *Kennet CalCarra*.

#### Belohnung bei Erfolg:

Den Jungen gerettet 10 MOT.

#### Szene 2: Begrüßung bei CalCarra

Mit dem lebenden Jungen als Führer werden die SC in die Burg eingelassen. Allerdings prügelt einer der Unterführer des Laird, *Devis*, brutal auf ihn ein und

beschimpft ihn, weil „der dahergelaufene Hurensohn“ eine ganze Herde verloren hat. Seine **Mutter**, eine hübsche aber verbittert aussehende Frau Anfang dreißig, beruhigt ihn mit dem Versprechen, ihn am Abend zu entschädigen. Dann dankt sie den SC und nimmt ihren Sohn mit in das Gesindehaus.

Vom Lärm angelockt kommt der **Laird Brewen CalCarra** auf den Hof und begrüßt die Gäste. In der großen Halle berichtet er ihnen von den Problemen mit den bösen Nachbarn, verschwundenen Klankriegern und Schafen. Aber da der Werwolf jetzt tot ist, erhofft er sich eine Besserung.

Wo das Grab ist weiß er nicht, aber er bietet den SC seine Hilfe an. Er warnt aber vor einer Suche in den gefährlichen Mooren, beim Nachbarklan und in den **"uralten Ruinen"**, in denen böse Geister umgehen.

#### Belohnung bei Erfolg:

Dem Jungen ohne Kampf geholfen 5 MOT.

#### Szene 3: Ermittlungen im Tal

Das Befragen der Leute bringt neben einigen alten Geschichten vor allem Hinweise auf die Ruinen, die Höhlen im Nordwesten und die heiligen Quellen.

**Die Ruine** zeigt schnell, dass Behauptungen, der Kampf hätte sich schon vor langer Zeit zugetragen, falsch sind. Nähere Fragen werden von allen abgeblockt.

**Der alte Friedhof** ist ebenfalls ein Hinweis in die Vergangenheit. Nähere Fragen in Dörfern der Umgebung zeigen, dass die drei Klans früher in Eintracht lebten und hier ihre Toten gemeinsam begraben. Die Spuren unter dem Altar sind ein Hinweis darauf, dass die Wurm-priesterin eine Tochter von CalSorris ist.

**Der Schlachtenstein** schließlich ist der letzte Hinweis auf das heimtückische Vorgehen der beiden Klans gegen ihren alten Gegner.

**Die Quelle** bietet den Hinweis auf die Position des Grabes, außerdem Schutz vor den Marionetten und Untoten.

Sobald die SC Wandteppich und Fenster abgeglichen haben, löst die Rächlerin den Krieg aus und versucht bei der Gelegenheit, die SC zu töten oder loszuwerden!

#### Belohnung bei Erfolg:

Für jede sinnvolle Besichtigung 5 MOT.

Für jede passende Schlussfolgerung 5 MOT.

**Szene 4: Der Überfall im Moor**

Kurz nachdem die SC alle Hinweise auf das Grab zusammen haben, holen ihre 6 Marionetten von CalMigley Verstärkung und lauern den SC in einem Moor auf. Da die 20 Mann ihnen aber nicht den Weg abschneiden, können sie bis zu ihren Gastgebern fliehen. Die **Quelle** ist allerdings näher und sorgt für einen Abbruch der Jagd (unter der Begründung, die Quelle solle nicht besudelt werden...).

**Belohnung bei Erfolg:**

Überlebt 5 MOT.

Die Quelle als Schutz genutzt 5 MOT.

**Szene 5: Der Kriegszug**

Als Reaktion beginnt CalCarra sofort damit, die Truppen zu sammeln. Der Junge will seinen Rettern helfen und einen sicheren Weg durch das Moor zu den Höhlen zeigen. Sie sollten das aber vor dem Abmarsch der Krieger schaffen, denn dann ist so ziemlich alles gelaufen.

In Sichtweite der Höhlen allerdings wird der Junge plötzlich seltsam - seine Mutter hat ihn bemerkt und will ihn jetzt für den Endkampf zur Marionette machen. Ohne jeden Sinn stürzt der sich in ein Sumpfloch und wird ertrinken, wenn die SC ihn nicht retten. In dem Fall ist er weiterhin seltsam und versucht immer wieder, sich zu töten.

**Belohnung bei Erfolg:**

Den Jungen schon wieder gerettet 5 MOT.

**Szene 6: Endkampf in der Höhle**

Ob im Tal die Heere marschieren oder nicht, sobald die SC die Höhle gefunden haben, wird es heiß: Die Rächerin zieht ihre 12 Krieger aus den Kämpfen ab und hetzt sie auf die SC, während sie von ihrem Dämon bewacht wird und eigene Teufelskräfte gegen die SC einsetzt. Erst der Tod der Wahnsinnigen oder die Zerstörung des Ritualkreises beendet ihren Plan. Sie selbst wird mit Racheschwüren sterben und ihre Seele von einem Todesboten direkt in die Hölle gezerrt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Überlebt & den Feind vernichtet 50 MOT.

**Szene 7: Nach dem Kampf**

Mit bitteren Verlusten und der Erkenntnis, fast an den eigenen Untaten zu Grunde gegangen zu sein, bleiben die Überlebenden der Klans im Tal zurück. Dank haben sie nur wenig für die SC übrig, wiegt ihre Schande doch viel schwerer als jede Erleichterung. Dennoch entschließen sich die beiden Lairds nach dem Friedensschluss dazu, den SC eine Belohnung zu geben: Eine kleine Kiste mit 41 silbernen und einer goldenen Gewandspange im Stil des Hochlandes und mit den Mustern des Klans CalSorris - Alle, die nicht im Feuer der Burg geschmolzen sind. Verkauft oder umgearbeitet wurde aus Scham über die eigene Heimtücke keine, und so glauben die Lairds, einen Teil der Last los zu sein.

Wert: 5 Gulden für jede silberne und 65 Gulden für die mit Edelsteinen besetzte goldene Spange.

## Sechstes Kapitel: Anhang

### Nachwort:

Zurück in Nevongard erhalten die SC die ihnen versprochene Belohnung für die 6 Runen des Heiligen. Der Priester genießt die neue Anerkennung und die Ströme der Pilger, die den Heiligen sehen wollen. Auch in Zukunft bleibt er den SC verbunden.

Die beiden Klans müssen sich aus Mangel an Kriegern einige Jahre gegenseitig vor den ferneren Nachbarn und Raubgesindel schützen, vielleicht werden sie wieder zu guten Verbündeten wie in alter Zeit.

Der Sohn der Rächerin wird jedoch von den anderen Klans gefürchtet. Wenn sich die SC nicht seiner annehmen und eine bessere Bleibe für ihn suchen, könnte er wie seine Mutter als Ausgestoßener enden, der nur noch an Rache glaubt.

Die SC genießen ab jetzt eine gewisse Popularität und werden in Zukunft an bessere Aufträge kommen.

### Die Nichtspielercharaktere:

#### Alfonsius von St. Galagoon (Grad 2)

STR: 8 GES: 9 INT: 12 CHR: 12

WK: 11 WN: 12 VT: 8 LP/AP: 14/19

#### Angriffe:

Streitkolben 10 (1W6+1)

#### Blocken 5 (11 PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** Gelehrter Priester der Sonnenkirche, beherrscht alle normalen Rituale seines Grades, FW 15 für alle Pfade.

**Beschreibung:** Alfonsius ist Anfang 60 und hat einen sanften Gesichtsausdruck. Dass er trotz seines Alters und Potentials nicht über den dritten Grad hinauskam, liegt an seinem fehlenden Ehrgeiz und seiner Freundlichkeit. Die meiste Zeit trägt er eine recht schlichte Robe aus gutem albionischen Tuch, dazu eine Gebetskette aus Bernstein, die er oft durch seine Finger gleiten lässt.

**Rolle:** Trotz seines geringen Ehrgeizes hat sich der Priester dazu entschieden, seine Ersparnisse in eine gewagte Expedition zur Bergung der Gebeine seines Heiligen zu investieren. Diese sollen seinen Altar schmücken und ihm gegenüber den anderen Domherren Ansehen verschaffen. Nebenbei erhofft er sich zusätzliche Einkünfte von spendablen Pilgern und Gläubigen.

**Ausrüstung:** Hat Zugriff auf fast alle Ressourcen des Hochtempels der Sonne. Privates Vermögen ca. 300 Gulden.

### Handouts:

#### Handout 1

„Ich bin Alfonsius von St. Galagoon, einer der 8 Domherren des Hochtempels und verantwortlich für den Seitenaltar des Stadtheiligen St. Galagoon. Wie ihr sicher schon bemerkt habt, fehlt es diesem Altar fast gänzlich an Reliquien. Daher möchte ich euch mit der Beschaffung der Gebeine des Heiligen beauftragen, die leicht an den 6 magischen Runen erkennbar sind, die durch seine magischen Kräfte entstanden: Die 5 der normalen Priester der Sonnenkirche und eine 6. von einzigartiger Form. Ich biete jedem von euch 10 Gulden Vorschuss und weitere 30 Gulden bei Erfolg.“

„Die Vita (= Lebensbeschreibung) des Heiligen ist leider etwas unklar in Bezug auf die letzten Jahre des Heiligen, aber er soll im Hochland von Heiden erschlagen worden sein. Seine Mitbrüder haben ihn dann in einer Höhle oberhalb ihres Klosters begraben. Am besten sucht ihr in den Tempeln und Klöstern im Hochland nach der Rohfassung der Vita, die von den Gesandten der Kirche gefertigt wurde.“

#### Handout 2

### Gesucht!

Nach Anweisung des hohen Gerichtes von Shiningdale wird hiermit auf die Ergreifung von **Malcom dem Würger** samt seiner Bande von verkommenen klanlosen Räubern eine Belohnung von **20 Gulden** ausgesetzt, die man sich bei jedem Gericht gegen Auslieferung des Übeltäters, sei es **lebend oder tot**, abholen kann. Malcom ist zu erkennen an einer Stricknarbe am Hals sowie seiner bevorzugten Waffe, einem **Doppelflegel** mit scharfen Klingen an den Köpfen.

#### Handout 3

**Tochterschmuck** zeigt Übeltat, **Sohnesqual** bringt wahren Pfad, alter Stein birgt den Verrat und unter Eichen endet Jagd.

## Handout 4

Hier traten CalSimmet und CalBreech auf die Walstadt, doch Galagoon spielte und versöhnte die Lairds. Nicht Blut sondern Wein rötete die Kehlen.  
4. ZA 371

## Handout 5

Da nach der Zerstörung der alten Abtei durch eine Bande von marodierenden Klanlosen alle überlebenden Mönche über das Hochland verstreut lebten, war es nicht leicht, etwas über die letzten Tage des Heiligen zu erfahren. Offenbar lebte er als Eremit in einer Höhle über Loch Lorry und lehrte die 3 Klans dort das Dudelsackspiel und friedlichen Umgang miteinander. Einige Barden und andere Anhänger haben dann eine kleine Abtei errichtet und einen Tempel für die Klans. Nach dem Tod des Heiligen wollten sie ein angemessenes Grabmal errichten, doch leider hatte der bescheidene Heilige von ihnen verlangt, ihn einfach in seiner Höhle zu begraben. So brachten sie also Geschenke und Beigaben in die Höhle und verschlossen sie mit großen Felsen, in die sie das Zeichen der Artisia, der Göttin der schönen Künste, einschlugen. Bruder Selias war mehr als eine Woche auf der Suche, doch ihm gelang es nicht, dieses Grab ausfindig zu machen, so das die Gebeine und Runen des Heiligen nicht in einen Tempel verbracht werden konnten. Pater Jost von Brennheim, 4. ZA 466

## Handout 6

Hier traten XXXXXXXX und XXXXXXXX auf die Walstadt, um gemeinsam die bösen Tyrannen von XXXXXXXX zu vernichten, die sie lange mit Bosheit und Niedertracht plagten. Mögen die Götter ihre Tat würdigen.  
4. ZA XXXX

## Handout 7

Ich, Finnea CalSorris, letzte des Klans CalSorris, verkaufe hiermit meine Seele und die der verraeterischen Klans CalMig-ley und CalCarra an den ewig gefraessigen Herrscher und seine fuenf unheiligen Fuersten. Im Gegenzug verlange ich die teuflischen Kraefte, um meine Rache zu vollziehen und die beiden Klans zu vernichten. Am Ende soll nur noch Tod sein im Tal von Loch Lorry.

Finnea CalSorris

Es sei dir gewährt!

Mimikri, Herr der Täuschung

Pevisa, Herrin der Wollust

Mammos, Herr der Gier

Pestoxa, Herrin der Verseuchung

Brutor, Herr des Hasses

# Erben des Irrsinns

## Abenteuer Nr. 3 der Nebongardkampagne

### Stadtabenteuer Grad 1

**Spielort: Nevongard und mittleres Gomdtal,  
Gomdland.**

#### Zusammenfassung

Der Herr des Handelshauses Blaudorn wurde nach einigen Eskapaden und dem Verplempern erheblicher Geldsummen entmündigt und in das Kloster der Matrina gesperrt, um dort „Heilung seiner Seele“ zu erfahren (also nie wieder aufzutauchen). Unter den 4 Erben entbrennt bald ein heißer Kampf um die Führung der maroden aber immer noch reichen Firma, und nach einem missglückten Attentat heuert einer der Anwärter die SC als Leibwächter und Helfer an. Während sie ihren neuen Chef bewachen, müssen sie noch drei Probleme der Firma lösen (Hauptbuch finden, Weindiebe fassen und Streik im Bergwerk beenden) und nebenbei die üblen Machenschaften der Mitbewerber enttarnen. Am Ende versucht der Oberschurke des Abenteuers dann noch, die Siegesfeier mit allen Gästen zu sprengen - im wahrsten Sinne des Wortes...

Die **Anteile** sind wie folgt verteilt:

- 10% gehören Rudolph Blaudorn
- 10% gehören Karl Blaudorn (Bruder)
- 10% gehören Felicitas B. (Schwester)
- 10% gehören Elisabeth B. (Mutter)
- 25% gehören der Gildenbank
- 24% gehören Albert Gruppler (Kaufherr)
- 11% gehören Sebastian Seggel (Anwalt)

#### Tipps für den Spielleiter

*Erben des Irrsinns* ist ein Stadtabenteuer mit viel kriminalistischer Arbeit und weniger Action. Wenn die SC ihre Arbeit gut machen, können sie es sogar fast ohne Kämpfe lösen. Der SL sollte nach jedem Abend die neuen Erkenntnisse der SC notieren und den Spielern vor dem nächsten mal vorlesen, und dabei die wichtigen Fakten betonen. Auch kann es nicht schaden, wenn einer der Spieler sich die wichtigsten Dinge aus Sicht der Gruppe notiert (Namen der NSC, Spuren...).

Sollten die Spieler aber Wert auf mehr Action legen, kann der SL sie leicht durch einige zusätzliche Schlägertrupps oder gar einen ernsthaften Mordanschlag auf Rudolph bieten.

Das Abenteuer ist anders als viele andere nicht linear aufgebaut, die SC können selbst entscheiden, welche Aufgabe sie als nächstes angehen und wie sie dabei vorgehen wollen. Lediglich Anfang und Ende stehen fest, und die SC sollten genügend Aufgaben erfüllen, um ihrem Chef die nötigen Stimmen zu verschaffen. Kann er mindestens 55% der stimmberechtigten Anteile auf seine Seite ziehen, erhält er den angestrebten Posten.

## Kapitel 1: Die Anwerbung

### Szene 1: Ruhe und Frieden

Nach ihrem letzten Abenteuer wollen die SC vermutlich einige Wochen ausruhen, sich bessere Ausrüstung kaufen und ihre Werte verbessern. Sie haben auch genug Zeit, denn bis zum Spätsommer (23. Kornmond) bleibt es recht ruhig in der Stadt. Pilger strömen in den Sonnentempel und bewundern die neuen Reliquien, die Priester streiten über deren Verwendung, die Bauern fahren eine gute Ernte ein und nur selten wird die drückende Hitze von einem Sommergewitter unterbrochen. Achte darauf, dass die SC auch Geld für ihre Lebenshaltung ausgeben und mache sie darauf aufmerksam, dass sie sich ruhig etwas gönnen sollten - nicht nur neue Waffen...

### Szene 2: Klatsch und Tratsch

Während ihrer Ruhepause geht natürlich das Leben in der Stadt und im Reich weiter, und folgende Flugblätter, Gerüchte oder Ereignisse können das verdeutlichen:

#### Handout 1

##### Kaiserlicher Reichs-Anzeiger

Wiederholt wies der Kaiser Anträge des Königs von Bourbon zurück, einen außerordentlichen Reichstag einzuberufen und seine Nachfolge festzulegen. Gerüchte, nach denen der mittlere Sohn des Kaisers, *Theobald*, der Reichsacht anheim gefallen ist, werden von der Hofkanzlei aufs schärfste zurückgewiesen. Im Gegenzug forderte der Kaiser seinen geliebten und treuen Vasallen Philippe XXIII. auf, die ungebührliche Verwendung kaiserlicher Insignien zu unterlassen.

#### Handout 2

##### Sol

Mit tiefstem Wohlwollen betrachtete seine Eminenz, der Großmeister des Justiniar und Patriarch der allerheiligsten Kirche der reinen und guten Sonne die neu erwachende Frömmigkeit in der Stadt *Nevongard*, wo die unter großen Aufwendungen befreiten Reliquien des Heiligen St. Galagoon neuerlich die Seelen der eifrigen Kleriker, frommen Laien und großherzigen Pilger unserer Kirche erfreuen können. Dank sei der jungfräulichen Göttin für diese einzigartige Rune der Musik, und dank der

göttlichen Fügung, die sie aus finsternen Gewölben wieder an das Licht der Wahrheit brachten!

(Anderer Artikel, gleiches Blatt)

(...) nicht zu vergessen seien auch die tapferen Streiter, die ihren Teil zu dieser heiligen Tat beigetragen und so göttliches Wohlwollen erlangt haben...

#### Handout 3

##### Gomdische Postille

(...) Was man in einem Artikel über neue Methoden der Grubensicherung aber auch nicht vergessen darf, sind die vielfältigen magischen Gefahren und Möglichkeiten. Insbesondere die Bedrohung durch Naturgeister macht die Anwesenheit eines Zauberers praktisch obligat, doch wie viele Minenbetreiber sparen an derart teurem Fachpersonal oder setzen es lieber als schnelle Gräber ein, ohne auch die Sicherung der Arbeiter zu bedenken? Bestes Beispiel sind die Zustände in der bekanntermaßen "sparsam" geführten Mine Poltenkehr im Gomdtal, wo die wiederholten Angriffe bössartiger Kreaturen zum Stillstand aller Arbeiten geführt haben. Mit Hinweis auf "schwebende Besitzverhältnisse" verweigerten die Betreiber bislang jeden Kommentar. Müssen immer erst gute Zwerge sterben, damit gierige Menschen etwas lernen?

#### Handout 4

##### Gesucht!

Der berüchtigte Einbrecher, Dieb, Spion, Hochverräter und Erzganove **Auguste du Gourmont** soll sich auf seiner Diebestour durch das Reich jetzt im mittleren Gomdtal aufhalten und wird dort mit Sicherheit weitere Schandtaten auf seine schwarze Seele laden. Insbesondere wichtige Verträge und Dokumente sollten genauestens verschlossen und beaufsichtigt werden, bis der Schurke der Obrigkeit übergeben wurde.

**Beschreibung:** Mittelgroß, schlank, trägt schwarze Kleidung und Maske, spricht mit bourbonischem Akzent.

Für die lebende Ergreifung dieses höchst gefährlichen Individuums setzt die königlich privilegierte Salzpölizei von Bourbon eine Belohnung von nunmehr **60 Gulden** aus.

## Handout 5

**Städtischer Ausrufer Nevongard**

**Der hohe Rat** verkündet hiermit, dass aufgrund der hinlänglich bekannten Eskapaden und unziemlichen Verschwendungssucht der höchst ehrbare Kaufherr **Johannes Blaudorn** für unmündig erklärt und der Obhut des Klosters der Matrina übergeben wurde. Über die weitere Führung des traditionsreichen Unternehmens berät diese Woche die hohe Gilde der Kaufleute zu Nevongard.

**In der Hanfschlänergasse** ist bis Feuertag noch das Wrack des irrsinnigen Flügelbootes zu sehen, das dort vergangene Woche mit seinem (inzwischen entmündigten) Navigator im Dachboden der Familie **Zuzelnheimer** landete. Dann werden die Reste mittels eines Kranes entfernt und zum Schrottwert verkauft. Interessenten an gut erhaltenem Kupfer, Leinwand und Weidenruten melden sich bitte am städtischen Bauhof.

**Aufgrund** Unmündigkeit des Auftraggebers bietet der kunstfertige Lampenbauer **Malga vom Klan Glitzerkies** eine spezielle Laterne mit einer garantierten Leuchtweite von **600 Schritt** zur Versteigerung an. Versteigert wird wie üblich am Erdtag im kleinen Saal der Kaufhalle, das Anfangsgebot liegt bei **30 Gulden**.

**Der Tempel der Monde** veranstaltet nach der heiligen Messe am Montag ein Seminar zum Thema **Geist über Materie - warum die Reliquien von Heiligen nie ins Paradies kommen**. Angehörige aller guten Kulte sind herzlich willkommen.

Falls die SC die Ereignisse noch nicht selbst rekonstruieren konnten: Der Herr des Handelshauses Blaudorn hat mit seinem exzentrischen Hobby, der Fliegerei und Erforschung neuer Fluggeräte, etwas übertrieben. Nicht nur hat er eine Reihe von teuren Fluggeräten gebaut und darüber die Führung der Firma vernachlässigt, er ist auch noch vor allen Augen in ein Wohnhaus abgestürzt...

Als Ergebnis wurde er auf Anregung von Rat und Gilde von einem Ärztekomitee für Geisteskrank erklärt und entmündigt.

**Szene 3: Das Attentat**

**Tag 1.** Spät abends kommen die SC von einem kleinen Kneipenbummel (Dichterlesung, Gruppenmeditation...) nach Hause, als ihnen aus einer Seitenstraße Hilferufe ans Ohr klingen. Bei näherer Betrachtung finden sie in der Gasse einen offenbar wohlhabenden Kaufmann, der gerade von (Anzahl der SC+2) gedungenen Schlägern verprügelt wird, ein Diener liegt bewusstlos und blutend am Boden. 1 bis 4 der Schläger stehen Schmiere und schirmen die Gasse ab, einer hält das Opfer von hinten fest und der letzte bearbeitet es von vorne mit den Fäusten.

Wenn die SC nicht eingreifen, wird der Mann bewusstlos geschlagen und 2W6 Minuten später treffen 2 Nachwächter ein. Rufen die SC nach ihnen, kommen sie schon nach 2W6+3 Runden. In beiden Fällen beenden die Schläger ihre Arbeit, und das Opfer wird die SC mit Sicherheit nie anheuern.

Greifen die SC in den Kampf ein, haben sie keine großen Probleme: Die Schläger haben ihre Arbeit schon fast beendet und keine Lust, für gerade 5 Gulden pro Kopf ihre Haut zu riskieren, sie fliehen beim ersten Anzeichen von echter Gefahr. Sollte einer der Schläger gefangen werden, kann er nur berichten, dass sie vor 2 Stunden in einer kleinen Kneipe am Hafen von einem verummten Kerl angeheuert wurden und 2 Gulden Vorschuss pro Person erhielten, der Rest ist beim Wirt hinterlegt (der das nie zugeben würde). Sie sollten in dieser Gasse warten und den ersten jungen Kaufmann zusammenschlagen, der sie betritt. Sie haben keine Waffen (außer Messern) und verwehren sich gegen jede Anschuldigung, sie seien Räuber oder gar Meuchler.

Das Opfer und sein Diener benötigen die Hilfe eines Arztes und einige Heilzauber, denn beide haben heftige Prellungen und Platzwunden. Erst wenn der Kaufmann zumindest 3 AP zurück erhält, kommt er wieder zu sich. Er stellt sich als **Rudolph Blaudorn** vor und bittet die SC, ihn in sein Haus am Gildenmarkt zu bringen. Neben den 26 Gilden und einigen teuren Gasthäusern und Luxusgeschäften gibt es hier lediglich 5 Wohnhäuser - die der 5 reichsten und mächtigsten Kaufleute der Stadt! Selbst Neulinge sollten schnell merken, was für eine wichtige Person sie gerade gerettet haben.

**Belohnung bei Erfolg:**

Blaudorn geholfen 5 MOT.

**Szene 4: Ein neuer Job**

**Tag 2.** Am nächsten Tag, durch Ärzte, Magie und beste Pflege wieder hergestellt, bestellt Rudolph die SC zu sich. In frischer Kleidung und mit fast völlig verheilten Wunden sieht er nicht mehr wie ein Opfer aus, sondern wie ein selbstbewusster junger Mann aus bester Familie (was er ja auch ist). Ein reich gedeckter Tisch wartet auf die SC, und nach einigen Worten des Dankes können die SC „sich vom Tisch nach belieben bedienen“. Falls sie nach einer etwas finanzielleren Belohnung fragen oder gar nicht darauf kommen - damit sind auch die silbernen Teller, Kelche, Bestecke und Leuchter gemeint! Wert pro Service 20 Gulden.

Nach dem Essen (und nachdem die Diener das Silber gesäubert und verpackt haben) lädt Rudolph die SC noch zu einem Glas Wein in seine Räumlichkeiten ein. Dort nennt er auch den Grund, warum er in der finsternen Gasse war: Er sucht seit Tagen nach dem **Hauptbuch** der Firma, das sein **irrer Vater** als letzten Akt des Trotzes irgendwo versteckt hat, und ohne das die Eröffnung des **Erbes** um Monate verzögert wird. Ein kleiner **Brief** lockte ihn dann in die Gasse:

**Handout 6**

Falls sie immer noch an dem Hauptbuch interessiert sind, kommen sie heute nacht in die Gasse hinter dem gelben Haus am Hafen und bringen sie 20 Gulden in Gold mit.

Von den Problemen mit dem Hauptbuch weiß leider jeder in der Familie, im Haus und in der Gilde, ein Verdächtiger fehlt also bislang. In Frage kommt leider die ganze Familie, die sich um das Erbe streitet.

Schließlich kommt Rudolph zum Geschäft: Er bietet jedem SC bis auf weiteres 10 Gulden die Woche (!) für ihre Dienste als Leibwächter und weitere 50 wenn sie es schaffen, ihm zur Mehrheit der Stimmen zu verhelfen. Wenn die SC mehr fordern, geht er bis auf 100 Gulden Prämie, verlangt dann aber einen *Heiligen Schwur*, dass sie sein Leben schützen werden. So ein Schwur, von einem Sonnenpriester durchgeführt, ist außerordentlich bindend! Wenn sie nicht akzeptieren, endet das Abenteuer hier...

**Kapitel 2: Sitzung der Eigner****Szene 1: Eine glückliche Familie**

**Tag 4.** 2 Tage nach der Anwerbung kommen die Anteilseigner, die Kaufmannsgilde und die Anwälte zusammen, um über das weitere Schicksal des Handelshauses zu entscheiden. Das Treffen findet im Haus der Familie statt, wo die Diener schon alles für einen Empfang vorbereitet haben, es gibt kleine Häppchen und Getränke. Rudolph lässt die SC zum Empfang rufen, um ihnen die Familie zu zeigen und dem unbekanntem Drahtzieher des Anschlages zu demonstrieren, dass er für seine Sicherheit sorgt.

Seine Mutter **Elisabeth Blaudorn** hält sich schon im Haus auf, verlässt aber erst jetzt ihre Räume. Seitdem ihr Mann entmündigt ist steckt sie in einer Zwickmühle: Auf der einen Seite könnte sie sich scheiden lassen und ihren Liebhaber **Albert Gruppler** heiraten, auf der anderen würde beides ihrem Ruf erheblich schaden und außerdem ihre Pläne gefährden, gemeinsam mit ihm die Firma zu übernehmen. Daher hat sie eine Art „Trauerzeit“ eingelegt und "betet täglich zu Matrina" um die Heilung ihres "geliebten Gatten". Auf der Feier gibt sie sich entsprechend besorgt und verschlossen.

Der ältere Bruder **Karl Blaudorn** erscheint als erster der Gäste, nicht zuletzt um seinem Bruder seinen (ehrlichen) Glückwunsch für den überlebten Überfall zu überbringen. Fälschlich vermutet er seinen „Freund“ **Sebastian Seggel** hinter der Tat, der ihm erst kurz zuvor von seinen ruchlosen Plänen berichtet hatte. Er ist auffällig still und nervös.

Die **Vorsitzenden der Kaufmannsgilde** sind neben den Herren der 5 Handelshäuser (von denen nun einer fehlt...) 7 angesehene ältere Kaufleute, die ihre Geschäfte weitgehend ihren Erben überlassen haben und sich nun in Gilde und Stadtrat politisch betätigen - im Haus sind also gut ein Viertel der wichtigen Honoratioren der Stadt versammelt!

Im einzelnen sind dies die Kaufherren **Gruppler**, **Kalkrieder**, **Bosselmann** und **Schallenmaier**, dazu die 7 Ratsherren. Die Herren machen sich fröhlich über die Häppchen her und murmeln mit vollem Mund die obligaten Höflichkeitsfloskeln. Da sie von den Problemen der Firma profitieren können und nun über ihre Zukunft entscheiden, sind sie in bester Stimmung.

Die Anwälte der Kanzlei **Jost, Kahlmayer & Seggel** erscheinen, denn sie verwalten die 35% der Firma, die über sie an Kleineigner verkauft wurden. Das alle diese Anteile nun nur noch 2 Personen gehören, weiß lediglich der Juniorpartner **Sebastian Seggel**, der

von seinen alten renommierten Partnern immer noch wie ein Angestellter behandelt wird. Als er selbst über Strohmänner die Anteile der maroden Firma erwarb, merkte er, dass ein viel kapitalstärkerer Konkurrent bereits 24% besaß - **Albert Gruppler**... Die beiden alten Anwälte strahlen ein Bild der gediegenen Zufriedenheit aus, ihr junger Partner wirkt gehetzt und ziemlich überfordert.

Als letztes erscheint (mit über einer Stunde Verspätung - Adel verpflichtet) die Schwester **Felicitas Blaudorn** nebst ihrem Verlobten **Graf Tassilo von Hassel**. Dieser strahlt ein Bild aristokratischer Arroganz aus und stolziert in seinen (von Felicitas geschenkten) neuen Gewändern umher. Die immerhin zu den Patriziern einer freien Stadt gehörenden Kaufleute behandelt er herablassend, nur Charaktere mit „echtem altem Adel“ (Vorteil *Blaues Blut*) begrüßt er persönlich. Felicitas wiederum hängt sich so eng wie möglich an ihn und berichtet mit blasierendem Stolz von der aufregenden Treibjagd in den gräflichen Wäldern, der Modernisierung „ihres“ Schlosses und der ach so anstrengenden Reise mit den Tölpeln von Kutschern. Sollten andere ansehnliche Adelige anwesend sein, wirft sie aber auch denen schmachthafte Blicke zu, ebenso besonders schönen oder charismatischen männlichen SC. Ihr Verlobter bemerkt das nicht oder ignoriert es, sofern die Männer nicht offen darauf eingehen.

Vor der Sitzung können sich die SC noch ein wenig mit den Gästen unterhalten, aber nur SC mit ausreichendem Prestige (+2 oder mehr) werden beachtet - oder solche, die es vortäuschen können.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Gutes Verhalten auf der Party 5 MOT.

#### **Szene 2: Entschluss der Gilde**

Sind alle Gäste versammelt, beginnt der Vorsitzende der Kaufmannsgilde mit der Sitzung.

*„Meine Damen und Herren, kommen wir zur Sache. Dem Handelshaus Blaudorn geht es nicht gut, in der Vergangenheit wurden viele administrative Fehler begangen, und nun ist es an der Zeit, den besten Nachfolger zu bestimmen. Da der Gilde 25% der Anteile gehören und weitere 35% in Streubesitz sind, kann die Angelegenheit nicht innerhalb der Familie geregelt werden.*

*Wir haben uns eingehend mit den Problemen befasst, und sind zu folgendem Entschluss gekommen: Sofern sich nicht über 50% der Stimmen auf einen Kandidaten vereinen lassen, entscheidet sich die*

*Gilde für den Kandidaten, der sich am meisten um das Wohl der Firma und somit der Eigner verdient macht.*

*Die drängendsten Probleme sind derzeit folgende: **Erstens** muss dringend das **Hauptbuch** der Firma beschafft werden, das der so bedauerlich erkrankte Kaufherr in seinem Wahn verlegt hat. **Zweitens** sind die Probleme mit den offenkundig nicht zu fassenden **Weindieben** so schnell wie möglich zu beheben. **Drittens** muss umgehend der **Streik der Bergarbeiter** beendet werden. Wir treffen uns in 14 Tagen wieder, dann wird sich zeigen, wer für den Vorsitz des Handelshauses taugt.“*

Nach dieser Verkündung und einigen kleinen Diskussionen endet die Sitzung. Falls die SC durch Verhandlungen genug Stimmen für ihren Chef sammeln wollen: Vergesst es! Von den anderen Kandidaten ist übrigens keiner an echter Problemlösung interessiert: Alle 3 haben etwas mit den Problemen der Firma zu tun oder wollen die Angelegenheit auf die „altmodische“ Art regeln.

