

AHL 1-02



Der Ruhm vergangener Tage

Ein D&D–Abenteuer für Living Greyhawk

von Rainer Nagel

Eine Truppe umhreisender Schauspieler kommt auf ihrer Tournee nach Herbergsbad, um eine der wichtigsten Schlachten in der Geschichte Aerdys in einem atemberaubenden Spektakel nachzustellen. Doch scheinbar wird einer von ihnen von gefährlichen Attentätern gejagt.

Für Charaktere der Stufen 1-4.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION and RPGA are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK and the D20 system logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards' characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards' of the Coast, Inc. Any reproductions or unauthorized use of material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This information is intended for organized play use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

© 2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist für einen Vier-Stunden-Block vorgesehen. Zu Spielbeginn sollte jeder Spieler ein Namensschild vor sich aufstellen, auf dem oben sein Name und unten der des gespielten Charakters, sowie dessen Rasse und Geschlecht stehen soll. Dann können sich alle Spieler besser merken, wer welche Figur spielt.

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers beträgt ungefähr drei Stunden, während die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung auf jeden Fall dazu verwendet werden sollten, dass die Spieler sich gegenseitig ihre Charaktere noch einmal beschreiben und dann alle die Runde bewerten (halte dich dabei an die Anweisungen der RPGA für die Bewertung). Am besten füllst du deinen eigenen Bewertungsbogen aus, bevor du die Abstimmungsbögen der Spieler einsammelst. So kannst du verhindern, dass dich die Bewertungen und Kommentare der Spieler beeinflussen.

Die Spieler können gerne alle Regeln hinzuziehen, die sie brauchen, um zu wissen, was ihr Charakter für Ausrüstungsgegenstände, Waffen oder dergleichen dabei hat.

Noch eine Anmerkung zum eigentlichen Text des Abenteuers: Manche Abschnitte sind dazu gedacht, dass du ihren Inhalt an die Spieler weitergibst; anderes ist wiederum nur für deine Augen bestimmt. Du kannst hier aber selbst entscheiden, welche Informationen du aus gibst. Text, der für die Spieler bestimmt ist, ist **fett und kursiv** gesetzt und so leicht vom übrigen unterschieden werden. Allerdings sind diese Abschnitte immer in Teilen allgemein gehalten und wir sehen es gern, wenn du sie nicht einfach stur vorliest, sondern immer das, was dort steht, so umschreibst, dass es zu der Situation und dem, was die Charaktere tun, passt.

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

Um die Einstufung deiner Gruppe zu ermitteln, zählst du die Stufen aller beteiligten Charaktere zusammen. Dann addierst du noch die Stufen von Begleitern mit einer oder mehreren Klassen und die halbierten Trefferwürfel von Tieren (als Tiere gelten Wesen, deren Intelligenz niedriger als 'gering' ist), die die Gruppe begleiten und zugunsten der Charaktere in den Kampf eingreifen könnten. Wenn du die Summe, die du so erhältst, mit der Angabe in der Tabelle unten vergleichst, kannst du die Einstufungs-Ebene ablesen.

Charaktere, deren Stufe höher ist als die höchste Einstufungs-Ebene, für die das Abenteuer gedacht ist, zulässt, dürfen daran nicht teilhaben. So darf beispielsweise ein Abenteuer für die Ebenen 3-7 nicht von Charakteren gespielt werden, deren Stufe höher ist als 14.

	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler	7 Spieler	Höchste Stufe
E1:	4-12	5-13	6-14	7-15	Stufe 4
E2:	13-22	14-24	15-26	16-28	Stufe 6
E3:	23-32	25-35	27-38	29-41	Stufe 8

Zwar ist dieses Abenteuer nicht nach diesem System eingestuft worden, aber wir möchten, dass du zumindest einen Überblick erhältst, für welche Stufen dieses Abenteuer nicht mehr geeignet ist. Als frühes Abenteuer der Kampagne ist es für Einstufungsebene 1 gedacht; du kannst es aber notfalls auch noch auf Einstufungsebene 2 spielen, wozu du ggf. den beiden Attentätern ein oder zwei Stufen hinzu geben solltest. Bei Veleron Astigios sollten dies Stufen als Mönch sein, während Korin Theng Stufen als Schurke hinzu bekommt, keinesfalls aber in der Prestige-Klasse als Assassine (damit der Mordauftrag wichtig für ihn bleibt). Für Gruppen der Einstufungsebenen 3 oder höher ist das Abenteuer nicht mehr geeignet.

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthropie ein fester Bestandteil der LIVING GREYHAWK-Kampagne zu sein scheinen, ist es notwendig festzustellen, ob dieses Abenteuer während Vollmond stattfindet. Aus Gründen der Spielmechanik dauert der Vollmond immer drei Tage im Monat. Wenn ein Abenteuer keine Angaben zum Status des Mondes macht (wie das vorliegende), würde vor dem Spiel mit einem 1W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem 1W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmond-tage / -nächte des Monats es sich handelt.

Mittlerweile gibt es unter den SC einige Werkkreaturen. Deswegen ist es wichtig zu wissen, ob das Abenteuer an Vollmond stattfindet oder nicht. Wegen der Spielmechanik der LIVING GREYHAWK-Kampagne dauert der Vollmond immer drei Tage eines Monats. Bei Abenteuern wie diesem, bei denen der Mondstand nicht festgeschrieben wurde, solltest du am Anfang einen W10 würfeln, bei einer gewürfelten eins ist Vollmond. Mit einem W3-Wurf kannst du noch bestimmen an welchem der Vollmondnächte/-tage das Abenteuer beginnt.

Die Große Schlange

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und "spricht" mit leicht zischelnder "Stimme". Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich

Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

Die Große Schlange kann sich derzeit wie folgt im Spiel auswirken (und vom Spielleiter ggf. entsprechend eingesetzt werden):

1. Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf *Zauberkunde* oder *Wissen (Arkanes)*, der dem Spieler misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.
2. Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen "Wunders" eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.
3. "Normale" Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangwesen wie Yuan-ti.
4. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.
5. Stirbt das Schlangen - Vertraute eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Missachtung aller üblichen Restriktionen beim Tod eines Vertrauten sofort einen neuen Vertrauten erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist im Logbuch zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (GH_Adri@web.de). De facto gelten die Schützlinge der Großen Schlange als Angehörige einer Meta-Organisation, ohne dass dies explizit so bezeichnet wird.

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen LIVING GREYHAWK-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)
Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)
Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)
Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Lebenshaltungskosten in Herbergsbad

Charaktere in der LIVING GREYHAWK-Kampagne müssen Lebenshaltungskosten bezahlen, die sich an dem Ort orientieren, an dem die Abenteuer stattfinden bzw. ihren Ausgang nehmen. Zu diesen Kosten zählen alle Ausgaben zwischen einzelnen Abenteuern sowie die Ausbildungskosten beim Stufenanstieg. Die Kosten für Ausrüstung werden durch diesen Betrag nicht abgedeckt. Die SC müssen grundsätzlich alle Ausgaben während der Spielzeit des Abenteuers (nicht nur Ausrüstung, sondern auch Essen, Trinken und Unterkunft) zu den im Abenteuer (bzw. im *Spieler-Set*, falls im Text nicht gesondert angegeben) genannten Preisen selbst tragen.

Wir orientieren die Lebenshaltungskosten an dem Lebensstandard, den ein SC zu besitzen wünscht; je nach dem gewählten Standard können auf Charisma basierende Fertigkeiten Abzüge oder Zuschläge erhalten.

- **Mittellos:** Du hast keine Bleibe und musst deinen Besitz immer mit dir führen. Du riechst schlecht und bist unterernährt. Du erhältst -3 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Arm:** Du schläfst im Gemeinschaftsraum einer Herberge oder auf dem Heuboden eines Stalls. Deine Kleidung ist abgenutzt und geflickt. Du erhältst -2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Niedrig:** Du hast ein kleines Zimmer in einer Taverne gemietet, das du wahrscheinlich mit anderen teilst. Falls du ein eigenes Haus hast, ist es nicht mehr als ein windschiefe Hütte mit einem einzigen Raum. Du solltest dort nichts von Wert liegen lassen, wenn du nicht da bist. Du erhältst -1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Mittel:** Du führst ein einigermaßen erfolgreiches Leben, und deine Ausrüstung ist solide, wenn auch nicht herausragend. Du hast ein eigenes Zimmer in einer Herberge oder einer Pension, das sicher genug ist, um dort gefahrlos kleinere Wertgegenstände aufzubewahren.
- **Hoch:** Du hast ein geräumiges Haus oder Apartment gemietet; möglicherweise gehört dir auch ein hübsches Haus. Deine Garderobe ist für gar manche Gelegenheit gerüstet. Du kannst jederzeit Gäste einladen, ohne dich schämen zu müssen. Du erhältst +1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Luxuriös:** Du hast von allem nur das Beste - eine geräumige Unterkunft, exotische Nahrungsmittel, teure Kleider. Viele neiden dir deinen Erfolg. Du erhältst +2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe. Deine Ausrüstung ist zu Hause ausgesprochen sicher.

Zu- oder Abschläge auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren, betreffen die folgenden Fertigkeiten:

Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Gefühl für Tiere, Informationen sammeln, Magischen Gegenstand benutzen, Mit Tieren umgehen, Verkleiden. Manchmal können sich die Auswirkungen auf durchaus unterschiedliche Art und Weise auswirken - so würde ein SC mit armem Lebensstandard keinerlei Abzüge erhalten, wenn er sich mit einem Bettler unterhielte, wohl aber im Gespräch mit einem städtischen Beamten. Ein SC mit einem hohen Lebensstandard sollte Abschläge erhalten, wenn er sich mit Straßenräubern abgeben muss, was auf einen mittellosen SC wohl nicht zutreffen dürfte. Dies sollte nach Möglichkeit immer ausgespielt werden.

Lasse Deine Spieler vor Spielbeginn die Lebenshaltungskosten ihres Charakters abziehen und vermerke den aktuellen Lebensstandard im Logbuch.

<u>Lebensstandard</u>	<u>Kosten</u>	<u>Charisma-basierter Modifikator</u>
Mittellos	0	-3
Arm	2 SM	-2
Niedrig	1 GM	-1
Mittel	5 GM	0
Hoch	20 GM	+1

Einleitung für den Spielleiter

Der Ruhm vergangener Tage ist ein Regional-Abenteuer der LIVING GREYHAWK-Kampagne für die Region Fürstentum Herbergsbad und Adri-Markland.

Im Mittelpunkt des Abenteuers stehen die Aktivitäten des Schauspielensemble „*Aerdy Lebt!*“, das sich gerade auf einer Tournee durch die Provinz Herbergsbad und das Umland befindet. Das Programm der Truppe besteht aus Nachstellungen der berühmtesten Schlachten aus der Geschichte Aerdys. Zur Zeit arbeitet sie an einer Neufassung der „*Vierzehntägigen Schlacht*“ und verbindet in ihr gelungenen Schauspielkunst mit magischen Effekten.

Was fast niemand weiß, ist, dass einer der Hauptdarsteller tatsächlich Anarkin, der ehemalige Prälat von Almor, ist, der, um unerkannt zurückkommen zu können, die Schauspieltruppe als Tarnung nutzt. Nur wenige wissen davon, und wie es aussieht, hat nun jemand davon Wind bekommen, der die Rückkehr Anarkins verhindern will.

Anarkin war während der Graufalk-Kriege Prälat von Almor, verschwand aber kurz nach Kriegsende spurlos und sein Amt ging auf seinen Vorgänger, Prälat Kevont, zurück. In unserer Kampagne ist Anarkin ein hochstufiger Kleriker, der allerdings – aus Gründen, die noch zu nennen sein werden – bei seinem Gott Heiroleus in Ungnade fiel. Die Attentäter, die auf ihn angesetzt sind, sind Agenten der Scharlachroten Bruderschaft (im Dienste des Amtes für Diplomatie): Veleron

Astigios, ein Ka (Mönch) und Korin Theng, ein Retna-Fon (ein angehender Attentäter oder in Spielbegriffen ausgedrückt: ein Schurke, der alle Voraussetzungen, ein Assassine zu werden, erfüllt, außer der des Auftragsmords, also in seinem Falle der Ermordung Anarkins).

Die Wahl, welche Schlacht nachgestellt werden soll, hat eine beachtliche politische Bedeutung und könnte in der Region von großer Sprengkraft sein. Deswegen hat Kurlash Orrm, der Begründer und Anführer der Schauspieltruppe, sie sehr sorgfältig getroffen und die Aufführung mit Bedacht arrangiert. Kurlash Orrm, ein ehemaliger Diplomat des Vereinigten Königreiches, versucht mit diesen Vorführungen in den Ländern, die an Ahlissa grenzen, größere Wohlgesonnenheit gegenüber Ahlissa zu erreichen. Da die „*Vierzehntägige Schlacht*“ (in Oeridianischer Zeitrechnung 535, das entspricht dem Jahr -110 Allgemeiner Zeitrechnung) die Unterwerfung des letzten unabhängigen Oeridianischen Königreiches unter die wachsende Macht Aerdys markierte und das letztendlich den Boden für die Proklamation des Großen Königreiches ebnete, hofft Orrm, dass er ähnliches für das Vereinigte Königreich von Ahlissa erreichen kann, wenn er diese glorreiche Vergangenheit im Spiel auferstehen lässt, und zwar ohne einen tatsächlichen Krieg, den zu führen Ahlissa derzeit nicht in der Lage wäre. Daher wird die Schauspieltruppe auch von Ahlissa unterstützt, und Orrm gelang es so sogar eine erfahrene ahlissanische Magierin (die Illusionistin Lertolia Korander) für die Mitarbeit in der Truppe zur Verfügung gestellt zu bekommen. Wenn man das alles weiß, dann wundert es kaum, dass das Symbol des „*Aerdy Lebt!*“-Ensembles sich nur wenig vom Wappen des Königreiches Aerdy unterscheidet.

Der eigentliche Ausgangspunkt für das Abenteuer ist die Ermordung Kallra Pflegnasens, der gnomischen Betreuerin der drei Hauptdarsteller der Truppe, die schon seit geraumer Zeit vermutete, dass einer der drei jemand ganz anderes ist, als er zu sein vorgibt. Als sie zufällig über die Machenschaften der Agenten stolpert, wird sie von einem von ihnen umgebracht. Da sie keine Erfahrung damit hatte, wie man mit solchem Wissen am besten umgeht, verhielt sie sich nämlich ziemlich auffällig. Damit zog sie aber die Aufmerksamkeit des Mannes auf sich, den sie eigentlich beschatten wollte (Veleron Astigios), der seinerseits sofort beschloss, sie zum Schweigen zu bringen. Die SC kommen gerade rechtzeitig, um den Mörder daran zu hindern, die Leiche der Gnomin verschwinden zu lassen, womit sie dessen bis dahin sorgfältig umgesetzten Plan ins Wanken bringen. Dann ist es an den SC, der Spur zu Anarkin zu folgen und seine Ermordung zu verhindern. Der Titel des Abenteuers verweist sowohl auf das Ziel der Schauspieltruppe, den vergangenen Ruhm Aerdys erneut zu beschwören, als auch auf die Versuche der Scharlachroten Bruderschaft, sich von den jüngsten Rückschlägen zu erholen – und natürlich sind da noch Anarkins bisher geheime Pläne...

Der Ruhm vergangener Tage verdankt sein Entstehen unter anderem dem Film *Gladiator*, ohne den ich dieses

Abenteuer wohl nicht geschrieben hätte. Weitere wichtige Einflüsse waren die römische Re-Inszenierung, die Alexandra Velten, im walisischen Carleon gesehen hat, und Marcus Junkelmanns Buch *Die Legionen des Augustus. Der römische Soldat im archäologische Experiment* (1986), das beschreibt, wie eine Gruppe von Wissenschaftlern Römer spielt, indem sie – als römische Legionäre verkleidet – die Alpen überqueren. Die Truppenbeschreibungen beruhen auf dem, was wir heute über die spätrömisch-byzantinische Armee wissen, wobei David Nichols *Romano-Byzantine Armies 4th to 9th Centuries* (Osprey Military Men-at-Arms Series 247) meine Hauptquelle war. Ich möchte auch Damon Agretto und Marc Tizoc Gonzalez von der Greytalk-Mailingliste für ihre sachverständigen Kommentare zum Thema danken.

Im Abenteuer kommt der neue arkane Zauber *Feuerschwärmer (Firecracker)* vor, den Dale A. Hueber entwickelt und im *Dragon 227* vorgestellt hat; ich habe ihn nur in die neue Edition übertragen. Das Kombinationschloss in Kallra Pflegnasens Raum wurde durch den Artikel „*Lock, Stock, & Barrel*“ von Huw Dare-Edwards im *Dragon 271* inspiriert. Alle für das Abenteuer notwendigen Informationen finden sich hier im Text. Die Begrifflichkeit rund um die Scharlochrote Bruderschaft stammt aus Sean Reynolds' *The Scarlet Brotherhood* (TSR 11374), das allerdings nicht gebraucht wird, um das Abenteuer zu leiten.

Für die Übersetzung des eigentlich auf Englisch zur Verwendung als *Adaptable* geschriebenen Abenteuers danke ich Katja Knäble und Frank Roters, die auch zahlreiche hilfreiche Kommentare gegeben haben. Da ich ihren Text noch einmal abschließend überarbeitet habe, sind alle enthaltenen Fehler indes allein mir anzurechnen.

Abenteuerübersicht

Als die SC durch eines der ruhigeren Viertel der Stadt laufen, bemerken sie zufällig eine verummte Gestalt (Veleron Astigios), die gerade die Leiche einer Gnomin (Kallra Pflegnase) in Richtung eines Baches zerrt. Falls die SC schnell genug reagieren, können sie Astigios in die Flucht schlagen und den Leichnam bergen (sind sie zu langsam, müssen sie die Leiche aus dem Flüsschen fischen). Eine Untersuchung der Gnomin offenbart, dass sie an einer eingeschlagenen Luftröhre starb. Der einzige Hinweis, den die SC bei ihr finden, ist ein kleines Lederemblem, das sie zur Schaustellertruppe *Aerdy Lebt!* führt. Diese kam vor drei Tagen in die Stadt an und bereitet gerade die Inszenierung der *Vierzehntägigen Schlacht* vor.

Wenn die SC das derzeitige Zeltlager der Schauspieltruppe aufsuchen, erfahren sie dort, dass Kallra eine Art persönliche Betreuerin der drei Hauptakteure war. In ihrem Herbergszimmer finden sie Kallras Tagebuch und erfahren durch einen Eintrag darin von dem Verdacht der Gnomin, dass einer der drei Hauptdarsteller

nicht ist, wer er vorgibt zu sein, und auch davon, wie sie zufällig mitgehört hat, dass er umgebracht werden soll (ein Wissen, das sie das Leben kostete).

Wenn die SC nun mit den drei Hauptdarstellern sprechen, werden sie nichts darüber herausfinden, welcher der drei das potentielle Opfer sein könnte, es sei denn, es gelingt ihnen ein guter *Motiv erkennen* - Wurf im Gespräch mit Anarkin. Gelingt den Spielern dieser Wurf, fällt ihren SC auf, dass Anarkin etwas nervöser und nachdenklicher wirkt als die beiden anderen; hoffentlich folgern sie daraus, dass er derjenige ist, der ermordet werden soll.