#### **Szene 3: Der Einbrecher**

Während der Sitzung knackt der Assassine **Auguste du Gourmont** im Auftrag von **Gruppler** gerade ein Fenster im Hinterhof und steigt in die Räume des Vaters **Johannes Blaudorn** ein. Mit seinen besonderen Talenten und wenig Feingefühl soll er das Hauptbuch oder zumindest einen Hinweis auf dessen Verbleib finden.

Sollte ein SC die Sitzung verlassen oder ein außergewöhnlich gutes Gehör haben, kann er durch eine Probe auf WN -8 Geräusche von oben vernehmen. Sofern er nicht besonders misstrauisch ist, wird er aber kaum sofort mit gezogener Waffe nach oben stürmen. Nach der Sitzung ist die Probe aber dadurch erleichtert, dass der Assassine das Versteck der Dokumente gefunden hat und es jetzt, da ihm die Zeit ausgeht, mit grober Gewalt knackt. In diesem Fall hören die SC nach einer vorgetäuschten Probe ein Krachen aus den verlassenen Räumen.

Sehen die SC nach, wird der Assassine sie auf der **Treppe** hören, sofern sie nicht seine kleinen Fallen bemerken: Er hat dicht über eine der Stufen eine dünne Seidenschnur gespannt (WN -3), die bei Berührung einen *Schwebestab* zerbricht. Alle SC auf der Treppe sind für eine Minute schwerelos und machen aus Panik genug Lärm. Der Assassine hört die Falle auf jeden Fall und flieht.

Erreichen die SC leise die Tür zu den Räumen des Vaters, hören sie dahinter leise Geräusche, da der

Assassine die Möbel durchsucht bzw. gerade die gefundenen Dokumente aus dem Geheimfach einsteckt. Wenn den SC eine Probe auf WN gelingt bemerken sie außerdem den kleinen Keil unter der Tür, der sie wirksam blockiert.

In den meisten Fällen werden sie den Assassinen nicht schnappen, der ein mit Steinstaub getarntes Seil zum gegenüber liegenden Dach als Fluchtweg benutzt. Falls die SC ihn irgendwie stellen können, wird er sich verbissen mit allem wehren, was er hat: Zwei Granaten, mehrere versteckte Dolche, ein kleines Röhrchen mit *Eschtolas Blume* in seinen lockigen Haaren (Atemgift), einen *Schwebestab*, einen *Talisman der Verteidigung* und ein *Höllensiegel* mit der Wahnidee eines wütenden Wespenschwarms.

Das Zimmer wurde sehr gründlich durchsucht. Die Matratzen sind zerschnitten, alle Bücher aus dem Regal gerissen, Möbel umgeworfen und sogar etliche Teile der teuren Vertäfelung von den Wänden gerissen. Das **Geheimfach** ist vermutlich leer, wenn die SC den Assassinen nicht sehr früh erwischt haben, aber es liegt noch ein winziger Splitter Siegelwachs darin, wie es für einfache Briefe oder Dokumente verwendet wird. Für das Hauptbuch ist es viel zu klein.

**Belohnung bei Erfolg:**

Einbrecher bemerkt 5 MOT.

Gute Verfolgungsjagd 10 MOT.

Spuren gefunden 5 MOT.

## Kapitel 4: Das Hauptbuch

### Schauplatz: Das Kloster der Matrina

Der erste logische Schritt auf der Suche nach dem Hauptbuch ist ein Besuch im Kloster der Matrina, wo der entmündigte Kaufherr in seiner Kammer sitzt und schmollt.

Das Kloster liegt ziemlich malerisch über dem Hang zur Unterstadt mit Blick auf die Garteninsel. Die Äbtissin, 2 Priesterinnen und 31 Nonnen kümmern sich hier um bis zu 320 Insassen, die in 4 Abteilungen untergebracht sind: Alte und Sieche liegen in einem Saal mit Blick auf den Altar, um hier auf ihr Ende zu warten. Arme Kranke werden in einem kleinen und immer total überfüllten Lazarett notdürftig gepflegt, allerdings ohne die Hilfe eines Arztes oder Chirurgen. Fast 140 Waisenkinder schließlich bilden den Hauptteil der Pfleglinge, die ganz kleinen werden zu je 3 oder 4 von einer Amme gehütet, die schulpflichtigen von strengen Lehrerinnen in gottgefälligem Tun unterwiesen und die älteren als Vorbereitung auf ihre baldige Entlassung mit 14 zu harter Arbeit in Spinnstube oder Weberei angehalten. Für eine Spende von 1 oder 2 Gulden kann man sich allerdings auch Waisen als Dienstboten oder Gehilfen mieten.

Die vierte Abteilung schließlich ist die kleinste. Ein Gemeinschaftsraum und 6 blendend weiß gekalkte Zellen werden von 26 Geisteskranken bewohnt, wobei derzeit 3 der Zellen für Geistesranke besserer Herkunft gemietet wurden und die armen Irren sich in den restlichen (größeren) zusammendrängen. 4 der Irren sind aus Sicherheitsgründen mit schweren Hals-, Hand- und Fußseisen an ihre Pritschen gekettet. In der Luft hängt ein Gestank nach Urin, Kot und Erbrochenem, einige der Insassen murmeln sinnloses Zeug vor sich hin, schreien hysterisch oder verrichten mit endloser Ausdauer sinnlose Tätigkeiten. Die 3 hier ständig eingeteilten Schwestern sind besonders groß und kräftig, alle haben mindestens STR 12 und *Waffenloser Kampf 14*.

Gegenüber des Gemeinschaftsraumes gibt es einen kleinen Behandlungsraum, in dem die üblichen Hilfsmittel der Seelenheilkunde untergebracht sind: Ein Regal mit einer Auswahl von Drogen und Medikamenten, ein Schrank mit Fesseln, Knebeln, Zwangsjacken, Augenbinden und dicken Fausthandschuhen, ein kleiner Klappaltar der Matrina sowie ein solider drehbarer Stuhl mit Lederfesseln, über dem ein Wasserbehälter mit Hahn angebracht ist. Schädelöffnungen können auf dem ebenfalls mit Riemen versehenen Tisch vorgenommen werden, es

gibt am tiefsten Punkt des Raumes einen Abfluss in die Kanalisation.

### Szene 1: Im Kloster

Wenn die SC diese Abteilung besuchen wollen, benötigen sie die Erlaubnis eines der Verwandten, ansonsten werden sie bestimmt abgewiesen. Haben sie die Erlaubnis, wird die Schwester Pförtnerin sie zunächst warten lassen, bis sie eine der Priesterinnen gefunden hat, die die SC begleiten werden.

Mit den Besuchern betritt die Priesterin den Gemeinschaftsraum, in dem die Insassen ihren verwirrten Aktivitäten nachgehen. An einem Tisch, der offenbar das „bessere Viertel“ der Klasmühle darstellt, sitzen drei Männer, die anders als die gewöhnlichen Insassen gute Straßenkleidung statt brauner Kittel und ordentliche Frisuren statt kahl geschorener Köpfe tragen. Auf dem Tisch steht ein Holzkrug mit „Heilwasser“ (ehemals heiliges Wasser, das aber den Großteil seiner Wirkung verloren hat) mit 3 Holzbechern. Die 3 „vornehmen Irren“ spielen Karten, als Einsatz dienen offenbar Knöpfe aus Holz, Horn und Messing.

Die 3 Irren sind der gesuchte **Karl Blaudorn**, ein nervös aussehender und akut paranoider und schizophrener Schlosser namens **Happel** sowie ein ausgeglichener lächelnder Rechtsanwalt namens **Lehman**, der seine Unterhose auf dem Kopf trägt. Happel wurde eingeliefert, nachdem auffiel, dass er an seiner Haustür 62 Schlösser angebracht hatte und über 2 Stunden nötig waren, um alle zu öffnen. Er ist permanent nervös und fürchtet vor allem andere Menschen, den Buchstaben G und die Farbe blau. Lehman war bis vor 2 Jahren Partner in der Kanzlei **Lehman, Jost & Kahlmayer**, bis sich sein unkonventioneller Umgang mit Unterwäsche nicht mehr verbergen ließ. Er ist ansonsten geistig völlig klar und sehr gerne bereit, den SC über seine Firma Auskunft zu geben oder ihnen als Advokat zu dienen (FW 17, er verlangt pro Tag 12 Messingknöpfe á 1 Taler und 1 Paar feine leinene Unterhosen).

Wenn die SC Karl Blaudorn ansprechen, wird er die SC zunächst ignorieren - immerhin sind sie im Auftrag seiner Familie hier. Happel wird sich aller Wahrscheinlichkeit nach unter dem Tisch verstecken und nur unter Schwierigkeiten sein Kartenspiel fortsetzen. Lehman stellt sich höflich vor, entschuldigt sich für das Verhalten seiner „Vereinsbrüder“ und überreicht den SC seine Karte:

### Handout 7

**Dr. Jur. Ottokar Lehman**  
**Advokat & eingetragener Notar**  
**Kanzlei Lehman, Jost & Kahlmayer**

Wenn die SC hartnäckig bleiben und durch einige geschickte Worte oder Proben auf geeignete Fertigkeiten (*Einschmeicheln*) den entmündigten Kaufherren milde stimmen, wird dieser zumindest mit ihnen reden - und, da er fast pleite ist, für jede Frage einen Knopf vom Gewand des redenden SC abreißen und im Spiel einsetzen (Holz = 1, Horn = 3 und Metall = 12). Er wird auf keinen Fall das Versteck des Hauptbuches preisgeben, aber er kann u.a. folgende Infos geben:

- Er hat ein geheimes Versteck für seine Fluggeräte in der Stadt. (24 Knöpfe)
- Das Versteck des Hauptbuches ist „viel zu hoch für die SC“. (6 Knöpfe)
- Der letzte Absturz beruhte nur auf einem Navigationsfehler. Hätte der verdammte Zwerg die Lampe rechtzeitig geliefert, wäre nichts passiert. Und so was schimpft sich „zuverlässigste Rasse des Erdkreises“. Hah! (1 Knopf)
- Eines Tages wird die Menschheit nicht mehr auf eingeschränkte Flugzauber und böartige fliegende Reittiere angewiesen sein, dann werden wir alle in großen Vögeln und Insekten aus Metall fliegen! (Kostenlos...)
- Ja, ich habe natürlich Zauber und auch fliegende Kreaturen ausprobiert. Taugt alles nichts! (1 Knopf)
- Warum ich die Firma vernachlässigt habe? Wer kümmert sich schon um Wein und Kupfer, wenn er fliegende Maschinen verkaufen kann!? Da steckt viel mehr Geld hinter! (5 Knöpfe)
- Verdammte Familie, gierige Hyänen allesamt, Erbschleicher dreckige, und dabei bin ich noch nicht mal tot! Aber sich gegenseitig Schläger auf den Hals hetzen? Dazu sind die kleinen Aasgeier viel zu „anständig“. Bezahlen die euch wenigstens gut? (5 Knöpfe)

Gegen Ende des Besuches wird die Priesterin die SC noch dezent auf den Opferstock am Eingang hinweisen und darauf, dass gute Taten im Diesseits Strafen im Jenseits erleichtern.

#### Belohnung bei Erfolg:

Die Hinweise erhalten 10 MOT.

Nett geblieben 5 MOT.

**Szene 2: Spurensuche in der Stadt**

Sofern die SC dem Assassinen die Dokumente entreißen konnten, ist die Suche nicht allzu schwer: Die **Lieferliste** mit Teilen aller Art führt zu einem Hinterhof am Rande der Oberstadt. Auch eine Nachfrage im **Lampenladen** ergibt, dass die spezielle Laterne in diesen Hof geliefert werden solle, wie schon mehrere kleinere Lampen sowie einige Linsen zuvor. Der letzte Weg wäre ein Gang ins Rathaus, wo im Grundbuchamt mit etwas „bürokratischem Beschleuniger“ (ab 5 Taler) ein Mietvertrag über einen alten **Stadtpeicher** auffällt, geschlossen vor 17 Monaten, auf ein Jahr bezahlt und vor 5 Monaten erneut um 12 Monate verlängert. Suchen die SC einfach nur nach einem sehr hohen Bauplatz oder Leuten, die Karl gesehen haben, sind sie wohl etliche Tage unterwegs, bevor sie einen zufälligen Zeugen finden, der ihn im Dachfenster des alten Mauerspeichers gesehen hat (Pro Tag und Person eine Probe auf CHR -10).

**Belohnung bei Erfolg:**

Das Versteck gefunden 10 MOT.

**Szene 3: Das Versteck**

Einst stand der alte Speicher an der Mauer um die Oberstadt, von der aber nur noch einige Mauerreste, umfunktionierte Türme und eben dieses Lagerhaus übrig sind. Heute sind in den beiden hohen unteren Etagen (je 3.5m Deckenhöhe, nachträgliche dünne Trennwände) verschiedene Werkstätten untergebracht (3 Tischler und ein Böttcher), in denen niemand wohnt, die tagsüber aber den Arbeitslärm überdecken. Der neue Mieter ist den Handwerkern nie aufgefallen, da er immer mit seinem *Fliegenden Teppich* aus dem Arbeitszimmer nachts in sein Versteck geflogen ist.

Haben die SC die Zahlreichen **Fallen am Boden** des Speichers überlebt (die für einen Flieger keine Gefahr bedeuten), können sie die Werkstatt durchsuchen. Bei jeder Berührung eines Bodenbrettes löst dieses eine Falle aus (Armbrustbolzen, Schnappfalle oder Falltür) Neben einem Bücherregal voller physikalischer und zoologischer Abhandlungen (je 10 Lehrbücher für Naturkunde und Tierkunde), Zetteln und Notizen finden sie vor allem ausgestopfte Vögel und andere Flugtiere, das Skelett einer Windechse (Wert 50 Gulden), etliche kleine Modelle und einen Bauplatz mit Startrampe für ein Fluggerät. Raketen mit Feuerpulver haben den Start ermöglicht, der Armbrustmotor für die flatternden Flügel war dann aber nicht ausreichend. Immerhin ist das

„Flügelboot“ über einen Kilometer um die Oberstadt geflogen.

In einer Schublade des Schreibtisches liegt dann unter anderen Aufzeichnungen das gesuchte **Hauptbuch**. Falls die SC noch andere Sachen aus der Werkstatt mitnehmen und verkaufen wollen, bekommen sie bis zu 150 Gulden dafür - bestehlen aber eine der mächtigsten Familien der Stadt...

**Belohnung bei Erfolg:**

Hauptbuch gefunden 10 MOT.

Fallen vermieden 5 MOT.

Nichts geklaut oder zerstört 5 MOT.

## Kapitel 5: Weindiebe

### Szene 1: Ermittlungen vor Ort

Im Lagerhaus der Familie Blaudorn hat der Verwalter *Scheller* das Sagen. Er wird von den Schreibern *Doden* und *Breithoff*, 4 fest angestellten Vorarbeitern und je nach Bedarf bis zu 20 Tagelöhnern unterstützt, um die täglichen Lieferungen abzufertigen. In der Regel werden 5 bis 10 Flussboote mit je 10 bis 30t abgefertigt, mitunter aber auch bis zu 20 an einem Tag.

Wenn die SC ihn befragen, gibt Scheller zähneknirschend aber bereitwillig Auskunft: Obwohl er schon einen zusätzlichen Wächter angestellt hat (einen verkrüppelten aber bewährten Mann aus dem Veteranenheim namens *Grasner*), den ganzen Tag lang die Leute beaufsichtigt, und nachts alles gut verschlossen ist, wird immer wieder ein Teil der Weinfässer von Unbekannten angezapft und mit Wasser wieder aufgefüllt.

Im Lagerhaus (ein solider Steinbau mit 4 Etagen und Keller, kleinen vergitterten Fenstern und einer großen soliden Vordertür für jede Etage, durch die mit einer Winde Waren gehieft werden können, guten Schlössern und einer winzigen Schreibstube im Erdgeschoss) können die SC zwar mehrere der verpanschten Weinfässer finden, aber keine offensichtlichen Spuren von Einbrechern oder Magie. Lediglich wenn sie sich volle 40 Arbeitsstunden Zeit nehmen und jedes einzelne Weinfass genau untersuchen, können sie die Geheimluke in einem Weinfass im Keller finden. So eine aufwändige Suche sollte der SL aber nicht einfach so aus einer Laune heraus erlauben - stattdessen sollte er die ganze Sache durch etliche Proben und Beschreibungen von Fässern und Warenstapeln in die Länge ziehen. Nebenbei wird auch Rudolph Blaudorn an der Wirksamkeit dieser Maßnahme zweifeln.

#### Belohnung bei Erfolg:

Gut ermittelt 10 MOT.

### Szene 2: Dem Wein auf der Spur

Die beste Chance haben die SC, wenn sie sich nach Ende der Arbeiten in das Lager einschleichen und dort auf die Diebe lauern. Mit einer Probe auf WN gegen Heimlichkeit 14 können sie dann die Arbeiten in Keller oder Erdgeschoss hören, wo der Dieb sich an seine Arbeit macht: Er füllt Wein aus einem der Fässer in zusammen 20 bauchige, stabile und mit Stroh umflochtene Tonflaschen, die er dann durch den Kanal zu seinen Freunden schwimmen lässt. Diese

sammeln sie mit einem Netz und Keschern aus dem Wasser und verkaufen die meisten dann an den Wirt der „Gekreuzten Säbel“.

Der kleine wieselartige Dieb *Snorri* ist sehr vorsichtig und geschickt in seinem Beruf. Bevor er die Luke öffnet oder das Fass verlässt, verbringt er mehrere Minuten mit Lauschen, dann sieht er sich vorsichtig in Keller und Erdgeschoss um, bevor er die 20 x 4 Liter Wein abzapft und anschließend das Fass mit Wasser auffüllt. Sobald er etwas von möglichen Wächtern bemerkt, flieht er sofort: Er schätzt diese Arbeit des sicheren Gewinnes wegen, ist aber nicht bereit, für wenige Gulden am Tag den Kerker oder gar sein Leben zu riskieren.

Haben die SC den geheimen Zugang entdeckt, bleiben ihnen mehrere Optionen:

- Sie können einfach den Zugang verschließen und ihren Chef über den Fund aufklären. Das würde schon reichen, um die Aufgabe zu lösen, aber bringt sonst nichts weiter.
- Sie könnten dem Dieb eine Falle stellen und ihn ergreifen, in diesem Fall wird er so lange schweigen oder lügen, bis er keine Chance mehr hat und seine Komplizen sein Ausbleiben bemerkt haben.
- Sie können Nachforschungen über das Lagerhaus und seinen Untergrund durchführen, indem sie beim Grundbuchamt nachfragen. Dort findet der Schreiber die Akten erstaunlich schnell - sie liegen nämlich noch auf seinem Tisch, da sie erst vor einigen Monaten von einem Bürger eingesehen wurden. Von Wem? Ah, ja, ich erinnere nicht... vom ehrbaren Kaufherrn *Gruppler*.
- Oder sie können sich dem dunklen, schnell fließenden Wasser anvertrauen und so bis in das Netz der Komplizen gelangen. Diese warten im dunklen, mit Gerümpel und schleimigem Müll vollgestopften Hinterhof der „Säbel“ auf das, was sich im Kanal unter ihnen so ansammelt. Die beiden Diebe sind noch feiger als ihr Kumpan und ergreifen sofort die Flucht, wenn sie gestört werden. Können die SC doch einen fassen, behaupten sie, der Wirt habe ihnen den Tipp gegeben.

#### Belohnung bei Erfolg:

Die Weindiebe geschnappt 10 MOT.

Hinweise auf Gruppler erhalten 5 MOT.

**Szene 3: Die „Gekreuzten Säbel“**

Die vermutlich übelste Kaschemme der Stadt ist ein Treffpunkt für lichtscheues Gesindel aller Art (im übertragenen Sinne, Vampire sind hier ebenso selten anzutreffen wie Finsterelfen - beide bevorzugen ein anderes Ambiente...) und der Wirt nebenbei eine Art krimineller Makler. Er vermittelt Gauner, die einen Job, Helfer, Waffen, Gift, Hehler oder gute Hinweise suchen, an die richtigen Leute und verlangt dafür eine Gebühr von 10% oder bis zu 100 Gulden je nach Wunsch.

Wenn die SC ihn direkt konfrontieren, wird ihnen das vor allem Ärger einbringen. Der Wirt hat 8 kräftige Schankknechte, die alle im Nebenberuf zähe Kämpfer sind, sowie gute Kontakte zur Unterwelt und genug Erfahrung haben, um sich nicht erwischen zu lassen. Er wird bereitwillig sagen, dass er den Wein von „einigen fahrenden Händlern“ erworben hat und nichts von seiner Herkunft weiß. Im übrigen war er nicht einmal in der Nähe des Tatortes und hat für alles Zeugen. Von Dieben oder Hehlern weiß er nichts, aber wenn die SC beweisen können, dass seine unbekannt verzogenen Lieferanten Diebe sind, wird er den Wein (derzeit noch 14 Flaschen) an seinen Besitzer zurückgeben.

Sollten die SC ihn mit Folter, Erpressung oder Magie (kurz: illegalen Mitteln) zum Reden zwingen, berichtet er, dass er einige Wochen zuvor von **Gruppler** von diesem Tunnel erfahren hatte, als der sich icognito einen Hundekampf angesehen hat. Er hat es ebenso beiläufig wie laut einem Barmädchen erzählt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Hinweis auf Gruppler verifiziert 10 MOT.

**Kapitel 6: Der Streik****Szene 1: Reise auf dem Gomd**

Das Bergwerk liegt 2 Tagesreisen den Gomd aufwärts. Ob die SC eines der vielen Boote nehmen oder die Uferstraße, bleibt ihnen überlassen, jedenfalls geht es am ersten Tag gut voran. Abends kehren sie in einem kleinen Städtchen namens *Schwallenbach* in das Gasthaus ein.

Am nächsten Tag wird das Wetter schlechter, es ist kühl und regnerisch. Im Regen nähert sich den SC eine Gruppe von SC x 2 in dunkle Regenmäntel gehüllte Gestalten zu Fuß / auf einem Boot. Wenn den SC eine Probe auf WN gelingt, bemerken sie die unter den Mänteln versteckten Klingen der Mordgesellen, die von **Seggel** angeheuert wurden, um die lästigen und potentiell gefährlichen SC zu beseitigen. Alle sind Mitglieder einer Räuberbande, die in der Umgebung von Nevongard schon länger aktiv ist, aber das Stadtgebiet selbst nie betreten hat.

Die Räuber werden die SC in ihre Nähe locken und dann mit allem angreifen, was sie haben. 4 von ihnen schießen mit ihren leichten Armbrüsten, der Anführer gibt Befehle und setzt Haftfeuer ein, und alle anderen greifen von allen Seiten an. Sollten mehr als die Hälfte der Räuber ausfallen und die SC dann immer noch kampfstark wirken, ziehen sich die Räuber zurück. Lediglich der Anführer kennt den Auftraggeber Seggel.

**Straßenräuber (Grad 1)**

**STR:** 12 **GES:** 10 **INT:** 9 **CHR:** 9

**WK:** 9 **WN:** 9 **VT:** 10 **LP/AP:** 13

**Angriffe:**

Armbrust 12 (1W6+2) oder

Kurzschwert 13 (1W6+2)

**Abwehr** 6 (12 PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** keine.

**Beschreibung:** Alle Räuber der Bande zeichnen sich durch eine Brandnarbe an der rechten Hand aus, die sie bei ihrem Aufnahme ritual erhielten. Sie tragen recht gute Kleidung und gehören offenbar zu den erfolgreichereren Räubern der Gegend.

**Rolle:** Die einfachen Räuber schätzen ihren harten und zeitweise etwas irren Boss, da er besonders gute Hinweise auf fette Beute hat. Sie sind zähe Kämpfer, aber in erster Linie an der guten Bezahlung für ihr blutiges Handwerk interessiert.

**Ausrüstung:** Kettenhemd, Dolch, Kurzschwert, je 2W6 G und 2 bis 3 billige Schmuckstücke. 4 haben je eine leichte Armbrust und 12 Bolzen.

**Zlokitt „Feuerteufel“ (Grad 2)**

**STR:** 12 **GES:** 10 **INT:** 11 **CHR:** 10  
**WK:** 13 **WN:** 11 **VT:** 11 **LP:** 17 **AP:** 17

**Angriffe:**

Haftfeuergranaten 15 (1W6 pro KR)  
 Kurzschwert 15 (1W6+3)

**Abwehr 7 (16 PW 4)****Wichtige Fähigkeiten:**

*Nahkampf* (Schaden +1)  
*Abhärtung* (Wundschwelle 6)  
*Miese Tricks* (1 x Abwehr verhindern, Angriff +3)

**Beschreibung:** Der Anführer der Räuber ist eher klein und hat hellblondes Haar, eine Reihe von Brandnarben verunzieren seinen Körper und sind am Hals und der linken Hand zu erkennen.

**Rolle:** Der Anführer der Räuber wurde vor gut 2 Jahren vom jungen ehrgeizigen Anwalt Seggel verteidigt, der ihm durch Einschüchtern von Zeugen zur Freiheit verhalf. Seitdem arbeiten beide gut zusammen, um die lohnenden Ziele der Umgebung auszuplündern, vor allem die Häuser von wohlhabenden Leuten, die Geld über die Kanzlei angelegt haben oder Güter in der Stadt verwalten lassen, sind ihr Ziel. Zlokitt zündet jedes Haus nach dem Überfall an, wodurch viele seiner Verbrechen unentdeckt blieben. Seit er von einem seiner Opfer (wohlgerneht eines Diebstahles) in einen brennenden Stall gesperrt wurde und fast verbrannte, hat er als Rache Haftfeuer zu seiner Lieblingswaffe auserkoren.

**Ausrüstung:** Kettenjacke, gutes Kurzschwert, 5 Granaten Haftfeuer, Lampe, silberne Taschenuhr (10 G) und ein Paar schwarze Echsenlederhandschuhe mit goldenen Stickereien (12 Gulden).

Gegen Nachmittag kommt die Gruppe dann müde und zerschlagen am befestigten aber menschenleeren Hafen des Bergwerkes an, die Schornsteine rauchen nicht, die Öfen sind kalt und das große Wasserrad dreht sich ohne Aufsicht.

**Belohnung bei Erfolg:**

Den Kampf überlebt 10 MOT.  
 Anführer gefasst 10 MOT.

**Szene 2: Der Streikposten**

Von den rund 120 Arbeitern, die eigentlich um diese Zeit in den Stollen arbeiten sollten, sind gut ein Drittel vor dem Tor versammelt. Sie tragen die weißen Kapuzenmäntel der Bergleute, dazu haben sie ihre Hacken und Hämmer bei sich. Vor das Tor zum

Hauptschacht sind Bretter genagelt, auch die beiden Hochöfen sind erkaltet und außer Betrieb. Lediglich das „Kunsthaus“ mit dem großen Wasserrad, das von einem Bach aus den nahen Bergen angetrieben wird, ist noch in Betrieb, um die Stollen trocken zu halten. Von den schweren Erzschlämmern ist allerdings ebenso wenig zu hören wie von den riesigen Blasebälgen für die Erzschnmelzen.

Wenn die SC sich nähern, kommt sofort Bewegung in die zuvor noch ruhigen Arbeiter. Sie heben ihre Werkzeuge und sperren den Zugang, ein Bursche wird sofort in das nahe Dorf geschickt, um die anderen Arbeiter zu alarmieren. Die Aktivität ruft aber auch den **zwergischen Bergmeister** auf den Plan, der mit seinen 3 Schreibern und 4 Grubenmeistern herbei kommt. Proletarische Parolen skandierend bilden die Arbeiter eine Sperre vor den angeblichen „Streikbrechern“ und beschimpfen sie als „Schergen des Großkapitals“. Der Bergmeister versucht sie zu beruhigen und kämpft sich durch die bedrohlich näher rückende Menge zu den SC vor, die schnell umringt sind.

Eine erfolgreiche Probe auf *Einschmeicheln* oder *Verhandeln* (begrenzt durch *Redekunst*) kann die Arbeiter beruhigen, ansonsten bleibt nur eine Flucht mit vielen Knuffen und Schubsen (1W6 AP) aber ohne ernsthaften Angriff. Im Kontor bietet der Bergmeister den SC erst einmal ein Starkbier an, gönnt sich selbst einen Krug und erklärt ihnen dann die Lage.

„Seit einigen Wochen ereignen sich immer wieder seltsame Vorfälle. Es gab schon 2 Einstürze und 4 oder 5 Wassereinbrüche, keiner davon sehr groß, aber es wurden mehrere Arbeiter verletzt. Die Leute sagen, der Berg will uns für die Ausbeutung strafen oder so, aber eigentlich ist diese Mine sehr sicher und frei von Wasseradern oder instabilen Schichten. Wir sind bislang immer gut ohne fremde Hilfe ausgekommen, aber vielleicht ist sie jetzt notwendig. Könnt ihr euch darum kümmern?“

Sofern die SC wenigstens einen erfahrenen Bergmann oder Magier dabei haben, kann der Bergmeister durch Zahlung eines Wochenlohnes die Arbeiter wieder in die Stollen locken, ansonsten beginnen sie erst wieder mit der Arbeit, wenn die SC Beweise dafür haben, dass die Gefahr beseitigt ist.

**Belohnung bei Erfolg:**

Streit vermieden 5 MOT.  
 Infos erhalten 5 MOT.

**Szene 3: Im Bergwerk**

Beginnen die Arbeiten, bevor die Ursache für die Unfälle gefunden und beseitigt ist, kommt es am 2. Tag zu einem erneuten plötzlichen Wassereinbruch, nachdem die Wasserkunst (das Pumpsystem) einige Stunden lang weniger Wasser als sonst gefördert hatte.

Suchen die SC erst einmal nach dem Problem, werden sie selbst von dem Wassergeist angegriffen: Nachdem er schon einen halben Tag lang Wasser in den feinen Rissen im Fels zurückgehalten hat, lässt er es plötzlich los. Zunächst (Runde 1) bemerken sie nur ein Tröpfeln an den Wänden, das (Runde 2) stärker wird, dann (Runde 3) zu kleinen Sturzbächen anschwillt, bevor (Runde 4) eine mittlere Flutwelle in den Stollen schwappt und die SC wegspült. Laufen sie gleich in der ersten Runde los, bekommen sie nur nasse Füße, in der 2. Runde reicht eine Probe auf *Schwimmen* um kein Wasser zu schlucken. Flüchten sie erst in der dritten Runde, müssen ihnen 2 Proben gelingen um den Felsspitzen auszuweichen (sonst 1W6 LP) und aufzutauchen. Reagieren sie gar nicht, werden sie von der Flutwelle an die Wände geschmettert (2W6 LP Schaden) und fortgespült (Probe um 1W6 Schaden zu vermeiden), bevor sie (Probe) wieder nach Luft schnappen können.

Magier können durch eine Probe auf WN die Aura eines Geistes spüren, der sich in den Felsen versteckt hält. Können sie sich mindestens 3 Runden in seiner Nähe konzentrieren (also dann, wenn Wasser aus den Wänden strömt...) erkennen sie, dass es offenbar ein Wassergeist ist. So lange er in den Wänden bleibt, ist er schwer anzugreifen (Blitz, starkes Feuer...). Ein Hexer oder Mondpriester kann versuchen, den Geist durch das entsprechende Beschwörungsritual und eine Konfliktprobe (-12, +1 pro zusätzlichem AP) zu bannen. Schließlich kann man ihn noch durch andere Geister in der Wand angreifen lassen.

Misslingen die oben genannten Versuche oder fehlen den SC die Möglichkeiten dazu, müssen sie die **geheime Kammer** finden und den **Geisteraltar** zerschlagen. Dabei wird der Geist gegen seinen Willen aber gemäß seiner Befehle einen Angriff nach dem anderen starten. Ist der Altar zerschlagen, dankt er den SC und fließt davon. Der Geist wurde im Auftrag von **Seggel** von einem Hexer beschworen und in den Altar gebannt, den Seggel dann in das Bergwerk schleuste und mit Blutopfern versorgte. Einige leere Phiolen für Elixiere der Heilung zeigen, das er sich dafür mehrfach heilen musste. Der Hexer ist über den Altar zu finden, aber weit weg (400 km) und unschuldig, er hat lediglich den Altar geliefert, die

Befehle musste der neue Besitzer in Drakonisch auf einen Zettel schreiben, der am Altar haftet:

**Handout 8**

Warte zwölf Tage und beginne dann, Wasser zu sammeln und mit Flutwellen die Arbeiter anzugreifen. Fahre fort, bis ich die Befehle entferne oder der letzte Dienst erfüllt ist. Greife jede Person an, die die Kammer betritt, ohne als Zeichen eine Flasche Salzwasser zu tragen.

**Belohnung bei Erfolg:**

Wasserproblem gelöst 20 MOT.

**Szene 4: Ermittlungen**

Vor oder nach der Beseitigung des Geistes können die SC Arbeiter, Bergmeister oder Schreiber befragen.

Die **Arbeiter** berichten vor allem von den Unfällen (mehrere farbenfrohe Berichte, Vorzeigen der Verletzungen) und stellen wilde Mutmaßungen über die Ursachen an (Wut der Drachennutter, mangelnde Opfer an Geolora, Geiz der Betreiber in Bezug auf Magier...). Einige erinnern sich an den Besuch eines „feinen Herren“ aus der Stadt vor einigen Wochen.

Der **Grubenmeister** berichten mit weniger Eifer und mehr Sachlichkeit vom Stocken des Wasserflusses und den plötzlichen Ausbrüchen immer in der Nähe der Arbeiter. Vor gut 4 Wochen war der Anwalt **Seggel** da, um für seine Kanzleikunden den Wert der Mine neu zu taxieren und die Bücher zu prüfen. Er hat hier übernachtet und war am nächsten Morgen recht blass, da er bis spät in die Nacht über den Büchern und Unterlagen hockte.

Die **Schreiber** wissen, dass die Prüfung der Bücher recht oberflächlich erfolgte, dafür besichtigte der Anwalt zweimal die Stollen und ließ sich auch alle Pläne zeigen. Solche Prüfungen vor Ort sind selten, vor allem wenn kein Verkauf o.ä. ansteht. Außerdem hat er sich über die zu großen Bestände an **Feuerpulver** für Sprengungen aufgeregt und angeordnet, dass 6 der 9 ½ Fässer in ein Lagerhaus in Nevongard verlegt werden. Es ist übrigens keines der Firma, sondern ein Mietlager, das von kleinen Händlern und Privatleuten stückchenweise gemietet wird. Sollten die SC es sich ansehen, ist das Pulver nicht mehr da und der Mieter „*Norbert Nemo*“ nicht aufzufinden.

**Belohnung bei Erfolg:**

Hinweise auf Seggel gefunden 10 MOT.

## Kapitel 7: Schwester

### Szene 1: Der feine Salon

Wenn ein SC ausreichenden Eindruck macht oder von Adel ist, kann er eine Einladung in den Salon der angehenden Gräfin erhalten. Obwohl sie als Patrizierin noch nicht einmal zum echten „alten Adel“ gehört, sondern von Kaufleuten abstammt, hat sie es geschafft, einen verarmten Grafen zur Ehe zu überreden - mit einer stolzen Mitgift! Seit dem hat sie ihre schon vorher auffälligen Allüren noch mehr verstärkt und führt einen feinen Salon wie eine Dame aus Bourbon - nicht wie eine einfache Landgräfin oder gar Kaufmannstochter. Besuche werden nur vormittags akzeptiert, der Nachmittag gehört den anderen „Gesellschaftlichen Verpflichtungen“, die ihr neuer Titel mit sich bringt.

Kann ein SC Zugang erlangen, indem er ihr Interesse erweckte, wird er von ihr nach bourbonischer Art vormittags empfangen - im Bett liegend, ihre teure, aus den fernen Kolonien importierte Schokolade schlürfend und den Dienern Anweisungen erteilend. Auch andere Gäste haben sich eingefunden: Schneider mit neuen Gewändern oder Stoffen, ein Parfumeur, ein junger Dichter aus Bourbon, der ihr eine Ode schreiben will sowie andere Verehrer oder Schmarotzer.

Kommt der SC an die Reihe, wird die „Dame“ in aufgesetzter Schamhaftigkeit ihr allzu offenes Dekolleté (minimal) bedecken, an ihrer Schokolade schlürfen und den Gast mit allerlei Klatsch und modischen Themen aufhalten. Die beste Möglichkeit bei ihr voranzukommen ist ein beständiger Strom von Komplimenten sowie die Fertigkeit *Einschmeicheln*. Allerdings weiß sie fast gar nichts von den anstehenden Angelegenheiten, sondern hat alles in die Hand ihres Verlobten gelegt.

#### Belohnung bei Erfolg:

Zugang erhalten 5 MOT.

### Szene 2: Ermittlungen

Fragen bei der Dienerschaft oder den anderen Gästen ergeben bald ein klares aber wenig schmeichelhaftes Bild: Die baldige Gräfin ist eigentlich nur an der Erhöhung ihres Prestiges interessiert und hat offenbar das Ziel, mit ihrem zukünftigen Mann an den Hof von Bourbon (oder einen anderen Königshof) zu gelangen.

Ihr Verlobter hingegen ist ein berüchtigter Raufbold und Pferdenarr, der eigentlich nur mit 2 Dingen beschäftigt ist: Mit seinen vielen edlen

Pferden auf die Jagd zu reiten sowie den nächsten Fürsten oder die nächste Stadt zu einer Fehde herauszufordern. Derzeit ist er in Geldnöten, da er eine unzureichend begründete Fehde gegen eine kleine Stadt begonnen und dort Vieh gestohlen, einige Dörfer angezündet und zwei Handelszüge überfallen hat. Durch gute Advokaten hat der Rat dieser Stadt es aber geschafft, ihn vor dem Reichsgericht auf Zahlung von Schadenersatz verurteilen zu lassen. Daher musste er notgedrungen die Verlobung mit *Felicitas* annehmen, da er nur von ihr eine gute Mitgift erwarten konnte - kein anderer Fürst würde ihm noch seine Tochter anvertrauen.

Nebenbei ist der Graf wirklich pleite, er hat gut die Hälfte seiner Einkünfte schon verpfändet und musste die meisten seiner Ritter auf Jahre vom Kriegsdienst befreien, da er ihnen keinen Sold für die vielen langen Fehden zahlen konnte. Die Mitgift seiner Frau reicht für die größten Schulden und einige nötige Ausgaben, aber nicht für die nächsten Fehden...

Derzeit hält sich der Graf nicht bei seiner Verlobten auf, sondern im Hotel *Kaiserhof* am Gildenmarkt, dessen horrendere Rechnung von seiner Verlobten beglichen wird. Er hat sich allerdings nicht nur nachts in den Kneipen der Stadt herumgetrieben, er ist sogar in den *Gekreuzten Säbeln* in eine Schlägerei verwickelt worden. Sein Gegner war ein linkes kleines Wiesel namens *Olli der Schnelle*, ein Mächtiger von Bandenchef, der schon mehrfach als großer Gangster auftrat. Er ist erst vor einigen Tagen von einer längeren Reise im Westen zurück gekehrt.

Sollten die SC Olli finden (er hält sich im Bordell *Lustgrotte* im Nachtmarkt auf), können sie ihn mit wenig Aufwand zum Reden bringen. Anders als noch wenige Minuten zuvor bei den „Damen“ stellt er sich nicht als harten Gangster, sondern einfachen kleinen Geschäftemacher dar.

#### Belohnung bei Erfolg:

Infos über den Grafen gesammelt 5 MOT.

Hinweis auf Olli erhalten 5 MOT.

### Szene 3: Der edle Graf

Graf *Tassilo von Hassel* könnte ein großer Held oder zumindest geachteter Krieger sein, wenn er nicht einen unseligen Hang dazu hätte, sich ausgerechnet mit seinen Nachbarn oder Geschäftspartnern anzulegen. Immerhin hat er durch die vielen juristischen Niederlagen inzwischen gelernt, sich mehr um juristische Details zu kümmern. Eines dieser Details ist, dass der Geschäftsführer eines Handelshauses nicht nur die doppelte Gewinnausschüttungen eines

stillen Anteiligners hat, sondern auch die meisten Angelegenheiten alleine oder doch zumindest vorläufig regeln kann - zum Beispiel den Firmenbesitz verschern und ihm geben.

Als einfach denkender Mann hat er sich daher einfach in den *Säbeln* einen Mittelsmann gesucht, über den er die potentiellen Mitbewerber durch Schläger einschüchtern wollte. Der erste Anschlag klappte auch, aber dann geriet er mit seinem Mittelsman in Streit und (wie so oft) in einen Kampf, den er zwar gewann, aber der ihm nichts brachte sondern nur seine Kontakte zur nevangarder Unterwelt kostete. Er wollte eigentlich auch seinen anderen Schwager und seine Schwiegermutter einschüchtern lassen, aber da beide selber mit der (doch recht eng vernetzten) Unterwelt in Verbindung stehen, konnte Olli dafür keine Schläger finden.

Wenn die SC ihn offen mit den Vorwürfen konfrontieren, wird er sie entweder mit seinen Waffenknechten angreifen (in der Stadt greifen sie aber lieber zu Fäusten und Knüppeln, außer die SC benötigen mal wieder einen blutigen Kampf) oder einen adeligen bzw. hochrangigen SC zum Duell zweiten Grades fordern. So ein Duell geht bis zur Aufgabe oder Ohnmacht, im Gegensatz zu einem ersten Grades (bis zum ersten Blut) oder dritten Grades (bis zum Tod). Der Geforderte darf die Waffen bestimmen, der Graf den Ort und der Geforderte die Zeit (binnen 6 Tagen). Bei dem Duell ist der Graf hart aber fair. Wenn einem anderen SC eine Probe auf *Verhandeln* gelingt (oder der Spieler die richtigen Worte findet), lässt er sich zu einem Duell ersten Grades herunter handeln. Sollte der geforderte SC ablehnen oder nicht erscheinen, kann der Graf seine Ehre wieder glänzen sehen, der SC verliert aber auf 6 Monate 3 Punkte Prestige. Ein gewonnenes Duell bringt ebenso lange +1, eine Niederlage -0.

Sie können auch eine Erpressung versuchen (der Graf meidet juristische Konflikte) oder ihn einfach anzeigen (der Rat einigt sich dann mit ihm darauf, das er die Stadt 3 Jahre meiden wird). Keinesfalls wird er aber eine öffentliche Demütigung dulden! Wie auch immer sie ihn enttarnen, seine Verlobte wird wohl oder übel ihre Stimme Rudolph geben.

**Belohnung bei Erfolg:**

Duell vermieden 5 MOT.

Und das auch noch halbwegs elegant 10 MOT.

## Kapitel 8: Mutter

### Szene 1: Das heimliche Treffen

Sollten die SC die Mutter oder Gruppler heimlich überwachen, werden sie irgendwann in den Tempel der Monde gehen - obwohl die Familie Blaudorn traditionell zur Sonnenkirche gehört und Gruppler nicht eben als fromm gilt. In dem mit Säulen, Emporen, Bänken, Kunstwerken und Nebenaltären verbauten Tempel, in dem immer Betrieb ist (1 bis 2 Priester, 1W6 Tempeldiener und 4W6 Anhänger), finden sie leicht einen unbeobachteten Moment, um durch eine kleine Seitentür in den Garten des Domfriedens zu gelangen. Dort haben sie hinter einem blühenden Rosenbusch seit über 3 Jahren ihr kleines „Liebesnest“, und ein Tempeldiener passt wie immer gegen ein Trinkgeld auf, dass niemand sie stört. Dieser Ort ist beliebt für kleine geheime Treffen, denn die Mondkirche sieht lediglich echten Ehebruch als Sünde an (und der Gärtner hat immer einen Eimer Wasser bereitstehen, um die Heiligkeit des Ortes zu schützen), während die strengeren Sonnengötter nicht in das Heiligtum der Mondkirche sehen können. Dieser Zustand wird gerne von den Sonnenpriestern angeprangert, und jeder Anhänger der Sonnenkirche unter den SC hat schon davon gehört.

Wenn die SC sie direkt ertappen und mit ihrer Unmoral konfrontieren, gibt sich die Mutter geknickt und geht sofort in den Tempel um zu beichten. Gruppler hingegen wird den SC für den Fall einer Enthüllung mit harten Konsequenzen drohen. Sollten die SC dennoch für Klatsch in der Stadt oder gar eine offizielle Anzeige sorgen, wird er seinen gesamten Einfluss nutzen und die SC wegen jeder Kleinigkeit verfolgen lassen, sie durch Kopfgeldjäger und Nekromanten überwachen und, sollte all das nicht fruchten, sogar von gedungenen Fechtmeistern oder Magiern zu Duellen fordern lassen. Er hält sich aber weitgehend an die Buchstaben des Gesetzes. Wird die Mutter erpresst, wird sie Rudolph ihre Stimme geben, allerdings ist die Folge genau die selbe.

**Belohnung bei Erfolg:**

Liebespärgen entlarvt 10 MOT.

Sie dabei nicht gedemütigt 5 MOT.

Coitus inerruptus 10 Mot (nicht nett, aber lustig).

**Szene 2: Ermittlungen in der Kanzlei**

Wenn die SC die Kanzlei *Jost, Kahlmayer & Seggel* besuchen, stoßen sie zunächst auf eine Mauer des Schweigens. Die Anwälte sind nicht bereit, über die genaue Aufteilung des Streubesitzes Auskunft zu geben. Werden die SC pampig, drohen die Anwälte mit einer Klage. Bestechung zieht auch nicht, da die alten Anwälte zu wohlhabend sind und Seggel eigene Interessen verfolgt.

Neben unschönen Dingen wie Erpressung, Folter oder Magie bleiben noch ein kleiner Einbruch oder ein juristischer Trick. Juristisch können die SC erwirken, dass ihnen die Eigner offengelegt werden, wenn sie sich um einen Anteil bewerben. Die Anwälte verlangen dann den gegenwärtigen Anteilssatz von 320 Gulden pro % (von einst über 840 Gulden). Können die SC das Geld auf den Tisch legen (eigenes Geld, Kredit, von Rudolph...) legt ihnen die Kanzlei zähneknirschend die Liste der gegenwärtigen Eigner vor - insgesamt 17 Personen sind auf der Liste, von denen aber keine einzige das nötige Kapital hat. Einige Fragen bei den Betreffenden bringen ans Licht, das 5 für Seggel und die 12 anderen für Gruppler gezeichnet haben. Sie alle erhielten das Geld für den Kauf nebst 1% Provision durch einen Kredit, bei dem der Anteil als einziger Pfand eingetragen ist. Ein üblicher Trick, um den Fiskus, Gläubiger, Partner oder sonst wen zu beschließen. Nebenbei: *Lehman* ist gerne bereit, die SC juristisch zu beraten...

Ein Einbruch in die renommierte und durch gute Schlösser, schwere Türen, solide Läden und einen Kampfhund gesicherte Kanzlei bringt die selben Papiere hervor, ist aber ein ziemliches Risiko. Werden die SC erwischt, müssen sie aus der Stadt verschwinden. Rudolph wird einen solchen Plan nie unterstützen und den SC nicht helfen, falls sie ohne sein Wissen vorgehen. Dasselbe gilt für illegale Magie, kriminelle Erpressung oder gar Folter!

**Belohnung bei Erfolg:**

Anwälte ausgehorcht 10 MOT.

Dabei juristische Tricks benutzt 10 MOT.

**Szene 3: Der Assassine**

Wenn die SC gezielt nach den Assassinen ermitteln (also selber auf die Idee kommen, dass der Steckbrief (Handout 4) sich auf den Einbrecher bezieht, haben sie eine Chance, seine Spur zu finden. Herumfragen in der Unterwelt nebst Ausgeben diverser Biere erlaubt eine Probe auf *Gassenwissen* pro Tag. Bei Erfolg hat einer der besseren Gauner der Stadt von dem Assassinen gehört und bietet den SC

an, für 5 Gulden ein Treffen zu arrangieren.

Der Assassine ist nach seiner ersten Tat vorsichtig und wählt daher einen sicheren Ort für das Treffen. Die SC werden in die kleine Kapelle des Meteoron gebeten, die nicht viel größer ist als ein Wohnhaus und in der Unterstadt liegt. Zur Ablenkung hat er einen Säufer als Mönch verkleidet (mit tief in die Augen gezogener Kapuze) und in die Kapelle geschickt, die derzeit gar keinen eigenen Kleriker hat. Er selbst liegt auf dem Dach auf der Lauer und hat wieder einmal seinen Fluchtweg über die Dächer genau vorbereitet, indem er einige Bretter angebracht hat. Sollten die SC ihm folgen, wird er seine Spur gekonnt verwischen und durch eine Passage in den Nachtmarkt fliehen, wo er sich umzieht und ihn als harmloser Kaufmann aus Albion wieder verlässt.

Beim Gespräch erkennt er die SC schnell als Leibwächter seines letzten Opfers wieder, entschuldigt sich förmlich für den kleinen Sachschaden und drückt seine Hoffnung aus, die kleine Falle habe keine Verletzungen hervorgerufen. Über seinen Auftrag verrät er freiwillig, dass er einige Warenlisten und ein kleines gesiegeltes Dokument der Stadt seinem Auftraggeber übergeben hat, der damit aber wenig glücklich war sondern auf ein dickes Buch hoffte. Natürlich gibt er die Identität des Betreffenden nicht Preis, berichtet aber, dass er ihn im Beisein einer reifen Dame aus gutem Hause antraf, die ihrer Reaktion nach nicht die seine war. Als kultivierter Bourbone hat er natürlich größtes Verständnis für derlei amuröse Abenteuer.

Können die SC ihm tatsächlich irgendwie folgen, finden sie sein Zimmer im Hotel *Zur Gilde* am Gildenmarkt. Er hat dort in seinem Gepäck mehrere Verkleidungen, versteckte Waffen und fast 200 Gulden in bar und Edelsteinen. Natürlich ist auch hier ein Einbruch nicht legal, und sollte der Assassine zu Hause sein, wird er sich mit allen Mitteln wehren. Stellen die SC ihn außerhalb, wird er seine Tarnung als einfacher Kaufmann aus Albion aufrecht erhalten. Im Zweifelsfall verlässt er die Stadt Richtung Norden per Boot.

**Belohnung bei Erfolg:**

Friedliches Treffen 10 MOT.

Sich dabei gut benommen 5 MOT.

Assassinen stattdessen eingefangen 10 MOT.

## Kapitel 9: Bruder

### Szene 1: Der einzige nette Verwandte

Auf den ersten Blick ist Karl kein Anwärter auf den Titel „Hauptverdächtiger“. Er hat keine nennenswerten Ambitionen, sondern verbrachte bislang seine Zeit vorwiegend mit Reisen und Vergnügungen. Wenn die SC ihn überwachen oder sich nach ihm erkundigen, werden sie nicht viel mehr herausfinden, als dass er sich nach seiner Lehrzeit und einem abgebrochenen Studium die meiste Zeit in der Welt herumtrieb und kaum Zeit mit den Firmenangelegenheiten verbrachte. Er hat ein eigenes Haus in der Oberstadt, damit seine Familie und die lieben Nachbarn weniger von seinen doch recht vielen Partys und Damenbekanntschaften erfahren.

**Karl Blaudorn** hat sich in seinem bisherigen Leben durch wenig ausgezeichnet außer durch einen Hang zu Alkohol, Frauen und lockeren Vergnügungen. Ansonsten ist er ein umgänglicher und jovialer Mann mit wenig Hang zur Führung eines Handelshauses. Bedauerlicherweise hat er sich von Freunden in Altenstein zum Besuch einer ganz besonderen Feier überreden lassen, die sich bald als Orgie eines Teufelskultes herausstellte. Einer der anderen Gäste war ein Student der Jurisprudenz namens **Sebastian Seggel**. Der Kult wurde bei einer Säuberung durch die Inquisition zerschlagen, die überlebenden Mitglieder zerstreuten sich in alle Winde, und auch Karl zog sich vom nie ernst gemeinten Studium zurück.

Jahre später trafen sich die beiden alten Kommilitonen wieder - Seggel als neu angestellter Anwalt der Kanzlei *Lehman, Jost & Kahlmayer*, Karl als potentieller Erbe eines der reichsten Handelshäuser der Stadt. Seggel deutete auf indirekte aber deutliche Weise an, dass er sich nicht mit Kleingeld begnügen wird, sondern die Hälfte der Gewinnausschüttungen verlangt. Und... *er würde sich um alles kümmern*.

Karl ist nur teilweise in die Pläne von Seggel eingeweiht, aber er leidet schon jetzt an erheblichen Gewissensqualen. Derzeit verdrängt er die Tatsache, dass Seggel seine Familie irgendwie erpressen muss, um ihn an die Macht zu bringen. Das dieser eine sehr viel endgültigere Lösung im Sinn hat, ist ihm nicht bewusst.

#### Belohnung bei Erfolg:

Allgemeine Infos erhalten 5 MOT.

Dunkles Geheimnis gelüftet 20 MOT.

### Szene 2: Der Teufel Advokat

Bald nach dem Studium begann Seggel seinem Hang zu Reichtum und Macht nachzuhängen, indem er einen befreundeten Räuberhauptmann mit Hinweisen zu den besten Zielen versorgte und seinen Anteil an der Beute in den Kauf von Firmenanteilen steckte. Nebenbei nutzte er die Künste eines befreundeten Hexers, der sich nicht nur im selben Kult amüsiert hatte wie er, sondern auch einige besondere Zauber entwickelt hatte, wie sie für Hexer eher unüblich sind. Mit dem neuen Hang zu exotischen Kopfbedeckungen wurde der beste Anwalt der Kanzlei bald in den vorgezogenen Ruhestand (und eine Zwangsjacke) gezwungen und Seggel als neuer Partner etabliert.

Auch die immer schon vorhandene Leidenschaft für exotische Fluggeräte des Handelsherren **Johannes Blaudorn** wurde durch das Ritual bald enorm verstärkt, und die begehrte Firma rückte immer näher in die Reichweite des derzeit noch ahnungslosen Karl. Seggels Plan lautet folgendermaßen: Damit der erpressbare Karl in den Besitz der Firmenleitung gelangt und Seggel sich so üppige Gelder in die Tasche wirtschaften kann, muss er eigentlich nur die 3 Mitbewerber ausschalten und somit 40% der Anteile auf Karl vereinen, zu denen seine 11% kommen. Dann noch einige kleine Überfälle auf die Konkurrenz, und schon ist die Firma die schönste Geldquelle!

#### Belohnung bei Erfolg:

Seggel bereits vorzeitig durchschaut 20 MOT.

## Kapitel 10: Die bombige Feier

### Szene 1: Ein kleiner Unfall

Am Tag vor der entscheidenden Sitzung der Gilde ereignet sich ein bedauerlicher Unfall, als **Karl Blaudorn** gerade sein Haus verlässt. Ein vorbeifahrender Bierwagen verliert seine Ladung, und eines der schweren Fässer bricht ihm beide Beine. Obwohl sofort der Arzt der Familie gerufen wird und auch ein Hexer beauftragt wird, erfordern die komplizierten Brüche doch eine Operation und mehrere Tage zur Heilung. Der Kutscher wurde von **Seggel** bezahlt, um Karl für einige Tage auszuschalten.

#### Belohnung bei Erfolg:

Karl geholfen 5 MOT.

Den Unfall durchschaut 10 MOT.

### Szene 2: Der Sieger steht fest

14 Tage nach der ersten Sitzung der Gilde treten die selben Akteure wieder zusammen, dieses mal allerdings aus gegebenem Anlass in besonders feierlichem Rahmen. Wie in Nevongard bei einem großen Neuanfang üblich (meist Hochzeiten oder Taufen, aber auch Geschäftsabschlüsse) wird ein großes Flussboot gemietet, das für Feiern auf dem Gomd ausgestattet ist. Die Zeremonie findet statt, während das Schiff den Gomd herab an den 3 Inseln vorbei treibt (die Symbole für Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft), die Feierlichkeiten sollen dann in einem bereits gemieteten Gartenlokal auf der Garteninsel stattfinden.

Die einzigen fehlenden Gäste sind Karl und Seggel, ansonsten haben sich die Ratsherren und Mitglieder der Familie zusammen gefunden, um sich auf Kosten der Blaudorns zu vergnügen. Seggel entschuldigt sich durch Arbeit in der Kanzlei, geht aber in Wirklichkeit feiern. Der Gildenmeister hält eine gedehnte Rede während das Boot nach Süden geschleppt wird und verkündet dann die Entscheidung, dass (wenn die SC gut gearbeitet haben) Rudolph den Vorsitz der Firma erhält. Die offizielle Übergabezeremonie kann beginnen.

#### Belohnung bei Erfolg:

Fröhliches feiern (ohne Verdacht) 5 MOT.

Besondere Vorsicht (mit Verdacht) 10 MOT.

### Szene 3: Der große Knall

Gerade als die Spitze von Parvagard erreicht ist, geschieht jedoch ein Unglück: Einer der schon gut angeheiterten Ratsherren stößt torkelnd gegen den Tisch, woraufhin sich der umgestürzte Brantwein an einer Kerze entzündet und das Tischtuch in Brand setzt. Ach ja, das Sonnendach ist auch leicht brennbar, und das Boot aus Holz...

Vermutlich werden sie SC das Feuer schnell mit Wasser, Magie oder sonst wie löschen. Aus den Planken des Laderaums quillt aber weiter Rauch hervor, denn das Pech zum Kalfatern ist geschmolzen und in Brand geraten heruntergetropft. Wenn die SC (auf Anraten des Schiffers) den Laderaum öffnen um auch dort zu löschen, dürften sie einen ziemlichen Schock erleben: 6 große Fässer mit der Aufschrift **FEUERPULVER** liegen im Laderaum, bedeckt von brennendem Pech und mit einer seltsamen Uhr oben drauf. Diese ist ein mechanischer Zeitzünder, den **Seggel** an den Pulverfässern angebracht hat. Nach jetzt noch 6 Minuten oder bei fehlerhafter Manipulation der Mechanik (Probe *Schlösser öffnen* -3 oder *Fallenkunde* scheitern) zündet es das Pulver.

**Wichtig:** Sorge für Panik! Die SC sollten diese doppelte Todesfalle nicht entschärfen, sondern sie sollten das Boot so schnell wie möglich verlassen. Es treibt dann führerlos weiter an Parvagard entlang, explodiert und bringt den Turm des alten Tempel des *Gomdanus* zum Einsturz. Dadurch wird, von den SC unbemerkt, der uralte Vampir befreit, der die nächsten beiden Abenteuer bestimmt.

#### Belohnung bei Erfolg:

Kopflose Panik 10 MOT.

Feuer gelöscht 10 MOT.

Alle gerettet 10 MOT.

Bombe entschärft 10 MOT.

### Szene 4: Am Ende alles Gut (oder?)

Die Zündmechanik trägt recht deutlich das Zeichen des zwergischen Fallenbauers **Kamlak Klan Grünschiefer**, der es legal und ordentlich an Seggel verkauft hat und das auch bestätigen wird. Auch der **Vermieter des Bootes** kann bestätigen, dass der letzte Mieter Seggel war, der es aber nicht für eine Vergnügungsfahrt genutzt hatte. Diese beiden Indizien mit der Aussage des reuigen Karl reichen, um Seggel zu überführen. Um den Ruf seiner Familie zu schützen gibt Rudolph jedoch den SC den Auftrag, Seggel gewaltsam und in Ketten auf ein Schiff zu schaffen, das ihn mit anderen Sträflingen in die Kolonien im Korallenmeer bringen wird. Er darf gerne

Einspruch erheben, aber dann wird die Familie Blaudorn ihn wegen Mordes anzeigen...

Nach diesem letzten Dienst erhalten auch die SC ihre Belohnung: Die 4 x wöchentlichen 5 Gulden wurden ihnen schon ausgezahlt, dazu kommt die versprochene **Prämie** und ein Aufschlag von **20 bis 50 Gulden** pro Person für gute Dienste. Außerdem erhalten alle SC das **Bürgerrecht** der Stadt, das Recht, in Nevongard **leichte Waffen** zu tragen (also alle Einhandwaffen), Edelleute erhalten das **Residenzrecht** (sie dürfen also einen leicht befestigten Wohnsitz in der Stadt kaufen) und Magier das Recht, sich in der arkanen Gilde der Stadt als **Meister** einzuschreiben. Außerdem, und das ist nicht unwichtig, haben sie jetzt einen mächtigen Verbündeten in der Stadt und bei den hohen Rängen einen so guten Ruf, dass sie ohne Probleme neue Aufträge oder laue kleine Nebenjobs für die Zeit zwischen den Abenteuern finden. Damit könnte Nevongard zu ihrer neuen Heimat werden.

**Belohnung bei Erfolg:**

Seggel überführt 20 MOT.

## Kapitel 11: Schauplätze

### Das Anwesen der Blaudorns

Am Gildenmarkt sind ausschließlich Häuser aus teurem Sandstein mit bemalten Fassaden, kunstvoll behauenen Giebeln und 5 Stockwerken zu finden. Das Haus der Familie Blaudorn ist eines der 5 Wohnhäuser am Markt, alle anderen Gebäude sind in Gilden- und Zunfthäuser, teure Geschäfte oder Gasthäuser.

**Erdgeschoss:** Hinter der breiten Tür mit zwei Flügeln liegt ein kleiner **Empfangsraum** mit Garderobe und einem Empfangstresen, hinter dem tagsüber immer ein Schreiber Dienst tut. Links vom Tresen führt eine Tür in das große **Treppenhaus**, das in die oberen Stockwerke führt. Links und rechts dieser beiden Räume liegen die **Schreibstuben**, in denen je ein Kontorist und ein Handelshelfer 8 Schreiber beaufsichtigen. An den Wänden gibt es Schränke und Regale für die Akten, die Schreiber stehen an Schreibpulten, ihre Vorgesetzten haben Schreibtische und ledern bezogene Stühle. Hinter dem Treppenhaus führt ein Gang in den Bereich des Personals und zu einer **Kellertreppe**. Zwei Türen rechts führen in die **Küche**, die mit einem großen Herd, einem Arbeitstisch, einem eigenen Brunnen, einem vierfachen Spülstein und diversen Schränken und Regalen ausgestattet ist. Gegenüber liegen die **Speisekammer** mit verschiedenen Speisen für mindestens 2 Wochen sowie die **Wäschekammer**. Eine Hintertür führt in den kleinen aber sauber gepflasterten und mit einigen Pflanzen verschönerten Hof.

**Keller:** Das mit 8 Säulen gestützte massive Tonnengewölbe ist in einen langen **Hauptraum** und einige Nebenkammern eingeteilt. Es gibt einen **Weinkeller** mit erlesenen Produkten aus dem eigenen Handel, einen **Rübenkeller** mit weiteren Lebensmitteln, einen **Bierkeller** und diverses altes Gerümpel.

**Erster Stock:** Gut die Hälfte des Raumes wird von dem **Großen Saal** eingenommen, der zwar zum Hinterhof geht, aber mit seinen reichen Schnitzereien, Wandteppichen und Kristalleuchtern eindeutig der prächtigste Raum im Haus ist. Bei Bedarf wird eine lange Tafel mit 20 Stühlen aufgestellt, dazu gibt es eine Schrankwand mit den Schaustücken und dekorativen Schätzen der Familie, vor allem Silbergeschirr und teure Keramik. Zum Markt hin gibt es den kleineren aber reich verzierten

und teuer ausgestatteten **Salon** für kleinere Empfänger sowie das **Arbeitszimmer** des Hausherrn.

**Zweiter Stock:** Hier sind die Räume des Hausherrn und seiner Frau untergebracht, nämlich **zwei Schlafzimmer**, in denen es je ein Himmelbett, Nachttisch und einen kleinen Sekretär/Schminktisch gibt, zwei daran angeschlossene **Privatsalons** mit bequemen Sofas und Schränken für privaten Besitz sowie zwei **Ankleidezimmer** mit der umfangreichen Garderobe.

**Dritter Stock:** Neben einem recht einfach ausgestatteten **Badezimmer** mit Eisenofen, Wanne und Schwitzbank gibt es hier die **Familienzimmer** für die 3 Erben, die jeweils ein Himmelbett, Kleiderschrank, Waschtisch und Sekretär mit Stuhl aufweisen, dazu zwei **Gästezimmer** mit vergleichbarer aber weniger persönlicher Ausstattung.

**Vierter Stock:** In der **Gesindestube** können die Dienstboten ihre wenige Freizeit verbringen, dazu gibt es das **Zimmer des Hausdieners** sowie 6 kleine **Dienstbotenkammern** für je 1 oder 2 Personen. Natürlich sind diese Räume viel einfacher ausgestattet als die der Familie, aber immerhin gibt es einen Kamin in der Stube und verglaste Fenster.

**Dachboden:** Zwischen den Dachbalken hängt oft Wäsche zum Trocknen, dazu lagert in dem großen Raum Gerümpel aller Art. Am Giebel gibt es eine Winde samt Luke, wie in den Kontoren am Hafen.

#### Das Bergwerk

Das Bergwerk der Familie Blaudorn ist seit über 60 Jahren die Stütze ihrer Firma. Es wirft nicht große aber doch sehr stabile Erträge an Kupfer, Blei und Silber ab, und die Erzadern scheinen noch mindestens 100 Jahre lang abbauwürdig zu bleiben.

**Der Anleger:** Am Ufer des Gomd hat das Bergwerk einen eigenen Anleger, über den Kohle, Grubenholz, Lebensmittel, Werkzeuge und andere Waren herangeschafft, und im Gegenzug die produzierten Metalle nach Nevongard geschickt werden. Auf dem Platz hinter dem hölzernen Steg gibt es auch unter einfachen Holzdächern Haufen von Kohle und Holz, aber das steinerne und gut gesicherte **Lagerhaus** für die Metalle und wertvolleren Waren ist fast leer, es gibt nur einige Werkzeuge und 2½ Fässer mit Feuerpulver. Außer einem kleinen Boot des

Bergwerkes liegen hier auch keine Fahrzeuge vor Anker. Sonst können bis zu 4 Boote gleichzeitig be- und entladen werden.

**Das Dorf:** Etwas abseits der Mine, näher am Fluss und weniger steil gelegen wohnen die Bergarbeiter in einem Dorf. Es gibt fast 80 Häuser, die je einen kleinen Garten haben. Felder sieht man aber nicht. Außer den Arbeiterhäusern gibt es auch 2 Gasthäuser, einen Krämer, 3 Schmieden (im Berg verschleiß die Werkzeuge schnell) und einen Zimmermann. Da seit Wochen kein Lohn mehr gezahlt wird, ist die Wirtschaft schon erschüttert, und viele der Kinder sind vor Hunger und Unsicherheit blass und still. Bislang haben aber nur wenige Bewohner das Dorf verlassen, um andere Arbeit zu suchen.