Tatsächlich findet ein solcher Anschlag während einer Probe am nächsten Tag statt, als einer der beiden Agenten (Korin Theng) versucht, Anarkin umzubringen. Der Anschlag sollte von den SC vereitelt werden; vielleicht gelingt es ihnen gar, Theng zu fassen. Wenn dem Suel die Flucht gelingt, taucht er bis zum Ende des Abenteuers unter, um seinem Kollegen Gelegenheit zu geben, das zu vollbringen, wobei er versagte.

Die SC könnten Thengs Spur bis zum geheimen Versteck der beiden Attentäter verfolgen und damit eine frühe Konfrontation mit Astigios (und mit Theng, wenn er noch lebt) erzwingen. Dann kommt es dort zum entscheidenden Kampf. Wenn die SC die beiden Suel nun bereits besiegen, wenden sie die Gefahr für Anarkin früh schon ab und der Rest des Abenteuers, z.B. die Nachstellung der Schlacht, verläuft ohne Zwischenfälle.

Wenn die SC das Versteck nicht finden, dann wartet Astigios mit seinem Anschlag auf Anarkin (Eldan Arkion) bis nach der Vorstellung und schlägt zu, wenn sich die Situation wieder beruhigt hat und alle die gelungene Vorführung feiern. Je nachdem, wie sich die SC verhalten, könnten sie ihn dort besiegen oder aber er flieht zu seinem Versteck und liefert ihnen dort ein letztes Gefecht.

Wie dem auch sei, das Abenteuer sollte damit enden, dass die SC beide Attentäter besiegt haben und „Eldan Arkion“ die Schaustellertruppe während der Festlichkeiten klammheimlich verlässt, um in der Stadt aus Gründen, die bislang nur er kennt, zu verschwinden. Die SC sollten nicht genau wissen, wem sie nun das Leben gerettet haben. Anarkins Pläne werden erst in späteren Abenteuern enthüllt. Nur ein kleiner Gegenstand, den Anarkin versehentlich zurückgelassen hat, könnte ihnen ein Hinweis sein.

Trotz Anarkins plötzlichen Verschwindens ist die Schaustellertruppe hoch erfreut, dass es den SC gelungen ist, das Unheil abzuwenden. Kurlasgh Orm bietet jedem von ihnen die Ehrenmitgliedschaft der Truppe an. Die Bardin der Schaustellergruppe wird den Zauber *Feuerschwärmer* all jenen SC zugänglich machen, die ihn lernen wollen. Und es gibt einen Gegenstand, den die SC im Versteck der Agenten finden können, der sie vielleicht einen Schritt näher an die Beantwortung der Frage bringt, woher die beiden Attentäter kamen.

Begegnung Eins: Ein Mönch in der Nacht

Das Abenteuer beginnt kurz nach Einbruch der Dunkelheit. Die SC sind auf dem Weg durch die Stadt gerade in oder zumindest nicht weit weg von einer kleinen, dunklen Gasse, die in der Nähe eines Baches verläuft. Es ist nicht wichtig, wohin sie unterwegs sind (auf dem Weg von der Taverne nachhause, zur Taverne, um sich zu betrinken, zu einer Verabredung etc.). Es gibt eine Vielzahl dieser kleinen, meist künstlich angelegten Bäche in Herbergsbad, die von Abläufen des Gnomenaquädukts aus die Zierteiche der Parks der Stadt bewässern. Beschreibe ihnen die fast menschenleeren Straßen der nächtlichen Stadt und würze die Erzählung mit ein paar Geräuschen und Geräuschen, darunter auch das leise Murmeln des kleinen Baches ganz in der Nähe. Dann lasse die Spieler alle einen *Lauschen*-Wurf machen (oder besser noch: würfle du für die Spieler). Die folgende Beschreibung ist zweiteilig; lies den ersten Teil nur vor, wenn zumindest einer der SC einen Lauschen-Wurf gegen SG 15 schafft, ansonsten überspringe den Abschnitt.

Plötzlich hörst ihr von irgendwo vor euch einen leisen, dumpfen Laut wie wenn etwas aufschlägt und direkt danach ein ebenso leises Geräusch, wie wenn etwas bricht. Es scheint aus der Richtung des kleinen Flüsschens direkt vor euch zu kommen.

Vorausgesetzt, die SC bewegen sich in Richtung des Geräusches, beschreibe ihnen folgendes:

Ihr biegt um die Ecke und seht vor euch eine verstörende Szene: nur ein paar Meter von euch entfernt, auf der anderen Seite des Bachs, seht ihr eine menschengroße, verhüllte Gestalt, die sich über den bewegungslosen, kleinen Körper eines Kindes oder vielleicht eines Halblings beugt, ihn dann unter den Achseln packt und zum Flüsschen schleift.

Die verhüllte Gestalt ist Veleron Astigios, der gerade eben Kallra Pflegnase umgebracht hat und nun dabei ist, sich der Leiche zu entledigen. Lasse alle SC einen *Leise Bewegen*-Wurf gegen SG 15 machen: wenn auch nur einer von ihnen diesen Wurf nicht schafft, wird der Mönch auf die Gruppe aufmerksam. Dann lässt Astigios die Leiche sofort los und verschwindet in der Nacht und aus dem Sichtfeld. Wahrscheinlich wird er die Initiative gewinnen, und auch wenn die SC ihn verfolgen, so müssen sie zuerst über den Bach kommen (Springen, SG 8). Da der Mönche schneller ist als die SC und dafür gesorgt hat, dass er sich im Notfall schnell zurückziehen kann, sollte er entkommen können und die Leiche zurücklassen. Das einzige, was den SC bleibt, ist der Eindruck, dass die Gestalt ausgesprochen schnell und wendig war und scheinbar ihren

Körper perfekt unter Kontrolle hatte. Die Spieldaten zu Astigios findest du in *Anhang 1*.

Falls die SC unentdeckt bleiben, können sie beobachten, wie die vermummte Gestalt den bewegungslosen Körper mit einem leisen Platschen ins Wasser befördert, sich dann kurz umsieht (wobei er die SC vielleicht bemerkt) und in der Dunkelheit verschwindet.

In diesem Fall müssen die SC die Leiche später aus dem Wasser fischen, wenn sie sich näher ansehen wollen. Da die Strömung aber ziemlich schwach ist, dürfte es ihnen kein Probleme bereiten, den Körper zu bergen (*Seiltrick*- oder *Stärke*-Wurf SG 8).

Da die Leiche der einzige Hinweis zu sein scheint, den die SC haben, werden sie sie wohl genauer untersuchen. Dabei stellen sie fest, dass es sich nicht um ein Kind, sondern um eine Gnomin handelt, die ungefähr 80 Jahre alt sein dürfte. Ihre Kleidung ist einfach und praktisch und erweckt den Eindruck, dass die Frau wohl mittleren Standes war. Nur die braunen Stiefel und das dunkelgrüne Cape fallen etwas aus dem Rahmen.

Sie trägt eine Börse mit 23 GM und 7 SM offen am Gürtel, die den Angreifer offensichtlich nicht interessiert hat. Sie ist unbewaffnet und trägt keinerlei Rüstung. Sie hat einen einfachen Goldring (10 GM) am Finger und trägt ein kleines Medaillon aus Eisen um den Hals, das an der Seite eine winzige Schließe hat. Davon abgesehen, hat sie keinerlei Habseligkeiten bei sich und auch nichts, das sie identifizieren würde. (SC mit guter Gesinnung sollten ihr Geld der Schauspieltruppe zurückgeben.)

Wird das Medaillon geöffnet (es ist nicht verschlossen und auch mit keinerlei Falle gesichert), kommt nur ein kleines, rundes Stück Leder zum Vorschein. Darauf wurde eine vereinfachte Version des Wappens von Aerdy gestickt (das wiederum eine einfachere Version der goldenen, gekrönten Sonne des Großen Königreiches ist), das von einem Doppelkreis aus gelben Stichen umschlossen ist.

Ein gelungener Intelligenz-Wurf (SG 10) ergibt, dass das Emblem des *Aerdy Leb!*-Ensembles ist, einer Schauspieltruppe, die darauf spezialisiert ist, wichtige Schlachten in atemberaubenden und ungemein lebensgetreuen Vorführungen nachzustellen. Den SC, den der Wurf gelingt, fällt ein, dass die Truppe seit drei Tagen in der Stadt ist und eine Aufführung vorbereiten, die in zwei Tagen stattfinden soll.

Die Frau ist offensichtlich tot, aber ihr Körper ist noch warm. Mit einem erfolgreichen *Entdecken*- oder *Heilkunde*-Wurf (SG 10) finden die SC heraus, dass ihre Luftröhre eingeschlagen worden ist. Wird bei diesem Wurf SG 15 überboten, dann fällt erkennen sie außerdem, dass dieser tödliche Schlag nicht mit einer Waffe oder einer Garotte ausgeführt wurde, sondern dass es ein präziser und sehr gezielter Schlag mit der bloßen Hand gewesen sein muss.

Ansonsten werden die SC am Tatort keine weiteren Hinweise finden.

Falls die SC zu diesem Zeitpunkt die Stadtwache einschalten, dann nimmt diese den Leichnam in Beschlag

und sucht den Tatort akribisch genau ab. Sie wird die SC auf die Verbindung der Gnomin zur Schaustellertruppe hinweisen und das Ensemble über den Tod ihrer Angestellten informieren. Nachdem sie sowohl die Leitung der Schauspieltruppe als auch die SC befragt haben, beginnen die Stadtwachen mit der Suche, sie haben aber – ehrlich gesagt – wenig Hoffnung, den Mörder aufgrund der vagen Beschreibung zu finden.

Obwohl die Stadtwache den SC so in einigem zuvor kommt (z.B. dadurch, dass sie die Schauspieler auf den Tod ihrer Angestellten aufmerksam macht und den SC damit diese Möglichkeit einer ersten Kontaktaufnahme nimmt), wird sie nicht auf die Idee kommen, Kallras Herbergszimmer zu durchsuchen!

Sollten die Spieler die Stadtwache nicht informieren, dann geht der weitere Verlauf des Abenteuers davon aus, dass sie die Schauspieltruppe am nächsten Morgen informieren. Sollten sie auf die Idee kommen, dies schon in der Nacht zu tun, muss die SL die nächste Szene entsprechend anpassen, da dann zwar alle Schauspieler (aber nicht das andere Personal der Schauspieltruppe!) in den Zelten am Freilichttheater anzutreffen sind, aber Kurlasgh Orm dann sicherlich eine Probe unterbrechen würde, um mit dem SC zu sprechen.

Begegnung Zwei: Aerdy lebt! – und sei es im Schauspiel...

Diese Begegnung findet statt, wenn die SC die Schauspieltruppe aufsuchen - sei es nun, wenn sie ihnen nun die traurigen Neuigkeiten vom Tod ihrer Angestellten überbringen wollen, oder da dort ein bisschen herum-schnüffeln, oder um das eine mit dem anderen zu verbinden.

Die Schauspieltruppe ist auf dem Gelände des Freilichttheaters untergebracht worden, auf dem dann auch die Schlacht nachgestellt werden soll. Die meisten der Darsteller sind stilgerecht in einem Feldlager untergebracht, das aussieht, als wäre es aus der Zeit der dargestellten Schlacht, der Rest der Truppe hat Zimmer in nahegelegenen Herbergen bezogen.

Um einen Anfang zu machen, findest du hier einmal eine Auflistung aller Personen, die die Gesellschaft engagiert hat:

Insgesamt gibt es 32 Schauspieler, die die Truppen Aerdy und Naironds darstellen. Alle von ihnen sind in Zelten untergebracht, die jeweils im Stil Alt-Naironds oder Aerdy gehalten sind, jeweils vier Personen pro Zelt. Zwölf der Schauspieler repräsentieren die Kavallerie Naironds, während die anderen zwanzig die glorreichen Legionen Aerdy spielen. Alle übrigen Kämpfer der beiden Armeen sind magische Illusionen, deswegen begleiten auch die Illusionistin und die Bardin die Truppe.

Dann sind da noch die drei Hauptfiguren: der Befehlshaber der Truppen Aerdy, der Kommandeur seiner persönlichen Leibwache und die Generalin der Truppen

von Nairond. Jeder der drei Hauptakteure hat sein eigenes Zelt. Der Kriegsherr der Aerdy wird von Kurlasgh Orm gespielt, den Befehlshaber der Leibwache gibt Eldan Arkion, und Landra Merolion ist die Generalin der Kavallerie aus Nairond.

Außerdem hat die Gesellschaft noch 18 weitere Helfer, die sich um die Maske, die Kostüme, die Pflege der Pferde, die Requisiten und die musikalische Begleitung kümmern. Sie alle wohnen derzeit in zwei Mittelklasseherbergen in der Nähe der Freilichtbühne (dem *Singenden Wandersmann* und *Berkhans Heimeligem Haus*). Kallra Pflegnase gehörte zu ihnen, doch ihre herausragende Stellung (als persönliche Betreuerin der drei Hauptakteure) bescherte ihr ein Einzelzimmer in Berkhans Herberge.

Dann sind da noch Shari Liedhain, die Bardin der Gesellschaft, und die Illusionistin Lertolia Korander zu nennen, die beide – als Herz der Vorführung – in erstklassigen Herbergen etwas weiter weg vom Theater Quartier bezogen haben. Sie verbringen den größten Teil des Tages in ihren Zimmern, prägen sich ihre Sprüche ein und bereiten sich in der dortigen Abgeschlossenheit auf ihre Rolle im Spektakel vor. Zu den täglichen Proben erscheinen sie nur, um die Schauspieler zu beobachten, damit sie am Tag der Aufführung ihre Zauber auf deren Bewegungen abstimmen können. Allerdings werden sie während der Proben keine spektakulären Zauber wirken; damit warten sie bis zur eigentlichen Aufführung.

Alle relevanten Spieldaten sind in *Anhang 1* zu finden. Für die Mitglieder der Schauspieltruppe, die du dort nicht findest (also alle außer den drei Hauptdarstellern und den beiden Zauberkundigen), kannst du davon ausgehen, dass sie in den für ihre Aufgabenbereiche notwendigen Fertigkeiten jeweils bis zum Stufenmaximum ausgebildet sind.

Im Einzelnen handelt es sich um:

Salinde Mesettan (Halb-Elfin, EXP 5, Maskenbildnerin),
Vors Molder (Mensch, EXP 4, Maskenbildner),
Sangelo der Große (Mensch, BAR 3, Musiker),
Heike Malasch (Mensch, EXP 6, Musikerin),
Cearl Hagbeck (Mensch, EXP 7, Pferdeabrichter),
Helendy Shashy (Elfin, WAL 4, Pferdeabrichterin),
Sturn Warenwahl (Zwerg, EXP 7, Requisiteur),
Kalman Jerred (Mensch, EXP 6, Holzarbeiter),
Sturck (Halb-Ork, EXP 6, Lederwerker),
Ager Klima (Mensch, EXP 3, Schneider),
Sirana Baccor (Mensch, EXP 7, Näherin),
Berthil Herdfeuer (Halbling, EXP 8, Koch),
Hartmut Zeller (Mensch, EXP 4, Wundheiler),
Melandra Hasindel (Halb-Elfin, EXP 6, Tierärztin),
Curoana Bühnfest (Gnomin, EXP 7, Bühnenbildnerin),
Sayrah Wippman (Mensch, EXP 5, Buchhalterin),
Raynor Nahar (Mensch, EXP 6, Schreiber).

Wenn sich die SC dem Bühnenbereich nähern, dann beschreibe ihnen das folgende:

***Euer Weg führt euch zu einem der größten Auf-
führungsorte der Stadt, einer großen, offenen Frei-***

lichtbühne. Zur Zeit sieht es dort nachgerade merkwürdig aus und es ist fast so, als ob ihr in die Zeit des großen Königreichs Aerdy zurückversetzt würdet. Insgesamt sind es elf Zelte, die mit etwas, das wie eine niedrige Palisade aussieht, symbolisch in zwei Lager geteilt worden sind. Sieben der Zelte befinden sich links von der Palisade, die anderen stehen dicht gedrängt auf der gegenüberliegenden Seite. Das Banner des Königreichs Aerdy weht stolz von einem Mast im Zentrum des linken Lagers, während verstreut zwischen den Zelten rechts einige Standarten mit anderen Symbolen zu sehen sind. Auf beiden Seiten der Palisade brennen Lagerfeuer, und der Geruch von gebratenem Hammelfleisch liegt in der Luft. Dennoch scheint sich gerade niemand im Lager aufzuhalten.

Aber von der offenen Arena daneben könnt ihr Geschrei hören. Als ihr euch dorthin wendet, seht ihr zwei Gruppen von Menschen, die offenbar Schlachtaufstellungen einstudieren. Die meisten von ihnen tragen Kettenhemden, stählerne, offene Helme, Schilde und Kurzschwerter. Zwei Bedienstete legen Lanzen bereit. Eine kleine Gruppe von etwa zwölf Leuten in Zivil beobachtet die Vorbereitungen aufmerksam. Im Hintergrund kümmern sich weitere Hilfskräfte um zwölf Pferde, die müßig herumstehen. Ein stattlicher Mann, der wie die anderen ein Kettenhemd trägt, steht zwischen den beiden Gruppen und gibt wild gestikulierend Anweisungen. Außerhalb der Arena, in einem der unteren Zuschauerränge, seht ihr eine bunt gekleidete Frau mit einem spitzen Hut, die konzentriert das Geschehen verfolgt.

Insgesamt sind gerade gut 35 Personen in der Arena beschäftigt. Außerdem beobachten noch ungefähr 30 Zuschauer die Proben, aber die meisten von ihnen bleiben nicht lange, da es nicht viel zu sehen gibt.

Wenn du willst, dann kannst du jetzt den Spielern die Karte der Freilichtbühne zeigen (s. Anhang 4), auch wenn dies gerade noch nicht wirklich notwendig ist. Eine genauere Beschreibung des Gebiets findest du unter *Begegnung Sechs: Eine Neuauflage der Vierzehntägigen Schlacht*.

Der Mann in der Mitte ist Kurlasgh Orrm, der Gründer und Leiter der Truppe; er gibt gerade Regieanweisungen an die Darsteller. Die Frau mit dem Spitzhut ist die Illusionistin der Truppe, Lertolia Korander. Sie beobachtet die Probe aufmerksam, prägt sich die Bewegungen und Stellungen der Darsteller ein und flicht bereits im Geiste ihre Illusionszauber in das entstehende Muster des Schauspiels. Die Symbole auf den Kriegsstandarten der rechten Seite des Camps können als Kriegszeichen des alten oeridianischen Königreiches von Nairond (*Wissen (Geschichte)* oder *Bardenwissen*, SG 20) identifiziert werden.

Die Szene soll einen fehlgeschlagenen Vorstoß der nairondischen Kavallerieelite (daher die Pferde) gegen das Zentrum der aerdischen Linien darstellen. Diese halten dem Reiterangriff stand (daher die Lanzen) und läuten so den endgültigen Sieg für das Königreich Aerdy ein.

Wenn die SC sie nicht unterbrechen, proben die Darsteller zwei weitere Stunden lang. Sie nehmen verschiedene Gefechtsformationen ein und richten die Lanzen gegen die Angreifer aus, während den „Zivilisten“ gesagt wird, wohin sie dann mit den Pferden zu reiten haben. Dann gibt es eine einstündige Pause, in der sich alle in ihre Zelte zurückziehen, Wein trinken und gegrilltes Lammfleisch essen. Nach der Pause stehen die nairondischen Reiter im Mittelpunkt der Proben. Sie sind dann auch kostümiert, besteigen ihre Pferde bestiegen und reiten Scheinattacken gegen die Linien der Aerdy. Lertolia Korander wird etwa eine Stunde, nachdem die SC eingetroffen sind, die Arena verlassen, da sie die Szene oft genug gesehen hat, um sie sich einzuprägen. Wenn die SC sie nicht aufhalten, kehrt sie direkt zu ihrer Herberge zurück.