**Die Erzschnmelze:** Drei fest gemauerte zwergische Hochöfen mit einer Metallscheide (um das Kupfer von Blei und, viel interessanter, von Silber zu trennen) verarbeitet das Erz zu leicht verkäuflichen Metallbarren - Kupfer und Blei zu 25 kg, Silber zu 1 kg. Eigentlich sollte im Gießhaus eine infernale Hitze herrschen oder doch zumindest gerade ein Ofen neu mit Erz und Kohle beschickt oder repariert werden. Doch die Anlage steht still, die Öfen wurden gründlich repariert und sogar die Halle gereinigt. Kohle, Zündholz, Kalk und andere Hilfsmittel sowie alle Werkzeuge liegen sauber aufgereiht an ihrem Platz, nur die großen Schütten für Kupfererz sind gänzlich leer. Das Gestänge für die übergroßen Blasebälge, das zum Kunsthaus führt, steht still.

**Das Kunsthaus:** An den Berghang wurde ein Haus von 2 Stockwerken gebaut, das von einem großen Wasserrad dominiert wird. Es wird aus einem kleinen Stausee gespeist, das Wasser fließt durch einen Graben in den Gomd ab, nachdem es noch eine Schöpfstelle gefüllt hat. Das Rad wird nur mit einem Drittel der Kraft betrieben und treibt über ein Gestänge die „Wasserkunst“ der Mine an, also das Pumpsystem, um Sickerwasser aus den unteren Ebenen zu schöpfen. Das mächtige mechanische Stampfwerk, das sonst die Erze zerkleinert, steht still, ebenso das Gestänge zur nahen Erzschnmelze. Nur der einsame Werkmeister tut hier noch Dienst, seine beiden Knechte gehören zu den Streikenden.

**Das Bergmeisterhaus:** Das prächtigste Gebäude des Ortes hat ein steinernes Erdgeschoss und ein Obergeschoss aus Fachwerk. Hier residiert der Bergmeister mit seinen 4 Grubenmeistern und 3

Schreibern. Die Grubenmeister sind allesamt Zwerge, die Schreiber hingegen Menschen aus Nevongard. Im Erdgeschoss gibt es eine besonders dick gemauerte überwölbte Kammer mit dicker Eisentür, in der das Silber und die Gelder für Löhne und Einkäufe lagern. Im Arbeitszimmer hat der Bergmeister mit viel Liebe zum Detail ein genaues Modell des Bergwerkes angefertigt.

**Bergwerk, Ebene 1:** Nur etwa 15m über der Wasserlinie des Flusses liegt der Eingang in das Bergwerk. Hier enden auch die hölzernen Schienen der Loren in einer Schlaufe und einigen Abzweigungen, die zu den Abraumhalden und der Lorenwerkstatt führen. In der ersten Ebene gibt es 3 alte Suchstollen (Norden, Norden und Süden) mit mehreren Abzweigungen und die erste Abbauhalle (Osten), die inzwischen schon lange erschöpft ist, aber als wichtigster Ruhe- und Lagerraum genutzt wird. Grubenholz, Werkzeuge und vor allem die große Pumpe sind hier untergebracht, die das Sickerwasser der unteren Ebenen durch einen schmalen Seitenstollen ableitet. Die dafür nötige Kraft überträgt ein hölzernes Gestänge durch den selben Stollen.

**Bergwerk, Ebene 2:** Vom Boden der Halle gehen 2 alte Suchstollen nach Westen und Norden und ein Verbindungsstollen zu den beiden zentralen Abbauhallen im Osten ab, die erst auf 12 bzw. 20m Tiefe abgebaut wurden. Die Arbeit erfolgt durch Sprengungen oder, wenn das zu gefährlich ist, durch Erhitzen des Bodens mit Feuer und einem anschließenden Guss kalten Wassers.

Das Ende von einem der alten Suchstollen wurde durch eine Schüttung aus Abraum verfüllt, in der allerdings ein kleiner Raum frei geblieben ist. Alle anderen Suchstollen enden in nacktem Fels, da die Grubenmeister sie später noch für Belüftung, Entwässerung oder weitere Erkundungen nutzen wollten. *Seggel* hat aber bei seinem Besuch angeordnet, dass ab jetzt der Abraum in die hoffnungslosen Stollen verfüllt werden soll, um Arbeitszeit zu sparen. Die Arbeiter hörten gleich nach seiner Abreise wieder auf, aber in dem Schutt konnte er seinen Geisteraltar mühelos verstecken.

**Bergwerk, Ebene 3:** Aus der 3. Halle geht ein Schrägstollen nach Osten ab, der der Hauptader nach unten folgt. Hier wurden 4 neue Suchstollen nach Westen, Norden, Osten und Osten angelegt, die alle zu ergiebigen Erzfeldern führen.

## Kapitel 12: Die NSC

### Rudolph Blaudorn (Grad 1)

**STR:** 9 **GES:** 9 **INT:** 14 **CHR:** 12

**WK:** 13 **WN:** 12 **VT:** 9 **LP:** 12 **AP:** 12

#### Angriffe:

Dolch 8 (1W6)

**Abwehr** 4 (4 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Handelskunde 15, Verwaltung 13, fließend Albionisch und Bourbonisch.*

**Beschreibung:** Ein junger Händler aus gutem Hause, mit braunem Kinnbart und silbern bestickter dunkelroter Samtkleidung. Sehr ambitioniert und gewissenhaft, freundlich gegenüber Freunden und Personal.

**Rolle:** Rudolph ist der einzige Erbe in der Familie, der weder eine befleckte Vergangenheit noch zweifelhafte Ambitionen hat. Er verbrachte die letzten 4 Jahre bei anderen Kaufleuten in Albion und Bourbon, wo er auch seine Verlobte kennenlernte. Derzeit will er das marode Handelshaus übernehmen und dadurch vor dem Konkurs oder Verkauf retten.

**Ausrüstung:** Teure Kleidung, Siegelring aus Gold, verzierter Dolch und ca. 300 Gulden an eigenem Geld, dazu (derzeit begrenzten) Zugriff auf Vermögen und Kontakte der Firma.

### Karl Blaudorn (Grad 1)

**STR:** 10 **GES:** 9 **INT:** 11 **CHR:** 13

**WK:** 9 **WN:** 11 **VT:** 11 **LP:** 14 **AP:** 14

#### Angriffe:

Dolch 9 (1W6)

**Abwehr** 5 (5 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Glückspiel 14, Einschmeicheln 15, Etikette 14, Zechen +5.*

**Beschreibung:** Der ältere Sohn der Familie ist kräftiger und beliebter als sein jüngerer Bruder, trägt aber statt eines Bartes eine modische Lockenperücke und einen weißen Stehkragen zu seiner Kleidung, außerdem die Amtskette eines Ratsherren von Nevongard.

**Rolle:** Vergnügungssucht und Reste von jugendlicher Neugier haben Karl in jungen Jahren in die Arme eines Teufelskultes getrieben, der aber schnell zerschlagen wurde. Jahre später erpresste der Anwalt Seggel ihn durch ihre gemeinsame Vergangenheit, und der eigentlich harmlose Karl steckt in größten Gewissensnöten.

**Ausrüstung:** Teure Kleidung, Perücke, goldener

Siegelring, goldene Amtskette, Dolch, Spielkarten und Würfel.

**Felicitas Blaudorn (Grad 1)**

**STR:** 8 **GES:** 11 **INT:** 10 **CHR:** 11

**WK:** 12 **WN:** 10 **VT:** 9 **LP:** 11 **AP:** 11

**Angriffe:**

Kratzen 9 (1W6-2 B)

**Abwehr** 6 (6 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Einschmeicheln 16, Etikette 12, Adelsgerüchte 17.*

**Beschreibung:** Felicitas ist nicht mehr die jüngste, durch ihre üppigen Körperformen und wallenden blonden Locken gilt sie aber durchaus als ansehnlich, was sie durch protzige Kleider mit engem Mieder und offenherzigem Ausschnitt lebhaft zur Schau stellt. Mit einem bourbonischen Fächer versucht sie elegant und geheimnisvoll zu wirken.

**Rolle:** Ihr Ziel, in den Hochadel einzuheiraten, hat sie fast schon erreicht und ist darüber so froh, dass sie nicht merkt, dass ihr Verlobter seine Mitgift durch rohe Gewalt aufbessern will. Sie selbst ist völlig mit ihrer Eitelkeit und neuadeligen Arroganz beschäftigt.

**Ausrüstung:** Über 60 teure Kleider, Schmuck für über 1000 Gulden, teurer Fächer, Parfumwolke.

Vermögen der Familie, viele Diener und Kontakte, eine Reihe von sehr interessanten Geheimnissen.

**Johannes Blaudorn (Grad 2)**

**STR:** 11 **GES:** 12 **INT:** 13 **CHR:** 10

**WK:** 13 **WN:** 12 **VT:** 11 **LP:** 15 **AP:** 15

**Angriffe:**

Dolch 12 (1W6) oder

Waffenlos 9 (1W6-1 B)

**Abwehr** 6 (6 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Handelskunde 16, Naturkunde 13, Heimwerker 15, Spezialwissen: Aerodynamik 7 (und damit einer der führenden Luftfahrer!).*

**Beschreibung:** Befleckte Kleidung und ein wirrer Bart zeugen mit den fanatisch glänzenden Augen von der Zielstrebigkeit eines „irren Wissenschaftlers“ wie er klassischer kaum sein könnte. Alle Taschen enthalten kleine Werkzeuge, verlegte Bauteile oder Skizzen fluguntüchtiger Entwürfe.

**Rolle:** Der einstige erfolgreiche Kaufherr und Politiker hat unter Einwirkung des Trankes eines Hexers sein Hobby zum Lebensinhalt gemacht. Er will fliegen.

**Ausrüstung:** Zu wenige Knöpfe...

**Elisabeth Blaudorn (Grad 2)**

**STR:** 9 **GES:** 10 **INT:** 14 **CHR:** 12

**WK:** 14 **WN:** 14 **VT:** 11 **LP:** 16 **AP:** 16

**Angriffe:**

Stilet 12 (1W6+1)

**Abwehr** 6 (6 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Handelskunde 15, Etikette 14, Schlangenzunge 15.*

**Beschreibung:** Eine sehr elegante ältere Dame in strenger schwarzer Kleidung, aber noch ohne Witwenschleier. In ihrem immer getragenen Beutel findet sich neben einem sehr mütterlich wirkenden Wollknäuel und einigen Kleinigkeiten auch ein elegantes kleines Stilet.

**Rolle:** Über 20 Jahre an der Spitze eines der mächtigsten Handelshäuser haben aus der ehrgeizigen Händlertochter von einst eine kalt berechnende Politikerin gemacht, die ihre Familie unter Kontrolle halten will. Der Irrsinn ihres Mannes war ihr schon zuwider, als er noch gar nicht existierte, und so hat sie sich an den mächtigsten Mann der Stadt gehängt - Gruppler. Ihre Kinder bewacht sie allerdings wie eine alte schwarze Löwin.

**Ausrüstung:** Sehr gutes verstecktes Stilet, das

**Albert Gruppler (Grad 2)**

**STR:** 10 **GES:** 11 **INT:** 14 **CHR:** 12

**WK:** 14 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP:** 17 **AP:** 17

**Angriffe:**

Degen 13 (1W6+1)

**Abwehr** 7 (7 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Handelskunde 15, Schauspielerei 13, Einschmeicheln 13.*

**Beschreibung:** Gruppler ist mit seinem kantigen Kinn und den grauen Schläfen DAS Sinnbild des Wortes „Destingiert“. In Wirklichkeit ist er ein skrupelloser Egomane, den nur die Angst um seinen so guten Ruf von Schandtaten abhält. Wenn er ein Verbrechen in die Wege leitet, gibt er nicht einmal seinen Schergen eine direkte Anweisung, sondern lediglich einen dezenten Hinweis.

**Rolle:** Der mächtige und reiche Kaufherr will noch mächtiger und reicher werden und vor allem seinem gewaltigen Ego einschmeicheln. Deshalb hat er sich an die Frau seines ehemaligen Konkurrenten herangemacht und einigen Gaunern einen Tipp gegeben, um der Firma zu schaden. Die Anwerbung eines Assassinen bringt jedoch nicht das gewünschte Ergebnis, so dass er sich fortan zurück hält und auf

das Schicksal vertraut.

**Ausrüstung:** Teure Kleidung, Degen, gut 15 000 Gulden liquides Vermögen und über 80 000 Gulden Festgeld, diverse Diener und Helfer.

#### Sebastian Seggel (Grad 2)

**STR:** 9 **GES:** 11 **INT:** 13 **CHR:** 10

**WK:** 13 **WN:** 11 **VT:** 10 **LP:** 15 **AP:** 15

#### Angriffe:

Dolch 14 (1W6)

**Abwehr** 7 (7PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Rechtskunde 14, Verwaltung 14, Handelskunde 12, Schauspielerei 12, Schlange- zunge 13.*

**Beschreibung:** Der blasse Anwalt mit seiner Brille, der billigen Perücke und dem ewig verrutschenden Stapel Akten sieht nach allem anderen aus als nach einem böartigen Intriganten und Schurken.

**Rolle:** Als Sohn armer Arbeiter hat Seggel sich durch Erpressung und Betrug einen Weg an die Universität von Altenstein gebahnt. Dort liebäugelte er einige Zeit lang mit einer Karriere als Teufelspriester, bis sein Kult zerschlagen wurde. Jahre später, als er gerade mit einem brutalen Räuber ein Abkommen getroffen hatte und seinen obersten Vorgesetzten mit einer exotischen Droge in den Irrsinn treiben wollte, traf er einen alten Mitkultisten wieder und beschloss, ihn zu erpressen.

**Ausrüstung:** Versteckter Dolch, Gelehrtenrobe, 3W6 Akten. An einem versteckten Ort Verträge über 11% der Firma, noch 3 von 5 Dosen „Wunschelixier“ und ca. 300 Gulden an geraubten Gütern.

#### Auguste du Gourmont (Grad 2)

**STR:** 12 **GES:** 14 **INT:** 13 **CHR:** 11

**WK:** 13 **WN:** 14 **VT:** 12 **LP:** 18 **AP:** 18

#### Angriffe:

Dolch o.ä. 18 (1W6+2)

Wurfgeschoss 16 (Verschieden)

Waffenlos 15 (1W6 B)

**Abwehr** 9 (22PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** Alle Künste eines Assassinen FW 13+, Kräfte auf Grad 2.

**Beschreibung:** Der Assassine ist mittelgroß, schlank und durchweg unauffällig. Er tritt meist überzeugend als ausländischer Kaufmann auf und besitzt mindestens 6 verschiedene Kostüme, dazu bei Bedarf Masken.

**Rolle:** Als ehrbarer Assassine auf der Durchreise in die Niederen Marschen macht Auguste in Nevongard halt, um noch etwas Geld zu verdienen und seinen Häschern von der Salzpolei eine Fahrte zu geben. Eben diese Ehre hat ihm auch den Aufenthalt in Bourbon versaut, denn er weigerte sich, die lästige Geliebte eines Ministers zu ermorden. Die meiste Zeit ist er sehr höflich und humorvoll, hält sich immer an die Regeln „des Spieles“ und wird sich nur bei Bedarf mit Gewalt seiner Haut erwehren - dann nutzt er aber jeden Trick! Er ist immer sehr vorsichtig und hält sich mindestens einen Fluchtweg offen.

**Ausrüstung:** In Kleidung eingewählter guter Kettenpanzer, jede Menge gute kleine Waffen, Granaten, Haftfeuer, Giftröhre, Talisman des Schutzes, ca. 200 Gulden in Gold und Edelsteinen, Kletterausrüstung, sowie alles, was ein Assassine sonst noch haben sollte und klein ist.

#### Graf Tassilo von Hassel (Grad 2)

**STR:** 12 **GES:** 12 **INT:** 9 **CHR:** 10

**WK:** 11 **WN:** 10 **VT:** 12 **LP:** 20 **AP:** 20

#### Angriffe:

Langschwert 17 (1W6+4)

**Abwehr** 9 (15PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** *Einschüchtern 16, Reiten 20, Tierkunde 15, Tierzucht 18, Tierpflege 14, alle wichtigen Fertigkeiten eines Ritters auf FW 13+, alle Talente auf Grad 2.*

**Beschreibung:** Tassilo ist ein Ritter wie er im Buche steht: Groß, kräftig und mit adeligen Gesichtszügen. Sobald er aber in Wut gerät, färbt sich sein Gesicht purpurrot und dunkle Adern treten wie Schiffstaue hervor.

**Rolle:** Als wenig geistreicher streitbarer Ritter versucht Tassilo, die Schande einer Ehe mit einer einfachen Patrizierin dadurch zu versilbern, dass er ihren Teil der Firma vergrößert. Ansonsten gerät er leicht in Rage und legt sehr viel Wert auf seine kostbare Ehre.

**Ausrüstung:** Sehr gutes Langschwert, Brigantine, teure Kleidung, sehr gutes Streitross, 6 Diener und Knappen. Bei Bedarf Zugriff auf eine Plattenrüstung, bis zu 100 undisziplinierte Söldner und 11 unmotivierte Vasallen.

## Kapitel 13: Anhang

## Handouts

## Handout 1

**Kaiserlicher Reichs-Anzeiger**

Wiederholt wies der Kaiser Anträge des Königs von Bourbon zurück, einen außerordentlichen Reichstag einzuberufen und seine Nachfolge festzulegen. Gerüchte, nach denen der mittlere Sohn des Kaisers, *Theobald*, der Reichsacht anheim gefallen ist, werden von der Hofkanzlei aufs schärfste zurückgewiesen. Im Gegenzug forderte der Kaiser seinen geliebten und treuen Vasallen *Philippe XXIII.* auf, die ungebührliche Verwendung kaiserlicher Insignien zu unterlassen.

## Handout 2

**Sol**

Mit tiefstem Wohlwollen betrachtete seine Eminenz, der Großmeister des Justiniar und Patriarch der allerheiligsten Kirche der reinen und guten Sonne die neu erwachende Frömmigkeit in der Stadt *Nebongard*, wo die unter großen Aufwendungen befreiten Reliquien des Heiligen *St. Galagoon* neuerlich die Seelen der eifrigen Kleriker, frommen Laien und großherzigen Pilger unserer Kirche erfreuen können. Dank sei der jungfräulichen Göttin für diese einzigartige Rune der Musik, und dank der göttlichen Fügung, die sie aus finsternen Gewölben wieder an das Licht der Wahrheit brachten!

(Anderer Artikel, gleiches Blatt)

(...) nicht zu vergessen seien auch die tapferen Streiter, die ihren Teil zu dieser heiligen Tat beigetragen und so göttliches Wohlwollen erlangt haben...

## Handout 3

**Gomdische Postille**

(...) Was man in einem Artikel über neue Methoden der Grubensicherung aber auch nicht vergessen darf, sind die vielfältigen magischen Gefahren und Möglichkeiten. Insbesondere die Bedrohung durch Naturgeister macht die Anwesenheit eines Magiers praktisch obligat, doch wie viele Minenbetreiber sparen an derart teurem Fachpersonal oder setzen es lieber als schnelle Gräber ein, ohne auch die Sicherung der Arbeiter zu bedenken? Bestes Beispiel sind die Zustände in der bekanntermaßen "sparsam" geführten Mine *Poltenkehr* im *Gomdtal*, wo die wiederholten Angriffe bössartiger Kreaturen zum Stillstand aller Arbeiten geführt haben. Mit Hinweis auf "schwebende Besitzverhältnisse" verweigerten die Betreiber bislang jeden Kommentar. Müssen immer erst gute Zwerge sterben, damit gierige Menschen etwas lernen?

## Handout 4

**Gesucht!**

Der berüchtigte Einbrecher, Dieb, Spion, Hochverräter und Erzganobe *Auguste du Gourmont* soll sich auf seiner Diebestour durch das Reich jetzt im mittleren *Gomdtal* aufhalten und wird dort mit Sicherheit weitere Schandtaten auf seine schwarze Seele laden. Insbesondere wichtige Verträge und Dokumente sollten genauestens verschlossen und beaufsichtigt werden, bis der Schurke der Obrigkeit übergeben wurde.

**Beschreibung:** Mittelgroß, schlank, trägt schwarze Kleidung und Maske, spricht mit bourbonischem Akzent.

Für die lebende Ergreifung dieses höchst gefährlichen Individuums setzt die königlich privilegierte Salzpölizei von Bourbon eine Belohnung von nunmehr **60 Gulden** aus.

## Handout 5

**Städtischer Ausrufer Nebongard**

Der hohe Rat verkündet hiermit, dass aufgrund der hinlänglich bekannten Eskapaden und unziemlichen Verschwendungssucht der höchst ehrbare Kaufherr **Johannes Blandorn** für unmiündig erklärt und der Obhut des Klosters der **Matrina** übergeben wurde. Über die weitere Führung des traditionsreichen Unternehmens berät diese Woche die hohe Gilde der Kaufleute zu **Nebongard**.

In der **Hantschlägergasse** ist bis Feuertag noch das Wrack des irrsinnigen Flügelbootes zu sehen, das dort vergangene Woche mit seinem (inzwischen entmiündigten) **Navigator** im Dachboden der Familie **Zuzelheimer** landete. Dann werden die Reste mittels eines Kranes entfernt und zum Schrottwert verkauft. Interessenten an gut erhaltenem Kupfer, Leinwand und Weidenruten melden sich bitte am städtischen Bauhof.

Aufgrund Unmiündigkeit des Auftraggebers bietet der kunstfertige Lampenbauer **Malga vom Klan Glitzerkies** eine spezielle Laterne mit einer garantierten Leuchtweite von **600 Schritt** zur Versteigerung an. Versteigert wird wie üblich am Erhtag im kleinen Saal der Kaufhalle, das Anfangsgebot liegt bei **30 Gulden**.

Der **Tempel der Monde** veranstaltet nach der heiligen Messe am **Montag** ein Seminar zum Thema **Geist über Materie** – warum die **Reliquien von Heiligen** nie ins **Paradies** führen Angehörige aller guten Kulte sind herzlich willkommen.

## Handout 6

Falls sie immer noch an dem Hauptbuch interessiert sind, kommen sie heute nacht in die Gasse hinter dem gelben Haus am Hafen und bringen sie 20 Gulden in Gold mit.

## Handout 7

**Dr. Jur. Ottokar Lehman**  
 Advokat & eingetragener Notar  
 Kanzlei Lehman, Jost & Kahlmayer

## Handout 8

Warte zwei Tage und beginne dann, Wasser zu sammeln und mit Flutwellen die Arbeiter anzugreifen. Fahre fort, bis ich die Befehle entferne oder der letzte Dienst erfüllt ist. Greife jede Person an, die die Kammer betritt, ohne als Zeichen eine Flasche Salzwasser zu tragen.

# Heulen im Wald

## Abenteuer Nr. 4 der Nebongardkampagne

### Stadtabenteuer Grad 1

### Kapitel 1: Hochzeitsreise

**Spielort: Der Grünföhrenwald im östlichen Gomdland**

#### Zusammenfassung:

Auf der Hochzeitsreise des jungen Paares Blaudorn sind die SC als Gäste/Leibwächter eingeladen, denn es geht in das abgelegene aber luxuriöse Jagdhotel *Drei Hirschen*. Dort sind schon andere Gäste vor Ort, die sich nach Kräften amüsieren und auch die SC mit einbeziehen. Bald werden die Feiern immer dekadenter, und Spannungen zwischen den Gästen nehmen zu, bis ein schreckliches Ereignis die Intrigen unterbricht: Eine bössartige Kreatur hat einige Waldbauern getötet, andere sind schon vor einiger Zeit verschwunden. Natürlich schließen sich die SC der Jagd an, aber bald wird klar, dass sie keine natürliche Kreatur jagen, sondern einen Werwolf. Nach einigen Ermittlungen und einer langen harten Jagd stellen sie schließlich den Werwolf und töten ihn, bei ihrer Rückkehr herrscht im Hotel aber schon das Böse: Ein Vampir unter den Gästen hat sich verdorbene Gefolgsleute gesucht und zu Ghulen und Werwölfen gemacht, die sich in einer grausamen Selbstzerfleischung zu Vampiren „veredeln“ sollten. Ein Vampir und der (wahnsinnige) Rest verwandeln das Hotel in ein Horrorhaus. Als die SC dies bemerken, müssen sie sich mühsam den Weg zu ihren Schützlingen und den anderen Opfern frei kämpfen und den Vampir samt Anhang töten, der in seinen letzten Worten vom „Meister“ berichtet, mit dem zusammen er aus langer Gefangenschaft befreit wurde.

#### Tipps für den Spielleiter

Sehen sie sich den Film "Das große Fressen" an. Das Abenteuer beginnt als ein fröhlicher Ausflug. Machen sie den Spielern klar, dass es keine Monster, Fallen und Schätze geben wird. Bauen sie langsam eine Atmosphäre der Dekadenz und Spannung auf, und ermutigen sie die SC, Beziehungen zu den anderen Gästen aufzubauen. Dann lassen sie den Horror über sie hereinbrechen!

#### Szene 1: Die Hochzeit

**Tag 1:** Im goldenen Licht der Herbstsonne treten *Rudolph Blaudorn* und seine Braut, *Jasmina Savagassa* vor den Altar des Sonnentempels von Nevongard. Jeder der über 1000 Plätze ist besetzt und vor dem Tempel drängen sich die Schaulustigen, denn einer der 5 reichsten und mächtigsten Männer der Stadt heiratet eine „Prinzessin“ aus dem fernen Soldale.

Nach ihren treuen Diensten im letzten Abenteuer haben die SC natürlich einen der besten Plätze erhalten, gleich hinter den Ratsherren und Gildemeistern der Stadt und noch vor einigen der vielen entfernteren Verwandten. Mit ihren besten Gewändern angetan können sie einen gewissen Respekt bei den Bürgern der freien Stadt genießen, haben sie ihr doch schon einige wertvolle Dienste geleistet.

Nach vielen Gesängen und Gebeten und dem Spiel der großen zwergischen Orgel kommt die Hochzeit endlich zu ihrem Höhepunkt: Während der Hohepriester der Stadt die heiligen Formeln rezitiert, umschlingt der Vater der Braut, eigens aus der Ferne angereist, die Hände des jungen Paares mit einer Seidenschnur, und der (eigens zu diesem Zweck aus dem Kloster beurlaubte) Vater der Braut zerschneidet es mit einem Schwert, mit dem er anschließend den Sohn gürtet, während die Braut von ihrer Schwiegermutter die Schlüssel zum neuen Haus und von ihrer Mutter einen kleinen Webrahmen als symbolischen Teil der Mitgift erhält. Nach dem Austausch der Ringe verlässt das Paar den Tempel und wird von tosendem Jubel empfangen, als es in die zweispännige weiße Kutsche steigt und zum Rathaus gefahren wird.

Auf dem Gildenmarkt sind auf Kosten der Familie Blaudorn schon etliche Tische und Bänke aus fast allen Gasthäusern der Stadt aufgestellt, und so ziemlich jeder Wirt bereitet auf ihre Kosten Speisen zu und sticht große Fässer mit Bier und Wein an. Die Bürger und Einwohner der Stadt speisen auf dem Marktplatz nach Ständen und Zünften getrennt, die Ratsherren, Honoratioren und geladenen Gäste (also

auch die SC) sind hingegen im großen Saal des Rathauses versammelt. Hier sind die Speisen und Getränke natürlich deutlich besser, und die besten Musiker der Stadt spielen zum Tanz auf. Die SC können sich nach Lust und Laune amüsieren, und auch die besseren Herrschaften behandeln sie zumindest nicht mehr verächtlich, sondern nur noch mit der angemessenen Herablassung - man weiß ja nie, wann man selbst ihre Dienste in Anspruch nehmen muss...

**Belohnung bei Erfolg:**

Bei der Feier gut verhalten 5 MOT.

**Szene 2: Das Geschenk**

Auf einer langen, von der Last gebogenen Anrichte sind hunderte Geschenke für das Brautpaar gestapelt. Auch die SC sollten sich etwas angemessenes aussuchen (Wert 5 Gulden pro Person oder mehr). Nach den obligaten Trinksprüchen und dem ersten Tanz kommt auch das Enthüllen der vielen Geschenke dran - aus praktischen Erwägungen helfen einige Diener mit und präsentieren jedes einzelne Stück unter Verlesung des Schenkers (bei billigen oder geschmacklosen Geschenken murmelt die Menge abfällig, Mehrfachschenkungen wie die 8 Schokoladenservice rufen Gekicher hervor, und besonders wertvolle oder edle Geschenke (mehrere Reliquien, ein bunter Papagei aus den Kolonien, eine Besitzurkunde für ein Landgut in Albion) erzeugen Staunen und Beifall). Bei einigen Geschenken lässt sich der Spender nicht mehr ermitteln, sei es, dass der Zettel fehlt, oder dass der Schenker schon zu betrunken ist, um seine Gabe noch zu erkennen. Eines dieser Geschenke unbekannter Herkunft ist eine **Reise**: Fahrscheine für die Reichspost (1. Klasse) und die Buchung für eines der besten Jagdhotels des Reiches liegen in einem Umschlag aus edlem blass blauen Papier. Es gibt immerhin 8 Plätze und das beste Zimmer im Haus samt freier Verpflegung.

**Belohnung bei Erfolg:**

Gutes eigenes Geschenk 5 MOT.

**Szene 3: Der Kranzkampf**

Zu jeder Hochzeit in Nevongard gehört neben der traditionellen Fahrt um die Stadt (auf die aus gegebenem Anlass lieber verzichtet wird...) auch der sogenannte „Kranzkampf“, bei dem die Gäste in lustigen Spielen den Brautkranz und andere kleine Geschenke erlangen wollen. Dem Ansehen und Reichtum der Familie gemäß gibt es aber keine Ratespiele, Wettläufe oder dergleichen, sondern ein

eigenes kleines Turnier auf dem Gomd. Neben allen anderen geladenen Gästen (also quasi der ganzen Stadt) können und sollen auch die SC teilnehmen.

**Disziplin 1: Ringstechen.**

Auf einem der schlanken, von 2 Ruderern getriebenen Boote am Bug stehend müssen die SC mit einer Holzstange kleine Holzringe von einem Gestell über dem Wasser stechen. Die Ruderer machen volles Tempo, und jeder Teilnehmer muss für jeden der 5 Versuche eine Probe auf *Boote fahren* ablegen, um das Gleichgewicht zu halten, und dann einen gezielten Angriff schaffen, um den Ring zu sammeln (-5 ohne gutes Gleichgewicht). Der beste Gegner erreicht im ersten Lauf 4 Ringe. Schaffen die SC 5, haben sie direkt den ersten Kranz gewonnen, bei 4 gibt es ein Stechen, in dem ihr *Gegner Boote fahren 16* und *Bewaffneter Kampf 13* hat (er gehört zu den Flusswachen).

**Disziplin 2: Bootslaufen.**

Bei diesem Wettlauf müssen die SC über 5 nebeneinander fahrende Boote laufen, die volles Tempo fahren. Sie müssen zwischen den Booten über die Ruder laufen, was eine Probe auf *GES* erfordert, Seeleute erhalten einen Bonus von +3 durch das Talent *Seemannsgeschick*. Scheitert die Probe, fallen sie ins Wasser. Gewonnen hat der Charakter, der die meisten Boote trocken überwindet. Der stärkste Konkurrent schafft mindestens 2 volle Durchgänge (8 Proben) und hat ab dann *GES 14* (keine Abzüge).

**Disziplin 3: Stehendes Bootsrennen.**

Hierbei fahren die 10 teilnehmenden Boote um eine Boje und zurück, wobei jedes einen „Reiter“ am Bug stehen hat. Die Boote dürfen sich rammen und behindern, und wenn der „Reiter“ in den Gomd fällt, scheidet das Boot aus. Hierbei sind die Künste der Ruderer von größter Bedeutung, denn mit einer gelungenen Probe auf *Boote fahren* können sie **beschleunigen** (dreifache statt doppelte Durchschnitts-STR als Weite), **rammen** (gegnerischer Reiter muss Probe auf *Boote fahren* bestehen, eigener +3) oder **ausweichen** (keine Probe für eigenen Reiter, für rammen -0). Sieger ist das erste Boot, das mit einem trockenen stehenden „Reiter“ ins Ziel kommt (Strecke 2 x 100m). Die Gegner haben STR 12 und *Boote fahren 12*.

**Disziplin 4: Lanzengang.**

Die Krönung jeden Turnieres ist wie immer das Lanzenstechen - dieses mal eben auf dem Wasser. Zunächst legen die Ruderer jeder Seite eine Probe ab (nur der Schlagmann), bei Erfolg erhält ihr „Reiter“ einen Bonus von +3 auf seine Proben. Dann stoßen beide „Reiter“ mit einer dick gepolsterten Lanze zu (*Bewaffneter Kampf*, Schaden 1W6 B\* + Stärkebonus) und müssen bei einem Treffer eine Probe auf *Boote fahren* - "Schaden" bestehen, um nicht ins Wasser zu fallen.

Die ersten Gegner haben 9 in allen Werten, die zweiten 11, die dritten 13 und im Finale 15. Der Siegerkranz dieser Disziplin ist mit einer Kette aus silbernen Blüten umwunden (Wert 12 Gulden).

Geld und Macht sind hier kaum zu gewinnen, aber Spaß, Ansehen bei der Bevölkerung und einige EP. Vor allem ist es aber etwas Action am eher geruhsamen Einstieg ins Abenteuer. Die SC dürfen sich gleich nach den Spielen für jede versuchte Disziplin 5, für jeden Sieg sogar 10 EP nur für die Fertigkeit *Boote fahren* aufschreiben. Natürlich gibt es diese großzügige Belohnung nur einmalig in diesem Abenteuer!

**Belohnung bei Erfolg:**

Für heitere Teilnahme 5 MOT.

Pro gewonnener Disziplin 5 MOT.

**Szene 4: Die Reise**

**Tag 5:** Nachdem sich die Aufregung um die Hochzeit etwas gelegt hat, verspürt das Brautpaar den Wunsch nach einer Reise. Da es genügend freie Plätze gibt, das Hotel doch recht abgelegen liegt und die SC gerade nichts zu tun haben, lädt Rudolph sie zu der Reise ein: Eine Woche Luxus, Jagen und Entspannung für lau. Wer würde da nicht ja sagen?

Die geplante Abfahrt ist in 2 Tagen, die SC können sich also noch ein schneidiges Jagdgewand, einige anständige Knarren und alles andere Nötige zulegen. Die wöchentliche Kutsche zum Hotel (genauer die Route über das Hotel nach Prissing am Gomd) gehört zu den besseren der Post, hat 6 Plätze im verglasten und beheizbaren Inneren und 8 weitere für Diener oder arme Passagiere auf dem Dach. Kutscher und Begleiter sind hinreichend mit Säbeln und Donnerbüchsen bewaffnet.

**Tag 7:** Nachdem das umfangreiche Gepäck verstaut ist, bricht die Gesellschaft auf, noch von über 20 Bürgern verabschiedet, die das junge Ehepaar bemerkt hatten. Der Beginn der Reise ist angenehm,

an der gut befestigten Gomdstraße entlang geht es bis zum abendlichen Ziel, der Kleinstadt *Haseldorf*. Dort nächtigt die Gruppe im besten Haus am Platze, es gibt gesottene Kapaun in Weinsauce und Kräuterbrot. Aus dem „Fürstenzimmer“ ist zu hören, das die junge Ehe offenbar in bestem Zustand ist. Vier mal.

**Tag 8:** Die Kutsche verlässt das Gomdtal über die Straße durch die Grafschaft *Waidenklamm* und fährt in das hügelige Waldland zwischen den Schlingen des Gomd ein. Die Kutsche fährt oft langsamer um eine Steigung zu bewältigen oder nimmt an einem Abhang die quietschenden Bremsen zu Hilfe. Am Abend hält man in einem kleinen Dorf, das einzige Gasthaus serviert Spanferkel in Honigkruste.

**Tag 9:** Nach einigen Stunden, kurz vor der Mittagsrast, kommt es zum ersten Zwischenfall der Reise. In einer Kurve gerät eines der Räder in ein Schlagloch und bricht. Jeder Passagier, dem keine Probe auf *GES* gelingt, erleidet 1W6 Schaden. Nachdem die Kutsche wieder aufgerichtet ist, dauert die Reparatur ohne Hilfe der SC 3 Stunden und führt dazu, dass man erst kurz vor Mitternacht im nächsten Quartier ankommt. Der Wirt ist recht ungehalten über die späte Störung und will nichts kochen (hier könnte ein wütender oder begabter SC zum Retter werden).

**Tag 10:** Mit frischem Ersatzrad geht es weiter, aber nach der Mittagsrast spannt der Kutscher 2 zusätzliche Pferde vor die Kutsche, denn es gilt einen relativ steilen Pass zu bewältigen. Die Passagiere müssen denn auch aussteigen und neben der Kutsche her laufen, aber immerhin nicht auch noch das Gepäck tragen, was manchmal nötig ist. Am Abend gibt es gebackenen Graskarpfen und einen sehr guten Landwein. Rudolph nutzt die Gelegenheit für einige kleine Geschäfte, was seiner Frau gar nicht gefällt - immerhin ist man auf der Hochzeitsreise und nicht auf Handelsfahrt!

**Tag 11:** Auch dieser Tag geht gut voran, aber bei der Mittagspause in einem wirklich kleinen und nicht eben guten Gasthaus (trotz der vielen Gewürze seltsam riechendes Fleisch und ein offenbar mit Branntwein und Honig versetzter Wein) machen sich zwei zwielichtige Gestalten an der Kutsche zu schaffen. Sofern niemand sie bemerkt (2 Proben auf *WN* beim Hin- und Weggehen) stehlen sie einige Gepäckstücke des Paares und eventuell auch der SC

(pro Rucksack oder Koffer bei 1 auf W6). Schnappen sie die Diebe, werden diese hinter der Kutsche angebunden und zur nächsten Poststation mitgeschleift, wo sie der Postmeister in Haft nimmt.

**Tag 12:** Die Gegend wird immer schroffer und waldiger, nur an 2 kleinen Weilern kommt die Kutsche noch vorbei, nicht an 5 bis 10 Dörfern wie in den letzten Tagen. In der Nacht in einer ganz abgelegenen und grob aus Balken gezimmerten Poststation hört man Wölfe heulen. Auch die zähen Stücke im Eintopf scheinen von einem Raubtier zu stammen...

**Belohnung bei Erfolg:**

5 bis 20 MOT je nach tatsächlichem Aufwand.

## Kapitel 2: Ankunft im Hotel

### Szene 1: Der Grünföhrenwald

**Tag 13:** Der Grünföhrenwald liegt in einem Tal, das nur durch die Straße mit dem Rest des Landes verbunden ist. Da der Handel über den Gomd läuft, kommen aber nur wenige Reisende vorbei, oft gerade einmal die wöchentliche Postkutsche. Nur wenige Bauern leben in 3 kleinen Weilern verteilt im Wald von etwas Feldbau und Viehzucht. Mit Holzschlag oder Köhlerei kann man mangels Kunden wenig verdienen, aber die Bauern stellen für die Jagdgäste geschnitzte Präsentationsschilde für Trophäen sowie kunstvolle Zielscheiben her.

Durch einen dieser Weiler, ein Nest mit gerade 8 Häusern, führt die Straße, und über dem Dorf erhebt sich das wohnliche Jagdschloss, dessen graue Steinmauern und schwarze Schieferdächer von sattgrünem Wein bewachsen sind, an dem schon die tiefroten Trauben reifen. Einige der Dörfler haben ihre Schnitzereien und andere Waren auf einfachen Bänken aufgestellt um die Reisenden dafür zu interessieren, auch wenn diese vermutlich erst in den nächsten Tagen etwas kaufen werden.

**Belohnung bei Erfolg:**

Kitsch gekauft und gegafft 5 MOT (Touristen...).

### Szene 2: Empfang im Hotel

Die letzten Reste der einstigen Wehranlagen um das Schloss wurden schon vor langer Zeit geschleift, um einem gepflegten Park und einem mit hellem Schotter befestigten Vorplatz zu weichen. Hier hält dann auch die Kutsche an, nachdem der Postillon kraftvoll in das polierte Horn gestoßen hat. Dienstefrig eilen ein Pferdeknecht, zwei Hausknechte und eine **hübsche junge Magd** mit einem silbernen Tablett voller Begrüßungstränke nach draußen, dicht gefolgt vom pompös gekleideten **Wirt**. Dieser scheucht die Dienstboten herum, lässt gleich das Gepäck abladen und heißt die höchst willkommenen Gäste herzlichst willkommen.

„Ah, endlich, das glückliche junge Paar, welch Glanz für mein bescheidenes Haus. Und sie haben ihre... Leibgarde mitgebracht? Nun, die Straßen sind auch nicht mehr so sicher wie früher einmal, aber ich versichere ihnen, sie werden ihrer Dienste hier nicht bedürfen. Außer vielleicht, wenn sie eine Vertretung für die Jagd suchen, um voll und ganz ihren ehelichen Pflichten nachzukommen, ahahahaha. **Sabara**, steh nicht so rum, reiche unseren Gästen eine Erfrischung!

Und ihr beeilt euch mit dem Gepäck, die Herren wollen hier nicht den ganzen Tag rumstehen! Oh, wie ungeschickt von mir, ich vergaß völlig mich vorzustellen: **Edgar Moranz**, Verwalter dieses Schlosses und Wirt der Hotellerie, allzeit ihr ergebener Diener."

Während die Pferde gewechselt werden, bringen die Hausknechte das Gepäck in die Zimmer. Nach seiner Begrüßung widmet sich Moranz wieder seinen anderen Aufgaben und überlässt es dem Hausdiener **Albrecht**, die Gäste zu ihren Räumen zu führen und ihnen die geplanten Abläufe im Hotel zu erklären. Er überreicht ihnen ein Programmheft und steht ihnen für alle Fragen zur Verfügung:

- Die anderen Gäste sind schon in der letzten Woche eingetroffen.
- Das Frühstück wird auf dem Zimmer gereicht, die anderen Mahlzeiten im Saal. Weiteres Essen kann jederzeit bestellt werden.
- Für eigene Pferde, Hunde oder Diener gibt es Platz im Stall.
- Waffen und Ausrüstung können entliehen werden, es gibt eine ältere aber recht gute Auswahl.
- Der Jagdmeister regelt alle Dinge außen, der Hausdiener innen.

#### Handout 1

Jagdhôtel  
Drei Hirschen

Programm der Woche

Mondentag

Nachmittags : Empfang der neuen Gäste.

Abends : Formloses Abendessen mit anschliessendem heiterem Beisammensein.

Feuertag

Morgens : Entenjagd am See, mit Armbrust oder Bogen.

Vormittags : Picknick auf dem See.

Nachmittags : Ausritt in die Wälder.

Abends : Grosses Abendessen mit anschliessender Kammermusik. Formale Garderobe wird erwartet.

Wassertag

Vormittags : Preisschiessen.

Nachmittags : Waidmaennischer Ausflug in die Berge.

Abends : Geruhsames Beieinander.

Erdstag

Morgens : Treibjagd in den Wäldern.

Mittags : Standschiessen am See.

Nachmittags : Grillfest.

Abends : Holpertanz der Bauern.

Windstag

Vormittags : Wahl der Kostueme und Massschneidern.

Nachmittags : Suche nach der „goldenen Blume“.

Abends : Maskenball.

Nachts : Grosses Finale mit Feuerwerk!

Sonntag

Morgens : Verabschiedung der scheidenden Gäste mit einem kleinen Umtrunk.

Vormittags : Abreise.

Die Direktion wuenscht ihnen einen vergnueglichen und erholsamen Aufenthalt!

#### Belohnung bei Erfolg:

Beim Empfang gut benommen 5 MOT.

#### Szene 3: Die Gäste

Nachdem die SC und das junge Paar ihre Sachen in den Zimmern untergebracht haben, können sie sich zum Abendessen in den Saal begeben. Dort erwarten sie schon die anderen Gäste, die 2 deutlich getrennte Gruppen bilden:

Auf den bequemen Sofas haben sich 2 Männer und 3 Frauen niedergelassen, die schon vor dem Essen Wein und Gebäck zusprechen und sich angeregt über Albernheiten unterhalten: Ein fetter älterer Kaufmann (**Adelbert Minderjahn**) nebst seiner drallen Gattin (**Liesbeth Minderjahn**) und der zierlichen blassen Tochter (**Gisell Minderjahn**), dazu ein geckenhaft aufgeputzter junger Beamter (**Lothar Festner**) und seine wunderschöne aber kühle Frau (**Lydia Festner**). Während die Tochter auf der Kante des Sofas hockt und verschüchtert an einem Keks knabbert, haben Mutter und Vater die Teller üppig mit Gebäck behäuft und halbvolle Weinkelche in den dicken Fingern. Die kühle Schönheit wirft über ihren parfümierten Fächer scharfe Blicke auf die Ankömmlinge und gönnt dem... eindrucksvollsten SC

einen heißen Blick, während ihr Mann selbstgefällig auf sie einredet. Als er ihr die Hand auf den Arm legt, fährt sie wütend herum und starrt ihn nieder, was er durch ein gequältes Lachen überdeckt. Dann bemerkt er die SC und begrüßt sie überschwänglich, indem er ihnen die anderen vorstellt.

Die andere Gruppe besteht aus 4 Männern, die an der Trophäenwand stehen und mit einer Saufeder in der Hand über ihre letzten Jagderfolge diskutieren. Der älteste (**Oberst Jortzick**) macht mit seinen Narben und dem herrischen Blick den Eindruck eines Berufsoffiziers, während der jüngste (**Emmanuel Lissien**) die eleganten Bewegungen und das überhebliche Lächeln eines Fechtmeisters hat. Am wenigsten kämpferisch scheint der nevangarder Ratsherr **Arianus Scheller** zu sein, doch auch er scheint mit Waffen umgehen zu können. Der letzte im Bunde ist der geschmeidige **Fernando Cavello**, der seine Aufmerksamkeit vor allem auf die schönsten Damen richtet - auch auf die junge Braut oder weibliche SC.

Nach kurzer Vorstellung wird dann auch schon das Essen aufgetragen (fünf Gänge mit Suppe, Fisch, Geflügel, Fleisch und Obst) und die beiden Gruppen setzen sich an die beiden Kopfseiten des langen Tisches. Die SC sollten grob angeben, mit welcher Gruppe sie sprechen wollen. Harte Jäger und Kämpfer sind bei den 4 Männern willkommen, feingeistige Personen bei der gemischten Gruppe. Zunächst werden die SC nach ihrer Herkunft und Profession befragt, unpassende Personen dezent aber deutlich ignoriert. Während die 4 Jäger über das Wild und die Landschaft diskutieren und mit ihren bisherigen Erfolgen angeben, schwätzen die 5 Genießer über allerlei Klatsch, Kleidung und Aufmachung der Anderen und die anstehenden Feste und Ereignisse.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Netter Smaltalk 5 MOT.

## Kapitel 3: Die Jagd

### **Szene 1: Vorbereitung**

**Feuertag.** Frisch ausgeschlafen können sich die SC auf die erste Jagd vorbereiten. Für all die, die keine eigenen Jagdwaffen dabei haben, gibt es eine kleine Kollektion von Armbrüsten und Arkebusen, Saufedern, Jagdmessern, Jagdhörnern und Reitutensilien.

Während die 4 Jäger ihre Ausrüstung vorbereiten und schon mal über Wetter, Munition und Standortwahl fachsimpeln, kommen die 5 Touristen fast eine Stunde zu spät zum See, dafür aber prächtig aufgeputzt in nagelneuen grünen Gewändern, die für die freie Natur nur sehr bedingt geeignet scheinen. Am See wartet schon der Jagdmeister **Dobler** auf die Gruppe, dazu 5 Ruderboote und 5 Bauern als Ruderer. Da jedes Boot neben dem Ruderer nur noch 4 weitere Personen aufnehmen kann, entscheidet sich Liesbeth Minderjahn, ihre Tochter **Gisell** in eines der anderen Boote zu schicken - also vermutlich mit einem oder mehreren der SC.

### **Szene 2: Entenjagd**

Auf dem See rudern die Bauern die Boote mit etwa 50m Abstand in den breiten Schilfgürtel, um dort die Enten aus ihren Verstecken zu treiben. Da gerade die Küken des Jahres groß geworden sind, aber noch nicht in den Süden wandern, gibt es einen sehr dichten Besatz. Alle 10 Minuten wird zu 50% ein Schwarm aus 2W6 Enten aufgescheucht, die in 10m Entfernung von den Booten aufsteigen und dann bis zu 3 Runden in Reichweiten sind (20, 70 und 120m), mit Abzügen von -0, -5 und -10 auf den Schuss, +3 durch die Verwendung von Arkebusen mit Vogelschrot. Ein auf jedem Boot mitgeführter Jagdhund (klein mit langen Ohren und lockigem Fell, Rasse „Gomdischer Schlapper“) apportiert dann die Enten.

Während der Jagd ereignet sich ein erster Zwischenfall, als die bei den SC im Boot sitzende **Gisell** in einer üblen Mischung aus Unerfahrenheit und Jagdeifer eine Ente so lange anvisiert, bis sie vor dem Boot der Jäger vorbeifliegt, und dann eine Ladung Vogelschrot hinüberschickt. Um das Boot spritzen Schrotkörner ins Wasser, und einer der Jäger, **Emmanuel**, wird von einer der kleinen Kugeln sehr leicht verwundet (1 LP am Oberschenkel). Er ist entsprechend wütend und bringt durch seine wilden Drohgesten fast das Boot zum Kentern, wird dann aber von seinen Kameraden beruhigt.

Die Jagd läuft etwa 2 Stunden, während denen

jeder der Profijäger ca. 5 Enten erlegt, die Amateurjäger nur 0 bis 3. Wenn die SC weniger als 5 Enten treffen, werden sie fortan von den Jägern belächelt und gering eingeschätzt, bei mehr als 7 hingegen hoch angesehen. Am Ende wird die ganze Strecke an einer Uferwiese ausgelegt und (etwas übertrieben) das Dankritual der Jäger abgehalten. Dann können sich die Herrschaften bei einem Gläschen Brantwein ausruhen, während die Hotelköche einen Teil der Enten und die anderen Speisen zubereiten.

**Belohnung bei Erfolg:**

Bei der Jagd amüsiert 5 MOT.

Irgendwas mit Federn getötet 5 MOT.

Auf Gisell aufgepasst 5 MOT.

**Szene 3: Das Picknick**

Nach der Jagd lässt sich die ganze Jagdgesellschaft auf einer Insel im See zum Picknick nieder. **Emmanuel** ist über den Treffer immer noch sauer und beschimpft erst die über ihr Versehen sichtlich entsetzte **Gisell**, und dann die mit ihr im Boot sitzenden und daher „für dieses dumme Ding verantwortlichen“ SC. Sofern diese eine gute Jagdleistung gezeigt haben, wird sie der Oberst in Schutz nehmen, bei einer geringen Trefferquote hingegen verächtlich zu einer Grundausbildung für Rekruten vorschlagen. Das junge Mädchen gerät ob dieser Angriffe auf sie und ihre Begleiter in Tränen und eilt zu ihrer Mutter, die sich aber gerade zu angeregt mit **Fernando Cavello** unterhält, um ihr Aufmerksamkeit zu schenken. Sofern die SC sie verteidigen oder trösten, wird sie ihnen gegenüber Dankbarkeit empfinden und mehr Zeit mit ihnen als ihrer desinteressierten Familie verbringen. Schafft es ein SC jedoch, z.B. durch gutes Zureden, männliches Gehabe oder medizinische Versorgung, Emmanuel zu beruhigen, wird er häufiger zu den Gesprächen ihrer Gruppe eingeladen.

Hat sich der Streit gelegt, servieren die Köche und Kellner das Essen gepflegt und rustikal zugleich auf weißen Leinentüchern über dicken Woldecken auf dem Boden. Albern kichernd setzen sich die Frauen der Touristengruppe hin und „essen wie die Wilden im Busch“. Allerdings ist das Essen (gegrillte Ente, kalter Braten auf Brot, Obst und Käse, dazu guter Landwein und Apfelwein) hervorragend zubereitet und (wie immer) etwa doppelt so viel wie die Gruppe (ohne Troll) aufessen kann. Nach dem Picknick werden die Gäste mit den Booten zum Hotel gebracht, die dann in der zweiten Welle die Angestellten von der Insel

abholen. Im Hotel können sich die SC dann umziehen, bis am Nachmittag die nächste Aktivität ansteht.

**Belohnung bei Erfolg:**

Streit verhindert 5 MOT.

Das Picknick genossen 5 MOT.

**Szene 4: Ausritt**

Etwa gegen 16 Uhr treffen sich die Gäste in Reitkleidung vor den Ställen, wo die Knechte schon Pferde für alle gesattelt haben. Unter Führung des Jagdmeisters geht es in die Wälder um das Schloss - einerseits einfach ein netter kleiner Ausritt, andererseits eine Möglichkeit, vor der großen Jagd die weniger geschickten Reiter auszusondern.

Auch bei dieser Aktivität kommt es zu einem kleinen Zwischenfall: Die reiterlich wenig begabte **Liesbeth** schafft es bei einer der Pausen, so „ungeschickt“ von ihrem Pferd zu fallen, das sie genau dem schönsten SC in die Arme fällt. Überschwänglich dankt sie mit bebendem Busen ihrem „Lebensretter“, was diesem abfällige Blicke ihres (an derlei schon gewöhnten) Mannes und eifersüchtige Blicke des Konkurrenz witternden **Fernando** einbringt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Lisbeth nicht absichtlich fallen gelassen 5 MOT.

## Kapitel 4: Dekadenz

### Szene 1: Das Abendessen

Das formale Abendessen könnte für die SC eine Hürde darstellen, da „formale Kleidung“ erwartet wird. Dies entspricht mindestens Kaufmanns- oder Adelskleidung, besser noch einem Festgewand. Zur Not tut es auch eine Gelehrtenrobe, wer aber nur derbe Reise- oder Jagdkleidung dabei hat, darf nicht erscheinen, sondern erhält sein Essen aufs Zimmer gebracht. Die anderen Gäste besitzen natürlich formale Kleidung, und zur Not hat **Rudolph** noch einen zusätzlichen Satz im Gepäck, damit mindestens einer der SC teilnehmen kann.

Das Essen findet in feierlicher Atmosphäre statt. Die Tische sind mit weißem Damast, Silber und fünfarmigen Kerzenleuchtern gedeckt, teure Tafelaufsätze aus Steingut, die mythologische Szenen darstellen, nehmen den Platz ein, an dem bald die Speisen stehen werden. Die Diener tragen ihr feinstes Livree und in einer Ecke macht ein Streicher dezente Hintergrundmusik. Die Damen tragen aufwändige Kleider mit Unmengen von Federn, Spitzen und Bändern, und **Liesbeth** ermahnt ihre Tochter **Gisell** mehrfach, nicht an ihrem zu eng geschnürten Korsett zu zupfen, damit „sich zumindest etwas aus der Ebene erhebt“.

Das Essen hat den Köchen alles an Können und feinen Zutaten abverlangt. Es gibt 7 Gänge, und zwar:

- Eine Suppe von Flusskrebse mit Safran.
- Einen Salat mit bitterer Orange und Streifen von Entenbrust.
- In Speck geräucherter Hecht aus dem See.
- Schulter vom Lamm in Rotwein gesotten mit grünen Bohnen und Erdäpfeln aus den Kolonien.
- Ein ganzes Spanferkel mit Äpfeln und Täubchen gefüllt.
- Eine Creme von Sahne und Schokolade auf Himbeermousse.
- Obst, Käse und Nüsse.

Das Essen würde bei jedem einzelnen Gang für eine gute Mahlzeit reichen und ist auch für einen Troll nur mit Mühen zu schaffen, aber die Gäste hauen rein als ob es kein Morgen gäbe. Auch schwerer süßer Wein aus dem Sonnenmeer wird gereicht, und die Diener lassen kein Glas leer werden. Bei jedem Gang gibt es mindestens einen Toast, auf den alle Gäste ihr Glas leeren müssen („Auf den Kaiser!“ „Auf die Jagd“ „Auf die Liebe“...). Wer mehr als 3 Gänge schaffen will,

muss vor dem vierten eine Probe auf WK ablegen, vor dem fünften auf WK -3, vor dem sechsten auf WK -6 und vor dem letzten auf WK -9. Außerdem erhält jeder SC der sparsam trinkt 5 Alkoholpunkte, bei normalem Trinken 10 und bei gutem Trinken 15.

Die Stimmung beginnt formal und feierlich, geht dann aber immer mehr über fröhlich zu ausgelassen über. Am Ende schläft **Adalbert** ein, seine Frau jagt ganz offen **Fernando** und jeden gut aussehenden SC durch den Raum, der Oberst gröhlt mit den anderen Jägern alte Soldatenlieder und die junge und an Alkohol nicht gewohnte **Gisell** ist noch blässer als sonst und wankt auf der Suche nach frischer Luft und einem Platz an dem sie sich übergeben kann aus dem Raum. Wenn hier kein des Zechens mächtiger SC Hilfestellung leistet, findet man sie am nächsten Morgen in einer Lache aus Erbrochenem im Rosenbeet liegen, das Kleid besudelt und die Stimmung für Tage auf dem Tiefpunkt.

### Belohnung bei Erfolg:

Gefeiert 5 MOT.

Fröhlich gefeiert 10 MOT.

### Szene 2: Die Orgie

Nach dem Essen ist Kammermusik geplant, die Gäste sollen also selber musizieren. In der erheblich angeheiterten Stimmung fällt mangelndes Können nicht auf und jede gelungene Probe auf Singen, Musizieren oder eine andere Kunst löst Jubelstürme aus. Da **Arianus** noch einige Flaschen mit Wein und Perlwein mitgebracht und von allen Gläsern den Stiel abgebrochen hat, damit man sie nicht mehr abstellen kann, steigt die Stimmung von Stunde zu Stunde. Die Diener halten sich fern und überlassen die „edlen Herrschaften“ sich selbst. **Rudolph** und seine frisch angetraute verlassen die Feier gegen Mitternacht, als das Niveau zunehmend sinkt und die beiden ihren ehelichen Pflichten nachkommen wollen.

Am Ende des Abends (also gegen 2 Uhr morgens) lässt **Liesbeth** die letzten Hemmungen fallen und treibt es mit **Fernando** auf dem Piano. Die 3 anderen Jäger feuern die beiden an, ihr Ehemann ist immer noch im Delirium und **Lothar** versucht einen weiteren Annäherungsversuch bei seiner kalten Frau, die ihn auch höchst gekonnt mit ihrem verführerischen Äußeren lockt, dann aber wieder kalt abblitzen lässt. Stattdessen sucht sie sich einen geeigneten SC und lädt ihr ein, „auf ihrem Zimmer das zu tun, was ihr Mann schon lange nicht mehr kann“. Ihr Mann gerät über diese Einladung so in Wut, das er Fernando von seiner Gespielin herunter zerrt und sich selbst ans

Werk macht, was auch den Beifall der Beteiligten findet. Sollte der SC auf die Einladung von **Lydia** eingehen, erlebt er aber eine Enttäuschung: Sie lockt ihn neckend die Treppen herauf bis vor ihr Zimmer, dabei immer wieder Küsse andeutend, aber im letzten Moment ausweichend. Ihre Schönheit und die immer wieder enthüllten Beine in den Seidenstrümpfen sollte der SL dabei als Anreiz hervorheben. Direkt vor dem Zimmer, als sie die Tür schon geöffnet hat und dem SC den gekonntesten Schlafzimmerblick zuwirft, stößt sie ihn jedoch plötzlich von sich, schließt und verriegelt die Tür und meint zu ihm: „Und jetzt tu, was mein Mann nicht mehr tun kann: Lass mich einfach die ganze Nacht in Ruhe!“ Kichernd entkleidet sie sich und legt sich alleine zur Ruhe.

Ob die SC dieser Orgie beiwohnen oder sich zurückziehen bleibt ihnen selbst überlassen, jedenfalls sollte ihnen klar sein, dass in der doch eher pruden und konservativen Gesellschaft des Gomdlandes so ein wildes Treiben ziemlich skandalös ist und Ehebruch streng genommen eine Straftat darstellt. Sonnenpriester, Inquisitoren und Paladine unter den SC werden vermutlich vor dem Entgleisen der Moral dezent aus dem Raum gelotst, sofern sie sich nicht selber an dem Geschehen beteiligen.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Den Trieben hemmungslos nachgegeben 10 Mot.

Orgiastisch dekadentes Vergnügen 20 MOT.

Aufgepasst, sich dabei nicht *Pevisas Rache* zuzuziehen 5 Mot.

#### **Szene 3: Preisschießen**

**Wassertag.** Wie es bei Orgien im pruden Gomdland üblich ist, ist sie am nächsten Tag aus den offiziellen Gesprächen verbannt, nur die offensichtlichen Folgen kann man nicht einfach totschweigen. Die SC haben je nach Trinkfreude und FW *Zechen* einen leichten bis schweren Kater (-1 bis -5 auf alle Proben). Hausmittel und eine Probe auf *Erste Hilfe* können ihn um 1 Punkt reduzieren, Magenbitter hat den selben Effekt.

**Gisell** ist kreidebleich und hat einen schweren Kater, was bei ihren Eltern wieder keine Resonanz findet - nur wenn das teure Kleid ruiniert ist, schimpft die Mutter den ganzen Tag lang und erteilt ihr Stubenarrest. Das sie nicht nur den ganzen Abend bei ihrer Tochter saß sondern sie auch noch zum Trinken animiert hatte, ignoriert sie dabei. Ein dezenter Hinweis der SC auf ihr Verhalten am letzten Abend kann Abhilfe schaffen...

**Fernando** und **Lothar** werfen sich giftige Blicke zu, denn sie erinnern sich noch sehr wohl an den letzten

Abend. Im Laufe des Tages wirft Fernando Lydia auch mehrfach verliebte Blicke zu, die diese im Beisein ihres Mannes eifrig erwidert. Später kommt es dann zur Eskalation...

**Liesbeth** hat zwar ebenfalls einen leichten Kater, macht ansonsten aber einen höchst entspannten Eindruck, und auch ihr Mann ist guter Laune, da er diesen Morgen nicht von seiner wollüstigen Frau behelligt wurde...

Die anderen Gäste sind einfach nur verkatert und mäßiger Laune, lediglich das junge Ehepaar macht einen glücklichen Eindruck und bemerkt gelegentlich, „warum denn alle so komisch seien“.

Das angesetzte Preisschießen fällt durch den Kater und zittrige Hände denn auch recht mäßig aus. Geschossen wird mit Armbrust, Bogen oder Arkebuse nach einem kleinen hölzernen Adler auf einer 10m hohen Stange. Die Schüsse sind durch das kleine Ziel um -5 erschwert, gezielte Angriffe auf Kopf oder Krone des Adlers, die bessere Preise bringen, sogar um -10. Halbwegs nüchtern gebliebene SC können jetzt ihren Vorteil nutzen und als Preise ansatzweise kunstvoll bemalte Zielscheiben und Trophäenbretter aus heimischer Produktion ergattern (Wert 2 bis 10 Taler).

Jeder Treffer auf den Adler bringt einen kleinen Preis, der Hauptpreis fällt jedoch (durch Schiebung des SL...) an **Fernando**, da bei dessen Treffer (es sollte der 4. bis 10. insgesamt sein) der Adler endlich von der Stange fällt. Machen sie als SL entsprechend geheimnisvolle Würfe nach jedem Treffer und notieren sie sich die „Trefferpunkte“.

Nach seinem Erfolg schenkt Fernando dann den Preis, diesmal ein mit Silber beschlagenes Jagdhorn, Lydia mit den Worten „Ich hoffe dieses Geschenk gibt dir einen Eindruck, wie... groß und... fest meine Zuneigung zu dir ist!“ Dabei reibt er in eindeutigen Gesten über das Horn und wirft ihr lüsterne Blicke zu.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Irgendwas aus Holz getroffen 5 MOT.

#### **Szene 3: Das Duell**

Diese offene schamlose Anmache (und vor allem das lüsterne Lächeln seiner Frau) bringt den gehörnten Ehemann zur Weißglut. Mit überschlagender Stimme fordert er Fernando zum Duell auf Leben und Tod heraus und schleudert ihm den Handschuh ins Gesicht. Die SC sollten jetzt eingreifen und ihre Freundschaft zu beiden Parteien, ihr Rechtswissen oder andere Argumente einsetzen, um die Streit-

hähne abzukühlen. Beide brennen auf das Duell um die schönste Frau im Hotel und lassen sich nicht davon abbringen, aber die SC können sie zu einem Duell bis zur Aufgabe oder sogar nur bis zum ersten Blut herunterhandeln. Schaffen sie das nicht, gibt es einen Toten und damit auch einen Totschlag im Hotel, was dem Direktor, Rudolph und seiner Frau gar nicht gefällt. Auch Gisell versucht schlichtend einzugreifen und weint vor Furcht vor dieser Bluttat.

Sofern sie auf Leben und Tod kämpfen wählen sie Arkebusen auf 30 Schritt (also zusammen ca. 50m), ansonsten müssen sie sich mit Jagdschwertern begnügen (wirken wie Kurzscherter). Die SC können (und sollten) sekundieren und auf die Einhaltung der Regeln achten. In jedem Fall gewinnt (nach einigen scheinbaren Proben) **Fernando** erwartungsgemäß das Duell. Er macht sich sofort an seine „Beute“ heran, wird aber mit einem kühlen Lächeln abgeschoben. **Lothar** ist in seiner Ehre und Männlichkeit gekränkt und zieht sich mit einigen Flaschen Wein in sein Zimmer zurück, nachdem er verarztet wurde.

**Belohnung bei Erfolg:**

Duell verhindert 10 MOT.

Duell manipuliert 10 MOT.

## Kapitel 5: Das Ungeheuer

### Szene 1: Panische Bauern

**Erdstag.** Aus dem nahen Dorf kommen früh am Morgen Bauern zum Schloss, dessen Verwalter immerhin noch nominell die Schutz- und Gerichtsherrschaft über die Bauern inne hat. Eine junge Bauerntochter wurde tot aufgefunden, nachdem sie die Schweine der Familie in den Wald getrieben hatte. Sie bitten den Schlossherren um Hilfe, der allerdings wiederum nur die Gäste (also die SC) aufzubieten hat. Es gibt weder Soldaten noch andere kampferfahrene Leute unter seinem Befehl. Darum bittet er alle Gäste um Hilfe. Es kommen außer den SC und Rudolph nur die 4 Jäger mit, allerdings mehr um das grausige Spektakel zu erleben als um einen Fall aufzuklären. Die anderen erklären, nichts von derlei zu verstehen oder sich vor grausigen Verbrechen zu fürchten. **Der Oberst** übernimmt ungefragt das Kommando.