Wenn sich die SC entschließen, mit ihr zu reden, hört sie ihnen zu, zuerst nur flüchtig, bald jedoch mit wachsendem Interesse und aufrichtig besorgt. Sie führt die SC dann direkt zu Kurlasgh Orrm und wird dazu auch die Probe unterbrechen, wenn das nötig sein sollte. Falls die SC bis zum Ende der Probe warten, wird jeder, den sie ansprechen, ähnlich reagieren, so dass sie schließlich mit dem Leiter der Truppe reden können.

Kurlasgh Orrm ist ein großer, kräftiger Mann mit offenem, freundlichen Gesichtsausdruck und einem kleinen Schnurrbart. Er hört sich eure Geschichte an und wird immer besorgter, je länger er euch zuhört. Schließlich winkt er einen anderen Mann zu sich, der auch die Rüstung der Aerdy trägt. "Dies ist Eldan Arkion. Er spielt nicht nur 'meinen' persönlichen Leibwächter, sondern ist auch meine rechte Hand bei der Leitung unseres Ensembles. Eldan, ich würde gerne deine Meinung dazu hören." Arkion, der überraschend alt für die Rolle des Anführers einer Leibgarde wirkt, hört sich Orrms Wiedergabe eures Berichts an und nickt dann langsam.

Den größten Teil des Gesprächs zwischen den SC und den beiden Schauspielern musst du spontan improvisieren, wobei du die Rollen Orrms und Arkions übernimmst. Natürlich ist „Eldan Arkion“ eigentlich Anarkin in seiner Tarnidentität. Kurlasgh Orrm ahnt übrigens nicht, dass sein Stellvertreter etwas anderes sein könnte, als er zu sein vorgibt.

In diesem Gespräch sollten folgende Punkte abgehandelt werden:

Sowohl für Orrm als auch für Arkion ist es völlig rätselhaft, warum jemand einen ihrer Angestellten töten sollte, besonders wenn die SC erwähnen, dass Raub als Motiv wohl ausgeschlossen werden kann. Sie können sich nur zwei mögliche Erklärungen vorstellen: Erpressung oder politische Agitation gegen das Ensemble, das so deutlich auf der Seite Aerdy (und damit Ahlissas) steht. Orrm erwähnt natürlich nicht, dass die Gesellschaft von Ahlissa mitfinanziert wird (was Arkion auch gar nicht weiß).

Beide Schauspieler können sich nicht entsinnen, dass jemand aus der Stadt einen persönlichen Groll gegen

sie hegen würde, aber sie sind sich auch nicht absolut sicher. Wenn den SC bei der Befragung von Arkion ein *Motiv erkennen* - Wurf gegen SG 20 gelingt, erhalten sie den Eindruck, dass er mehr weiß, als er verrät (was auch stimmt, da er sofort annimmt, dass jemand hinter ihm her ist, selbst wenn es dafür keinerlei Beweise gibt). Wenn die SC hier nachbohren, weist er sie energisch zurück und geht kurze Zeit später verstimmt.

Sobald die Sprache darauf kommt, die Behörden einzuschalten, spricht sich Arkion sofort dagegen aus; seinen Widerspruch begründet er damit, dass die Behörden gegenüber Ahlissa voreingenommen sein könnten. Für Herbergsbad stimmt dies sogar, da Vereinigung des Fürstentums mit dem Königreich von Prinzessin Karasin nur als nominell angesehen wird. Anarkin deutet zudem an, dass die Stadtwache selbst vielleicht genau von denjenigen fragwürdigen Elementen unterlaufen werde, die Kallra umgebracht hätten. Wenn du diese Debatte ausspielst, dann denke daran, dass Arkion ein begnadeter Rhetoriker ist (ggf. über *Diplomatie* - oder *Bluffen* - Würfe auszuspielen). Auch wenn er sich das, was er gerade auftischt, in dem Moment ausdenken mag, so wirkt er doch überzeugend, und es gelingt ihm, jede Argumentationslücke der SC zu seinen Gunsten auszunützen. Er ist durchaus willens, die „Fähigkeiten der Wache auf die Probe zu stellen“, indem man sie bittet, den Mörder zu finden, glaubt aber offenkundig nicht, dass sie damit Erfolg haben werden. Gleichzeitig weiß Arkion, dass es Orm ist, der die Entscheidungen für das Ensemble fällt, und er versucht daher, ihn dahin zu lenken, die Hilfe Außenstehender anzunehmen und nicht auf die Stadtwache zu vertrauen. Wieder kann ein erfolgreicher *Motiv erkennen* - Wurf (SG 20) zeigen, dass Arkion möglicherweise mehr weiß, als er offenbart.

Fast das gesamte Gespräch über überlässt Orm Arkion das Reden, denkt über dessen Worte nach und versucht, die SC einzuschätzen. Schließlich ist er überzeugt, dass es nicht die beste Idee wäre, die Stadtwache einzuschalten (gerade er ist sich der politischen Gegebenheiten bestens bewusst). Nachdem Arkion ihm den Ball zugespielt hat, fragt er die SC, ob sie sich nicht auf die Suche nach dem Mörder machen könnten, „...damit nicht ausgerechnet zwei Tage vor der Aufführung zu viel Unruhe entsteht. Wir können uns einfach keine offizielle Untersuchung leisten, die möglicherweise unser Publikum vergrault!“.

Sollten die SC nach einer „Belohnung“ fragen, so zögert Orm lange, Geld anzubieten. Schließlich aber erklärt er bereit, bis zu 200 GM zu zahlen, sollte der Mörder gefasst und die Bedrohung für die Schauspieltruppe (so es denn eine gibt) abgewendet werden können. Bei Belohnungen, die sich nicht direkt auf die Barschaft der Truppe auswirken, ist er viel großzügiger. So bietet er den SC die Ehrenmitgliedschaft im Ensemble (was einem Einflusspunkt entspricht) und/oder lebenslangen freien Eintritt zu den Aufführungen der Truppe an (die sich bei einem Preis von 5 GM pro Person eher an ein wohlhabendes Publikum richten). Angehenden Barden und Schauspielern könnte er eine Ausbildung in Aussicht stellen, und er ver-

spricht, bei Shari Liedhain und Lertolia Korander ein Wort einzulegen, damit diese vielleicht den einen oder anderen Zauber weitergeben.

Beide Schauspieler erinnern sich an Kallra Pflegnase als an eine engagierte, hart arbeitende Angestellte, die ihre Stelle als persönliche Betreuerin der Hauptdarsteller sehr ernst genommen habe. Orm erzählt, dass sie bereits seit sieben Jahren bei der Gesellschaft war und dass sie als einfache Hilfskraft begonnen habe, aber wegen ihrer Tüchtigkeit schnell aufgestiegen sei. „Sie hatte die richtige Nase für ihre Arbeit“ meint Orm und erklärt damit ihren ungewöhnlichen Namen. Beide Schauspieler wissen wenig über das, was die Gnomin in ihrer Freizeit tat („Vielleicht wissen ihre Kollegen mehr?“), aber sie hatten nie den Eindruck, dass sie in irgendwelche düsteren Machenschaften verstrickt sein könnte. Orm kann sich weder an Schulden erinnern, die sie gehabt hätte, noch an irgendwelchen anderen dunklen Punkte in ihrer Vergangenheit. Beide beschreiben sie als eine freundliche, extrovertierte und gelegentlich sogar gesellige Frau. Sie sei ein wertvoller Teil der Truppe gewesen, nicht nur im professionellen Sinne, und alle würden sie schmerzlich vermissen.

Natürlich nimmt Arkion sofort an, dass Kallra etwas über ihn herausgefunden haben könnte, obwohl ihm das nie vorher aufgefallen war und er auch ihre zunehmende Aufmerksamkeit ihm gegenüber als professionelle Höflichkeit abgetan hatte (aber nach all den Jahren im Exil verfügt er über eine gesunde Portion Verfolgungswahn). Er weicht die SC aber nicht in seine Vermutung ein.

Wenn die SC fragen, ob sie Kallra Pflegnasens Herbergszimmer durchsuchen dürfen, erlaubt Orm ihnen das gern; er gibt ihnen dies auch schriftlich, wenn sie das wollen. Allerdings möchte er, dass einer seiner Mitarbeiter die SC begleitet, um sicher zu stellen, dass sie nichts Unpassendes tun (immerhin handelt es sich um völlig Fremde, auf die er zumindest in der Anfangsphase der ‚Geschäftsbeziehung‘ ein Auge halten möchte). Er wird indes davon absehen, wenn die SC ihm versprechen, ihm alles, was sie herausfinden, wahrheitsgemäß zu berichten und ihnen ein *Diplomatie*-Wurf (SG 15) gelingt. So ziemlich jeder der Mitarbeiter der Truppe würde die SC begleiten, wenn man ihn fragt und daher kann der Spielleiter sich aussuchen, wer mitkommt (die einzige andere Gnomin der Truppe – die Bühnenbildnerin Curoana Bühnfest – würde sich wohl besonders bereitwillig zeigen). Orm gestattet den SC, alle Mitgliedern der Truppe zu befragen, solange sie dabei höflich und zuvorkommend bleiben.

Falls die SC als Privatermittler, Leibwächter oder ähnliches engagiert werden, gibt Orm ihnen Freikarten für die Aufführung, damit sie sich die Eintrittsgebühr von 5 GM sparen können.

Weitere Untersuchungen im Bereich der Freilichtbühne bringen den SC keine neuen Erkenntnisse. Sie können gerne mit Landra Merolion, der Schauspielerin, die die Reitergeneralin der nairondischen Truppen spielt, sprechen, werden aber nichts von ihr erfahren, was sie nicht schon gehört haben. Allerdings hat Landra mehr Vertrauen in die Befähigung der Stadtwache als ihre

beiden Kollegen (sie verfügt aber im Gegensatz zu ihnen auch über keinerlei Erfahrung in der Politik). Genau genommen verwirrt es sie ziemlich, dass die SC und nicht die Stadtwache den Mord an Kallra Pflegecase untersuchen sollen. Ein geglückter *Motiv erkennen* - Wurf (SG 15) ergibt, dass sich in ihren Worte nicht mehr verbirgt, als sie sagt, und dass sie tatsächlich einfach nichts Wichtiges weiß.

Dasselbe gilt prinzipiell auch für alle anderen Darsteller und Hilfskräfte. Am besten kannten sie diejenigen, die sich um die Kostüme und die persönliche Betreuung der Darsteller kümmern, und für sie alle ist ihr Tod ein furchtbarer Schock. Die meisten der Schauspieler hatten hingegen wenig mit Kallra zu tun, erinnern sich aber an sie als eine angenehme, freundliche Frau. Was die SC erfahren, lässt sie sich Kallra als eine engagierte, liebenswerte, umgängliche, hartarbeitende und sehr fähige Frau vorstellen. Anscheinend war sie bei allen beliebt und offenbar kann sich niemand vorstellen, dass sie irgendwelche Feinde hätte haben können. Alle stimmen überein, dass ihr Tod ein furchtbarer Verlust ist und dass sie sie sehr vermissen werden. Die meisten ihrer Kollegen glauben, dass es niemanden gäbe, der sie auch nur annähernd ersetzen könnte.

Lertolia Korander und Shari Liedhain sind nicht mehr auf dem Probengelände anzutreffen. Sollten die SC nicht mit der Illusionistin gesprochen haben, bevor sie gegangen ist, werden sie so schnell mit keiner der beiden reden können. Beide Frauen haben sich derzeit in ihre Zimmer zurückgezogen, um ihre Zauber mit den Bewegungen der Schauspieler in Einklang zu bringen. Hartnäckige SC werden sie vielleicht in ihrer Herberge aufsuchen wollen, und Orm nennt ihnen auch deren Namen: das *Neu-Herbergsbad*. Es ist ein sehr gutes und erst etwa zwanzig Jahre altes Haus, das nahe zur Freilichtbühne liegt. Du müsstest diese Unterhaltung improvisieren; keine der beiden kann den SC irgend etwas Neues erzählen. Wenn die SC sie auf Orms Versprechen, Zauber bei ihnen lernen zu können, ansprechen, reagieren beide gleichermaßen reserviert und stellen einigermaßen indigniert klar, dass die SC zuerst einmal den Mord aufklären sollen (und beide werden dann sicherlich noch ein Wörtchen mit über Orm einige Feinheiten des sozialen Umgangs zu reden haben).

Begegnung Drei: Hinterlassenschaften einer Gnomin

Diese Begegnung ist ziemlich kurz; in ihr untersuchen die SC Kallras Herbergszimmer in *Berkhans Heimeliger Herberge*. Wie viele der anderen Mitarbeiter, war auch die Gnomin in dieser Mittelklasseherberge in der Nähe des Freilichttheaters untergebracht (der Rest ist im qualitativ etwas gleichen *Singenden Wandersmann*,

zwei Straßen weiter). Da Kallra eine der wichtigeren Bediensteten war, hatte sie sogar ein Einzelzimmer.

Als erste müssen die SC in Kallras Zimmer gelangen. Wenn sie von einem Mitarbeiter der Truppe begleitet werden oder/und eine schriftliche Erlaubnis von Kurlasgh Orm dabei haben, macht der Besitzer der Herberge keine Schwierigkeiten und führt die SC bereitwillig zu Kallras Zimmer (das sich im ersten Stock, im hinteren Teil der Herberge befindet), schließt ihnen auf und beobachtet dann alles, was sie tun, sehr genau (er ist ziemlich neugierig). Gorit Berkhan, der Herbergsbesitzer (Experte der 4. Stufe) möchte natürlich nur zu gerne wissen, was die SC in seinem Etablissement vorhaben; falls die SC ihm vom Tode Kallras erzählen, fragt er nach genaueren Einzelheiten. Seine Hauptangst dabei ist, dass der Tod eines Gastes dem Ansehen seines Hauses schaden könnte. Deswegen wirkt er einigermaßen erleichtert, als er hört, dass der Mord weitab seiner Herberge geschah und es offenbar keine Verbindung zu seiner Herberge gibt. Über die Gnomin kann er nicht viel sagen, da sie die meiste Zeit im Lager der Schauspieltruppe war und er sie nur beim Frühstück und Abendessen gesehen hat. Sie machte auf ihn den Eindruck einer ziemlich netten Gnomin (d.h. sie war nicht so laut und nervtötend wie andere Gnome), aber sonst kann er wenig sagen, was hilfreich wäre.

Wenn die SC weder jemanden vom Schauspieltrupp dabei haben noch eine Nachricht von Orm vorweisen können, dann wird es etwas schwieriger, an Gorit vorbei zu kommen. Je nach dem wie sie vorgehen, sind *Bluffen-* (SG 10), *Diplomatie-* (SG 10) oder *Einschüchtern-* Würfe (SG 14) möglich. Je nach Ergebnis der Würfe und dem Benehmen der SC, wird sie Gorit den Raum alleine untersuchen lassen oder sie begleiten und ihnen – wie oben beschrieben – zusehen.

Natürlich können die SC auch versuchen, heimlich in den Raum zu gelangen. In diesem Fall muss ihnen erst ein *Verstecken* - Wurf gegen Gorits *Entdecken* - Wurf (+6) gelingen, um unbemerkt nach oben zu gelangen, und dann ein *Schlösser öffnen* - Wurf (SG 25), um die Tür zu Kallras Zimmer aufzubekommen. Alternativ könnten die SC auch versuchen, an der Fassade zum Zimmer hoch zuklettern (*Klettern* - Wurf, SG 15) und durchs Fenster einzusteigen (*Schlösser öffnen* - Wurf, SG 20).

In jedem Fall finden sie den Raum wie folgt vor:

Der Raum ist klein, etwa 3 auf 3m, und ungewöhnlich ordentlich für die Behausung einer Gnomin. Ein kleines Fenster geht zur Straße hinaus. Vor dem Fenster steht ein kleiner runder Tisch und ein niedriger Hocker. Einige Blätter Pergament, zwei geschlossene Tintenfässchen, zwei Gänsekielen in einem Ständer, eine kleine Tonschale, eine Tontasse und ein Federspitzer liegen verstreut auf dem Tisch. Ein menschengroßes Bett mit sorgfältig zusammengelegten Decken nimmt den größten Teil der linken Wand ein, während eine menschengroße Garderobe an der rechten Wand steht. Am Kopfende des Bettes,

nahe am Fenster, steht ein kleines Nachtschränkchen mit zwei Schubladen. Auf dem Nachtschränkchen liegt ein in Leder gebundenes Buch; daneben steht ein Kerzenständer mit einer halb heruntergebrannten Kerze. Unter dem Bett könnt ihr ein Paar Hausschuhe in Gnomengröße sehen.

Da nur zwei Gnome (Gnominnen, um genau zu sein) zur Truppe gehören, verzichtet Orm normalerweise auf das Buchen von Zimmern in Gnomengröße mit entsprechend angepassten Möbeln.

Um den Raum zu durchsuchen, werden die SC nicht lange brauchen, da hier nichts versteckt ist und es auch keinerlei Geheimfächer gibt.

Gehen wir der Reihe nach vor:

Tisch und Hocker sind aus einfachem Holz. Die Papiere auf dem Tisch enthalten skizzenhafte Notizen, wie die Kostüme zu verbessern sind und wie Lertolia und Shari das Licht während der Aufführung ausrichten sollen (darunter auch eine halbe Seite mit Berechnungen über die Abstände die Shari beim Einsatz des *Feuerschwärmer*-Zaubers beachten muss, um weder die Schauspieler noch ihre Kostüme zu gefährden). Die Fläschchen enthalten schwarze Tinte und Wasser; sie sind beide nur noch zu einem Drittel gefüllt. Beide Federn sind noch vor kurzem benutzt worden: die eine Spitze ist schwarz, die andere rotbraun gefärbt. Die Halterung für die Federn ist aus Schiefer. In der Tonschale befindet sich eine eingetrocknete, dunkle Flüssigkeit (eine farbige Tinte, die aus Wasser, Wein und zerriebenen Dornen angemischt worden ist), während die Tasse Reste von Wein enthält. Ein einfaches kleines Messer diente als Federanspitzer.

Die Bettdecke ist gerade so groß, dass sie einer Gnomin reicht, und lässt das untere Ende des Bettes frei. Ein wollenes, gelb-rot gestreiftes Nachthemd liegt unter dem Kissen. Die Hausschuhe unter dem Bett sind ganz normale Schlappen.

Auch im Kleiderschrank befindet sich nichts wirklich Interessantes. Er enthält ein Paar Stiefel, zwei Paar Sandalen, Arbeitskleidung, ein Baumwollkleid, eine Seidenbluse, eine dunkelgrauen Kapuzenmantel, einen dunkelblauen Mantel mit dem Emblem der Schauspieltruppe und mehrere Sätze Unterwäsche und Strümpfe.