### Szene 2: Der Tatort

Am Tatort, etwa 3km vom Schloss entfernt im Wald, sind die Bauern gerade dabei, die Leiche für den Abtransport auf eine Bahre zu legen. Die vielen Leute und die immer noch im Wald verstreuten Schweine haben die meisten brauchbaren Spuren verwischt, aber einiges gibt es immer noch zu finden:

**Das Opfer** weist mehrere von einem großen Raubtier stammende Bisswunden (Arm, Schulter und Hals) sowie eine Vielzahl von Krallenspuren auf. Diese sind für einen Wolf zu breit und für eine Großkatze zu flach. Die Kleider wurden weitgehend zerfetzt, die kümmerlichen Wertsachen (Silberring und Messingkette) sind aber noch da.

**Die Schweine** sind panisch in den Wald geflüchtet und werden gerade von den Bauern zusammengetrieben. Ob eines fehlt lässt sich nicht sagen (3 bleiben auf Dauer im Wald verschollen), aber man hat weder tote noch verletzte Schweine gefunden.

**Der Tatort** ist vom Schloss aus gut zu erreichen, er liegt direkt an einem der Reitwege, die die SC schon benutzt haben.

**Was passiert ist:** Nach seiner Pleite am letzten Tag hat **Lothar** von **Arianus** eine Dosis Leichengift erhalten, die er auch freiwillig schluckte - sollte sie ihm doch die Macht geben, sich an seinem Rivalen zu rächen. Er verbrachte daher seine Nacht von Qualen der Transformation geschüttelt in seinem Zimmer -

daher die würgenden Geräusche in der Nacht, falls ein SC mit ihm sprechen will. Am frühen Morgen bemerkte er dann eine Gier nach Menschenblut, die er im Wald an der unschuldigen Bauerntochter stillte. Wieder in seinem Zimmer täuscht er jetzt einen schweren Kater und weiterhin heftigen Weinkonsum vor, während er Pläne gegen **Fernando** schmiedet. Zum Schutz vor direkter Sonne hält er die Fensterläden stets verschlossen.

**Belohnung bei Erfolg:**

Die Sache vernünftig untersucht 10 MOT.

**Szene 3: Vergebliche Jagd**

Um das „böartige Tier“ zu fassen organisieren die Jäger sofort eine Hatz. Mit Waffen und Hunden gut ausgestattet durchstöbern sie den Wald in der Nähe, finden aber nur einige verstörte Schweine. Falls die SC sich an der Suche beteiligen, lassen sie sie jede Stunde eine Probe auf *Spuren lesen* ablegen. Bei Erfolg finden sie am Wegesrand, etwa 2 km vor dem Schloss einen blutigen Fetzen vom Kleid der Bauerntochter, aber sonst nichts weiter. Nach 4 Stunden geben die anderen Jäger auf und kehren ins Schloss zurück.

**Belohnung bei Erfolg:**

Erfolgloser Versuch 5 MOT.

**Szene 4: Grillfest**

Nachdem das Standschießen mangels Zeit und aus Pietät ausfallen musste, organisiert der Verwalter immerhin am Nachmittag noch ein Grillfest im Garten des Schlosses. Durch den beginnenden Regen muss es aber vorzeitig abgebrochen werden. Das Wetter bleibt die nächsten Tage nass und vor allem bedeckt – die Verdammten können sich also recht frei im Schloss bewegen und haben eine Ausrede, um das Schloss nicht verlassen zu müssen.

**Belohnung bei Erfolg:**

Miese Stimmung ausgelebt 5 MOT.

**Kapitel 6: Mummenschanz****Szene 1: Kostümierung**

**Windstag.** Die Dienstmädchen des Schlosses und einige der Bauersfrauen aus dem Dorf, die Trauer tragen, kümmern sich am Vormittag um die Kostüme der Herrschaften für den geplanten Maskenball. Sie fragen jeden nach seinen Wünschen und können aus einem Fundus von fast 50 Kostümen und etlichen zusätzlichen Masken und Accessoires auswählen. Dann erbitten sie von jedem Gast einen Satz Kleider, um von ihnen die Maße nehmen zu können. Es ist ein heiteres Durcheinander, bei dem auf den Fluren viel Betrieb herrscht, überall Sachen herumliegen und immer wieder etwas verlegt wird. Auch die SC sollten in diesen Trubel geraten, mit Stecknadeln gepekst werden oder ein Kleidungsstück zeitweilig verlegen, bis es sich bei den Kostümen findet.

**Was außerdem passiert:** *Lothar* nimmt sich heimlich das Wams von *Fernando*, das dieser als Vorlage abgeben wollte, bevor er sich an *Sabara* herangemacht hat, die ihn aber höflich abhält. Als er dann sein Wams nicht finden kann, bittet er sie in sein Zimmer, um „ihm beim Suchen zu helfen – sie kann sich aber ruhig Zeit lassen...“. Das das Wams fehlt merkt er nicht, ein Diener holt für die Näherinnen ein anderes.

**Belohnung bei Erfolg:**

Heitere Kostümiererei 5 MOT.

**Szene 2: Maskenball**

Der Ball wird mit allem verfügbaren Aufwand betrieben. Kulissen aus Pappmaché stellen die Straßen von Lagunata dar, Girlanden und bunte Lampen sorgen mit einem kleinen Orchester für Stimmung. An Stimme und Figur sind die meisten Gäste trotz ihrer Maskierung zu erkennen (Probe auf WN), und man kopiert die dekadente Art des Feierns in Lagunata nach Kräften. Die SC sollen sich in ihren Kostümen unter die Gäste mischen, die die Bluttat am Vortag scheinbar schon vergessen haben. Manchmal grollt von draußen der Donner entfernter Gewitter.

An diesem Abend eskaliert der Streit zwischen den Gästen. *Lothar* provoziert *Fernando* immer wieder, rempelt ihn beim Tanzen an und kleckert ihm schließlich Wein auf das Kostüm. Bevor es zu einer Prügelei kommt, trennt *der Oberst* die Streitenden und schickt beide (zum Umziehen und nüchtern

werden) auf ihre Zimmer. Die Feier geht danach weiter. Man beginnt mit lustigen kleinen Spielen, wie sie auf einem Maskenball üblich sind:

Die Lampen im Saal werden kurzzeitig durch schwarze Tücher verdunkelt oder verlöscht, während einer Person ein kleiner „Schatz“ übergeben wird. Diese versteckt ihn in ihrem Kostüm und dann muss jeder im Raum nach dem „Schatz“ (ein Flakon mit Rosenöl) suchen. Dabei sind Fragen, riechen und auch abtasten erlaubt, und bald schon lädt sich die Stimmung auf, denn es gibt eine störrische Verdächtige.

**Lydia** reizt alle Suchenden und tut immer so, als hätte sie den Flakon am Körper, lässt es aber nicht zu, dass man sie durchsucht. Da ihre beiden Galane aber zum Abkühlen draußen sind, entwickelt sich die Sache anders als geplant: **Emmanuel** treibt die Frau in die Enge und beginnt sie zu durchsuchen, was dieser aber überhaupt nicht gefällt – im Gegenteil, sie beschimpft ihn und ohrfeigt ihn schließlich. Mit den Worten, dass „er sich nicht behandeln lässt wie einer ihrer Wallache“ schlägt er sie brutal nieder und reißt ihr Kostüm auf.

Vermutlich wird ihr einer der SC zu Hilfe kommen (im Notfall Rudolph), was jedoch zu einer sofortigen Forderung zum Duell führt. **Gisell** wirft weinend den Flakon mit dem Rosenöl auf den Boden, den ihr der Verwalter zugesteckt hatte (wobei sie sich ihr Kleid bespritzt), und läuft aus dem Saal.

Am Ende versucht **der Oberst** die Sache in die Hand zu nehmen und nach seiner Art für Ruhe zu sorgen. Er brüllt herum und droht jedem, der ihm nicht gehorcht, mit Erschießung. Dass sollte die SC lange genug beschäftigen.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Erstmal amüsiert 5 MOT.

Emmanuel zurückgehalten 5 MOT.

#### **Szene 3: Überfall auf Sabara**

Plötzlich stürzt die (sehr) unkostümierte Magd **Sabara** in das Fest, ihr Kleid zerrissen und blutige Krallenspuren am Arm. Sie berichtet in Panik, dass **Fernando** sie brutal bedrängt und dann angegriffen habe. Er trug zwar eine Maske und sagte nichts, aber sie erkannte sein Wams wieder. Durch einen Schlag mit einer Flasche ins Gesicht konnte sie ihn abwehren, und er floh aus dem Schloss, wobei er aber **Gisell** mitschleppte, die zufällig in Tränen aufgelöst vorbei kam.

**Was wirklich geschah:** **Lothar** hat sich das Wams von **Fernando** und eine Maske angelegt und Sabara angegriffen, um ihn in Verdacht zu bringen. Dann hat er sich die zufällig vorbeikommende **Gisell** gegriffen, um noch einen kleinen Imbiss zu nehmen. Schafft er es, in 3 Tagen 3 Opfer auszusaugen, steigt er zum Werwolf auf. Dafür will er sich später ins Schloss schleichen und einen Diener aussaugen, um es mit dem verhassten **Fernando** aufnehmen zu können.

#### **Szene 4: Die drei Wege**

Von den Geschehnissen erschüttert verlässt **Rudolph** mit seiner Frau, die sich um **Sabara** kümmert die Feier. Er bittet die SC und die anderen Gäste, sich um die Verfolgung des Missetäters zu kümmern.

Die restlichen Jäger nehmen nicht an dieser Jagd teil: **Der Oberst** tobt immer noch, **Emmanuel** will Blut und **Arianus** hält die beiden von „weiterem Unfug“ ab.

Die schon heftig begossene **Liesbeth** hat unterdessen einen neuen Flakon in ihrem üppigen Ausschnitt versteckt und fordert jeden der anwesenden Männer auf, ihn zu suchen. Auf ihre Tochter angesprochen meint sie nur, dass „niemand an diesem dünnen Ding Interesse haben könne, und wenn doch, dann könne es ihr kaum schaden, mal an einen richtigen Mann zu geraten“. Ihr Mann ist wieder komplett dicht und schläft.

Die SC schließlich müssen sich auf die Jagd nach dem Entführer machen, der in die nassen dunklen Wälder geflohen ist. Tun sie das nicht schnell, verlieren sie jede Spur – das sollte der SC ihnen klar machen! Sie können sich zwar noch schnell ein oder zwei Waffen holen, zum Umziehen oder Panzern fehlt aber die Zeit!

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Sofort hinterher 10 MOT.

Erst ausgerüstet 5 MOT.

## Kapitel 7: Die Vergessenen

### Szene 1: Spuren in der Nacht

Der Regen verwischt in der Nacht jede Spur binnen Minuten. Allerdings können SC mit gutem Geruchssinn oder ein Jagdhund (!) den Geruch nach Rosenöl verfolgen, der immer noch deutlich an Giselles Kleid haftet. Es sind einige Stunden und 3 erfolgreiche Proben auf *Spuren lesen* oder *Wahrnehmung (Geruch)* +3 nötig, um das Versteck des Verdammten zu finden.

#### Belohnung bei Erfolg:

Spur gefolgt 5 MOT.

An die Jagdhunde gedacht 5 MOT.

### Szene 2: Kampf dem Verdammten

Am gegenüberliegenden Ufer des Sees hat der Ghul **Lothar** sein zweites Opfer für ein kleines Festmahl gefesselt. Um seine neue Macht noch mehr auszukosten hat er mit einer langsamen Folter begonnen, bei der er ihr das Kleid mit seinen Klauen in Streifen reißt und ihr Kratzer zufügt, deren Blut er begierig aufleckt. Die SC können erst aus der Nähe sehen, dass er jetzt das Aussehen eines Ghules hat, ohne Handschuhe und Schminke als Tarnung. Sollten sie ihn aus einiger Entfernung durch einen Schuss treffen, stellt er sich tot, wartet bis sie heran sind und greift dann überraschend an. Ansonsten versucht er das Mädchen als Geisel zu nehmen und gleichzeitig einen der SC zu beißen, um noch mehr Blut zu erhalten. Er ist der Meinung, dass er als Werwolf nicht mehr zu stoppen ist. Er kämpft auf jeden Fall bis zum Tode. Gisell ist nur oberflächlich verletzt, hat aber einen Schock und zittert (auch durch den kalten Regen) am ganzen Körper. Sie sollte so schnell wie möglich an einen sicheren Ort gebracht werden...

#### Belohnung bei Erfolg:

Gisell gerettet 10 MOT.

Ghul getötet 10 MOT.

### Szene 3: Das dunkle Haus

Als die SC nach mindestens 2 Stunden in das Schloss zurückkehren, sind zu ihrer Verwunderung die Lichter im Eingangsbereich gelöscht. Machen sie Licht, fällt der erste Schein auf das vor Grauen verzerrte Gesicht des Hausdieners **Albrecht**, der Kopf nach unten mit dem Rücken auf der großen Treppe liegt. Seine Kehle ist aufgerissen und Blut verlängert den roten Teppich bis auf den Steinboden der Eingangshalle (drastisch beschreiben).

Auch wenn sie sich weiter durch das Haus

vorarbeiten, fehlen 3 Dinge: Lebende Menschen, Licht und Waffen. Die Zimmertüren der SC stehen offen, alle dort verbliebenen Waffen, Brandöl und Lichter sind entfernt worden. Dafür finden die SC noch 3 weitere Leichen: 2 Dienstmädchen und einen Diener, der eine geplatzte Arkebuse in den kalten Händen hält - jemand hat direkt vor dem Abschuss die Mündung der Waffe zugeedrückt...

#### Belohnung bei Erfolg:

Gut gespielter Horror 5 Mot.

### Szene 4: Die Party der Verdammten

Aus dem Ballsaal sind jedoch eindeutige Geräusche zu hören! Zittrig und fehlerhaft klingende Musik, das Gelächter einer Frau und mehrerer Männer. Öffnen die SC die Tür, hat sich die Party etwas verändert: Rote Lichter und Blutspritzer haben die Straßen Lagunatas in den Vorhof der Hölle verwandelt. Mehrere tote Diener liegen auf dem Boden, die meisten anderen sind, mit dem Ehepaar Blaudorn und Sabara, in einer Ecke des Raumes zusammengetrieben. An den Wänden wurden alle Vorräte an Öl, Kerzen und Branntwein sowie einige Möbel aufgeschichtet.

**Liesbeth** sitzt auf dem Schoß ihres Gatten, dessen Schlaf jetzt unendlich ist. Ein panischer und aus mehreren Wunden blutender Diener sucht zitternd unter ihren Kleidern nach einem „Schatz“, während sie ihn mit Klauen und Zähnen „liebkost“.

**Der Oberst** hat 6 der Hausmädchen mit pseudomilitärischen Kostümen zum Exerzieren aufgestellt, einen Säbel in der Rechten und in der Linken eine Saufeder, auf der der Kopf der siebten steckt.

**Emmanuel** treibt mit seinem Degen immer wieder den aus mehreren Stichwunden blutenden Jagdmeister **Wieland** in die Ecke, der ein kurzes Jagdschwert hält, aber nicht mehr kampftauglich ist.

**Lydia** hat ihr Kostüm durch ein Gewand aus Leder mit Klingen und Stacheln ersetzt, sie hat sich einen der Diener als Sitzbank geholt und nutzt einen zweiten als Fußablage. Dabei kratzt sie einen dritten gelangweilt mit ihren langen scharfen Fingernägeln.

In der Mitte des Raumes sitzt auf einem „Thron“ aus Dekorationsteilen **Arianus**, der in der Linken eine Flasche mit einem braungrauen Elixier (Leichengift) hält. Mit der Rechten knabbert er nervös an den Nägeln. Auf seiner Armlehne, über einer Lache Öl, steht ein fünfarmiger Kerzenleuchter mit brennenden Kerzen. Er ist auch der einzige, der sich an die SC wendet:

„Ah, die kühne Garde kehrt zurück. Wollt ihr nicht einen Schluck nehmen? Euer Herr hat abgelehnt... das wird meinem Meister nicht gefallen... er dachte, wer so für sein Erbe kämpft, wäre geeignet... Es ist nur noch eine Flasche da. Ihr könntet ja darum kämpfen. Meint ihr, mein Meister wird böse sein? Habe ich nicht alles gut geregelt, die Einladungen, die Gäste, diese Feier, und dann das Feuerwerk, in dem so viele Verbrennen und dem so wenige entkommen? Wenn ihr getrunken habt, sagt ihr dann dem Meister, das ich artig war?“

Sollte einer der SC sich für einen Schluck Leichengift entscheiden, wird er sich binnen 4W6 x 10 Minuten in einen Ghul verwandeln oder, wenn er sich gegen die Verwandlung entscheidet, an dem Gift sterben. Versuchen die SC zu verhandeln, wird **Arianus** nicht auf sie eingehen, er lässt ihnen nur die Wahl, um das Gift zu kämpfen oder zu sterben.

#### Belohnung bei Erfolg:

Weiterhin guter Horror 5 MOT.

Arianus stilvoll nein gesagt 5 MOT.

Leichengift getrunken = Charakter wird NSC...

#### Szene 5: Endkampf

Kommt es zum Kampf, ist sofort die Hölle los: die Geiseln versuchen zu fliehen, die 3 Werwölfe (alle haben 3 oder mehr der Diener getötet) greifen mit allem an, was sie haben, **der Oberst** zwingt seine 6 Soldaten, mit Arkebusen und Armbrüsten auf die SC zu schießen. Da die Frauen weder Training noch Lust haben mit FW 5, woraufhin der Oberst sie mit brutalen Hieben und Stichen als „Deserteure und Hochverräter“ angreift. Dann erst greift er die SC an.

**Liesbeth** hält den verletzten Diener als lebendes Schutzschild vor sich (Abwehr +3 und 75% Deckung, also -7 auf Fernkampf) und versucht, einzelne männliche hübsche SC zu sich zu ziehen und zu beißen.

**Lydia** hat sich 6 der Schusswaffen besorgt und schießt auf die SC, um sie auf Distanz zu halten. Sollten SC sich an sie heran arbeiten oder in Deckung gehen, bedroht sie einen der Diener in der 1. Runde und erschießt ihn in der 2. Runde. Im Nahkampf kratzt sie wie ein Furie und hält sich die SC auf Distanz.

**Emmanuel** stürzt sich sofort und sehr wirksam auf den gefährlichsten SC. Als Fechtmeister ist er gefährlicher als alle anderen Werwölfe!

**Arianus** schließlich kämpft gar nicht. Sollte ein SC ihn angreifen oder der Kampf verloren zu gehen

drohen, wirft er die Kerzen auf die Öllache und entzündet dadurch das „Feuerwerk“. Die Vorräte an Farbfeuer lagern unter seinem Thron, auf dem er farbenfroh verbrennt. Seine letzten Worte:

„Sagt dem Meister... dass es mir leid tut... und dass ich ihn hasse!“

Der Kampf endet, wenn alle Verdammten tot sind. Die SC sollten den Kampf gewinnen und vor allem die Blaudorns und die überlebenden Diener retten. Wird der Kampf zu hart, können einige Diener und der Jagdmeister noch einmal eingreifen. Wird er zu einfach, haben sie noch 1 bis 3 Diener zu Ghulen gemacht, die ihnen helfen. Das Feuer kann nur schwer verhindert werden, muss aber nicht unbedingt sein. Da es aber alle Beweise auf Verdammte vernichtet, ist es doch für das letzte Abenteuer der Kampagne sinnvoll. Wenn die SC sich beeilen, können sie ihr Gepäck und einige Wertsachen aus dem Schloss bergen, dabei werden sie von Rauch, Flammen und herabstürzenden Balken immer mehr gefährdet.

#### Belohnung bei Erfolg:

Überlebt 20 MOT.

Die meisten Zivilisten gerettet 20 MOT.

Alle Verdammten getötet 10 Mot.

## Kapitel 8: Abschluss

#### Szene 1: Nach der Party

**Sonntag.** Die SC und die anderen Überlebenden stehen vor den rauchenden Ruinen des Schlosses. Dorfbewohner kamen zum Löschen herbei, doch es war zu spät, die Flammen verzehrten den ganzen Bau. Das Ehepaar Blaudorn hat sich entschlossen, **Gisell** zu adoptieren und ihr das erste echte Zuhause zu geben. Die SC, verletzt und mit ramponierten verkohlten Sachen, haben keine Beute gemacht, dafür aber ein neues Ziel vor Augen: Den „Meister“ zu finden und die Herkunft von **Arianus** aufzudecken.

#### Szene 2: Ab nach Hause!

Die Heimfahrt verläuft ruhig. Am Ende wird **Rudolph** ihnen für verlorene Ausrüstung Ersatz zahlen, und den Rat informieren. Es finden sich aber keine Spuren des Herrn **Arianus**, und bereits in 2 Wochen sollen ja schon die Delegationen aus Albion und Gomdland in der Stadt eintreffen, um über die kommende Kaiserwahl zu beraten. Da hat man besseres zu tun, als nach irgendwelchen Verdammten zu jagen!

## Kapitel 9: Die NSC

**Rudolph Blaudorn (Grad 1)**

STR: 9 GES: 9 INT: 14 CHR: 12

WK: 13 WN: 12 VT: 9 LP/AP: 12

**Angriffe:**

Dolch 8 (1W6)

**Abwehr 4 (4 PW 0)****Wichtige Fähigkeiten:** *Handelskunde 15, Verwaltung 13, fließend Albionisch und Bourbonisch.***Beschreibung:** Ein junger Händler aus gutem Hause, mit braunem Kinnbart und silbern bestickter dunkelroter Samtkleidung. Sehr ambitioniert und gewissenhaft, freundlich gegenüber Freunden und Personal.**Rolle:** Rudolph ist der einzige Erbe in der Familie, der weder eine befleckte Vergangenheit noch zweifelhafte Ambitionen hat. Er verbrachte die letzten 4 Jahre bei anderen Kaufleuten in Albion und Bourbon, wo er auch seine Verlobte kennenlernte. Derzeit will er das marode Handelshaus übernehmen und dadurch vor dem Konkurs oder Verkauf retten.**Ausrüstung:** Teure Kleidung, Siegelring aus Gold, verzierter Dolch und ca. 300 Gulden an eigenem Geld, dazu Zugriff auf Vermögen und Kontakte der Firma.**Jasmina Blaudorn (Grad 1)****Beschreibung:** Als Spross einer soldalischen Adelsfamilie, die sich weitgehend dem Handel mit Kolonialwaren zugewandt hat, ist Jasmina eine ideale Gattin für Rudolph. Sie ist schlank und dunkelhaarig, wahrt immer aristokratische Würde und zeigt lediglich ihr soldalisches Temperament, wenn jemand gegen die guten Sitten verstößt.**Rolle:** Ehefrau des Auftraggebers und somit gleichermaßen befehlsgewaltig wie schützenswert.**Wirt Edgar Moranz (Grad 1)****Beschreibung:** Ein beliebter Mann um die 40, der pompöse Kleidung schätzt und ein übertrieben vornehmes und herzliches Verhalten an den Tag legt. Redet geschwollen, reibt sich dabei die Hände und lächelt unter hektischen Verbeugungen. Das Personal scheucht er herrisch herum.**Rolle:** Der Wirt ist der offizielle Vertreter der Obrigkeit und Ansprechpartner der SC. Was über den Hotelbetrieb hinaus geht, überfordert ihn aber schnell.**Hausdiener Albrecht (Grad 1)****Beschreibung:** Ein grau aussehender distingierter Mann um die 60, bedächtige Bewegungen und sehr gepflegte Wortwahl.**Rolle:** Der typische Butler.**Jagdmeister Wieland (Grad 1)****Beschreibung:** Kerniger athletischer Mann um die 30, langes rotblondes Haar und kräftiger Backenbart. Trägt robuste Kleidung in Naturtönen und immer ein Jagdmesser.**Rolle:** Jagdprofi und verantwortlich für alle handfesten Arbeiten im Hotel.**Magd Sabara (Grad 1)****Beschreibung:** Dralle junge Frau vom Lande, rosige Wangen und eng geschnürtes Mieder. Freundlich und offenerzig.**Rolle:** Potentielle Kandidatin für eine kleine Urlaubsromanze sowie später Maid in Nöten.**Adelbert Minderjahn (Grad 1)****Beschreibung:** Fetter Geschäftsmann Ende 40, trägt opulenten Goldschmuck und teure aber oft fleckige Kleidung. Interessiert sich vor allem für Speise und Trank.**Rolle:** Desinteressierter hedonistischer Vater und Ehemann.**Lisbeth Minderjahn (Grad 1)****Beschreibung:** Überkandidelte Frau ende 30, nicht mehr so schön wie sie nie gewesen war, neigt zu protziger Kleidung und viel Kosmetik. Zupft in der Öffentlichkeit an ihrer peinlich berührten Tochter herum.**Rolle:** Lebenslustiges Vollweib und grauenhafte Mutter. Will alle männlichen NSC und SC.**Gisell Minderjahn (Grad 0)****Beschreibung:** Blasses verschüchtertes Mädchen von 12 Jahren, wird gelegentlich zum Tragen von viel zu engen aufreizenden Kleidern gezwungen, versteckt sich sonst hinter grauen Stoffen. Kaut auf den Nägeln und erschrickt bei jedem Wort ihrer "Mutter". Reagiert freudig verwirrt auf vernünftigen menschlichen Umgang.**Rolle:** Opfer ungeeigneter Eltern, später dann zu rettendes Opfer von Verdammten.

**Lydia Festner (Grad 1)**

**Beschreibung:** Richtig gut aussehende Frau Anfang 20, göttliche Kurven, goldenes Haar und ein Blick wie Eis vom Weltenrand. Hält Männer für eine niedere Lebensform, die man manipulieren und quälen muss. Lockt an und stößt dann von sich.

**Rolle:** Unerreichbares Ziel für lüsterne SC, löst Konflikte aus.

**Lothar Festner (Grad 1)**

**Beschreibung:** Geckenhaft aufgeputzter Jurist Anfang 30, künstlich gelocktes braunes Haar und permanent argwönischer Blick auf seine Frau und potentielle Rivalen. Verehrt seine Frau hündisch und gerät regelmäßig in Wut, wenn sie ihn wieder am langen Arm verhungern lässt.

**Rolle:** Gehörnter Depp von einem Ehemann.

**Oberst Jortzick (Grad 1)**

**Beschreibung:** Typischer Berufsoffizier Anfang 50, Narben und kurzes graues Haar. Hat dicke Adern und neigt zum Brüllen.

**Rolle:** Reißt gern die Kontrolle an sich, ohne damit umgehen zu können.

**Fernando Cavello (Grad 1)**

**Beschreibung:** Geschmeidiger soldalischer Abenteurer mit dünnem Schnurrbart, geöltem Haar und geübtem Lächeln. Geübter und begeisterter Verführer, bei Bedarf an härteren Gegnern Macrador mit guten Werten und Grad 2.

**Rolle:** Unterleibsgesteuerter Lüstling.

**Arianus Scheller (Grad 1)**

**Beschreibung:** Zurückhaltend beobachtender Patrizier Anfang 40, brauner Vollbart und stechende graue Augen, zeigt Spuren eines wilden Nacht- und Liebeslebens.

**Rolle:** Der Erbe einer alten nevongarder Händlerfamilie hat in den letzten Jahren sein ganzes Vermögen verprasst und dabei seinen Körper mit Drogen und Geschlechtskrankheiten ruiniert. Bei einer wilden Nacht im Nachtmarkt wurde er plötzlich vom uralten Obervampir verschleppt und vor eine einfache Wahl gestellt: Sterben oder als sein Diener zu Macht und Reichtum kommen. Doch statt ihn, wie einige andere, direkt zu einem Verdammten zu machen, wählte "der Meister" ihn, um auf einer Reise potentielle Rekruten zu beobachten und mit Leichengift in die Verdammnis zu stürzen.

**Emmanuel Lissien (Grad 2)**

**STR:** 12 **GES:** 14 **INT:** 10 **CHR:** 11

**WK:** 12 **WN:** 11 **VT:** 13 **LP/AP:** 15

**Angriffe:**

Degen 18 (1W6+3)

**Abwehr** 12 (18 PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:**

Klingenmeisterschaft (Schaden +1 und Riposte)

Klingenschild

Erschütternder Kampf

**Beschreibung:** Gelangweilter bourbonischer Haudegen, langer dünner Spitz- und Schnurrbart, Lockenperücke und mehrere Narben. Spielt mit seinen Klingen und erwacht erst, wenn ein Kampf ansteht.

**Rolle:** Gefährlichster Gegner. Die Werte gelten vor seiner Transformation!

**Ausrüstung:** Degen und Parierdolch guter Qualität, gute Brigantine, teure Kleidung, Schmuck und Geld im Wert von 50 Gulden.

**Verdammter Gast\* (Grad 1)**

**STR:** 13 **GES:** 10 **INT:** 10 **CHR:** 5

**WK:** 10 **WN:** 12 **VT:** 13 **LP/AP:** 15/20

**Angriffe:**

Todesbiss 13 (1W6+2, +2W6 pro Runde) oder  
2 x Klauen 12 (1W6+2)

**Abwehr** 7 (7 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** Todesbiss (2W6 Schaden pro Runde durch Biss, der Ghul erhält pro LP einen AP). Halber Schaden durch normale Waffen.

**Beschreibung:** Der SL kann die tatsächliche Stärke der verdammten Gäste nach ihrer Transformation an die Gruppe anpassen - von unfähigen verwirrten Ghulen bis zu harten Werwölfen. Die angegebenen Werte entsprechen einer mäßigen Stärke, die auch für eine wenig erfahrene Gruppe geeignet ist - sofern sie eine gute Kampftaktik findet.

## Handouts

## Handout 1

## Jagdhôtel Schloss Silberruh

Programm der Woche

### Mondentag

Nachmittags : Empfang der neuen  
Gäste.

Abends : Formloses Abendessen mit  
anschliessendem heiterem  
Beisammensein.

### Feuertag

Morgens : Entenjagd am See, mit  
Armbrust oder Bogen.

Vormittags : Picknick auf dem See.

Nachmittags : Ausritt in die Wälder.

Abends : Grosses Abendessen mit  
anschliessender Kammermusik. Formale  
Garderobe wird erwartet.

### Wassertag

Vormittags : Preisschiessen.

Nachmittags : Waidmaennischer Ausflug  
in die Berge.

Abends : Geruhsames Beieinander.

### Erdstag

Morgens : Treibjagd in den Wäldern.

Mittags : Standschiessen am See.

Nachmittags : Grillfest.

Abends : Holpertanz der Bauern.

### Windstag

Vormittags : Wahl der Kostüme und  
Massschneidern.

Nachmittags : Suche nach der „goldenen  
Blume“.

Abends : Maskenball.

Nachts : Grosses Finale mit Feuerwerk!

### Sonntag

Morgens : Verabschiedung der  
scheidenden Gäste mit einem kleinen  
Umtrunk.

Vormittags : Abreise.

Die Direktion wuenscht ihnen einen  
vergnueglichen und erholsamen  
Aufenthalt!

# Herrschaft über die Stadt

## Abenteuer Nr. 5 der Nevongardkampagne

### Stadtabenteuer Grad 1

### Kapitel 1: Treffen der Mächte

**Spielort:** Nevongard, freie Stadt im Gomdland

#### Zusammenfassung:

Kaum sind die SC von ihren „Ferien“ zurück, geraten sie schon in die sich anbahnenden Übel. In der Stadt gehen Vampire um und es herrscht zunehmende Panik. Gleichzeitig findet ein wichtiges Treffen zwischen Albion und Gomdland statt, und natürlich gerade in Nevongard. Während Diplomaten und Spione aller Parteien sich beharken und auch die SC von ihnen rekrutiert werden, wird das Treiben der Vampire immer offensichtlicher. Am Ende müssen die SC in aller Heimlichkeit den Obervampir in seinem Versteck unter dem Kloster aufspüren und vernichten. Viel Geschleiche, viele Kämpfe und zunehmender Horror. Am Ende sind die SC die (inoffiziellen) Helden der Stadt, reich belohnt und in internationalen Kreisen gut angesehen.

#### Tipps für den Spielleiter:

Das letzte Abenteuer beginnt als eher harmloses Detektivabenteuer, in dem sich die SC wieder an das Leben in der Stadt gewöhnen können. Nach und nach werden die Dinge verworrener, und schließlich bricht der offene Horror über die SC herein. Der SL sollte das Tempo nach und nach steigern und am Ende den SC keine Minute Ruhe mehr gönnen. Am Ende haben die SC einen lokalen Heldenruf und reichlich Geld, werden aber vornehm aus der Stadt komplimentiert. Der SL kann sie dann eigenen Abenteuern überlassen oder das Abenteuer "Piraten vor Medina" spielen, das ein ideales Zwischenspiel zur zweiten Kampagne darstellt.

#### Szene 1: Nach dem Urlaub

**Tag 1:** 6 Wochen ist es her, seit die SC ihren „Urlaub“ im Jagdhotel überlebt haben. Die letzten Wunden sollten verheilt sein, das Geld wird wieder mal knapp und das Wetter lässt auch zu wünschen übrig. Der häufige Regen wird nur noch von grauen Tagen und einzelnen Stürmen unterbrochen, die Bauern haben längst die Ernten in den Scheunen und vom fröhlichen Erntefest sind nur noch einige braune Dekorationsreste übrig. Auf den Straßen hüllen sich die schönen Frauen und kernigen Burschen in ihre Mäntel, und nur die abendliche Beleuchtung in den besseren Gasthäusern spendet noch Licht. Kurz und gut: Der lange öde Winter naht mit großen Schritten.

Trotz des Hochwassers auf dem Gomd hat es sich die Familie Blaudorn nicht nehmen lassen, ihren Sommergarten auf der Garteninsel winterfest zu machen (na ja, man hat die Dienerschaft dabei beaufsichtigt), und auch die SC wurden zu diesem letzten Naturerlebnis vor dem Winter eingeladen. Nach getaner Arbeit sitzt man gemütlich in einem der Gartenlokale, die auch schon die Holzblenden zum Schutz vor dem Winterwetter anbringen, und genießt Kuchen und heiße Schokolade. *Gisell* hat inzwischen nicht nur den Nachnamen Blaudorn angenommen und ist offiziell adoptiert worden, sie hat auch die traumatischen Ereignisse aus dem Hotel einigermaßen überwunden. Ein neuer Nervenarzt, *Dr. Morago*, der im Kloster der Matrina die desolaten Zustände verbessern soll, hat dabei einige Hilfe geleistet.

#### Szene 2: Die hohe Politik

Auf der Rückfahrt türmt sich das braune Herbsthochwasser des Gomd am Bug der Kettenschleppfähre zu schaumigen Wogen auf, die *Gisell* unbedingt (und in einigermaßen lebensbedrohlichem Enthusiasmus) mit der Hand berühren will. *Rudolph Blaudorn* ist jedoch nicht so entspannt wie der Rest der Familie, denn er hat einiges an Arbeit vor sich:

„In den nächsten Tagen werden einige sehr wichtige diplomatische Gesandtschaften in der Stadt eintreffen. Gomdland und Albion treffen sich zu Beratungen über die Erbfolge in Gomdland und die anstehende Kaiserwahl, wenn unser guter alter Kaiser **Waldemar IV.**, die Götter mögen sein Haupt beschirmen, von uns geht. Geplant war das Ganze eigentlich als heimliches Treffen auf neutralem Boden, hier, in Nevongard. Aber so wie es aussieht sind wohl schon die ersten Spione aus Bourbon in der Stadt eingetroffen. Ich fürchte, sie werden es nicht bei einfacher Erkundung belassen, sondern die Verhandlungen stören oder Druck auf die Diplomaten ausüben. Die Wache ist voll ausgelastet, und wir haben sowieso kaum geeignete Fachleute für solche Intrigen. Wärt ihr bereit, in den nächsten zwei Wochen dem Rat als Sonderermittler zu dienen? Es wären 10 Gulden plus Spesen drin, in angemessener Höhe, versteht sich.“

Blaudorn kann nicht mehr Geld bieten, weist die SC aber auf ihre patriotischen Pflichten gegenüber Gomdland und Nevongard (oder gegenüber Albion) hin. 10 Gulden sind nicht übel für einige Tage Arbeit, und die SC haben eh nichts Besseres zu tun. Stimmen sie zu, schickt Blaudorn sie zu **Ratssekretär Heiselmaier**. Er ist verantwortlich für die Polizeiarbeit der Wache und unterstützt **Kriminalrat Dr. Bass** bei seinen Ermittlungen und Anklagen. Als Ratsherr ist dieser aber in den nächsten Wochen voll mit Repräsentation, Betreuung der Diplomaten und Unterstützung der Verhandlungen beschäftigt, während die meisten Wachen die Diplomaten absichern.

### Szene 3: Bourbonische Spione

**Tag 3:** **Heiselmaier** empfängt die SC in seinem kleinen, mit Akten vollgestopften Büro im Rathaus. Es liegt neben der Schreibstube der Justizabteilung, die auch von der Wache mitgenutzt wird. Der Kriminalrat hat natürlich ein wesentlich größeres und besser möbliertes Büro mit Fenster, ist aber derzeit nicht da.

„Ein Schreiber und zwei andere Bedienstete des Rates haben gemeldet, dass bourbonische Reisende an sie herangetreten seien und ihnen Geschenke gemacht oder sie in teure Lokale eingeladen haben. Wie viele der Bediensteten das nicht gemeldet haben, weiss nur Mimikry. Da sie noch keine konkreten Forderungen an diese Bestechungen gehängt haben, können wir sie auch nicht belangen, aber es hat sicher mit der anstehenden Konferenz zu tun. Und mich hat

man erst gestern darüber informiert! Na, wie dem auch sie, die Delegationen werden morgen oder übermorgen eintreffen, und dann ist in der Stadt die Hölle los. Zwar ist das Treffen inoffiziell, aber die Herren Hochadeligen verlangen dennoch jede Menge Aufmerksamkeit. Ich muss hier so lange die ganze Arbeit mit der Hälfte der Leute machen! Ihr haltet euch bitte ab morgen in Bereitschaft. Verhaltet euch unauffällig, seid ja höflich zu unseren Gästen und tötet um der Liebe Matrinas willen niemanden! Hier habt ihr je einen Sonderausweis, die 5 Gulden Anzahlung und, ach ja, wenn ihr eure Auslagen erstattet haben wollt, brauche ich Quittungen.“

#### Handout 1

Dieser	Ausweis	berechtigt	den	Inhaber,
				zur
Ausübung von Amtsgewalt im Namen des ehrbaren Rates der freien Stadt Nevongard.				
				Gez. Kriminalrat Dr. H. Bass
				Nvg

Die SC können sich bis zum nächsten Tag in der Stadt vergrüßen, einkaufen oder sich sonstwie betätigen.

### Szene 4: Einmarsch der Diplomaten

**Tag 4:** Am nächsten Tag, gegen Nachmittag, treffen dann „incognito“ die Diplomaten des Gomdlandes ein. Incognito heißt in diesem Fall, dass es keinen offiziellen Empfang gibt. Es versammeln sich nur etwa 3000 Bürger an der Brücke, die von der Wache mühsam zurückgehalten werden, um den Zug von 16 Gesandten, 40 berittenen Wachen und fast 60 Dienern zu bestaunen. Ganz unauffällig also. Am Abend des selben Tages kommen dann von der anderen Seite, auf insgesamt 6 Fähren verteilt, auch die albonischen Diplomaten an, ebenfalls 16 hohe Herren mit 20 Elitesoldaten der „Royal Highland Archers“ und der „Royal Highland Swordsmen“ sowie 20 leichten Reitern aus dem Tiefland.

Die hohen Gäste werden „ganz unverbindlich“ vom versammelten Rat begrüßt, in den besten Gasthäusern der Stadt untergebracht und zur Feier des „überraschenden Besuches“ in das Rathaus eingeladen, wo man bei gutem Essen und Gomdwein die geplanten Verhandlungen bespricht. Bis auf Weiteres ist der Rathaussaal für die Gespräche reserviert, zusätzliche Wachposten stehen überall am Gildenmarkt bereit, und alle Bürger werden auf Waffen untersucht, bevor sie das Rathaus betreten dürfen. Vor den Hotels

stehen die eigenen Wachen der Gesandten bereit, die jeweiligen Wappen wurden an der Fassade befestigt. Natürlich ist der Besuch das wichtigste Gespräch in der Stadt, und neben einfachen Bürgern mischen sich auch aufmerksame Zuhörer unter die Leute...

## Kapitel 2: Diplomat gesucht

### Szene 1: Der neue Auftrag

**Tag 5:** Schon am nächsten Tag erhalten die SC ihren ersten Auftrag, und zwar früh am Morgen: Ein Ratsdiener weckt die SC und bestellt sie ins Rathaus. Nachdem auch sie ihre Waffen abgeben mussten (trotz der Ausweise, nur ausgesuchte Wachen dürfen hier Waffen tragen) werden sie zu **Heiselmaier** ins Büro gelassen.

*„Ihr müsst wohl früher tätig werden als erwartet. Einer der albionischen Gesandten, der **Vicecount Archibald of Cannaven** wird vermisst. Er wollte sich wohl am Abend noch einen Wein gönnen und etwas in der Stadt umsehen, hat dann aber seine Wachen nach Hause geschickt und wurde nicht wieder gesehen. Findet ihn so schnell wie möglich, am besten vor dem Beginn der Gespräche zur 4. Stunde, und wie gesagt ohne großes Aufsehen. Sein Quartier ist im Kaiserhof, dort müsstet ihr auch seinen Burschen und die Wachen finden.“*

Andere Hinweise kennt Heiselmaier nicht, er empfiehlt ihnen auf Nachfrage, zuerst die Diener und Wachen zu befragen und nur bei Bedarf die anderen Gesandten.

### Szene 2: Auf den Spuren der Politik

**Was passiert ist:** Der Vicecount hat sich mit seinen Wachen in der Stadt umgesehen und ist dann am Tempelmarkt in das Wirtshaus „**Roter Mönch**“ eingekehrt, wo er seine Wachen nach einem letzten Bier nach Hause geschickt hat. Mit einigen anwesenden Bürgern trank er Wein und unterhielt sich über die Stadt, bis er unauffällig nach einem guten Bordell fragen konnte. Einer der Gäste, der Zinngießermeister **Fiedler**, hat ihn an den einige Seitenstraßen entfernten „**Himmlischen Palast**“ verwiesen. Dort, im geheimen Rekrutierungszentrum der Verdammten, hat er mit einer „**Dame**“ die Nacht verbracht, nachdem er die „zu alte“ **Esmeraldina** abgewiesen hatte. Ziemlich breit liegt er immer noch

im Zimmer und schläft in aller Seelenruhe, während die wichtigen Gespräche beginnen...

**Die Wachen** haben gerade wieder ihren Tagesdienst begonnen, nachdem sie einige Preisklassen weiter unten übernachtet haben. Im Hotel **Kaiserhof** dürfen sie nur als Wachen arbeiten, nicht schlafen. Sie berichten, wo ihr Schützling sie entlassen hat und betonen, das sie nur den Befehlen gefolgt sind.

**Der Diener Smiggels** wurde zu seinem Erstaunen ebenfalls weggeschickt, als der Herr sich mit einigen „gewöhnlichen Leuten“ unterhielt. Es ging recht lustig zu und man unterhielt sich auch flüsternd, wonach man lauthals lachte.

**Der Wirt** schläft noch um diese Zeit, nur eine Dienstmagd ist mit Putzen beschäftigt. Nachdem der Wirt gegen seinen Willen geweckt wurde berichtet er, dass der hohe Herr aus Albion sich mit einigen Bürgern der Stadt unterhielt, freigiebig Wein ausgab und dann das Lokal etwa eine halbe Stunde vor den anderen verließ. Niemand ist ihm gefolgt und sowieso treibt sich kein Gesindel in seinem Haus herum. Kann er jetzt endlich wieder schlafen gehen? Ach ja, die anderen Gäste waren **Fiedler**, **Tannhuber** und **Müller**. Alle wohnen in der Nähe.

**Fiedler** oder einer der anderen Gäste druckst erst herum, kann dann aber nach einiger Motivation berichten, dass der hohe Herr sich „mal so richtig amüsieren“ wollte. Man hat ihm daraufhin einstimmig zum „**Palast**“ zwei Straßen weiter hinter dem Weißbäcker geraten. Nicht das man je da gewesen wäre. Äh, könnte man das wohl der Frau gegenüber nicht erwähnen?

### Belohnung bei Erfolg:

Erfolgreiche Nachforschungen 5 MOT.

### Szene 3: Der „Himmlische Palast“

Der **Himmlische Palast** macht von außen keinen besonderen Eindruck. Wie die meisten Freudenhäuser der Stadt ist er nur schwer zu finden und sehr unauffällig, in den Hof führt eine dicke, beschlagene Eichentür mit einem vergitterten Guckloch. Geöffnet ist zu jeder Zeit, aber nur Stammkunden kommen ohne weiteres rein - alle anderen müssen einen Gulden Vorweisen und sich nach Waffen durchsuchen lassen, wofür es zwei kräftige Türsteher gibt. Der Gulden dient als „Eintritt“ und umfasst freie Getränke und Unterhaltung, die „**Damen**“ verlangen von 5 Taler die schnelle Nummer über einen Gulden die Nacht bis zu 10 Gulden für „ganz besondere Leistungen“.

Nach einer Sicherheitsschleuse mit Garderobe geht es durch eine zweite Tür in den Hauptraum. Hier sieht es aus wie in einem feinen bourbonischen Salon, nur dass es eine Bar, eine kleine Tanzfläche und sehr viel roten Plüsch gibt. Die Beleuchtung ist gedämpft, ein Spielmann geigt dezent im Hintergrund. Morgens sind nur der Barmann und eine „Dame“ anwesend. Eine Treppe führt zu den 8 Zimmern der Damen nach oben, von denen derzeit aber nur 2 im Hause sind. Hinter der Bar gibt es 8 Seilzüge zu den Glocken in den Zimmern, die in beide Richtungen funktionieren.

Wenn die SC sich unauffällig als **Gäste** in das Bordell schleichen, werden sie durchsucht und nach Zahlung von einem Gulden in den Salon gelassen. Dort macht sich die anwesende **Esmeraldina** sofort an die Arbeit. Sie sieht ziemlich gut aus und hat ein sehr gepflegtes Äußeres, das vulgäre der einfachen Huren geht ihr ab. Dafür zeigt sie eine Müdigkeit, die nicht nur von der langen Nacht herrührt. Am Abend wurde sie das erste Mal ihres Alters wegen abgewiesen, ein Ereignis, vor dem sie sich immer gefürchtet hatte. Wenn auch die SC sie abweisen, ohne einen sinnvollen Grund zu nennen, wird sie verbittert das Haus verlassen und dabei murmeln „Zu alt... ich soll zu alt sein... Pah!“.

Kommen die SC **offiziell** als Ermittler herein, treffen sie auf sehr kühle Stimmung. Man weist sie darauf hin, das dieser „Gesellschaftsklub“ völlig legal sei und die „Mitglieder“ beiderlei Geschlechts für sich selbst verantwortlich seien. Prostitution wird in Nevongard nicht wirklich verfolgt, ist formell für verheiratete Freier aber streng verboten. Gelegentlich schließt der Rat ein Bordell, das zu auffällig war oder in dem ein Ehemann der besseren Kreise gefasst wurde. Auch haben die Prostituierten unwürdige medizinische Untersuchungen über sich ergehen zu lassen.

In beiden Fällen können sie durch Fragen klären, dass einer der albionischen Gäste sich oben befindet und seinen Rausch ausschläft. Mit guten Argumenten oder Drohungen werden sie zu ihm gelassen, nachdem der Barmann unauffällig die Glocke betätigt hat. Der Vicecount erwacht erst zögerlich, dann wird ihm die Uhrzeit klar und er stürmt halb bekleidet aus dem Haus, den SC flüchtig dankend.

Bei **gewaltsamem Eindringen** müssen sie erst die erste Tür, den ersten Schläger und dann die zweite Tür überwinden. Vorgewarnt halten der zweite Rausschmeißer und der Barmann je eine Donnerbüchse in den Händen und einen soliden Knüppel im Gürtel. Die Damen sind durch einen geheimen Ausgang hinter der Bar in das Nachbarhaus geflohen und holen von dort

aus die Wache oder einige verbündete Schläger zu Hilfe, die nach 3 Minuten eintreffen. Solch eine Entwicklung würde viel Ärger nach sich ziehen!

Nach erfolgreicher Arbeit dankt **Heiselmaier** den SC und zahlt ihnen nach einigen Erklärungen auch den Gulden Eintritt zurück.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Den Diplomaten aufgetrieben 10 MOT.

Und das ohne Kolateralschäden +5 MOT.

## Kapitel 3: Der Spion

### **Szene 1: Suche nach dem Spion**

**Tag 6:** Am 2. Tag der Verhandlungen kommt es zum ersten echten Fall von Spionage. Bei einem der Ratsdiener, der als Kellner im Saal eingesetzt war, wurde eine Abschrift einiger Gesprächsteile gefunden. Nach Verhören gestand er, von einem Bourbonen 5 Gulden pro Seite Text geboten bekommen zu haben. Die Beschreibung ist vage und der Mann konnte nicht von der Wache gefunden werden, also erhalten die SC einen neuen Auftrag. **Heiselmaier** lässt die SC gegen Mittag in den Ratskeller bitten, wo er gerade isst. Er bietet den SC weder Sitzplatz noch Essen oder Wein an.

*„Unsere Wachen konnten endlich den ersten Verräter festnehmen, der von einem bourbonischen Spion angeheuert wurde. Leider ist der Kerl nicht in seinem Gasthaus gewesen, und schien dort auch nur das eine Treffen abgehalten zu haben. Jedenfalls solltet ihr euch an einen anderen Verräter, den wir identifizieren konnten, hängen. Er heißt **Vogelsang** und ist Ratsdiener, er wurde zusammen mit dem anderen Verräter angeheuert, den wir heute morgen gefasst haben. Beschattet ihn unauffällig und findet den Spion. Wenn ihr Beweise für seine Aktivitäten habt, können wir ihn sofort für die Dauer der Verhandlungen einsperren. Vogelsang hat in 2 Stunden frei.“*

Sonst hat Heiselmaier keine wichtigen Informationen, der Bourbone soll mittelgroß und bärtig gewesen sein, aber der Bart war vermutlich falsch. Die SC benötigen mehr als nur ein Indiz für die Spionage, ideal wären Verschlüsselungsmittel, illegale Waffen, Gift oder dergleichen. Sie dürfen ihn nicht töten, denn Nevongard kann sich auf keinen Fall mit Bourbon anlegen! Und wie gesagt, wenn möglich dezentes Vorgehen!

**Szene 2: Der gesuchte Mann (?)**

**Was passiert ist:** Der bourbonische Assassine *Auguste du Gourmont* war vor einiger Zeit in Bourbon in Ungnade gefallen. Auf seiner Flucht kam er auch durch Nevongard und arbeitete hier für den Kaufherren *Gruppler* gegen die SC (siehe Abenteuer 3). Da es fern von Bourbon aber zu kalt, öde und unkultiviert ist, hat er sich mit der Salzpoleizei auf einen Handel verständigt: Wenn er hinreichende Infos über die Verhandlungen finden kann, wird die Anklage fallen gelassen. Bourbon hat viel weniger Interesse an den Verhandlungen als der Rat von Nevongard denkt, denn es hat in jeder Gesandtschaft einen bezahlten Informanten... Die Spionage von Auguste dient also mehr der Ablenkung und um ihn zu prüfen.

Gegen 15 Uhr beendet der Ratsdiener mit den Anderen der Frühschicht seine Arbeit und verlässt das Rathaus. Er ist nervös und schaut immer wieder in alle Richtungen, daher müssen die SC aufpassen: Nur wenn ihnen 3 Proben auf *Heimlichkeit* in Folge gelingen, können sie ihn bis zu seinem Ziel verfolgen. Misslingt eine Probe, fühlt er sich beobachtet und dreht eine Runde, die Arbeit beginnt von vorne. Verpatzt ein SC seine Probe, bemerkt er die Verfolger und geht in Panik nach Hause, um sich nie wieder mit Spionen einzulassen. Gelingen den SC aber 3 Proben in Folge, setzt er sich in eine kleine Garküche und wartet.

Nach 10 Minuten kommt ein albionischer Kaufmann und setzt sich an den selben kleinen Tisch. Unauffällig schiebt Fiedler den Zettel mit der Mitschrift unter den Teller, und im Gegenzug lässt Auguste Geld in seinen Wein klimpern. Dann bestellt er mit ausholender Gestik Essen und nimmt dabei den Zettel. Mit einem Päckchen Pastete und dem Zettel verlässt er das Lokal, und Fiedler trinkt den restlichen Wein mit den 5 Goldmünzen.

Falls die SC Fiedler vor oder nach der Aktion verhaften, bricht er zusammen und gesteht alles. Völlig zu Recht erwähnt er aber auch, dass er ja nicht gegen Nevongard spionierte und außerdem das Treffen ja informell sei. Juristisch ist er also nur eines einfachen Geheimnisverrats schuldig, wie Auguste ihn belehrt hat...

**Belohnung bei Erfolg:**

Erfolgreich observiert 10 MOT.

Den Spion verhaftet 5 Mot.

**Szene 3: Taubendreck**

Jetzt müssen die SC nur noch dem Profi *Auguste* folgen. Auch hier sind drei Proben in Folge nötig, aber mit -5 durch seine WN! Abhilfe können besondere Vorbereitungen schaffen, wie zum Beispiel zusätzliche Beobachter (Bettler, Diebe, Straßenkinder), Ablösung der Verfolger, Verkleidungen etc. Bonus je nach Genialität.

Am Ende, so sie keine Probe verpatzt haben, führt Auguste sie bis zu seinem neuesten Versteck, wo er sich gegenüber der kleinen Pension schnell zum jungen gomodischen Studenten der 7 Künste umzieht. Sein Zimmer in der Pension ist bis auf einige kleine Waffen, Verkleidungen und Bücher in bourbonisch unauffällig. Es liegt unter dem Dach, nur einige Meter von der Luke zum Dachboden entfernt. Dort oben hat er einige Brieftauben in Käfigen (Ziel Bourbon), eine Kiste mit illegalen Waren (Gifte, Waffen, ein Chiffrierbuch und falsche Ausweise) und einen Beutel mit 62 Gulden Vorschuss versteckt. Wenn irgend jemand in der Nähe ist, wagt er sich nicht einmal in die Nähe der Luke!

Für die Ausweisung reichen die falsche Identität, die Verkleidungen und die vielen (legalen) Dolche völlig. Von dem Versteck unter dem Dach leugnet er jede Kenntnis, und schlaue SC können sich vielleicht einen Batzen Geld, sehr gut gemachte Dokumente mit labberiger Personenbeschreibung sowie einige illegale Spielzeuge nach Wahl des SL beschaffen. Auguste wird resigniert seufzen und den SC zu ihrer guten Leistung gratulieren. Er lädt sie ein, doch an seiner statt Bourbon zu bereisen, er habe jetzt wohl seine letzte Chance verpatzt. So spielt das Leben... Sofern die SC nicht unnötige Gewalt anwenden oder z.B. einen Eid brechen ist er ihnen nicht böse, und verhungern wird er nicht - in Soldale warten ein milder Winter und viel lukrative Arbeit auf ihn.

*Heiselmaier* wird die SC loben und auch ein bisschen hintergründig lächeln. Da er gerade von der Flucht des Vampirs erfahren hat, hat er die nächste Aufgabe für die SC schon im Hinterkopf. Und natürlich auch schon einen Weg, sie dezent zu beseitigen...

**Belohnung bei Erfolg:**

Den Assassinen aufgespürt 20 MOT.

Dabei stilvoll vorgegangen +10 MOT.

## Kapitel 4: Der Mörder

### Szene 1: Eine Leiche in der Gosse

Nach den relativ harmlosen Ermittlungen als Einleitung beginnt jetzt der eigentliche Kern des Abenteuers.

**Was passiert ist:** Durch die versehentliche Sprengung des Tempels des Gomdanus auf Parvagard wurde ein tief unter den Ruinen eingesperrter mächtiger Vampir aus dem 3. Zeitalter befreit. Er war dort eingesperrt worden, als er gerade versuchte, sich durch ein Ritual mit 7 geopfertem Vampiren in einen übermächtigen Gruffürsten zu verwandeln. Aus seiner über 1000 Jahre langen Gefangenschaft befreit, sättigte er sich an einigen der Bettler der Ruineninsel und begann dann, eine neue Gefolgschaft von Verdammten aufzubauen. Seine Pläne sind nicht gering: Er will nach seinem Aufstieg von Nevongard aus heimlich die Politik des Reiches leiten, indem er die Sekretäre und Leibdiener der Mächtigen zu Verdammten in seinem Dienst macht.

Als neue Opfer benötigt er freiwillige Opfer - nun ja, sie müssen Freiwillige sein, aber nicht unbedingt etwas von ihrem Opfer wissen... In einem Bordell der Stadt, dem *Himmlischen Palast*, rekrutierte er die für seinen Aufstieg geeigneten Kandidaten, ließ sie durch Menschenblut zu Werwölfen aufsteigen und wählte dann die 7 besten (und seiner Meinung nach naivsten) aus, um je 3 andere Werwölfe zu töten und so selbst zu Vampiren zu werden.

Dummerweise merkten 2 der neuen Vampire, dass etwas nicht stimmte. Sie fürchteten, wie die Werwölfe zuvor einfach getötet zu werden, auch wenn der Weg des Aufstieges zum Gruffürsten nur einigen Gelehrten und eben alten Vampiren bekannt ist. Beide versuchten den Ausbruch, eine wurde von den niederen Schergen (aus ihrem Elend als Krüppel „erlöste“ Insassen des Klosters der Matrina) eingefangen und in die Irrenanstalt gesperrt (ein Geschenk für den experimentierfreudigen Dr. Morano), der andere konnte entkommen und treibt jetzt in der Stadt sein Unwesen.

Anstatt sich wie zuvor vom abgezapften Blut der Waisenkinder zu ernähren oder hilflose Alte und Kranke auszusaugen, treibt er sich in der Stadt herum, tötet Huren und vergnügt sich nach seinen Vorstellungen, anstatt unauffällig zu bleiben. Der Fund des ersten Opfers ruft dann die SC auf den Plan.

**Tag 7:** Wieder viel zu früh für einen zivilisierten Abenteurer werden die SC von einem gehetzt wirkenden Ratsboten geweckt. Die Wache hat 2 Leichen gefunden, die offenkundig Opfer eines brutalen Mordes wurden. *Heiselmaier* lässt die SC die Sache untersuchen, und wieder einmal sollen sie jegliches Aufsehen vermeiden.

**Am Tatort** sind bereits 4 Mann der Nachtwache anwesend, die von Anwohnern gerufen worden waren. Auch einige Zeugen sind vor Ort. **Die Leiche** ist die einer Hure, die in den Gassen der Umgebung und ihrer nahen Wohnung gearbeitet hatte. Jemand hat ihr eine tiefe Stichwunde am Hals zugefügt, die bei näherer Betrachtung einige Kratzer am Rand aufweist. Nur wenig Blut hat ihr Kleid durchnässt und auch in der Gosse ist wenig, obwohl (Probe auf *Erste Hilfe* oder *Diagnose +3*) eine Halsschlagader durchtrennt wurde. In der Faust hält sie etwas fest umklammert, nach dem Öffnen der Hand stellt es sich als Goldmünze heraus. Offenkundig ist die Münze sehr alt, eine Probe auf *Handelskunde* oder *Geschichte* ergibt, dass sie gegen Ende des dritten Zeitalters im Gomdland geprägt wurde. Kleider und Schmuck der Toten sind unberührt, die Leiche weist keine weiteren Wunden auf, todesursächlich war ein starker Blutverlust. Einem Magier kann nach einer genauen Betrachtung auffallen (WN), dass die verblassende Aura der Leiche schwächer ist, als sie es zu diesem Zeitpunkt sein sollte.

**Die Zeugen** sind vor allem zwei Personen. Ein **Kohlenhändler** fand die Leiche vor einer halben Stunde, als er für ein nahes Haus eine Ladung Kohle abliefern wollte. Die Leiche wies da noch Restwärme auf, es war aber niemand zu sehen. An der Hand der Toten ist von ihm ein schwarzer Fleck zu sehen, trotz seiner schmutzigen Kleidung hat die Leiche keine weiteren Kohlenspuren. Eine **Nachbarin** deren Schlafkammer genau an die Gosse grenzt, ist nicht wach geworden, obwohl sie in der Vergangenheit mehrfach Beschwerde wegen nächtlicher Ruhestörung gegen die Tote geführt hat, als diese in der Gosse ihrer Arbeit nachging. **Die Nachtwachen** können das bestätigen, auch sie haben keine Person in der Nähe gesehen. Sie tippen auf einen Streit mit einem Kunden um Geld oder auf einen Lustmörder. In den letzten 10 Jahren hat es in der Stadt keinen vergleichbaren Mord gegeben, nur die üblichen Messerstechereien unter Gaunern, einige Raubmorde und Beziehungstaten.

### Belohnung bei Erfolg:

Vernünftig ermittelt 10 MOT.

**Szene 2: Der zweite Mord**

Kaum haben die SC die Untersuchung in der Gasse beendet, hören sie in der Ferne das Schallen der Alarmhörner von Nachtwachen. Einige Blocks entfernt, in einem Eingang zum Nachtmarkt, hat es einen weiteren Mord gegeben.

Am zweiten Tatort stehen außer 2 Wachen und einem Dutzend Schaulustiger auch zwei entsetzte Angehörige des Toten, genauer gesagt Saufkumpane. Die Wache hat einen der Beiden festgenommen, da er Blutspuren am Wams hat und einen blutigen Dolch in der Hand hält. **Die Nachtwachen** kamen gerade von ihrem letzten Rundgang durch die Stadt zum Nachtmarkt, um am Tor die Bettler wegzuscheuchen, bevor der Handel einsetzt. Statt Bettlern fanden sie aber den Toten, den Festgenommenen und den zweiten Zeugen vor, der auf den Verdächtigen einredete (na, -lalte). Klarer Fall: Streit im Suff, Totschlag, 10 Jahre Bau. Oder doch besser nach Bourbon schicken und auf die Galeere?

**Der zweite Zeuge (Jost)** war mit den beiden anderen unterwegs, musste aber Pissen (Spuren sind noch zu sehen...) und blieb daher zurück. Er hörte Geräusche eines Kampfes, und als er ankam, hatte der eine Saufkumpan eine tödliche Wunde am Bauch und der andere zog ihm gerade den Dolch heraus, von Blut bespritzt. Ja, es gab einen kleinen Streit um eine Wette in der Kneipe, aber so schlimm war er nicht. Und einen Dolch hatte der andere auch nicht dabei. Oder?

**Das Opfer (Mucki)** sollte den SC bekannt vorkommen: Es ist einer der beiden Türsteher des *Himmlichen Palastes*. Er hat insgesamt 3 Stichwunden im Bauch, die der Größe nach vom Dolch stammen könnten. Eine hat das Zwerchfell zerschnitten, die zweite Leber und Magen verletzt, die dritte das Gedärm zerstoßen. Jede einzelne wäre ohne gekonnte OP tödlich gewesen, aber erst nach 15 bis 30 Minuten (*Erste Hilfe* oder *Diagnose* +3). Bei näherer Betrachtung erweist sich der linke Arm als gebrochen, die rechte Hand weist eine leichte Schwellung auf (verstaucht durch Schlag) und auch dieser Leiche fehlt kein Besitz.

**Der Verdächtige (Mazek)** ist ein Hafenarbeiter und flüchtiger Bekannter des Toten. Er ist immer noch starr vor Entsetzen, zittert und ist mit Blut beschmiert. Er behauptet, ein „Schatten“ sei vom Himmel gefallen, habe das Opfer angegriffen und sei „wie eine Katze“ davon ghuscht. Er habe dem Toten nur helfen wollen, der, obwohl kräftig und ein guter Straßenkämpfer, keine Chance gegen den Schatten gehabt habe.

**Der Dolch** gehört laut Angabe keinem der drei, er ist eine gute Arbeit, mit Messingbeschlägen und einer Gravur verziert, die Parierstange läuft in 2 klauenförmige Spitzen nach vorne aus. Diese Klauen könnten zu den Kratzern am Hals der ersten Toten passen. Waschen die SC das Blut von den Wunden des zweiten Schlägers, finden sie auch hier passende Kratzer.

**Was geschehen ist:** Nachdem sich der frisch entlaufene Vampir **Adonius Silken** am Blut der Prostituierten gestärkt hatte, stieß er überraschend auf einen seiner Häscher. Nachdem er aus der Ritualkammer unter dem Bordell geflohen war, setzten der einzige Scherge des Obervampirs, der außer den 7 (jetzt 5  $\frac{1}{2}$ ) Dekadenten anwesend war, die 3 Schläger auf die Jagd nach dem Flüchtling an. In der Annahme, er werde nach einem kleinen unerlaubten Ausflug wieder zurückkehren, gaben sich die müden Schläger wenig Mühe und fanden ihn nicht. Doch Adonius dachte gar nicht an eine Rückkehr in den goldenen Käfig, und als Zeichen dafür (und um seine neue Macht auszukosten) tötete er Mucki, als der ihm bei seiner Suche nach einem Nachtlager über den Weg lief.

**Belohnung bei Erfolg:**

Gut ermittelt 10 MOT.

**Der „Himmliche Palast“** ist geschlossen, für dieses Etablissement eine Seltenheit. Erst nach längerem lauten Klopfen öffnet der verschlafene Barmann (ein Bruder des Toten) und erklärt, man habe geschlossen und die SC sollen doch übermorgen wieder kommen. Erzählen die SC von dem Mord an seinem Bruder, wird **Michi** außerordentlich wütend und will den Mörder persönlich zerfetzen. Er weckt seinen Bruder **Manni** mit einem Brüllen und versucht, mit ihm zum Mörder von **Mucki** zu gehen und die Sau zu vierteilen. Nur mit Mühe können die SC die beiden (sehr müden aber wütenden) Schläger beruhigen und zu einer sinnvollen Aussage drängen. Sie hatten in der letzten Nacht „Sonderschicht“ wegen einiger „feiner Pinkel“ (Sie kennen sie angeblich nicht, vermutlich wieder Diplomaten) und Mucki wollte danach noch ein Bier trinken gehen. Den Verdächtigen kennen beide aus der Kneipe. Sie sind verwundert, dass ausgerechnet dieser Hänfling ihren Bruder umbringen konnte und sehen sich erstaunt an. Dann wird Michi auf einmal kooperativ, berichtet den SC von allem was sie wissen wollen und verspricht auch, den Mörder nicht mehr lynchen zu wollen. Sein Bruder will erstaunt

protestieren, biss Michi ihm sagt, sie werden ihn eben später nach dem Gericht brennen sehen. Das beruhigt den Bruder. Verbrennen ist für Mörder keine übliche Strafe, darauf angesprochen korrigiert er in „hängen“.