Auch an der Kerze auf dem Nachtschränkchen ist überhaupt nicht Besonderes. Die obere Schublade enthält zwei Äpfel (Kallra naschte gern im Bett), einige Scheiben Brot, ein kleines Messer und mehrere leere Blätter Pergament. In der unteren Schublade befindet sich noch mehr Pergament, drei volle Fläschchen mit schwarzer Tinte, zwei ungespitzte Federkiele und ein weiteres Messerchen. Außerdem enthält sie ein kleines (13 x 8 cm großes), ledergebundenes Büchlein, das von verschiedenen Lederbändern zusammengehalten wird und mit einem kleinen, kompliziert wirkenden gnomischen Kombinationsschloss verschlossen ist.

Das Schloss besteht aus drei kleinen, ineinander greifenden Rädchen, die jeweils zwölf Positionen einnehmen können. Um solche Schlösser zu öffnen, braucht man nicht nur Geschick im Umgang mit Schlössern, sondern auch ein gutes Gehör. Daher

müssen die SC einen kombinierten Wurf auf *Schlösser öffnen* und *Lauschen* ablegen, wobei das durchschnittliche Ergebnis beider Würfe den jeweiligen SG schlagen muss. Schurken dürfen das Ergebnis aufrunden, alle anderen müssen es abrunden. Falls die SC das gesamte Schloss auf einmal öffnen wollen, liegt der SG bei 26, nehmen sie sich die Rädchen einzeln vor, dann ist er 22 pro Schloss. Wenn die SC mit Orms Erlaubnis hier sind (und nicht befürchten müssen, dass jemand sie unterbricht) können sie auch 20 nehmen. Wenn sie sich am Wirt vorbeigeschlichen haben oder durch das Fenster eingestiegen sind, geht das nicht, da sie sich zu sehr vorsehen müssen, um nicht entdeckt zu werden.

Natürlich könnten die SC das Schloss auch einfach abreißen und es dabei genauso zerstören wie den Ledereinband des Buches. Zwar zerstört das den Inhalt des Tagebuches nicht, aber falls ein Kollege Kallras die SC begleitet hat, dürfte sich dieser von der Zerstörungswut der SC wenig begeistert zeigen.

Das Büchlein stellt so etwas wie Kallras Tagebuch dar (‘eine zufällige Ansammlung unterschiedlichster, mehr oder weniger interessanter Themen’ wäre vielleicht eine treffendere Beschreibung). Es besteht aus einzelnen Pergamentblättern verschiedenster Größe, die, nachdem sie beschriftet wurden, so oft zusammengefaltet wurden, bis sie in den Ledereinband passten. Es gibt insgesamt elf Blätter. Es überrascht wenig, dass die meisten ziemlich unleserlich sind, da sie schon öfter gefaltet und gepresst wurden. Nur der wahrscheinlich letzte ‚Eintrag‘ (ärgerlicherweise fehlt das Datum) ist für die SC von Interesse. Dort steht folgendes zu lesen (siehe auch *Anhang 3*):

Hab's doch gewusst, dass Arkion irgendwas vor hatte! Zu gebildet, zu weltmännisch. Aber das! - Mannomannomann! Muss den Bleichen im Auge behalten und auch den andern, von dem ich gehört hab'. Hoffentlich brennt mir der Kletteraffe keine mit der Armbrust über, wenn er echt eine hat. Der is auch ganz schön dürr und schnell wie der Blitz. Junge, ist das aufregend! Aber warum sind die hinter Arkion her?

Zugegeben: das ist nicht so wirklich erhellend. Der „Bleiche“ bezieht sich auf Astigios, den Kallra nur einmal gesehen hat.

Die Beschreibung der Bewegungen sollte den SC irgendwie bekannt vorkommen. Einige besonders Clevere unter ihnen könnten aus der Nennung von „bleich“, „Armbrust“ und der Beschreibung, die auf einen Mönch passten würde, den Schluss ziehen, dass es sich um einen Mönch der Scharlachroten Bruderschaft handeln könnte. Allerdings solltest du sie noch nicht in diese Richtung drängen.

Schließlich gibt es da noch das ledergebundene Buch auf dem Nachtschränkchen. Es ist (für menschliche Verhältnisse) mittelgroß (25 x 15 x 8 cm) und trägt den viel versprechenden Titel „Gnombjörn der Starke“ (vielleicht nicht unbedingt die Lektüre, die man von einer hart arbeitenden Gnomenfrau erwarten würde,

aber Kallra hatte eben eine romantische Ader). Das Buch ist eine Mischung aus Märchen, Saga und Abenteuergeschichte und schildert den Kampf Aron Tapfernasens, eines wackeren, gnomischen Paladins des Garl Glittergold, gegen einen schrecklichen Drachen in irgendeinem großen Waldgebiet. Die Beschreibungen sind ein wenig vage, aber einige Verweise im Text lassen annehmen, dass die Geschichte wohl entweder im Großholzwald oder im Adri spielt (natürlich ist die Beschreibung romantisch verklärt und verzerrt). Was sich herauslesen lässt, ist, dass der Gnomenpaladin einen schrecklichen Drachen bekämpfte, der von einem wahnsinnigen Kult von Menschen (wem auch sonst?) angebetet worden ist. Zwar konnte der Paladin den Drachen töten, er starb aber kurz nach seinem Sieg an den Verletzungen, die ihm der Drachenodem beigebracht hatte.

Auch wenn der Informationsgehalt ungenau ist, so hat das Buch doch einen gewissen künstlerischen Wert und würde bei Verkauf 50 GM einbringen. Wenn die SC sich an dem Buch interessiert zeigen und jemand von der Truppe sie begleitet, dann gibt diese Person es ihnen mit folgenden Worten: „Kallra braucht es nicht mehr und wenn es euch gefällt, bin ich mir sicher, dass es ihr Wunsch wäre, dass ihr es bekommt.“

Das ist alles, was die Untersuchung von Kallras Zimmer den SC an Informationen bringt. Um weiter zu kommen, müssten sie den Schluss ziehen, dass jemand hinter Arkion her ist und sich aufmachen, diese Spur weiter zu verfolgen oder Arkion zu beschützen. Andere Möglichkeiten, weitere Informationen zu sammeln, bleiben ihnen derzeit kaum. Selbst wenn sie bereits die Scharlachrote Bruderschaft verdächtigen, so ist es doch nachgerade schwierig, treue Agenten der Bruderschaft in einer so großen Stadt wie Herbergsbad zu finden, ohne genauere Hinweise zu haben. Nein, es sieht ganz so aus als sei der einzige Weg, diesem Geheimnis auf den Grund zu kommen, Eldan Arkion aufzusuchen. Nur wenn die SC an diesem Punkt völlig auf der Stelle treten, solltest du *Begegnung Fünf: Wir können doch nicht einfach 'rumsitzen und abwarten!* Vorziehen.

Begegnung Vier: Generalprobe mit Hindernissen

In dieser Szene wird davon ausgegangen, dass die SC am nächsten Tag wiederkommen, um mit Eldan Arkion zu sprechen. Sie treffen ihn dann mitten in einer Probe an und müssen warten, bis diese (und damit auch Thengs Attentatsversuch) vorbei ist, um mit ihm sprechen zu können. Wenn es den SC gelingen sollte, Arkion noch vor der Probe mit ihren neuen Erkenntnissen zu konfrontieren, wird er noch immer vorgeben, von nichts zu wissen. Wieder kann ein *Motiv erkennen* - Wurf (SG 20) ergeben, dass er möglicherweise etwas verheimlicht. Trotzdem wird er keinerlei direkten Fragen dazu beantworten. Wenn die SC ihn mit Kallras

Tagebucheintrag konfrontieren, gibt er vor, nicht die leiseste Ahnung davon zu haben, was die Gnomin gemeint haben könnte. Sollten die SC grob werden, eilen die anderen Mitglieder der Truppe Arkion zu Hilfe.

Wenn die SC das Lager der Schauspieler morgens betreten, sind alle Akteure bereits im Bühnenbereich versammelt und studieren die entscheidenden Momente der „*Vierzehntägigen Schlacht*“ ein (oder vielmehr Orrms künstlerische Interpretation davon). Spätestens jetzt solltest du die Spieler mit der Karte der Freilichtbühne (*Anhang 3*) vertraut machen, damit sie sich auf eventuelle Überfälle der Attentäter vorbereiten können.

Wenn ihr den Bereich der Bühne betretet, seht ihr wieder zwei Gruppen von Darstellern, die gegeneinander Stellung bezogen haben. Diesmal sind jedoch alle in Rüstung, und die Pferde tragen alle einen Schuppenharnisch mit dem Wappen des oeridianischen Königreiches von Nairond darauf.

Etwa zwanzig Personen in Kettenhemden, langen Hosen, niedrigen Stiefeln und offenen Eisenhelmen sind um die Kriegsstandarte des Königreiches Aerdy versammelt und bringen gerade schwere Lanzen und Schilde in Stellung, um einen gegnerischen Kavallerieangriff abzuwehren. Die nairondinischen Reiter, alle in Ringrüstung, reiten gegen die Lanzen an.

Kurlasgh Orrm steht zwischen beiden Gruppen und brüllt Anweisungen und Befehle. Ihr seht Landra Merolian in kompletter oeridianischer Montur auf einem der Pferde auf das Zeichen zum Angriff warten. Eldan Arkion hat eine Position in der Nachhut, rechts vom Zentrum der Verteidigungslinie der Aerdy eingenommen und geht nervös auf und ab. Ihr könnt weder Lertolia Korander noch die Bardin, die Kurlasgh Orrm am Vortag erwähnt hat, sehen.

Anders als gestern hat die eindrucksvolle Ausstattung der beiden Parteien fast 200 Zuschauer an der Ort des Geschehens gelockt, die nun gespannt auf den Beginn der Probe warten.

Es dauert noch fast eine halbe Stunde, bis die Darsteller endlich alle die richtige Ausgangsposition gefunden haben und mit der eigentlichen Probe beginnen. Inzwischen werden die SC wohl die Menge nach möglichen Bedrohungen für Arkion absuchen. Allerdings ist dies nachgerade schwierig, denn Theng befindet sich zwar tatsächlich im Publikum, bewaffnet und bereit, doch es ist nahezu unmöglich, ihn dort auszumachen. Er trägt einen weiten, braunen Umhang (wie etwa 50 andere Zuschauer auch), der seine Handarmbrust dem Blick entzieht. Sicherlich wird er das Geschehen genau verfolgen und insbesondere Arkion dabei im Auge behalten, aber genau das (oder ähnliches) tun die meisten anderen Zuschauer auch. Da Theng nichts Magisches bei sich trägt, kann er durch *Magie entdecken* nicht gefunden werden. Auch *Böses erkennen* sollte nicht zum Erfolg führen, da zu einem die SC schon aus Zufall genau das Feld finden müssen, auf dem Theng sich aufhält, und zum anderen Theng bei weitem nicht der einzige Bewohner von Herbergsbad von böser Gesinnung ist. Wenn du großzügig sein

möchtest, kannst du einen *Motiv erkennen* oder *Entdecken*-Wurf (SG 30) zulassen, damit den SC eine Person auffällt, die versucht, sich immer möglichst in der Nähe von Arkion zu halten (Theng will seinen +1-Bonus für die Kernschussweite nicht verlieren). Vertraute sind hierbei ausgesprochen nützlich: durch sie erhält der jeweilige SC einen Bonus von +2 auf den Wurf; kann der Vertraute fliegen, liegt der Bonus sogar bei +4. Allerdings kann dieser Bonus nur für einen Vertrauten gewährt werden. Scharfsinnige SC werden auch später noch Gelegenheit haben, Thengs Vorhaben zu erkennen, bevor er gegen Ende der Probe tatsächlich handelt. Nach einer Stunde beginnt die eigentliche Probe. Die Schauspieler (alle natürlich nur mit Übungswaffen ausgerüstet) stellen den Angriff einer nairondischen Elitekavallerieeinheit (unter Landra Merolians Führung) auf die versammelten aerdischen Lanzenträger nach. Die meisten der Reiter sterben bei diesem Angriff, doch einigen gelingt es, die aerdischen Verteidigungslinien zu durchbrechen, und die Leibwache des aerdischen Generals anzugreifen. Im Zweikampf erschlägt die Anführerin der nairondischen Reiter schließlich den Kommandanten der Leibwache, um dann selbst durch das Schwert des aerdischen Generals zu fallen. Am Ende der Szene soll der Tod der Generalin und der Sieg über ihre Truppen stehen. Soweit kommt es jedoch nicht, da Theng den Angriff von Landra Merolian auf Eldan Arkion nutzt, um sein Attentat durchzuführen.

Nach einer Stunde scheint Orm zufrieden gestellt, und alle Darsteller nehmen ihre Positionen ein. Die Soldaten der Aerdy haben ihre Lanzen vor sich sicher in Stellung gebracht und harren des nairondischen Angriffs mit grimmigen Mienen, während drei weitere Soldaten, angeführt von Eldan Arkion, im Halbkreis um Kurlasgh Orm stehen und so die Leibwache des aerdischen Generals darstellen. Auf ein nahezu unmerkliches Zeichen von Kurlasgh Orm hin ertönt eine Fanfare, und der Angriff der nairondischen Kavallerie beginnt.

In einer atemberaubenden Darbietung von Reit- und Schauspielkunst stürzen sich die Reiter auf die aerdischen Verteidiger. Die meisten von ihnen 'fallen' durch die Lanzen (die Reiter sinken 'getroffen' vom Pferde während sie eigentlich knapp verfehlt wurden; wahrscheinlich wird Illusionsmagie diese störenden Details bei der Vorführung gekonnt verschleiern), während ihre Pferde folgsam davon trotten und von ihren Pflägern weggeführt werden. Dreien der Reiter gelingt es jedoch, durch die Linien zu brechen und die Leibwache des aerdischen Generals anzugreifen. Es folgt eine eindrucksvolle Schwertkampfdarbietung zwischen den drei nun vom Pferd gestiegenen nairondischen Rittern und den Leibwachen. Schließlich überwältigen die Leibwachen die Angreifer, aber auch zwei von ihnen fallen im Kampf. Gleichzeitig greift Landra Merolian als nairondische Generalin Arkion, den Kommandanten der Leibwache, erbittert an. Es ist ein aufregender Kampf, der mehrere

Minuten anhält und offenbar zum Genuss des Publikums ausgedehnt wird.

Während dieses Kampfes können Kämpfer, Waldläufer und Paladine sofort erkennen, dass Landra Merolian viel besser mit dem Schwert umgehen kann als Eldan Arkion. Sie sehen auch wie Landra immer wieder Schläge abbremst, um ihrem Gegenüber (der als Kleriker natürlich nur mit einfachen Waffen umgehen kann und mit dem Schwert wenig vertraut ist) Zeit zum Reagieren zu lassen. Und da ihre Rolle ja erfordert, den Kommandanten der Leibwache zu töten, was dann zum Höhepunkt, der Konfrontation der beiden Generäle (was historisch gesehen völliger Unsinn ist, aber wen interessiert das schon?), führt, drängt sie ihn bereits nach ein, zwei Minuten immer weiter in die Defensive, um ihn dann mit einem dramatischen letzten Schwertstich zu fällen.

Dies ist der Moment auf den Theng gewartet hat. So unauffällig wie möglich nimmt er einen geeigneten Platz zwischen den Zuschauern ein, zieht seine Handarmbrust unter dem Umhang hervor und lädt sie mit seinem vergifteten Bolzen. Da er den Bolzen bereits mit Spinnengift eingestrichen hat, könnte er sich jetzt zwar mit der üblichen fünfprozentigen Wahrscheinlichkeit selbst vergiften (vgl. den entsprechenden Abschnitt des *Spielleiter-Sets*), aber du solltest ihn diesen Wurf besser automatisch bestehen lassen, denn ein Attentäter, der von seinem eigenen Gift ausgeschaltet wird, bevor die SC überhaupt handeln konnten, trägt nicht wirklich zur Spannung bei.

Für die genannte Aktion benötigt er eine Runde. Außerdem versucht er, sich in der Menge versteckt zu halten (*Verstecken* - Wurf mit Situationsbonus +2 auf Grund der Menschenmenge). SC, die die Menge bewusst absuchen, können einen *Entdecken*-Wurf gegen das Gesamtergebnis von Thengs *Verstecken* - Wurf machen. Gelingt der Wurf, bemerken sie seine Vorbereitungen. Für Vertraute erhalten SC auch hier wieder den oben aufgeführten Bonus. SC, die den Attentäter bemerkt haben, würfeln Initiative, während du für Theng würfelst. Thengs nächst Aktion wird sein, Arkion sorgfältig mit seiner Handarmbrust anzuvisieren (womit er seine Talente Kernschuss und Präzisionsschuss in Anwendung bringt). SC, die ihren *Entdecken*-Wurf geschafft haben, können je nach ihrer Initiative in dieser Runde etwas tun. Wenn er nicht gestört wird, schießt Theng in der nächsten Runde.

Durch sein Talent Kernschuss erhält Theng einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seinen Angriffswurf (Präzisionsschuss erlaubt ihm, ohne Abzüge in den ‚Nahkampf‘ zwischen Arkion und Melorian zu schießen); er hat damit einen Angriffsbonus von +7. Denke dran, dass Eldan Arkions Rüstungsklasse bei 15 liegt, da er während der Probe ein Kettenhemd trägt. Sollte Theng ihn treffen, kommt zum normalen Armbrustschaden noch 3W6 Schaden für den hinterhältigen Angriff und der Giftschaten (1W4 / 1W6 Stärke) hinzu. Falls Arkion getroffen wird und mindestens 2 Punkte Stärke verliert, strauchelt er und ‚pariert‘ Landra Merolians nächsten ‚Schlag‘ nicht, worauf er zusätzlich noch

einmal 1W6+2 Schaden (nicht mehr, da es eine Übungswaffe ist) nimmt. Thengs Plan ist es, dass seine eigenen Angriffe Eldan Arkion so weit schwächen, dass ihn Landra letztendlich tötet (er weiß einfach nicht über Anarkins Stufe und Trefferpunkte Bescheid).

Solange Theng sich nicht bewegt (Zielen und Schießen zählen nicht als Bewegung!), behält er sein Wurfergebnis auf *Verstecken* bei. Wenn er nicht trifft oder Eldan Arkion nach dem ersten Treffer noch steht, versucht er es wahrscheinlich ein zweites Mal (er braucht diesen Mord, um ein voll anerkannter *Retna* zu werden). Wenn ihn die SC nicht direkt angreifen, schießt er wieder auf Eldan Arkion, um ihn möglicherweise doch noch zu töten (wenn auch ohne Gift). Wenn die SC Theng angreifen, so hat dieser dreiviertel Tarnung durch die Leute um ihn, was für die SC heißt, dass sie eine Fehlschlagchance von 30% haben. Wirklich tragisch ist, dass sie, wenn sie Theng verfehlen, automatisch einen der Zuschauer treffen, der dann vollen Schaden nimmt.

Sobald Theng die Situation aussichtslos erscheint, zieht er es vor, zu fliehen, statt sich einem Kampf mit den SC zu stellen. Er hat kein Interesse an einem zeitaufwändigen Kampf mit Leuten, deren Fähigkeiten er nicht einschätzen kann, und will auch ganz bestimmt nicht die Aufmerksamkeit der Stadtwache auf sich ziehen. Daher setzt er alles daran, zu entkommen, sobald die SC ihn in die Enge zu treiben beginnen; dabei macht er von all seinen Fähigkeiten Gebrauch. Theng ist durchaus willens, auch Unschuldige als Deckung gegen die SC zu benutzen oder sie zu bedrohen, wenn das seiner Flucht nützt.