Prinzipell gibt es jetzt 2 Optionen: Die SC können die Brüder beschatten und sehen, was sie machen, oder sie ermitteln auf eigene Faust weiter.

**Belohnung bei Erfolg:**

Wiederum bei guter Ermittlung 10 MOT.

**Szene 3a: Den Brüdern auf der Spur**

Eine Stunde nach dem Gespräch mit den SC verlassen die Brüder das Bordell. Beide sind erkennbar kampfbereit und haben unter ihren Kleidern Rüstungen (Brigantine und Kettenjacke) und Waffen (Dolche, eine Axt, eine Kette mit Eisenhaken) versteckt, dazu je eine Tasche mit Öl und Fackeln sowie, und das sollte auffallen, je ein heiliges Symbol um den Hals: Das silberne Sonnenkettchen einer der „Damen“ und ein klobiger Doppelmond aus Kupfer, der offenkundig in einen kleinen Hausaltar gehört, an einer Schnur getragen! Dass solch sündige und betfaulen Kerle wie sie nicht viel mit einem heiligen Symbol anfangen können, wissen sie offenbar nicht...

Zielstrebig suchen sie den Nachtmarkt auf (wo sollte ein Vampir sich auch sonst am Tag herumtreiben, vor allem ein vergnügungssüchtiger wie Adonius), und sprechen ihre vielen Kontakte in der Unterwelt an. Irgendwann erhalten sie den entscheidenden Tipp: Ein feiner Pinkel hat mit (alten) Goldmünzen ein schon länger leerstehendes Lokal gemietet. Sie brechen die Tür auf und dringen ein, woraufhin die SC Kampfärm hören. In dem unübersichtlich verwinkelten, 2 Etagen tiefen und mit alten Möbeln und Krempel voll gestellten Lokal entbrennt ein heftiger Kampf und ein weniger heftiges aber stark rauchendes Feuer. In dem beißenden Rauch und der flackernden, irritierenden Beleuchtung finden sie erst die Leichen der beiden gescheiterten Vampirjäger und dann, verletzt aber durch frisches Blut gerade wieder geheilt, den Vampir *Adonius*. Dieser greift die SC sofort an, ein heftiger Kampf entbrennt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Erfolgreiche Observierung 10 MOT.

Den Vampir besiegt 20 MOT.

**Szene 3b: Nachforschungen**

Alternativ können die SC auch weitere Ermittlungen

über die beiden Toten oder den Verdächtigen anstellen. Stammkunden oder Nachbarn des „Himmlischen Palastes“ können bestätigen, dass (wie auch schon einige Male in den letzten Wochen) das ganze Bordell für eine Feier in geschlossener Runde gemietet wurde. Gerüchte sprechen auch von einem Geheimraum für private Feiern der anderen Art und geheimen Ausgängen, aber das sagt man von vielen Bordellen.

Die 3 Schläger sind seit 4 Jahren die Sicherheitstruppe des Bordells, das seit einigen Wochen einer unbekannt Person gehört - vermutlich aus besseren Kreisen. Sie sind professionell in ihrem Job und haben sich auch nicht mehr Feinde gemacht, als die meisten anderen Rausschmeißer.

Der Verdächtige ist tatsächlich nur ein einfacher Arbeiter, der sich in schäbigen Kneipen rumtreibt und das Geld versäuft, mit dem er seine Frau und seine 4 Kinder versorgen sollte.

Die Prostituierten der Stadt wissen nichts besonderes über die Beteiligten. Ihnen ist aber aufgefallen, dass einige der „besseren“ Damen und auch mehrere Stammkunden seit längerem nicht mehr gesehen wurden. Ihnen scheint es aber gut zu gehen, denn sie waren in bester Stimmung und hatten gutes Geld, unter anderem alte Münzen. Vielleicht hat jemand einen Schatz gefunden und verprasst nun alles?

Die Bettler der Stadt haben ebenfalls einen gewissen Schwund bemerkt, und zwar vor allem unter den Krüppeln und Alten sowie den unheilbar Kranken. Mordopfer wurden aber nicht gefunden, und auch Sklavenhändler kommen nicht in Frage. Warum also die Aufregung?

Irgendwann erhalten die SC dann einen Tipp: Ein Gauner, der im Nachtmarkt arbeitet, hat einen reichen Pinkel mit blutiger Kleidung bemerkt, der sich erstaunlich selbstsicher durch Banden von Abschaum bewegt hat und einiges Geld für Luxus ausgibt. Ja, auch alte Münzen, wie man sie kaum noch sieht. Vielleicht ein Schatzsucher, oder er hat jemanden ermordet und ausgeraubt? Er hat sich jedenfalls dieses alte Lokal gemietet und sogar teure Kissen, Tücher und Lampen für das Loch besorgt. Wenn die SC das Lokal betreten, werden sie auch hier angegriffen, sie haben zwar das Überraschungsmoment auf ihrer Seite, aber der Vampir ist unverletzt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Gekonnte Nachforschungen 10 MOT.

Den Vampir besiegt 20 MOT.

**Szene 4: Verrat**

Nach dem Kampf, und er sollte recht hart sein ohne die SC zu dezimieren, trifft (wie immer zu spät) die Wache ein, genauer gesagt 8 Mann der Ratswache. Die eigentlich gerade die Diplomaten bewachen sollte und angeblich keine Zeit für anderes hat... In ihrer Begleitung ist, kühl und überheblich selbstsicher, **Heiselmaier**, der die SC festnehmen lässt:

*„Diese dahergelaufenen Mörder haben das Vertrauen des Rates aufs Schändlichste missbraucht und einen (oder 3, wenn die beiden Brüder tot sind) Bürger der Stadt ermordet, um ihn/sie zu berauben. Seht nur die Reichtümer, und das Feuer, das ihre Taten überdecken soll! Ergreift sie und werft sie in den Kerker, wer Widerstand leistet wird sofort getötet!“*

Und auf Widerstand hofft Heiselmaier, denn die 8 erfahrenen und schwer bewaffneten Soldaten würden die verletzten SC sicher leicht besiegen. 4 Von ihnen haben Arkebusen und Lederpanzer, die anderen 4 nur ihre Schwerter, aber auch Brustpanzer und Helme (die sperrigen Hellebarden sind im Nachtmarkt nutzlos). Allerdings hat der intrigante Heiselmaier vergessen, dass die SC nicht nur einen mächtigen Verbündeten haben, sondern auch in der Stadt recht bekannt sind. Der Korporal der Wache jedenfalls versucht die SC zu beruhigen und verspricht, sie fair zu behandeln und sofort Blaudorn zu informieren, wenn sie in Gewahrsam wären. Sowieso wird niemand verurteilt oder gar hingerichtet, wenn die Stadt Staatsgäste hat.

Wenn die SC kämpfen, werden die Wachen ihre Pflicht tun. Töten die SC einen Soldaten, werden sie außerdem ganz regulär wegen Totschlages verfolgt!

Ergeben sich die SC, nehmen ihnen die Wachen alle Waffen ab, suchen nach versteckten Waffen und fesseln ihnen die Hände, Magiern werden zusätzlich die Augen verbunden. Heiselmaier befiehlt, die SC in den Ratskerker zu werfen, ein dunkles Loch unter dem Rathaus, das vor Ungeziefer nur so wimmelt. Hier bleiben sie jedoch nur kurze Zeit...

**Belohnung bei Erfolg:**

Ohne Kampf kapituliert 10 MOT.

Irgendwie ohne Tote Entkommen 20 MOT.

**Warum und wieso:** Heiselmaier ist einer der Verbündeten des Obervampirs, der durch den „Umsturz“ in eine bessere Position gelangen will. Nach der Flucht des Vampirs erhielt er den Auftrag, ihn zu finden - und die SC sind dafür ideal. Er ließ sie von den Schergen (zu Ghulen gemachte Bettler, die nirgendwo auffallen) verfolgen und dann festnehmen, um Gerüchte über Verdammte in der Stadt zu verhindern. Ihr Tod wäre noch besser gewesen, aber die Vampire haben noch zu wenige Verbündete in den oberen Etagen der Stadt.

**Kapitel 5: Irre sind Menschlich****Szene 1: Alte Freunde**

Unschuldig (oder doch hoffentlich nur wenig schuldig...) in einem stinkenden Kerker hockend, in fauligem Stroh und 6 m unter der einzigen Luke nach oben, die einen Strahl flackerndes Kerzenlicht herein lässt, warten die SC einige Stunden. Wenn sie den Wachen gut zureden konnten, haben die eine Kerze und Verbandszeug dagelassen, nach einem Kampf natürlich nicht.

Quietschend öffnet der Henkersknecht die Luke und lässt die morsche Strickleiter herab, doch als die SC vom Licht der Lampen geblendet ihren Kerker verlassen, sehen sie ein freundliches Gesicht: **Blaudorn** hat seine Gastgeberpflichten unterbrochen um seinen Freunden zu helfen:

*„Ich bin überzeugt davon, dass die Anschuldigungen des Ratssekretärs auf einem Irrtum beruhen, aber leider besteht er auf seiner Anklage. Da das Gericht nicht tagen kann, so lange Staatsgäste in der Stadt sind, müsst ihr euch noch einige Tage gedulden, bis ich euren Leumund bezeugen kann. Echte Beweise oder Zeugen gibt es ja nicht, also besteht keine Gefahr einer Verurteilung.“*

*Ich wollte euch eigentlich unter Hausarrest stellen lassen, aber Heiselmaier sperrt sich. Also habe ich den Stadtarzt ein Attest ausstellen lassen, demzufolge ihr an zeitweiliger geistiger Umnachtung leidet und in die Irrenanstalt gehört. Grüßt meinen Vater schön, ich habe euch dort eine Zelle gemietet und frische Sachen, Essen und Medizin bereitstellen lassen. Und Knöpfe.“*

In dem vergitterten Gefangenenwagen der Gerichtsbüttel werden die SC durch die Stadt gefahren und im Kloster der Matrina abgegeben, allerdings tragen sie bis auf Weiteres Ketten an

Händen und Füßen (-5 auf Kampfproben, LW -10. Die Schlösser sind von normaler Güte, die Ketten können mit einer (!) gelungenen Probe auf STR -15 pro Tag gebrochen werden).

#### Belohnung bei Erfolg:

Den Rechtsstaat durch Kontakte ausgehebelt 5 MOT.

#### Szene 2: Neue Methoden

In der Klapsmühle sollte den SC der geringe Bestand an armen Geisteskranken auffallen. Außer den 3 „besseren“ Insassen gibt es nur 5 weitere Irre - im Gegensatz zu 30 bis 40 beim letzten mal. Auch das Personal hat sich geändert: Zwei leicht deformiert aussehende Wärter nehmen die SC in Empfang, nicht die breitschultrigen Nonnen, die hier sonst für Ordnung sorgten. Die SC bleiben in Ketten, die nur langsame Bewegungen erlauben, aber Blaudorn junior hat für sie eine der (ohnehin freien) Zellen gemietet und mit einigen Sachen (Bettzeug, frische Kleider) ausstatten lassen. Insgesamt fällt den SC die Stille im Haus auf, es gibt weder von den Irren noch von den Kranken oder Siechen noch von den Waisenkinder irgendein Geschrei.

**Blaudorn senior**, der Anwalt **Lehman** und der Schlosser **Happel** sitzen wie gewohnt am Tisch und spielen Karten, doch sie sind nicht richtig bei der Sache und setzen nicht einmal Knöpfe. Kaum haben die Wärter den Raum verlassen, flüstert Blaudorn senior ihnen heimlich zu:

*„Mann, hat man euch auch für irre erklärt? Passt bloß auf, der neue Nervenarzt ist ein ganz seltsamer Kerl. Angeblich heilt er die Irren hier und auch die Siechen unten im Sterbesaal, aber wenn ihr mich fragt, warum versilbert er seine Künste nicht, sondern arbeitet in diesem Dreckloch? Lasst euch lieber nicht behandeln, oder besser noch, tut so als ob ihr irre seid und werdet von alleine wieder normal. Ach, Ihr seid gar nicht irre, sondern aus politischen Gründen hier? Oh Mann, solche Sprüche mag er gar nicht! Denkt euch lieber was glaubwürdiges aus...“*

Kaum haben die SC sich niedergelassen und die Neuigkeiten mit den Insassen ausgetauscht, hören sie von der Tür Schritte und das Klirren von Ketten und Schlüsseln. **Dr. Morago** erscheint mit seinen 4 Helfern und sieht sich mit analytischem Blick die SC an. Der edelste (oder für die kommende Szene am besten geeignete) SC wird von 2 seiner Wärter zu ihm geschleift, während die anderen beiden die restlichen SC im Zaum halten. Alle 4 Wärter tragen jetzt dicke mit Leder umwickelte Knüppel und zusätzliche Ketten, um aggressive Patienten ruhig zu

stellen.

*„Ah, die neuen Patienten. Und hier ein ganz besonderes Exemplar. Mein Freund Heiselmaier hat mir von eurem Problem berichtet, aber ich bin sicher, ich kann euch dabei helfen. Wartet doch hier, es wird einige Stunden dauern, bis ich euren Freund von seinem Wahn befreit habe. Aber keine Angst, ich werde jedem von euch helfen. Jedem.“*

Sollten die SC sofort einen Angriff starten, sind ihre Chancen lausig. Die Wärter sind in Wirklichkeit Ghule, die von Dr. Morago mittels Leichengift von ihren unheilbaren Gebrechen „geheilt“ wurden und ihm jetzt gänzlich hörig sind. In einem Kampf scheinen sie Treffer kaum zu spüren, teilen aber mit ihren Knüppeln enorm aus.

#### Verkrüppelte Ghulwärter (Grad 1)

**STR:** 12 **GES:** 9 **INT:** 9 **CHR:** 4

**WK:** 9 **WN:** 11 **VT:** 12 **LP:** 15 **AP:** 20

#### Angriffe:

Biss 13 (1W6+2 +2W6 pro Runde) oder

2 x Krallen 12 (1W6+2) oder

Knüppel 12 (1W6+1 B)

#### Abwehr 7 (0 PW 0)

**Wichtige Fähigkeiten:** Todesbiss. Halber Schaden durch normale Waffen.

**Beschreibung:** Obwohl durch die Verdammnis wieder stark und beweglich, trägt doch jeder der Ghule deutliche Zeiche der zehrenden Krankheiten oder Verkrüppelungen.

**Rolle:** Alle Ghulwärter waren bereits todkrank oder unheilbar siech, als Dr. Morago ihnen die „Heilung“ durch das Leichengift anbot. Die Siechen, die ablehnten, starben noch in der selben Nacht. Der Rest bildet jetzt für die Vampire der Stadt eine leicht kontrollierbare Armee williger Ghule. Jeder einzelne ist für die SC kein Gegner, aber als Gruppe sind sie eine starke Macht.

**Ausrüstung:** Schlüssel, Ketten, dicke gepolsterte Knüppel.

Am besten wäre es, wenn die SC warten bis die Ghule ihren Freund weggezerrt haben, und sich dann von den Ketten befreien. Eigene Kräfte oder Fertigkeiten wären dafür natürlich ideal, ansonsten fällt ihnen irgendwann auf, das der Schlosser (!) Happel ihnen bei ihren Bemühungen interessiert zusieht, gelegentlich Tipps gibt und dabei mit Blaudorn und Lehman aus einer Flasche Wein trinkt. Der in der Irrenanstalt nicht erlaubt ist. Fragen die SC ihn, tut er erst ganz verwirrt („Fragt mich nicht,

ich bin doch Geisteskrank. Blblbl.“), rückt dann aber mit der Wahrheit raus: Er hat sich schon kurz nach seiner Einlieferung einen Nachschlüssel aus Käse (!) geschnitzt, der für alle Türen passt. Aber bitte vorsichtig, er ist nicht so stabil! Mit eigenen Mitteln oder der Hilfe des Schlossers können sie erst ihre Ketten und dann die Tür öffnen.

**Währenddessen:** Der auserwählte SC wird von den krank aussehenden, aber erstaunlich starken Wärtern in den Behandlungsraum gebracht und auf den Tisch geschnallt. Sein Kopf wird mit einer Eisenklammer fixiert. Dann schickt Dr. Morago die Wärter hinaus und schließt die Tür von innen. Sie ist mit Leder bezogen und schalldicht gepolstert.

*„Soso, aha. Mein Freund Heiselmaier hat mir von ihrem Fall berichtet. Ich hatte schon mit allen Formen des Wahns zu tun, aber heute bietet sich mir zum ersten Mal die Möglichkeit, die wohl seltenste und merkwürdigste Form des Irrsinnes zu behandeln: HELDENTUM! Seit Äonen wird dieser gefährliche Irrsinn von der Gesellschaft nicht nur geduldet, nein, er wird sogar als etwas positives angesehen, förmlich verehrt! Aber ich bin nicht von dieser Fehleinschätzung betroffen. Schon bald werden sie ein ganz normales, ruhiges und unscheinbares Mitglied der Gesellschaft sein. Halten sie bitte still, gerade der Beginn einer Treparnation ist etwas... heikel.“*

In einer winzigen Seitenzelle des Raumes, die zur „Stilletherapie“ dient, kann der SC leises Klopfen hören. Dr. Morago lächelt und meint: *„Diese Patientin ist vielleicht... noch interessanter als sie... aber sie muss noch warten. Leider.“*

Nach diesen Worten greift Dr. Morago zum Messer und beginnt... den Kopf zu rasieren. Während er seelenruhig die einzelnen Schritte einer Schädelöffnung erklärt und noch grübelt, ob er die kranken Hirnteile lieber vereisen oder doch mit Heilwasser stärken soll („Ist Heldentum ein Mangel an Furcht oder ein Übermaß an Geltungssucht?“), setzt er mit der Knochensäge an...

In diesem Moment sollten die SC aus ihrem Gefängnis entwichen sein und die Wärter überwältigen, von denen 2 in der Wachstube gegenüber der Behandlungskammer sitzen. Die beiden anderen sind weiter unten im Waisenhaus und holen eine Ladung frisches Blut für die Mittagspause. Öffnen sie dann die gepolsterte Tür, sind sie die Rettung im letzten Augenblick. Dr. Morago redet weiter beruhigend auf die SC ein und versucht, sie von seiner Behandlung zu überzeugen. Er ist kein Verdammter, arbeitet aber mit ihnen zusammen und kennt einen guten Teil ihrer

Pläne. Er informiert sie auch darüber, dass die Ghule im Siechensaal den Eingang sicher unter ihrer Kontrolle haben. Jeder Versuch, sich der Behandlung zu entziehen, ist also sinnlos.

Öffnen die SC die winzige Dunkelzelle, finden sie dort eine mit massiven Ketten gefesselte und mit einem Eisenknebel versehene Frau. Nach längerem Hinsehen entpuppt sie sich als die Prostituierte **Esmeraldina**, die im „Himmlischen Palast“ sauer war, dass sie wegen ihres Alters abgelehnt wurde. Auch sie hat sich für die Verwandlung in einen nie mehr alternden Vampir bereit erklärt, dann aber das drohende Opfer geahnt und versucht, mit dem anderen Vampir zu fliehen, den die SC getötet haben. Sie versucht ihre Natur zu verheimlichen, bis Dr. Morago die SC informiert („Vampirismus in Verbindung mit einer Trotzreaktion. Sie ist in hohem Maße irrational und gefährlich. Bitte lassen sie sie doch in ihrer Zelle, ja?“). Öffnen die SC den Knebel, wird sie ihnen dann aber die Wahrheit erzählen und sie um Hilfe anflehen. Wenn die SC versprechen, ihr Leben zu retten, wird sie alles verraten, was sie weiß.

#### **Belohnung bei Erfolg:**

In der Klappe angemessen verhalten 5 MOT.

Die Sache überlebt 20 MOT.

Die Vampirin nicht gleich gepflocht 5 MOT.

Dabei wichtige Infos erhalten +10 MOT.

#### **Szene 3: Die Flucht**

Alle Fenster sind massiv vergittert, und es gibt nur 3 Ausgänge: Vordereingang und Hintereingang sind von den Ghulen gesichert, die Nonnen sind nachts in ihrem Konvent in der Unterstadt. Dr. Moragos „Fachleute“ haben die Aufsicht über das obere Stockwerk und die Nachtschicht übernommen. Es gibt aber noch einen vierten Weg aus dem Kloster: Im Westflügel unter dem Waisenhaus gibt es einen Zugang nach unten in den Nachtmarkt. Hier werden eigentlich die Produkte der Hauseigenen Spinnerei und Weberei ab- und Lebensmittel angeliefert, um den Weg durch die verstopfte Oberstadt zu ersparen. **Esmeraldina** kennt diesen Weg, weil sie hierdurch in das Kloster geschafft wurde, wo Dr. Morago sie „behandeln“ sollte. Aber erst nach dem Ritual, in dem man sie zur Not noch als Ersatz gebrauchen könnte.

11 Ghule halten Nachtwache, die meisten in der Personalstube nahe dem Eingang, 2 stehen aber vor jedem der offiziellen Eingänge. Die SC müssen sich an ihnen vorbei in das Waisenhaus schleichen, Zugang gibt es im ersten Stock und auch eine schmale Treppe, die bis zum Keller führt.

In den Schlafsälen, oben für Jungen und unten für Mädchen, herrscht eine gespenstische Stille. Je ein Ghul hält auf dem Mittelgang zwischen den Betten Wache. Er ist nicht bewaffnet und nicht sehr aufmerksam, da er Geräusche auf unruhige Kinder zurückführt. Die SC können ihn recht leicht überwältigen. Bei den Jungen findet sich (vermutlich) immer noch der Sohn der Teufelspriesterin aus „*Der dritte Klan*“. Er erkennt die SC wieder und berichtet ihnen, dass seit Wochen jede Nacht Kinder aus dem Schlafsaal in einen Nebenraum gebracht werden, wo die Ghule sie zur Ader lassen - Anordnung von Dr. Morago "um die kindliche Unruhe zu dämpfen". Da diese Nacht noch niemand gekommen ist, scheinen sie bei den Mädchen zu sein.

Die SC können sich entweder alleine über die Hintertreppen nach unten schleichen und in den Nachtmarkt entkommen, oder sie nehmen die Waisenkinder mit, um sie zu schützen. Letzteres erfordert viel mehr Aufwand, bringt aber auch mehr EP.

**Belohnung bei Erfolg:**

Entkommen 10 MOT.

Elegant entkommen 20 MOT.

Die Kinder gerettet 10 MOT.

## Kapitel 6: Das große Finale

### Szene 1: Zu den Waffen!

Im Nachtmarkt erzählt *Esmeraldina* den SC von dem Plan der Vampire:

*„Der „Meister“ hat 7 „Jünger“ unter den dekadentesten Gästen des „Palastes“ gewählt und zu Vampiren aufsteigen lassen, damit sie heute um Mitternacht an einem „Ritual des Aufstieges“ teilnehmen. Danach will der Meister die Stadt übernehmen und auch die beiden Gesandtschaften unterwandern, um Macht über Albion und Gomdland zu haben. Wer ihm dient, wird einen hohen Posten in der „neuen Zeit“ haben. Der Meister hat viel altes Geld und scheint selbst uralt zu sein, als Vampir ist er aber immer noch stark. Sein Versteck ist unter dem „Himmlischen Palast“ in einer Kammer, in der früher Orgien stattfanden. Außer den 7 „Jüngern“ sind nur wenige Diener dort. Am besten besorgt ihr euch Waffen und greift um Mitternacht an, denn das Ritual darf auf keinen Fall gestört werden. Ich glaube, er will die anderen Vampire töten. Um zum Vampir aufzusteigen mussten wir je 3 andere Werwölfe aussaugen.“*

Es ist 23 Uhr. Wenn die SC noch eingreifen wollen, müssen sie sich schnell Waffen besorgen und dann angreifen. Im Nachtmarkt gibt es Waffenhändler, und zur Not leiht Blaudorn den Flüchtigen Geld. Er will auch die Wache mobilisieren, wenn die SC ihn informieren, aber das wird dauern, da er erst den Stadthauptmann wecken muss... Kurz und gut: Der Endkampf gebührt den SC!

Gegen Vampire sollten die SC sich so gut es geht mit Haftfeuer, heiligen Symbolen, starken Schusswaffen (Silberkugeln) und wuchtigen Klingen versorgen, auch ihre schweren Rüstungen sind jetzt gefragt.

**Belohnung bei Erfolg:**

Sinnvoll vorbereitet 10 MOT.

Hektisch reagiert 10 Mot.

### Szene 2: Kreis der Geburt

In der Orgienkammer unter dem Bordell gibt es 2 Zugänge: Einer nach oben unter den Salon, der andere in den Nachtmarkt. Beide sind gut getarnt (WN -10) und nur mit Hilfe schnell zu finden. An den Seiten gibt es bequeme Lager, Wein, Drogen und andere Vergnügungsutensilien, mit denen die 7 Vampire (allesamt gut aussehend, dekadent und dumm) ruhig gestellt wurden. Auch teure Kleider, Schmuck und Geld liegen in dem Raum verstreut.

Im Zentrum ist ein Ritualkreis von 4m Durchmesser aufgebaut. Jeder Vampir muss an einer Spitze des darin gezeichneten Heptagrammes stehen und ein Ritual durchführen. Der Obervampir im Zentrum leitet das Ritual und kennt als einziger dessen Ende. Einer nach dem anderen wird jeder Vampir sein ganzes Blut verlieren, das den Linien folgend zum Obervampir strömt. Der saugt das Blut auf und wird am Ende ein mächtiger Gruftfürst sein.

Wenn die SC zu früh angreifen, kämpfen sie gegen einen vorbereiteten Obervampir, seine 7 Jünger und (SC) Ghule. Sie werden also recht schnell zerfetzt werden. Kommen sie zu spät, schleudert ihnen der Gruftfürst noch einige nekromantische Zauber entgegen und erweckt dann 12 Skelettkrieger aus den „Speiseresten“ der Vampire (die Leichname reißen sich das verwesene Fleisch von den Knochen - Ekelig!) die seine Flucht decken. Er verlässt die Stadt und baut irgendwo ein neues Netzwerk auf.

Greifen die SC aber kurz vor Mitternacht an, sind alle 7 Vampire durch das Ritual gefangen und wehrlos, der Obervampir muss das Ritual fortführen und ist ebenfalls wehrlos. Nur die (SC) Ghule halten die SC auf. Um Druck zu machen, wird ab dem Eintreffen der SC jede Runde ein Vampir geopfert und die SC

merken, wie der Obervampir immer stärker wird. Um ihn zu vernichten, muss ein SC eine Runde Zeit haben und ihn pflocken, verbrennen oder mit heiligem Wasser überschütten. Dadurch wird das Ritual gestört, der Obervampir deformiert sich immer mehr, bläht sich auf und platzt schließlich, wobei er fässerweise Blut verspritzt. Sieg!

Die restlichen Ghule werden von der von Blandorn alarmierten Wache vernichtet oder der Inquisition übergeben, ebenso Dr. Morano, der den Hochinquisitor von seinem Glauben heilen will. Die Mutter Oberin des Klosters wird exkommuniziert, alle Nonnen zu einer dreijährigen Pilgerreise auf ihren Knien verurteilt. Blandorn überredet den unwilligen Rat, ein städtisches Hospital und ein Waisenhaus zu bauen, die neuen Nonnen sind mit der Pflege der Alten und Siechen genug ausgelastet. Ach ja, da wäre ja noch was...

#### **Belohnung bei Erfolg:**

Den Obervampir erledigt 50 MOT.  
Dabei stilvoll verhalten 10 MOT.

#### **Szene 3: Fette Beute**

In der Ritualkammer finden die SC neben einem See aus Blut und Fetzen des Obervampires auch einiges an Schätzen, die sie behalten dürfen:

- Alte Silber- und Goldmünzen im Wert von 50 bis 100 Gulden pro SC.
- 2 bis 3 Reliquien des Grades 1 (Wahl des SL).
- 2 bis 3 Sätze teure modische Kleidung für jeden, blutig aber noch zu reinigen.
- Das persönliche Tagebuch des Vampirs. Gilt als Lehrbuch in *Geschichte* mit einzigartigen Details über vermeintlich bekannte Personen und Ereignisse des 3. ZA. Wert im Buchhandel 20 bis 30 Gulden, Wert für Liebhaber (Uni, Sammler) bis zu 100 Gulden.

## **Kapitel 7: Dank, oh Dank**

### **Szene 1: Heimlicher Dank**

Nach den Ereignissen in der Stadt wünscht der Rat kein weiteres Aufsehen. Die SC, bekannt und geachtet, werden jeweils mit 50 bis 100 Gulden Schweigegeld versehen und vom Rat gebeten, sich doch einen Urlaub von so 6 bis 12 Monaten außerhalb der Stadt zu nehmen. Danach habe sich die Lage wieder stabilisiert und außerdem gäbe es auch nichts mehr zu tun in den nächsten Monaten. Soldale soll um diese Jahreszeit sehr nett sein. Mildes Klima, gutes Essen, hübsche Damen, und Abenteuer winken in den Häfen zur Genüge...

### **Szene 2: Zu neuen Ufern**

Einige Tage oder Wochen nach den Ereignissen stehen die SC geheilt und in feine Gewänder gehüllt, ihre neuen Waffen gegürtet und einen Haufen Gepäck schon im Boot, im Hafen der Stadt. Die Familie Blandorn, andere Bekannte und einige hundert immer noch begeisterte Bürger haben sich zu ihrer Verabschiedung versammelt. Der Chor des neuen städtischen Waisenhauses (derzeit noch verteilt auf etliche Gebäude) singt. Schlecht aber liebevoll. Blandorn verabschiedet die SC mit einer herzlichen Umarmung und den Worten:

*„Ihr habt der Stadt wirklich einen Dienst erwiesen, und wenn ihr von eurer Reise zurück seid, wird sie euch wieder herzlich willkommen heißen. Hier habt ihr noch ein Empfehlungsschreiben des Rates, und hier ein persönliches von mir. Helden wie ihr brauchen ein größeres Feld als unsere enge Stadt, aber ich fürchte, in einem Jahr oder zwei wird es im Nordreich mehr als genug Arbeit für euch geben. Seht euch die Welt an, beweist euren Mut und kommt wieder!“*

## Kapitel 8: Die NSC

### Doktor Morago (Grad 2)

**Beschreibung:** Blasser kleiner Arzt mit großem Kopf und wässrig starrenden Augen. Spricht immer sanft und sachlich, legt dabei die Fingerspitzen aneinander. Ist völlig von seinen Theorien überzeugt.

**Rolle:** Klassischer wahnsinniger Wissenschaftler, arbeitet aus reinem wissenschaftlichem Interesse für den Erzvampir, der ihm die nötigen Mittel und Versuchspersonen beschafft.

### Ratssekretär Heiselmaier (Grad 1)

**Beschreibung:** Typischer mittlerer Beamter.

**Rolle:** Einer der ersten Anhänger des Vampirs, hat eine wichtige Position in der Verwaltung der Stadt und nutzt sie für seinen Herren aus, um sich selbst zu bereichern - und eines Tages wird vielleicht sein Vorgesetzter Opfer eines Vampirs?

### Esmeraldina (Grad 1)

**Beschreibung:** Erst sehr gepflegte Edelkurtisane Anfang 30, dunkles Haar und aristokratischer Blick, später dann Vampir.

**Rolle:** Die einzige geistig gesunde Vampirin der Opfergruppe.

### Michi, Mucki oder Manni (Grad 1)

**Beschreibung:** Ist euch schon aufgefallen, das die Schläger in Rollenspielen sich immer ähneln? Nun, das liegt daran, das ihre Mütter außerordentlich gebärfreudig sind und viele starke dumme Söhne in die Welt setzten. Diese 3 sind wirklich typische Schläger der etwas besseren Kategorie.

**Rolle:** Erst gewöhnliche Schläger, dann Schläger die Rache wollen.

### Adonius, der Vampir (Grad 1)

**Beschreibung:** Strunzendummer eingebildeter Sohn seines reichen Vaters, blasierter Ausdruck und affektiertem Verhalten, trägt übertrieben modische Kleider, lange dunkelblonde Haare und einen hellen Taint.

**Rolle:** Will mehr Geld und dekadentere Vergnügungen und reißt dafür aus dem goldenen Käfig aus.

### Der Obervampir (Grad 4)

**Werte:** So planen, dass die Gruppe einen echt richtig total harten Kampf hat!

**Beschreibung:** Groß, dunkle Aura, langes schwarzes Haar und das klassische Auftreten eines mächtigen Vampirs.

**Rolle:** Oberschurke mit Welteroberungsplan.

**Ausrüstung:** So viele Reliquien und Schätze wie die SC verdient haben.

## Kapitel 9: Anhang

### Handouts

#### Handout 1

Dieser Ausweis berechtigt den Inhaber,

zur Ausübung von Amtsgewalt im Namen des ehrbaren Rates der freien Stadt Nebongard.

Gez. Kriminalrat Dr. H. Bass

**Abg**