Sollte es ihm gelingen, aus der unmittelbaren Umgebung der Freilichtbühne zu entkommen, besteht nur noch eine geringe Chance, ihn bis zu seinem (und Astigios) Versteck zu verfolgen. Mindest sechs erfolgreiche *Entdecken*-Würfe der SC gegen seine *Verstecken*-Würfe in Folge sind notwendig, um ihm auf den Fersen zu bleiben (bei Thengs *Verstecken* - Wert von +11 sollte er sie früher oder später abhängen können). SC mit fliegenden Vertrauten erhalten hier wieder einen Situationsbonus von +2 auf ihre *Entdecken*-Würfe (Vertraute, die nicht fliegen können helfen diesmal nicht). Sollte es den SC wirklich gelingen, mit ihm Schritt zu halten, dann solltest du entscheiden, wie er reagieren soll. Er könnte den SC auflauern oder versuchen, in ihren Rücken zu gelangen und sie von dort anzugreifen – oder was auch immer du in der jeweiligen Situation für angemessen hältst. Um zu entscheiden, ob er seine Verfolger bemerkt, lasse die Spieler *Verstecken* - Würfe gegen seinen *Entdecken*-Wurf machen. Falls es den SC wirklich gelingen sollte, ihm unbemerkt zu seinem Versteck zu folgen, dann gehe direkt zu *Begegnung Acht: Heim in der Fremde*, über. Das gilt auch für den Fall, dass die SC es leid wurden, auf einen zweiten Angriff zu warten, und sie sich selbst auf die Suche nach den Attentäter begeben. (siehe *Begegnung Fünf: Wir können doch nicht einfach 'rumsitzen und abwarten!*).

Wie auch immer der Kampf im Versteck ausgeht, bedeutet ein so früher Entscheidungskampf, dass *Begeg-*

nung Sieben: Noch ist es nicht vorbei... nicht stattfindet, da die Attentäter, selbst wenn sie überlebt haben sollten, untertauchen werden. Immerhin hat man sie aus ihrem Versteck vertrieben und ist ihren Schlichen auf der Spur. Dies ist der Triade im Spielbericht in jedem Falle mitzuteilen.

Wird Theng gefangen oder getötet, können die SC ihn durchsuchen, werden aber bei ihm nur seine Kleidung und seine Waffe finden und nichts, das die Scharlachrote Bruderschaft belasten würde. Die übrigen Phiolen mit dem Spinnengift sollten entweder bei dem Kampf zerbrochen sein oder aber, falls sie unbeschadet gefunden werden sollten, schnell an Wirkung verlieren. Theng gibt bei einer Befragung nichts preis, auch nicht, falls die SC ihn dazu zwingen wollen. Attentäter der Scharlachroten Bruderschaft (selbst wenn sie noch nicht als *Retnas* voll anerkannt sind) sind so ausgebildet, dass sie große Schmerzen ertragen können. Vielleicht wird sein Widerstand schließlich doch gebrochen (besonders falls er magischer Befragung ausgesetzt wird), aber das sollte (falls überhaupt) nur nach Abschluss des Abenteuers passieren können. Auch wenn Arkion mehrfach getroffen wurde, besteht nur eine geringe Gefahr, dass er wirklich stirbt. Selbst ein kritischer Treffer inklusive des Bonus für den *Hinterhältigen Angriff* kann ihn nicht allein töten (was der Attentäter nicht weiß, da er keine Ahnung hat, über welche Fähigkeiten Anarkin tatsächlich verfügt). Selbst wenn Arkions Stärke auf Null sinken sollte, so stirbt er daran nicht, sondern sinkt nur zu Boden und bleibt dort hilflos liegen. Nur wenn die SC, Theng seine Arbeit dann beenden lassen, besteht überhaupt eine Gefahr für Arkion.

Begegnung Fünf: Wir können doch nicht einfach 'rumsitzen und abwarten!

Es ist durchaus möglich, dass die SC Theng bei seinem Angriff auf Arkion töten; dann können sie ihn natürlich nicht zu seinem Versteck verfolgen (dasselbe könnte auch für Astigios in *Begegnung Sieben: Noch ist es nicht vorbei...* gelten). Das Abenteuer ist so aufgebaut, dass Theng die SC abschütteln können sollte, Astigios aber zu verfolgen sein sollte. Vielleicht ist aber eine Verfolgung zum Unterschlupf nicht möglich, da beide Attentäter getötet worden sind, oder die SC nicht auf das nächste Attentat warten und unbedingt selbst versuchen wollen, die Attentäter aufzuspüren. Dann ist es an dir, zu entscheiden, ob sie das Versteck der beiden bereits so früh finden sollen oder nicht. Die Entscheidung sollte aufgrund des Verhaltens der Spieler bis hierher erfolgen: wenn du zufrieden bist oder wenn sie unbedingt selbst etwas tun wollen, dann solltest du sie einige Hinweise auf das Versteck finden lassen.

Jetzt schlägt die große Stunde der SC, die sich darauf verstehen, *Informationen zu sammeln*. Du solltest sie

aber nicht zu einfach davon kommen lassen: kaum jemand in Herbergsbad weiß wirklich etwas über Theng und Astigios, und so sollten selbst die besten Würfelergebnisse die SC nicht direkt vor die Tür der Attentäter führen. Ein erfolgreicher Wurf (SG 20) mit entsprechenden Modifikatoren für gutes Rollenspiel sollte sie zu einem Passanten führen, der etwas oder jemanden gesehen hat (vielleicht Astigios auf dem Weg zurück zum Versteck, nachdem er Kallra getötet hatte, oder Theng, der von der Erkundung der Freilichtbühne zurückkehrte). Dieser Hinweis führt sie vielleicht in ein bestimmtes Stadtviertel, wo dann ein zweiter (oder dritter) erfolgreicher Wurf neue Informationen bringen mag.

Je nachdem, wie die SC mit Lertolia Korander oder Shari Liedhain zurecht kamen, könnte auch eine der beiden ihnen einen Hinweis geben, der sie auf die richtige Spur bringt.

Oder die SC könnten einen Gefallen einlösen, den ihnen jemand schuldet (z. B. könnte ein SC, dem der Magier Olafsdottir noch einen Gefallen schuldet, Corinne begegnen, die einen entsprechenden Helllichtzauber wirkt, falls der Spieler bereit ist, seinen Gefallen dagegen einzutauschen). Allerdings sollte es sich um Organisationen oder Personen handeln sollte, die mit der Stadt vertraut sind. Ein Gefallen der Kirche der Ehlonna oder der Bewohner der Slums von Graufalk hilft hier wenig.

Auch möglich wäre, dass ein Vertauter oder Tiergefährte die Spur eines der Attentäter aufnimmt und die SC so zum Versteck führt.

Was in dieser Begegnung genau geschieht, musst du dir so ausdenken, dass es gut zu den SC und der genauen Situation, die sich ergeben hat, passt. Wenn es den SC schließlich gelingt, dass Versteck zu finden, dann fahre mit *Begegnung Acht: Heim in der Ferne* fort. Wie auch immer der Kampf in dem Versteck ausgeht, bedeutet dies, dass *Begegnung Sieben: Noch ist es nicht vorbei...* nicht stattfindet, da im Falle des Überlebens der Attentäter diese so gestört worden sind, dass sie es vorzogen unterzutauchen. Dies ist der Triade im Spielbericht in jedem Falle mitzuteilen.

Begegnung Sechs: Eine Neuauflage der Vierzehntägigen Schlacht

Zwar mag diese Szene auf dem Papier ziemlich lang wirken, an sich ist sie aber eher kurz, denn sie schildert ‚nur‘ die Aufführung der *„Vierzehntägigen Schlacht“* (d.h. eine Neufassung der Höhepunkte der Schlacht durch das *Aerdy Lebt!*-Ensemble). Daher bietet sie den SC auch kaum Möglichkeit zur Interaktion. Das Meiste kann so wie es hier steht vorgelesen werden; wenn die Beschreibung unterbrochen wird, dann meist nur, um die Funktionsweise der einzelnen Zauber und ihre Bedeutung in der Aufführung zu verdeutlichen.

Möglichen Befürchtungen der SC zum Trotz verläuft die Aufführung ruhig. Sowohl Astigios als auch Theng sind sich darüber im Klaren, dass die Fähigkeiten einer hochstufigen Bardin und einer noch erfahreneren Illusionistin nicht zu unterschätzen sind, selbst wenn beide sich nun vor allem darauf konzentrieren, die Illusionen und Effekte für die Vorführung zu erschaffen – lieber kein unnötiges Risiko eingehen! Gebe den SC trotzdem genug Zeit, um alle Vorsichtsmaßnahmen zu treffen, die sie für nötig halten, um ein weiteres Attentat auf Arkion zu verhindern.

Wie man den vielen Ankündigungsplakaten entnehmen kann, beginnt die Vorstellung um 19 Uhr, und ab 18 Uhr beginnt das Vorprogramm inklusive Kartenverkauf (man rechnet aufgrund der hohen Preise nicht mit einem zu großen Kartenansturm, der einen Vorverkauf erforderlich machen würde). Die Plakate versprechen zudem eine „ebenso unterhaltsame wie lehrreiche Einführung in die Welt des alten Aerdy, direkt vor der eigentlichen Darbietung.“ Der Bereich der Freilichtbühne ist von einer kleinen Einheit der Stadtwache abgeriegelt. Doch die Wachen scheinen nicht wirklich mit Eifer bei der Sache zu sein (kein Wunder, da die Vorführung offensichtlich darauf abzielt, das in Herbergsbad nicht überall gut gelittene Ahlissa in günstiges Licht zu rücken). Sollten die SC irgendwelche Sicherheitsvorkehrungen treffen wollen, müssten sie dies im Bereich der Bühne tun, aber dorthin ist im Moment kein Durchkommen.

Als ihr an diesem Abend zum Ort der Aufführung kommt, findet ihr ihn von einem kleinen Aufgebot der Stadtwache abgeriegelt. Die Türen im Zaun, der das Bauwerk umgibt, sind alle geschlossen, und neben der größten dieser Türen steht nun eine Art Kassenhäuschen. Uniformierte Bedienstete weisen alle Neuankommlinge höflich an, den Vorplatz, auf dem die Zelte der Aerdy und der Nairondier aufgebaut sind, zu betreten. Schon jetzt haben sich erstaunlich viele Zuschauer eingefunden. Als die Glocken der Stadt sechs Uhr schlagen, sind es wohl etwa 500 Leute da – eine außerordentlich hohe Zuschauerzahl, wenn man den Eintrittspreis bedenkt.

In nahezu allen Monaten des Jahres wird es in unserer Region zwischen 18 und 19 Uhr dunkel (näheres kannst du der 83er *Greyhawk*-Box entnehmen, obwohl dies nicht wirklich nötig ist – gehe einfach davon aus, dass es zwischen 18 Uhr und 18.30 Uhr zu dämmern anfängt und es bei Veranstaltungsbeginn um 19 Uhr dunkel ist). Denke daran, dass der Eintritt pro Person 5 GM beträgt. Auch wenn das ein ziemlich heftiger Preis zu sein scheint, reichen die Einnahmen doch nicht einmal annähernd aus, um die Gehälter der beiden mächtigen Zauberwirker auch nur annähernd zu decken. Findige SC können während der Vorführung, wenn es ihnen gelingt, die verwendeten Zauber zu erkennen (*Zauberkunde*-Wurf, SG 16), herausfinden, dass die Zauberwirker entweder erheblich unterbezahlt werden oder dass das Ensemble wohl zusätzlich von Dritten finanziert wird.

Je nach Spielverlauf und Interesse der Spieler ist es natürlich möglich, insbesondere die Wartezeit bis zum Beginn der Vorführung durch Begegnungen mit bekannten NSC der Adri-Kampagne aufzulockern. Dies solltest du davon abhängig machen, wie du in der Zeit bist und welche Abenteuer die SC deiner Spieler bereits erlebt haben. Als Möglichkeiten böten sich an:

- Die SC treffen auf Corinne, was ihnen die Möglichkeit gäbe, einen in *Willkommen im Adri* erhaltenen Gefallen einzulösen oder, so sie Magier sind, sich nach einer Mitgliedschaft in Olafsdottirs Zirkel zu erkundigen.
- Die SC treffen auf Noblisch Kerzenmacher aus *Der Festritter*, der Halblingen die Mitgliedschaft im Halblingstammtisch antragen könnte.
- Du könntest Charaktere aus dem Heironeous-Tempel der Stadt (s. *Die gestohlene Statuette*) oder aber die Wenta-Priesterin Ealu Braukind aus dem gleichen Abenteuer einbauen.
- Die Meisterbauer-Schwester (s. *Willkommen im Adri*) könnten sich für die Vorstellung interessieren.
- Der Händler Merruk Hessbrunn (s. *Die Schlange im Gras*) könnte noch in der Stadt sein und sich ebenfalls die Vorstellung ansehen wollen.

Noch bevor sich das Publikum langweilen kann, ertönt – gleichsam aus dem Nichts – ein leiser Glockenschlag, der sofort die Aufmerksamkeit der Menge bannt. Als nächstes hört ihr eine angenehme Frauenstimme, die tief und geheimnisvoll klingt. „Ein herzliches Willkommen euch allen, werte Besucher, die ihr in die Geschichte des glorreichen Aerdy eintreten wollt, in eine Zeit, als das Große Königreich noch nicht gegründet war, als die tapferen Truppen Aerdy dafür stritten, den Kontinent unter einem Anführer, einer Vision zu vereinen, Frieden und Ordnung einer Welt zurückzubringen, die vom Krieg tief erschüttert war. Gestattet uns, euch ein wenig über diese Zeit zu erzählen, euch die vielen Schwierigkeiten zu vergegenwärtigen, die die Truppen des Königreichs der Aerdy überwinden mussten, um dann schließlich das glorreichste aller vergangenen Reiche zu begründen: Das Große Königreich. Während ich eure Führerin in diese Zeit sein werde, sammeln unsere Bediensteten den kleinen Organisationsbeitrag ein, den wir benötigen, um diese fabelhafte Vorstellung Wirklichkeit werden zu lassen.“

Shari Liedhain übernimmt hier zwei wesentliche Funktionen: Erstens führt sie das Publikum in die ruhmreiche Vergangenheit Aerdy ein, wobei sie ihnen nicht nur die historische Hintergrundinformationen zur eigentlichen Schlacht übermittelt, sondern auch ein gutes Stück pro-aerdische (und damit pro-ahlissische) Propaganda einwebt. Zweitens beschäftigt sie die Anwesenden so lange, bis Lertolia Korander mit ihren Illusionen die Bühne in ein Schlachtfeld verwandelt hat. Selbst mit der Unterstützung einiger fähiger

Kulissenbauer sind noch insgesamt fünf *Scheingelände*-Zauber nötig, um die riesige Bühne (70 auf 100 m) entsprechend umzugestalten, was einer Vorbereitungszeit von 50 Minuten entspricht. Danach sind die Zauber aber 23 bis 24 Stunden wirksam, was für die gesamte Aufführung mehr als ausreichend ist.

Shari Liedhain unterhält das Publikum derweil mit einer kurzen Erzählung der Geschichte Aerdy bis kurz vor der „*Vierzehntägigen Schlacht*“ (wenn du willst, kannst du deinen Spielern die wesentlichen Informationen aus dem *Living Greyhawk Gazetteer* umformuliert vortragen). Shari Liedhains Vortrag endet mit einer Schilderung des bisherigen Verlaufs der Schlacht, die gerade einen Wendepunkt erreicht zu haben scheint, als die nairondische Kavallerie zum entscheidenden Angriff gegen die aerdischen Verteidigungslinien ansetzt.

Während der ganzen Zeit laufen Angestellte in Livree herum und verkaufen an die wartende Menge Eintrittskarten, die ihnen förmlich aus den Händen gerissen werden. Wenn die SC keine Freikarten von Orm bekommen haben, müssen sie nun bezahlen. Nachdem die Zeit vergangen ist, die Lertolia Korander für die Vorbereitung benötigt, kommt Sharis Erzählung zu einem dramatischen Ende, und die Bardin lädt die Gäste ein, ihre Sitzplätze aufzusuchen.

Nachdem die Bardin ihren Vortrag beendet hat, öffnet sich das Doppelflügeltor zum Aufführungsort, und die Zuschauer treten schnell, wenn auch gesittet, ein und suchen sich ihre Plätze auf den vielen Bänken, die entlang dreier der Seiten des rechteckigen Felds aufgebaut worden sind. Entlang der vierten Seite des Platzes erhebt sich ein kleiner Hügel, der den Blick aus der Arena heraus völlig verstellt. Bis ihr alle sitzt, hat es zu dämmern begonnen, und sanftes, aber helles Licht aus einer Vielzahl unsichtbarer Quellen legt sich über die Arena. Doch wie hat sich diese Arena verändert, seit ihr sie während der Probe gesehen habt! Vor euch liegt eine weite Hügellandschaft, die sich bis zu dem ‚Hügel‘ auf der anderen Seite der Arena erstreckt. Nur vereinzelt stehen ein paar Bäume, doch der Boden ist übersät mit Büschen und Unterholz. Von mehreren kleinen Feuern erhebt sich Rauch. Das ganze Gebiet sieht nun wie ein Schlachtfeld aus; überall liegen Leichen auf dem Boden. Die meisten davon tragen Kettenhemden mit den Insignien des Königreichs der Aerdy, und viele von ihnen scheinen von Pfeilen getötet worden zu sein. Buchstäblich Hunderte von Pfeilen stecken im Boden oder liegen abgebrochen umher, und so mancher Bogen und leichte Armbrust liegt verstreut dazwischen. Hinter einem kleinen Graben errichten gerade zwanzig mit Kurzschertern bewaffnete Soldaten in Aerdy - Kettenhemden Schildwälle in offensichtlicher Erwartung eines Reitereiansturms. Ein großer Mann mit den Rangabzeichen eines Generals, der stets von einem kleinen Trupp Leibwächter begleitet wird, befehligt die Maßnahmen. Die Soldaten sehen müde und erschöpft aus, und viele von ihnen sind verwundet.

Zur gleichen Zeit trifft von beiden Seiten des Schlachtfelds Verstärkung ein, denen der General durch knappe Befehle Positionen an den Flanken des entstehenden Schildwalls zuweist. Nebel zieht auf und entzieht den Hügel auf der anderen Seite der Arena langsam dem Blick.

Nur diese 20 Soldaten sind lebende Schauspieler. Die SC erkennen den General als Kurlasgh Orrm und den Anführer seiner Leibgarde als Eldan Arkion wieder. Die Verstärkungen werden von zwei *Eigenständiges Trugbild*-Zaubern erzeugt, die Lertolia Korander gewirkt hat. Fast das gesamte Bühnenbild ist Teil der Illusion, nur, was die Scheingelände-Zauber nicht erschaffen konnten, ist real. Neben den in den *Eigenständigen Trugbildern* enthaltenen Begleitgeräuschen (wie das Scheppern von Metall oder das Getrampel der Pferde) fügt Shari Liedhain je nach Bedarf noch weitere Geräuscheffekte hinzu. Drei *Nebelwolken* erzeugen den aufsteigenden Nebel.

Beide Zauberwirker haben in versteckten Verschlagen auf dem Schlachtfeld Position bezogen, gerade nahe genug am Geschehen, um durch die getarnten Sehschlitze ihre Zauber wirken zu können und dennoch dem Blick des Publikums verborgen bleiben.

Für einige Momente ist nichts zu hören bis auf das Scheppern von Metal. Dann, plötzlich, ertönt eine Trompete; leises Trommeln folgt. Erneut ertönt die Trompete, und Lichter tauchen im Nebel auf. Ganz langsam lichtet sich der Nebel; eine einsame Gestalt in nairondischem Kettenhemd taucht auf und späht umher – offenbar ein Kundschafter. Ein weiterer erscheint und noch ein dritter. Lautlos studieren die Kundschafter die Aerdy - Truppen und ziehen sich dann zurück. Plötzlich ist da ein blendendes Licht, und ihr hört das Wiehern von Pferden, gefolgt von Hufgetrappel. Der Ansturm der nairondischen Kavallerie steht unmittelbar bevor!

Die Musik wird durch *Geisterhaftes Geräusch*-Zauber hervorgerufen, während die Fackeln das Ergebnis zweier *Tanzende Lichter* - Zauber sind. Ein *Windstoß* zerweht den Nebel an, und die Kundschafter sind *Stille Trugbilder*. Das gleißende Licht wird durch *Aufblitzen* erzeugt.

Das Donnern der Hufe wird immer lauter, und plötzlich prescht eine komplette Abteilung nairondischer Kavallerie in geschlossener Formation den Hügel hinunter. Über 30 Reiter halten direkt auf die Aerdy - Verteidigungslinie zu, die Anführerin an vorderster Front. Die Aerdy - Soldaten umklammern ihre Lanzen fester und machen sich auf den entscheidenden Moment gefasst, den einen Augenblick, in dem sich zeigen wird, ob sie dem Angriff widerstehen können, der auch über das Schicksal des kommenden Königreiches entscheiden soll. Die Reiter sind mit nairondischen Schuppenpanzern und offenen Helmen gerüstet, tragen Schwerter und Tartschen, und für ihren

Sturmangriff haben sie Lanzen eingelegt. Die Pferde sind mit Schuppenharnischen geschützt, die das Symbol des Oeridianischen Königreichs von Nairond ziert. Die Reiter kommen schnell näher, und bald schon werden sie die standfesten Aerdy nieder reiten. Mittlerweile hat sich der Nebel wieder völlig aufgelöst, und ihr könnt nun noch etwas anderes sehen: auf dem kleinen Hügel, hinter der anstürmenden Reiterei, steht eine Gruppe von Gestalten ohne erkennbare Rüstung oder Waffen, die zu einem Sprechgesang ansetzen und mit merkwürdigen Gesten mächtige arkane Kräfte herbeirufen und den Aerdy entgegenschleudern. Sprühende Geschosse aus Energie entfahren ihren Händen, doch noch bevor sie die Verteidigungslinien der Aerdy erreichen, werden sie von ähnlicher Magie abgewehrt. Offenbar wurden diese Zauber von einer kleineren Gruppe von aerdischen Zauberwirker gewirkt, die alle das Emblem des Hauses Cranden tragen. Während die Reiterei sich noch immer der Verteidigungslinie nähert, entbrennt ein atemberaubendes magisches Gefecht, kleine und große Explosionen gehen in strahlendes Feuerwerk über, und ein gespenstisches Heulen erfüllt die Luft. Einer der aerdischen Magier bricht erschöpft zusammen, während einer der nairondischen Zauberwirker plötzlich in Flammen steht. Unbeeindruckt stürmt die Kavallerie weiter voran, fast ohne des magischen Kampfes über ihren Köpfen gewahr zu werden.

Nur zwölf der Kavalleristen sind real (die SC haben deren Darsteller ja bereits bei der Probe gesehen). Der linke und rechte Flügel der Reitertruppen sind durch *Eigenständige Trugbilder*-Zauber erschaffen worden, deren Wirkungsdauer durch das Talent *Zauber ausdehnen* verdoppelt worden ist. Die Magier und ihr magisches Gefecht sind das Ergebnis einer komplexen Folge der Zauber *Feuerschwärmer*, *Feuerwerk*, *Schattenbeschwörung*, noch mehr *Feuerwerk*, *Stilles Trugbild*, *Einfaches Trugbild* und *Geräusche formen*. Die magische Schlacht ist ein Spektakel, das von den kleinen Fehlern ablenken soll, die aus dem Zusammenspiel echter und illusionärer Soldaten entstehen könnten. Obwohl zwar am Ende – natürlich – die Zauberer der Aerdy gewinnen werden, heben sich die Kräfte der arkanen Kontrahenten für die Dauer der Aufführung gegenseitig auf.

Beinahe hättet ihr bei all dem magischen Spektakel doch glatt den Zusammenprall der beiden Heere verpasst, als die Reiterei die Verteidigungslinie erreicht. Der Schlachtenlärm erreicht eine ungeheure Lautstärke und übertönt fast das Heulen der magischen Auseinandersetzung in der Luft. Es ist schier unbeschreiblich! Lanzen und Schilde prallen aufeinander, und ein großes Gemetzel bricht an. Pferde schreien auf und fallen, werfen ihre Reiter ab, die bewegungslos in Blutlachen liegen bleiben. Anderswo bäumen sich Pferde auf, lassen ihren Reitern gerade genug Zeit, abzusteigen und in den Nahkampf zu gehen. Viele Aerdy - Soldaten werden

von den nairondischen Pferden niedergedrückt, doch einige von ihnen halten Stand. Rauch steigt auf und verdeckt die Sicht, doch als sich der Ruß auf den Boden gesenkt hat, seht ihr, dass der Angriff zwar zurückgeschlagen wurde, dass aber auch die aerdische Front eingebrochen ist. Die Schlacht ist nun in viele kleine Einzelgefechte aufgebrochen, die mit äußerster Härte geführt werden. Aerdische und nairondische Soldaten prallen zu Fuß aufeinander, und die Nairondier machen jetzt Gebrauch von ihren Kurzschertern und Tartschen. Der Großteil der Kämpfe findet im Zentrum des Bühnereiches statt; die Flügeltruppen beider Armeen zählen die meisten Verluste.

Die Anführerin der Nairondier hat den Angriff überlebt, obgleich sie ihr Pferd verlor. Ohne Helm, doch zusammen mit zwei ihrer Soldaten, greift sie die vier Leibwächter des Aerdy - Generals an, deren Anführer, zusammen mit drei Soldaten, tapfer seinen Herrn verteidigt, der im Hintergrund steht und seine Lanzenwunde versorgt. Während das Schlachtenglück sich nun langsam zu Gunsten der Aerdy wendet, tötet die Anführerin der Nairondier den Anführer der Leibwächter in einem packenden Zweikampf, verliert dabei aber ihre beiden Männer.

Schließlich, nachdem die meisten der Soldaten gefallen sind oder verletzt am Boden liegen, findet die Schlacht in dem Duell der beiden Generäle ihren dramatischen Höhepunkt. Fast fünf Minuten dauert diese Auseinandersetzung, die von den exzellenten Schwertkampfkünsten beider Seiten zehrt. Schließlich gelingt es dem verwundeten General, seine Gegnerin tödlich zu treffen, die eines qualvollen, dramatisch in die Länge gezogenen Todes stirbt. Triumphmusik setzt ein, zuerst leise, dann aber lauter. Während die Musik in ein ohrenbetäubendes Crescendo anschwillt, seht ihr den Aerdy - General inmitten des Blutbades stehen, sein Schwert triumphierend erhoben und von einem Lichtstrahl erleuchtet.

Der Zusammenprall der echten mit den illusionären Truppen ist praktisch perfekt; den SC müssen Entdecken-Würfe (SG 22) gelingen, um irgendwelche Ungereimtheiten entdecken zu können. Mittels eines erfolgreichen Willens-Rettungswurfes (SG 22; 10 + höchste Zauberstufe + Lertolias Intelligenzmodifikator + Lertolias Zauberfokus) könnten sie die gesamte Aufführung ohne die Illusionen sehen.

Im Laufe des Gefechts sterben die Soldaten-Illusionen, ihre Leichen verbleiben wegen der verlängerten Zauberdauer jedoch auf dem Schlachtfeld. Die beiden Zauberwirker untermalen die gesamte Schlacht mit Geräusch- und Lichteffekten, so dass die beiden am Ende der Aufführung kaum noch Zauber übrig haben. Besonders Lertolias *Höhere Schattenbeschwörung* und *Höhere Schattenhervorrufung* ergänzen das Bild wunderbar.

Die Gefechtsszene am Ende der Aufführung erinnern die SC an die Proben, aber sie sieht jetzt einfach ungleich besser aus. Allerdings wurde der Zweikampf zwischen Eldan Arkion (nach dem Attentat auf Arkions

Bitte hin) und Landra Merolion auf zwei Minuten gekürzt.

Die gesamte Aufführung dauert etwa dreißig Minuten. Danach verschwinden die illusionären Leichen, und die Darsteller sowie die beiden ziemlich erschöpften, aber sichtbar stolzen Zauberwirkerinnen treten vor und verbeugen sich mehrmals vor ihrem frenetisch jubelnden Publikum.

Sollten die SC mit einem Attentat während des Auftritts gerechnet haben, so werden sie nun wohl erleichtert sein, dass nichts geschehen ist. Keiner der beiden Agenten ist besonders erpicht darauf, vor einem 500-Leute-Publikum zu agieren – und schon gar nicht, wenn zwei mächtige Zauberwirkerinnen in der Nähe sind. SC, die die ganze Zeit auf der Suche nach möglichen Attentätern waren, haben sich wahrscheinlich nur um den ungestörten Genuss der Aufführung gebracht.

Begegnung Sieben: Noch ist es nicht vorbei...

Es wird indes noch einen zweiten Anschlag auf Eldan Arkion geben. Er findet während des kleinen Festbanketts zur Feier der gelungenen Vorstellung statt. Zwar sind nur die Mitglieder der Schauspieltruppe und die SC eingeladen, allerdings hat Orm eine der Gaststätten der Stadt beauftragt, ein exquisites Büffet zusammenzustellen, was es Astigios sehr einfach macht, sich einzuschleichen.

Der Empfang beginnt am Abend der Veranstaltung um zehn Uhr und soll bis in die frühen Morgenstunden andauern. Er findet im Lager der Truppe auf dem Platz zwischen den Zelten, in denen die Schauspieler bis zu ihrer Abreise in 2 Tagen noch wohnen werden, statt. Allerdings fehlt jetzt die niedrige Palisade, die den Platz früher teilte. Du kannst die Karte verwenden und an der Stelle, an der vorher die Palisade war, das Büffet einzeichnen. Am Rand des Lagers stehen drei Wagen der Gaststätte, die Orm mit der Bewirtung beauftragt hat, und insgesamt zwölf Kellner kümmern sich um das leibliche Wohl der Gäste während des Empfangs.

Es gibt für diese Szene keine Beschreibung, da der Verlauf des Abends sehr von den SC abhängt. Bis Astigios zuschlägt, unterhalten sich Schauspieler und Helfer angeregt und beglückwünschen sich gegenseitig zur ausgesprochen gelungenen Vorführung. Das Büffet ist den ganzen Abend über geöffnet. Als Hauptgericht gibt es gegrilltes Lamm- und Schweinefleisch, daneben Obst, verschiedene Salate und Beilagen. Zum Trinken gibt es Met, schwaches und starkes Bier (gestiftet vom hiesigen Wenta - Tempel), Wasser und Fruchtsäfte. Mehrere Steine, auf denen der Zauber *Dauerhafte Flamme* liegt, spenden angenehmes Licht – eine Aufmerksamkeit von Lertolia (sie hat die Zauber gewirkt, bevor die Gesellschaft Herbergsbad erreicht hat). Alle Mitglieder der Schauspieltruppe sind

anwesend, auch Lertolia Korander und Shari Liedhain. Die beiden Zauberwirkerinnen sind allerdings sehr müde (und ziehen sich früh zurück), bleiben aber dennoch ein, zwei Stunden. (Falls du die Information brauchst: Shari hat keine Zauber mehr zur Verfügung, Lertolia kann noch *Botschaft*, *Bauchreden*, *Windstoß* und *Arkane Spiegelung* wirken.)

Wie diese Begegnung genau verlaufen soll, solltest du aufgrund dessen, was die SC tun, improvisieren. Wenn sie das Büffet oder die Kellner unter- oder durchsuchen, werden sie nicht das Geringste finden, und auch Wachen, die sie vielleicht aufstellen, bemerken nichts Ungewöhnliches. Wenn du willst, kannst du, um die SC ein bisschen zu beschäftigen, noch ein paar mehr oder weniger betrunkene Zaungäste einbauen, die unbedingt mitfeiern wollen.

Astigos wartet mit seinem Anschlag auf jeden Fall bis nach Mitternacht, in der Hoffnung, durch den guten Alkoholkonsum der Gäste leichteres Spiel zu haben. Als Kellner verkleidet, betritt er das Lager (womit die Zahl der Gaststättenleute auf 13 steigt, da sich Astigos nicht die Mühe gemacht hat, einen davon vorher umzubringen; mit einem *Entdecken-* oder *Suchen-*Wurf gegen SG 30 lässt sich dies feststellen) und versucht, so nah wie möglich an Arkion heranzukommen. Da sich sein Geschick, sich zu *verkleiden*, wirklich in Grenzen hält (Bonus von nur +3), ist seine Tarnung nicht unbedingt perfekt (zwar ist es nicht sonderlich schwierig, einen Kellner zu spielen, aber dabei zu verbergen, dass man ein reinrassiger Suel ist, ist schon deutlich schwieriger). Daher will er möglichst schnell an Arkion herankommen, ihn mit einem Angriff betäuben und dann sofort töten. Er will ihn also auf die gleiche Weise umbringen, wie zuvor schon Kallra Pflernase.

Astigos wäre es wesentlich lieber, wenn Theng jetzt an seiner Statt hier wäre, glaubt aber, dass der Retna-Fon (so er noch lebt) enttarnt wurde und die SC ihn nun kennen. In einem solchen Fall verlangen die Regeln der Scharlachroten Bruderschaft, dass der Attentäter untertaucht und seinen Partner den Auftrag zu Ende bringen lässt.

Du solltest es nicht ungewöhnlich erscheinen lassen, dass sich einer der Kellner in Arkions Nähe begibt, denn das passiert ständig, da sich alle Kellner zwischen den Gästen hin und her bewegen, Getränke nachschenken, Teller abräumen und zwischen den Gaststättenwagen und dem Büffet pendeln, um die Speisen aufzufüllen. Misstrauische SC lässt du einen *Entdecken-*Wurf gegen einen *Verstecken-*Wurf für Astigos machen (wobei Astigos wegen der dämmrigen Beleuchtung einen Situationsbonus von +2 erhält). Selbst wenn er entdeckt wird, greift Astigos Arkion einmal an, bevor er versucht sich zurückzuziehen; er flieht dann auf die selbe Weise wie Theng vorher.

Falls es Astigos gelingt, Arkion zu betäuben, tötet er ihn in der nächsten Runde, falls nicht einer der SC rechtzeitig eingreift. Wenn er so die Arbeit zuende bringen kann, bleibt Astigos vor Ort, auch wenn das seinen Tod bedeutet. Arkions Tod ist für den weiteren

Verlauf der Kampagne nicht wünschenswert, sollte aber auch nicht über das logisch Machbare hinaus gehend verhindert werden. Stirbt Arkion, ist dies im Abenteuer-Logbuch zu vermerken.

Falls das Attentat vereitelt und Astigos gefangen genommen wird, stirbt er lieber, als etwas preisgeben. Falls er die Situation für aussichtslos hält, wird er ein mentales Kunststück vollbringen, das ihm seine Vorgesetzten in der Bruderschaft beigebracht haben, und sich so selbst umbringen (Konzentrations-Wurf, SG 20). Theng wurde dies nicht beigebracht, weshalb er sich auch in Begegnung 4, *Generalprobe mit Hindernissen*, nicht selbst umbringen kann.

Falls Astigos die Flucht gelingt (möglicherweise lassen ihn findige SC entkommen, um ihn zu seinem Versteck zu verfolgen), dann halte dich an die Anweisungen, die in *Begegnung Vier: Generalprobe mit Hindernissen* für Thengs Flucht gelten (sechs *Entdecken-*Würfe der SC gegen Astigos' *Verstecken-*Würfe). Die Boni für Vertraute gelten auch für die Verfolgung des Mönchs.

Da Astigos Fähigkeit, sich zu *verstecken*, weit weniger stark ausgebildet ist als die Thengs, ist die Wahrscheinlichkeit, dass die SC ihm auf den Fersen bleiben und so das Versteck finden können, nun deutlich höher. Falls ihnen das gelingt, fahre mit *Begegnung Acht: Heim in der Fremde*, fort.

Selbstverständlich findet diese Begegnung hier überhaupt nicht statt, falls die SC das Versteck der Suel bereits früher gefunden und Astigos gestellt haben (wer hätte das gedacht...).

Irgendwann während dieser Begegnung, am besten in der Aufregung nach dem Angriff, sollte Anarkin das Zeltlager verlassen und in der Stadt verschwinden. Du solltest das zeitlich so einrichten, dass die SC, wenn sie sein Verschwinden bemerken, keine Möglichkeit mehr haben, ihn einzuholen.

Begegnung Acht: Heim in der Fremde

Dies ist die letzte Szene des Abenteuers. Sie findet statt, wenn es den SC gelingt, das Versteck der beiden Attentäter zu finden, so wie es in den Begegnungen Vier (*Generalprobe mit Hindernissen*), Fünf (*Wir können doch nicht einfach 'rumsitzen und abwarten!*) bzw. Sieben (*Noch ist es nicht vorbei...*) beschrieben wurde. Was die SC hier an Gegenwehr (ob Astigos oder Theng oder beide) erwartet, hängt davon ab, wie viel Erfolg die SC in den vorangehenden Szenen hatten.

Die Szene setzt ein, wenn die SC das Versteck gefunden haben.

Ihr steht vor einem alten, heruntergekommenen Gebäude in einem der zwielichtigeren Viertel Herbergsbads, dem ältesten Teil der Neustadt direkt

an der Alten Stadtmauer. Es ist ein zweistöckiges Haus mit glaslosen Fenstern, in die Tierhäute gespannt sind. Die Holztüre vor euch hängt nur noch in einer Angel und quietscht leicht im Wind. Abgesehen davon ist nichts zu hören, und es scheint auch nirgends im Haus Licht zu brennen.

Was nun geschieht, hängt davon ab, ob die SC Theng und Astigios bereits getroffen haben und wie sie mit ihnen verfahren. Die Agenten benutzen das Obergeschoss als Versteck und haben im Erdgeschoss eine Reihe von Fallen eingerichtet. Die erste dieser Fallen ist mit der Türe verbunden. Wer auch immer die Türe ganz öffnet, löst eine Handarmbrust aus, die durch einen Draht mit der Türe verbunden ist und an der entgegengesetzten Wand befestigt wurde.

Armbrustfalle: HG 2; Fernkampf +10 (1W8/KT x2); Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20). Der Bolzen ist mit Thengs Spinnengift überzogen: Zähigkeitswurf (SG 14), keine Wirkung; Erstscha-den: 1W4 Punkte temporärer Stärkeschaden, Zweitscha-den: 1W6 Punkte temporärer Stärkeschaden.

Im Erdgeschoss scheint es nur einen kleinen, etwa 3x5 m großen, Raum zu geben; auch die Decke ist eher niedrig (um 2,50 m). Im hinteren Teil des Zimmers führt eine schmale Holztreppe nach oben. Es gibt keinerlei Einrichtungsgegenstände.

Die nächste Falle befindet sich genau hinter der Türe, und es ist nahezu unmöglich, sie zu finden, bevor die Armbrustfalle gefunden oder ausgelöst wurde. Es ist ein Stolperdraht, der mit einem kleinen Tischchen hinter der Türe verbunden ist. Auf dem Tischchen liegen ein paar Metallgegenstände, und wenn die Falle ausgelöst wird, fällt es um, und die Gegenstände darauf landen scheppernd auf dem Boden. Das Geräusch lässt Astigios und Theng (falls sie anwesend sind) auf ihre ungebetenen Gäste aufmerksam werden. Selbst wenn die SC es bislang geschafft haben sollten, unbemerkt zu bleiben – wenn sie diese Falle auslösen, sind sie es mit Sicherheit nicht mehr.

Stolperdrahtfalle: HG ½, kein Angriff (kein Schaden); Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20).

Die dritte und letzte Falle befindet sich auf der dritten Stufe der Holztreppe. Die Stufe ist angesägt, und wenn sie mehr als 50 Pfund tragen muss, bricht sie und lässt den unglücklichen SC in einen vergifteten Metalldorn treten.

Giftdornfalle: HG 2; Nahkampf +8 (1W4-1); Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20). Anmerkung: Der Dorn ist mit Thengs Spinnengift überzogen: Zähigkeitswurf (SG 14), keine Wirkung; Erstscha-den: 1W4 Punkte temporärer Stärkeschaden, Zweitscha-den: 1W6 Punkte temporärer Stärkeschaden.

Wie der Rest des Begegnung verläuft, hängt davon ab, wie viele der Agenten noch anwesend sind. Wenn beide vorher erwischt wurden, dann können die SC ungehindert das Versteck im Obergeschoss durchsuchen. Wenn einer (oder sogar beide) oben sind, sollten sie, bis die SC alle drei Fallen hinter sich gebracht haben, auf die Eindringlinge aufmerksam geworden sein. Ihre Taktik findest du in den folgenden Abschnitten:

Sowohl Astigios als auch Theng sind da:

Theng überlässt Astigios den Rest des Gifts, der sich kurz darauf, die Armbrust mit dem vergifteten Bolzen im Anschlag, auf den oberen Treppenabsatz stellt. In der Zwischenzeit versteckt sich Theng hinter dem Schrank und wartet darauf, dass jemand an Astigios vorbei und ins Zimmer kommt. Wenn Astigios in Bedrängnis gerät, zieht er sich ins Zimmer zurück und gibt Theng damit Gelegenheit, sich in den Kampf einzuschalten. In diesem Fall nutzt der Retna-Fon das Überraschungsmoment (falls die SC ihn nicht mit einem *Entdecken*-Wurf gegen seinen *Verstecken* - Wurf vorher bemerken) und greift einen der SC aus dem *Hinterhalt* an.

Falls Astigios die Situation auf der Treppe unter Kontrolle hat, verlässt Theng den Raum durch das Vorderfenster, um den SC in den Rücken zu fallen. Dafür braucht er allerdings fünf Runden, und ihm muss ein *Klettern* - Wurf gegen SG 15 gelingen. Danach versucht er, sich von hinten an die SC anzuschleichen (*Leise bewegen* - Wurf), um sie zu überraschen und seinen *Hinterhältigen Angriff* nutzen zu können.

Nur Astigios ist da:

Der Ka sichert den Treppenabsatz wie oben beschrieben; allerdings hat er diesmal wahrscheinlich keine vergifteten Bolzen. Solange er glaubt, dort die Oberhand behalten zu können, bleibt er an diesem Ort. Wenn die SC ihn allerdings arg bedrängen, zieht er sich in das Zimmer zurück und attackiert die SC dort rückhaltlos (inklusive *Schlaghagel*). Sieht er sich einer Übermacht gegenüber, wendet er sich zur Flucht, indem er aus dem Fenster springt (*Turnen* - Wurf gegen SG 15, um dies ohne Schaden zu überstehen) und weg rennt. Da er schneller als die meisten SC ist, werden diese wohl seine Spur schnell verlieren, sofern sie nicht eine Wache vor dem Haus portiert haben, die auf Flüchtende wartet.

Nur Theng ist da:

Sobald Theng die SC bemerkt, versucht er auszu-machen, mit wie vielen Gegnern er es zu tun hat (*Lauschen*-Wurf gegen SG 15). Falls er ihre Anzahl auf fünf oder mehr schätzt, versucht er aus dem Fenster zu entkommen, in der Hoffnung, unbemerkt verschwinden zu können (*Turnen* - Wurf, s.o.). Wenn er nur vier oder weniger hört, versteckt er sich, wie oben beschrieben, hinter dem Schrank und versucht, die Eindringlinge zu überraschen und so einen *Hinterhältigen Angriff* ausführen zu können.

Wie schon früher in diesem Abenteuer erwähnt, wird keiner der beiden reden, wenn er gefangen wird, auch nicht unter Zwang. Astigios bringt sich selbst um (wie in *Begegnung Sieben: Noch ist es nicht vorbei...* geschildert), so er dies für notwendig hält.

Falls die SC das Erdgeschoss umgehen, indem sie durch das Fenster im ersten Stock einsteigen, muss die Taktik der Agenten leicht verändert werden. Um die Wand hochzuklettern, muss den SC ein *Klettern* - Wurf gegen SG 15 gelingen, und falls die kletternden SC nicht mit ihrem *Leise bewegen* - Wurf Astigios' und/oder Thengs *Lauschen*-Wurf schlagen, sind die Agenten vorgewarnt. Dann versteckt sich Theng wie beschrieben, und Astigios lädt seine Armbrust mit einem vergifteten Bolzen.

Sobald die SC einen ersten Blick in das Obergeschoss werfen, sehen sie das folgende:

Das Obergeschoss besteht aus einem einzigen Raum, der 3 auf 5 Meter misst. Das einzige Fenster geht zur Straße hinaus. Das Zimmer ist spärlich eingerichtet: zwei einfache Betten stehen an der linken und rechten Wand, und neben dem Fenster erhebt sich ein mannsgroßer Kleiderschrank. In der Mitte der der Treppe gegenüber liegenden Wand steht eine große, verschlossene, eisenbeschlagene Truhe mit einem kompliziert aussehenden Schloss. Der Raum ist leer.

Natürlich musst du die Beschreibung ein wenig anpassen, wenn Astigios sich im Raum befindet. Falls Theng da ist, hat er sich wahrscheinlich sowieso hinter dem Schrank versteckt und wartet auf die Gelegenheit für seinen *Hinterhältigen Angriff*.

Wenn die SC den Kampf gewinnen (oder überhaupt nicht kämpfen mussten), können sie in aller Ruhe das Zimmer durchsuchen.

Die beiden Betten sind sehr einfach gehalten und bestehen nur aus Strohmattressen mit jeweils einer Wolldecke und einem strohgefüllten Sack als Kopfkissen. Während das Bett an der linken Wand bis auf ein paar Läuse leer ist, ist in dem zur Linken unter dem Kissen ein wichtiges Beweisstück zu finden: eine kleine Brosche aus Rotgold, in die ein altes Suel-Familienwappen eingraviert ist. Direkt unter dem Wappen ist ein kleiner, roter Dolch in die Oberfläche gearbeitet. Es ist Thengs Familienwappen, und der rote Dolch symbolisiert seinen Status als Initiant der Roten Klinge, einer militanten Sekte von pyremiusgläubigen Assassinen. Ein *Bardenwissen* – Wurf gegen SG 30 ist nötig, um das Schmuckstück so einordnen zu können (Shari Liedhain hätte ganz gute Chancen, über diese doch recht abwegige Information zu verfügen, so die SC auf die Idee kommen, sie zu fragen), aber schon allein wegen des kostbaren Materials ist die Brosche 50 GM wert. Für sie gibt es ein Zertifikat, da sie vielleicht in späteren Abenteuern noch einmal wichtig werden könnte.

Im Kleiderschrank finden sich einige verschiedene Paare Schuhe und entsprechende Kleidung, mit denen sich ein großer Mensch auf verschiedene Weise verkleiden könnte, aber nichts davon wirkt besonders wertvoll.

In der Kiste finden sich alle Habseligkeiten der beiden Agenten, die sie nicht am Körper trugen. Natürlich ist die Truhe nicht nur verschlossen, sondern zusätzlich mit einer vergifteten Nadel gesichert, die auch stark genug ist, um Lederhandschuhe zu durchdringen (durch metallene kommt sie nicht).

Giftnadelfalle: HG 2; Fernkampf + 10 (1, und Gift); Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20). Die Nadel ist mit Thengs Spinnengift überzogen: Zähigkeitswurf (SG 14), keine Wirkung; Erstscha- den: 1W4 Punkte temporärer Stärkeschaden, Zweitscha- den: 1W6 Punkte temporärer Stärkeschaden.

Wenn die SC die Falle überwunden oder ausgelöst haben, müssen sie noch das Schloss öffnen. Das Schloss ist ein kompliziertes Hebelschloss; der Schlüssel bewegt 24 kleine Hebel im Inneren, die alle einen H-förmigen Ausschnitt haben; nur wenn alle diese Kerben genau hintereinander liegen, kann das Schloss geöffnet werden (*Schlösser öffnen*, SG 30). Wendet man Gewalt gegen die Kiste an (oder wirft sie aus dem Fenster), gelten die üblichen Regeln (die Kiste hat Härte 5, 15 TP und einen SG zum Zerschlagen von 23). Dabei gehen aber der Trank, die leichte Armbrust, das Schminkset und das Stundenglas zu Bruch.

In der Kiste findet sich folgendes:

- Ein kleiner Beutel mit 30 GM (der Notgroschen)
- Ein weiterer kleiner Beutel mit einem kleinen Amethysten (30 GM) und einem kleinen Opal (45 GM), ebenfalls eine Reserve für den Notfall
- Ein kleines Glasfläschen mit Korkverschluss (enthält einen Trank *Springen* (50 GM))
- Eine kleine, geschnitzte, beinerne Figur, die eine groteske, menschenähnliche Gestalt darstellt, deren Kopf aussieht wie der eines Jermlaines (75 GM) – es ist eine Statue von Pyremius (*Wissen (Religion)*, SG 20)
- Die leichte Armbrust von Veleron Astigios (35 GM, kann für 17,5 GM verkauft werden), und ein Holzkästchen mit 20 Bolzen (2 GM, können für 1 GM verkauft werden)
- 15m Seidenseil (10 GM, kann für 5 GM verkauft werden)
- ein Schminkset (50 GM, kann für 25 GM verkauft werden)
- ein Stundenglas (25 GM, kann für 25 GM verkauft werden)

Es finden sich keine weiteren Hinweise, wer die Auftraggeber der Attentäter sein könnten, insbesondere keine schriftlichen Instruktionen.

Epilog: Ende gut, alles gut

Wenn die SC mit Veleron Astigos und Korin Theng fertig wurden, gilt es noch, ein paar rote Fäden wieder aufzunehmen.

Am wichtigsten ist, dass Eldan Arkion die Schauspiel-Gesellschaft verlassen hat und verschwunden bleibt. Am besten wäre es, wenn er dazu die Aufregung nach dem zweiten Attentat nutzt oder geht, wann auch immer er die SC für eine Weile los ist. *Dass* er verschwindet, ist für spätere Abenteuer wichtig. Findige SC durchsuchen daraufhin vielleicht sein Zelt (eines der aerdischen). Dabei bemerken sie, dass „Arkion“ anscheinend so ziemlich alle seine Habseligkeiten mitgenommen hat und nur die schwereren, wie Decke und Schlafset, zurück gelassen hat. Allerdings finden die SC mit einem erfolgreichen Wurf auf *Suchen* oder *Entdecken* gegen SG 15 einen weiteren Gegenstand: ein kleines Szepter aus Eisen, in das das Wappen von Almor eingearbeitet ist. Ein erfolgreichen Wurf auf *Wissen (Geschichte)* oder *Bardenwissen* gegen SG 15 lässt die SC erkennen, dass es sich um eine kleine Replik des Herrscherzepters der Prälatur von Almor von vor dem Krieg handelt. Es ist „Arkion“ bei seinem hastigen Aufbruch zufällig aus der Tasche gefallen. Obwohl die SC von der Bedeutung des Zepfers jetzt nichts erfahren, handelt es sich hier um einen wichtigen Hinweis für spätere Abenteuer.

Kurlasgh Orm zahlt den SC zügig die ausgehandelte Belohnung aus. Maximal erhalten sie die Summe von 200 GM und sind zudem ihr Leben lang Ehrengäste bei allen Aufführung der Gesellschaft (siehe Zertifikat).

Es obliegt dir, zu entscheiden, ob Zauberkundige unter den SC bei Lertolia Korander oder Shari Liedhain in die Lehre gehen können, um neue Zauber zu lernen, besonders, wenn die SC gerade eine neue Stufe erreicht haben. Shari kann ihnen auf Wunsch den *Feuerschwärmer*-Zauber beibringen, für den es ein Zertifikat gibt.

Zwei Tage nach den Ereignissen verlässt die Schauspieltruppe die Stadt, und Kurlasgh Orm wird sich nach einem neuen Schauspieler für die Rolle des Kommandanten der Leibwache umsehen müssen. Vielleicht treffen die SC ja noch einmal auf das *Aerdy Lebt!*-Ensemble treffen, irgendwann später in der Kampagne...

Ende

Erfahrungspunkte

Zähle die Erfahrungspunkte für Spielziele, die die SC erreicht haben, zusammen. Für Rollenspiel kannst du einen Wert in der Spanne aussuchen, den du für angemessen hältst, dabei kannst du auch durchaus verschiedenen SC unterschiedliche viele Punkte geben.

Schließlich solltest du jedem SC noch sagen, wie viele EP er insgesamt bekommt.

Kontaktaufnahme mit der Gesellschaft	50 EP
Kallras Notizen finden, ohne ihr Tagebuch zu zerstören	50 EP
Veleron Astigos ausschalten	100 EP
Korin Theng ausschalten	100 EP
Anarkins Tod verhindern	50 EP
Thengs Brosche finden	50 EP
Die Replik des Szepters des Prälaten finden	50 EP
Rollenspiel, das den SC in sich konsistent darstellt und zum Spielspaß beiträgt	0-50 EP

Summe möglicher Erfahrungspunkte 500 EP

Zusammenfassung der Schätze

Die SC können alle Gegenstände mitnehmen, die in dieser Liste auftauchen oder aber die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Der Gegenstand darf nicht magisch sein und muss im Text des Abenteuers angegeben sein (z.B. Waffen oder Rüstungen von Feinden). Was nicht im Text steht, können die SC auch nicht behalten. Solche Gegenstände können für die Hälfte ihres Listenpreises verkauft oder aber im Logbuch vermerkt werden
- Tiere, Gefolgsleute, Ungeheuer, Mietlinge usw. (also ganz allgemein Lebewesen) können auf keinen Fall aus dem Abenteuer übernommen werden, wenn sie nicht explizit in der Zusammenfassung der Schätze aufgelistet sind. Es spricht nichts dagegen, dass die SC freundschaftliche Beziehungen zu NSC aufbauen, doch gibt es dafür keine Zertifikate, und den SC darf aus solchen Beziehungen kein materieller Vorteil entstehen. Kontakte (d.h. Informationsquellen, die sich auf spätere Abenteuer auswirken können) müssen durch ein Zertifikat bestätigt werden.
- Diebstahl ist gegen das Gesetz, doch das mag manche SC nicht abschrecken. Gegenstände, die mehr als 5000 GM wert sind, eine große Bedeutung für ihren Eigentümer haben (z.B. Familienerbstücke) oder magisch sind, wird man auf die eine oder andere Art bei dem SC finden. Er muss den gestohlenen Gegenstand dann nicht nur zurückgeben und eine Strafe in Höhe seines dreifachen Werts zahlen, sondern ist dann auch als Dieb bekannt, was im Logbuch festgehalten wird. Bei anderen gestohlenen Gegenständen, die ansonsten die Kriterien unter 1. erfüllen, kannst du im Einzelfall entscheiden, ob der Dieb davon kommen soll oder nicht.

Für Gegenstände, die die SC auf diese Art erhielten und für die es kein Zertifikat gibt, wird auch nie ein Zertifikat ausgestellt werden.

Die Kampagnenleitung behält sich das Recht vor, jedweden Gegenstand oder auch das Gold, das durch seinen Verkauf gewonnen wurde, nachträglich einzuziehen, wenn sie es für notwendig hält, auch wenn dem Spieler vom Spielleiter zuerst erlaubt wurde, ihn zu behalten/verkaufen.

Bei zwei angegebenen Werte, ist der zweite, fettgedruckte, der, den der Gegenstand im Verkauf erzielt.

Begegnung Eins:

goldener Ring	10 GM
Beutel mit Münzen	23 GM, 7 SM

Die SC sollen diese Wertsachen eigentlich nicht behalten, daher begreifen die 900 GM für das Abenteuer ihren Wert auch nicht mit ein. Sie werden aber trotzdem hier aufgeführt, denn man weiß ja nie...

Begegnung Drei:

Buch: Gnombjörn der Starke	50 GM
	[ZERTIFIKAT]

Begegnung Vier:

(oder wann auch immer die SC Koran Theng durchsuchen)

Dolch	2 GM/ 1 GM
Handarmbrust	100 GM/ 50 GM
20 Armbrustbolzen	2 GM/ 1 GM
Lederrüstung	10 GM/ 5GM
Totschläger	1 GM
Diebeswerkzeug, Meisterarbeit	100 GM/ 50 GM

Begegnung Acht:

Kleiner Beutel m. Goldmünzen	30 GM
Kleiner Amethyst	30 GM
Kleiner Opal	45 GM
<i>Springen</i> - Trank	50 GM

[ZERTIFIKAT]

Beinerne Pyremiusfigur	75 GM
Leichte Armbrust	35 GM/ 17,5 GM
Kistchen mit 20 Bolzen	2 GM/ 1 GM
Seidenseil (15m)	10 GM/ 5 GM
Schminkset	50GM/ 25 GM
Stundenglas	25 GM/ 12,5 GM
Thengs Brosche	50 GM

[ZERTIFIKAT]

Epilog:

Replik des Szepters der Prälatur von Almor	–
	[ZERTIFIKAT]

Belohnung	200 GM
-----------	--------

Gefällen der <i>Aerdy Lebt!</i> – Gesellschaft	–
	[ZERTIFIKAT]

<i>Feuerschwärmer</i> -Zauber	–
	[ZERTIFIKAT]

Anhang 1: NSC

Die Agenten

Veleron Astigios, männlicher Mensch (Suel); MÖN 4 (Ka); HG 4; mittelgroßer Humanoider (1,87 m groß) TW 4W8, TP 28; INI +8 (GE + 4, Verbesserte Initiative +4); BR 12 m; RK 15 (Berührungsangriff 15, auf dem falschen Fuß erwischt 11); A Nahkampf +4 (1W8, waffenlos), Fernkampf +7 (1W8, KT 19-20, Leichte Armbrust); BA Betäubender Angriff, Schlaghagel, Waffenloser Schlag; BE Entrinnen, Ruhiger Geist, Sturz abbremmen (6m); GES RB; RW: REF+8, WIL +2, ZÄH +5; ST 12, GE 18, KO 13, IN 13, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +7, Entfesselungskünstler +5, Informationen sammeln +1, Klettern +3, Konzentration +6, Lauschen +6, Leise bewegen +8, Springen +6, Turnen +7, Verkleiden +3, Verstecken +6, Wissen (Arkanes) +2; Ausweichen, Geschosse abwehren, Kernschuss, Verbesserte Initiative; Verbesserter Waffenloser Schlag.

Sprachen: Handelssprache, Altsuel

Ausrüstung: Stiefel, einfache Kleidung, dunkler Kapuzenumhang.

Beschreibung: Vestigios (26 Jahre alt), ein reinblütiger Suel, ist ein Sahey („Bruder“) des Scharlachroten Mals. Er ist von schlanker, asketischer Erscheinung und hat einen kahlgeschorenen Schädel. Er spricht wenig und konzentriert sich vornehmlich auf das ihm gesetzte Ziel. Vestigios hat die roten Augen eines Albinos.

KorinTheng, männlicher Mensch (Suel); SRK 5 (Retna-Fon); HG 5; mittelgroßer Humanoider (1,77 m groß) TW 5W6, TP 25; INI +7 (GE + 3, Verbesserte Initiative +4); BR 9m; RK 15 (Berührungsangriff 13, auf dem falschen Fuß erwischt 12); A Nahkampf +5 (1W4 +2, KT 19-20, Dolch ODER 1W6 Betäubungsschaden, Totschläger), Fernkampf +6 (1W4, KT 19-20 + Gift, Leichte Armbrust); BA Hinterhältiger Angriff +3W6, 5 Anwendungen Spinnengift (Verwundung SG15, 1W4 ST/ 1W6 ST); BE Entrinnen, Reflexbewegung (GES-Bonus bleibt der RK); GES RB; RW: REF+7, WIL +1, ZÄH +1; ST 14, GE 17, KO 11, IN 15, WE 10, CH 14.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +8, Einschüchtern +4, Entdecken +6, Entfesselungskünstler +6, Fälschen +4, Informationen sammeln +5, Klettern +8, Lauschen +5, Leise bewegen +11, Lippen lesen +6, Magischen Gegenstand benutzen +1, Mechanismus ausschalten +5, Motiv erkennen +2, Orientierungssinn +2, Schlösser öffnen +4, Schriftzeichen entschlüsseln +4, Seil nutzen +5, Springen +7, Suchen +6, Turnen +6, Verkleiden +8, Verstecken +11, Versteckte Andeutungen +4, Zauberkunde +3; Kernschuss, Verbesserte Initiative; Präzisionsschuss.

Sprachen: Handelssprache, Altsuel.

Ausrüstung: dunkle Kleidung, Handarmbrust, 2 Kistchen mit jeweils 10 Bolzen, Totschläger, Dolch,

Gesichtsmaske, Glas mit fünf Anwendungen Spinnengift (Verwundung SG15, 1W4 ST/ 1W6 ST), Diebeswerkzeug (Meisterarbeit).

Beschreibung: Theng (22 Jahre alt), ist ein junger Eltesh (wörtlich „Vetter“, der Ausdruck der Bruderschaft für „Dieb“), der ein Rhoidin (wörtlich „Onkel“, ein niedrigrangiger Assassine) werden will. Er ist etwas gesprächiger als man es von einem Assasinen der Bruderschaft erwarten würde (obwohl das nicht viel heißt) und ein wenig übereifrig, da dieser Mord für seinen Aufstieg innerhalb der Roten Klängen so wichtig ist. Auch er ist ein reinrassiger Suel; sein Haar ist platinblond, und er hat blassblaue Augen.

Das Aerdyl-Lebt!-Ensemble

Kurlasgh Orm, männlicher Mensch; Experte der 8. Stufe; HG 3; mittelgroßer Humanoider (1,84 m groß) TW 8W6, TP 30; INI +3 (GE); BR 9m; RK 13 (Berührungsangriff 13, auf dem falschen Fuß erwischt 10); A Nahkampf +7/+2 (1W6+2, KT 19-20, Kurzschwert); BA-; BE -; GES RN; RW: REF+5, WIL +7, ZÄH +4; ST 13, GE 16, KO 14, IN 15, WE 9, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten (Schauspiel) +16, Balancieren +5, Bluffen +13, Diplomatie +14, Lauschen +4, Reiten +8, Schätzen +8, Schriftzeichen entschlüsseln +5, Verkleiden +13, Versteckte Andeutungen +6, Wissen (Politik) +13, Wissen (Schauspiel) +12; Anführen, Beidhändigkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitensfokus (Schauspiel).

Sprachen: Handelssprache, Alt-Oeridianisch, Nairondisch.

Ausrüstung: auffällige Kleidung, Übungswaffen und was du für ihn im Abenteuer sonst noch für notwendig hältst.

Beschreibung: Orm (39 Jahre alt), ist ein charismatischer, wenn auch ruhiger und diplomatischer Mann, der immer versucht, die Balance zwischen diplomatischem Handeln und publikumswirksamen Auftritt zu halten. Seine Kleidung spiegelt einigen Reichtum wieder, das aber nicht zu protzig. Er weiß über aktuelle politische Vorgänge Bescheid und versucht sich entsprechend zu verhalten. Orm hat dunkelbraunes Haar, blaue Augen und trägt einen kurzen Schnauzbart.

„Eldan Arkion“ (Anarkin); männlicher Mensch; KLE 12 (Heironeous); HG 12; mittelgroßer Humanoider (1,82 m groß) TW 12W8, TP 85; INI +1 (GE); BR 9m; RK 11 (Berührungsangriff 11, auf dem falschen Fuß erwischt 10); A Nahkampf +8/+3 (hat zur Zeit keine Waffe); BA -; BE -; GES RN; RW: REF+5, WIL +12, ZÄH +12; ST 9, GE 12, KO 14, IN 17, WE 19, CH 18.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten (Schauspiel) +8, Ausspähen +8, Bluffen +8, Diplomatie +15, Heilkunde +13, Informationen sammeln +6, Konzentration +7,

Verkleiden +7, Wissen (Arkane) +9, Wissen (Politik) +12, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +11; Anführen, Durchschlagende Zauber, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Zaubereffekt maximieren, Zusätzliches Vertreiben.

Sprachen: Handelssprache, Alt-Oeridianisch, Nairondisch, Gnomisch.

Ausrüstung: heiliges Symbol des Heironeous (verdeckt getragen), kleine Replik des Zepters der Prälatur von Almor (die er am Ende des Abenteuers verliert), einfache Kleidung, Übungswaffen und was du für ihn im Abenteuer sonst noch für notwendig hältst.

Beschreibung: Arkion (49 Jahre alt) ist ein charismatischer, wenn auch zurückhaltender Mann. Er strahlt eine gewisse Traurigkeit aus. Ihn zeichnet seine ausgefeilte Rhetorik aus und er kann ziemlich ausweichend werden, wenn er muss. Er hat schwarze Haare, braune Augen und trägt einen Vollbart.

Anmerkung: Anarkin wird es derzeit von Heironeous verwehrt, Klerikerzauber oder -fähigkeiten (wie Untote zu vertreiben) zu gebrauchen; obwohl sich das vielleicht in späteren Abenteuern wieder ändert. Theoretisch hat er die Domänen der Ordnung und des Krieges gewählt.

Landra Merolion: weiblicher Mensch; Expertin 7. Stufe; HG 3; mittelgroße Humanoide (1,80 m groß) TW 7W6, TP 24; INI +2 (GE); BR 9m; RK 12 (Berührungsangriff 12, auf dem falschen Fuß erwischt 10); A Nahkampf +7 (1W4 +2, KT 19-20, Dolch); BA -; BE -; GES N; RW: REF+4, WIL +6, ZÄH +5; ST 14, GE 13, KO 11, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Auftreten (Schauspiel) +10, Balancieren +8, Gefühl für Tiere +7, Handwerk (Lederbearbeitung) +7, Lauschen +7, Mit Tieren umgehen +12, Reiten +14, Springen +10, Verkleiden +7, Wissen (Schauspiel) +5; Blind kämpfen, Große Zähigkeit, Berittener Kampf, Fertigkeitfokus (Reiten).

Sprachen: Handelssprache.

Ausrüstung: farbenfrohe Kleidung, Übungswaffen, Pferd und was du für sie im Abenteuer sonst noch für notwendig hältst.

Beschreibung: Landra (25 Jahre alt) liebt es über alles, zu reiten und zu schauspielern. Wenn sie nicht kostümiert ist, kleidet sie sich nach der neusten Mode. Sie interessiert sich nicht großartig für Politik und alles, was sie will, ist auf der Bühne zu brillieren. Landra hat rote Haare und blaue Augen.

Lertolia Korander, weiblicher Mensch; Ill 12; HG 12; mittelgroße Humanoide (1,65 m groß) TW 12W4, TP 36; INI +3 (GE); BR 9m; RK 17 (Berührungsangriff 13, auf dem falschen Fuß erwischt 14); A Nahkampf +6/+1 (1W4, KT 19-20, Dolch); BA Zauber; BE Zauber; GES RN; RW: REF+7, WIL +10, ZÄH +4; ST 10, GE 17, KO 12, IN 19, WE 10, CH 14.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +9, Bluffen +6, Konzentration +8, Handwerk (Schneidern) +8, Diplomatie +4, Verkleiden +7, Fälschen +9, Versteckte Andeutungen+4, Wissen (Arkane) +13, Wissen

(Geschichte) +9, Lauschen +3, Ausspähen +12, Zauberkunde +17; Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberreichweite erhöhen, Zauber ausdehnen, Zaubergrad erhöhen, Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Zauberfokus (Illusion), Zaubermeisterschaft (*Geisterhaftes Geräusch, Scheingelände, Arkane Spiegelung, Eigenständiges Trugbild*), Zauberresistenz, Vertrauten herbeirufen.

Sprachen: Handelssprache, Alt-Oeridianisch, Drakonisch, Nairondisch, Elfish.

Ausrüstung: ausgesprochen farbenfrohe Kleidung, spitzer Hut, *Rüstungsarmbänder* +4, und was du für sie im Abenteuer sonst noch für notwendig hältst.

Bekannte Zauber: (4+1/5+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1; Basis SG = 14 + Zaubergrad + 2 bei Illusionen [*Zauberfokus*]) Grad 0 – *Tanzende Lichter* 2x, *Geisterhaftes Geräusch* 3x; Grad 1 – *Botschaft, Stilles Trugbild* x4, *Bauchreden*; Grad 2 – *Nebelwolke* x3, *Einfaches Trugbild, Feuerwerk*; Grad 3 – *Windstoß* 2x, *Mächtiges Trugbild* x4; Grad 4 – *Scheingelände* x5, Grad 5 – *Höhere Schattenbeschwörung* x2, *Arkane Spiegelung*; Grad 6 – *Höhere Schattenhervorrufung, Eigenständiges Trugbild (ausgedehnt)* x2.

Beschreibung: Lertolia (29 Jahre alt) ist eine hochbegabte Illusionistin die sich in Karlstrand schnell hochdiente. Ihrer Launenhaftigkeit und ihrem teilweise recht herrisches Benehmen verdankte sie, dass man sie dazu aborderte, die Schauspieltruppe zu unterstützen. Sie trägt farbenfrohe Kleidung, wobei die Farben schon aufeinander abgestimmt sind und einen jeweils farbig passenden spitzen Hut (Gerüchten zu Folge hat sie ungefähr zwanzig verschiedene davon). Lertolia ist dunkelblond und hat grüne Augen.

Shari Liedhain, weibliche Halbfelfe; BAR 9; HG 9; mittelgroße Humanoide (1,75 m groß) TW 9W6, TP 40; INI +2 (GE); BR 9m; RK 12 (Berührungsangriff 12, auf dem falschen Fuß erwischt 10); A Nahkampf +5/+0 (1W6-1, KT 19-20, Kurzsword) Fernkampf 9/4 (1W6, KT x3, Kurzbogen); BA Zauber; BE Bardenmusik, Bardenwissen; GES N; RW: REF+9, WIL +5, ZÄH +3; ST 9, GE 16, KO 10, IN 14, WE 9, CH 17.

Fertigkeiten & Talente: *Schätzen* +5, *Konzentration* +4, *Schriftzeichen entschlüsseln* +2, *Diplomatie* +5, *Verkleiden* +6, *Informationen sammeln* +5, *Wissen (Arkane)* +5, *Wissen (Religion)* +4, *Lauschen* +1, *Leise bewegen* +5, *Auftreten (Schauspiel)* +10, *Auftreten (Laute)* +12, *Auftreten (Gesang)* +11, *Motiv erkennen* +3, *Zauberkunde* +5, *Turnen* +5, *Magischen Gegenstand benutzen* +5; Zauberreichweite erhöhen, Zauber ausdehnen, Fertigkeitfokus (Auftreten: Laute), Fertigkeitfokus (Auftreten: Gesang).

Sprachen: Handelssprache, Alt-Oeridianisch, Altsuel, Gnomisch, Elfish, Halblingisch.

Ausrüstung: was du für sie im Abenteuer für notwendig hältst.

Bekannte Zauber: (3/4/4/3 Basis SG = 13 + Zaubergrad) Grad 0 – *Tanzende Lichter, Aufblitzen, Geisterhaftes Geräusch*; Grad 1 – *Feuerschwärmer* x2,

Stilles Trugbild x2; Grad 2 –, Einfaches Trugbild 2x, Feuerwerk x2; Grad 3 –Mächtiges Trugbild, Geräusche Formen x3.

Beschreibung: Shari (23 Jahre alt) kommt aus der Stadt Verbobonc. Auf der Reise durch die Welt, traf sie auf Orrms Gesellschaft und wurde eingestellt, sie weiß aber noch nicht so recht, ob sie bei der Truppe bleiben will. Sie ist freundlich aber etwas zurückhaltend und scheint sich manchmal nicht so ganz sicher zu sein, wie sie mit ihrer elfischen Abstammung umgehen soll. Sie trägt einfache Kleidung in Farben die zueinander passen und sie ist ein wahre Meisterin auf der Laute. Shari hat kurze, dunkelbraune Haare und graue Augen.

Anhang 2: Neuer Zauber

Feuerschwärmer

Hervorrufung

Grad: BAR 1, HXM/MAG 2

Komponenten: V, G, M

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Mittel (30m +3m/Stufe)

Bereich: 3m Radius

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettenwurf: Reflex, keine Wirkung, (+ Zähigkeitswurf, siehe Text)

Zauberresistenz: Ja

Du kannst mit diesem Zauber kleine, feurige Explosionen im Wirkungsbereich erschaffen. Für jede deiner Stufen entsteht eine Kette von zehn Explosionen. Diese Ketten entstehen nacheinander, immer eine pro Runde. Sie erscheinen in einem Umkreis von 3 Metern, und jede von ihnen verursacht einen TP Feuerschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich. Die Explosionen sind laut und setzen ätzenden Rauch frei, der, wenn er nicht von starkem Wind aufgelöst wird, 1W3 Runden, nachdem der Zauber beendet ist, dort bleibt. Kreaturen in diesem Bereich, die ihren Reflexwurf (SG 11+ dein entsprechender Modifikator) nicht schaffen, erleiden einen Malus von -1 auf alle Angriffs- und Fertigkeitwürfe, da ihre Augen tränen und brennen.

Arkane Materialkomponente: ein paar Haare einer schwarzen Katze.

Anhang 3: Kallras Tagebucheintrag

Hab's doch gewusst, dass Arkion irgendwas vor hat.

Zu gebildet, zu weltmännisch...

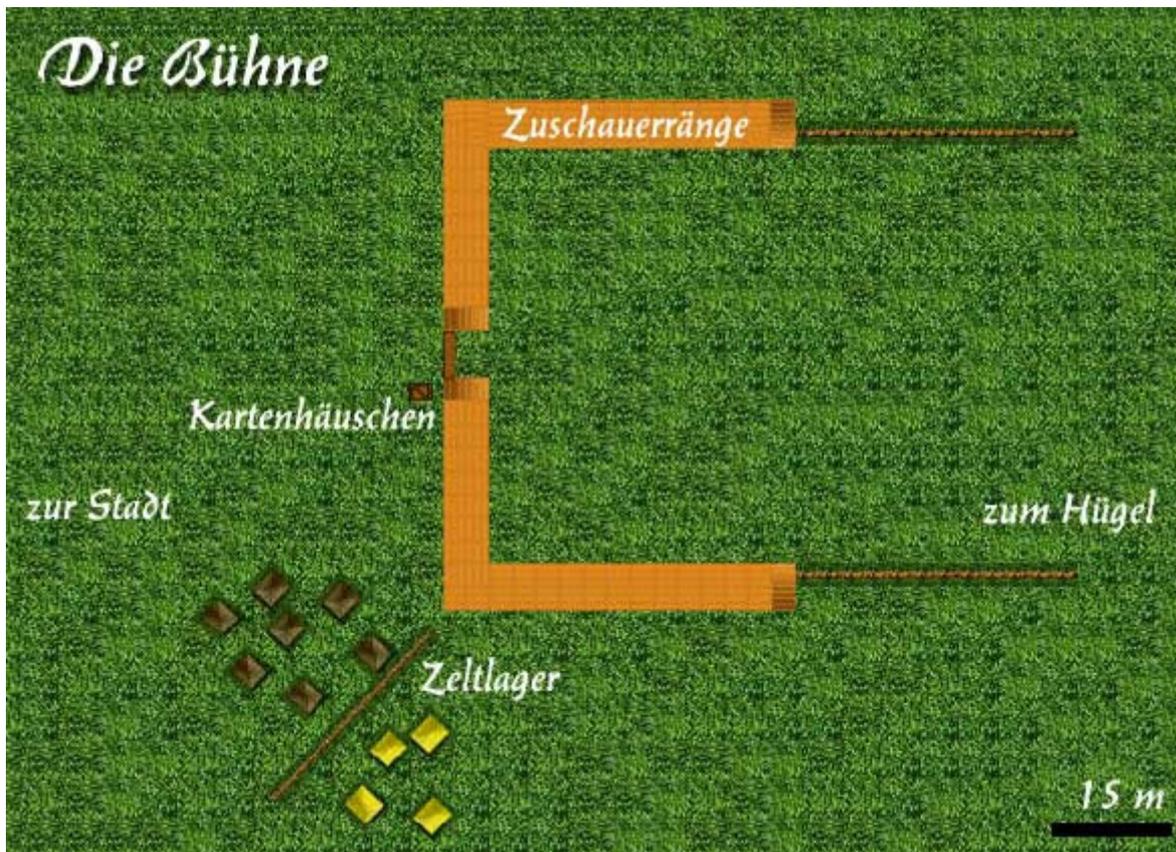
Aber das! – Mannomannomann!

Muss den Bleichen im Auge behalten und auch den andern, von dem ich gehört hab. Hoffentlich brennt mir der Kletteraffe keine mit der Armbrust, wenn er echt eine hat. Der is auch ganz schön dürr und schnell wie der Blitz.

Junge, ist das aufregend!

Aber warum sind die hinter Arkion her?

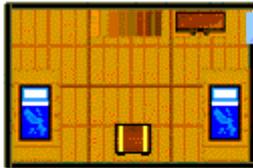
Anhang 4: Freilichtbühne



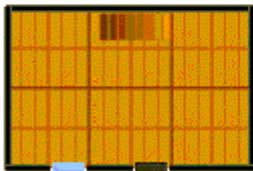
Anhang 5: Das Versteck der Agenten

Heim in der Fremde

Obergeschoss



Erdgeschoss



Straße

Straße

1,50 m

