

Spiele der Macht

Ein intrigantisches Fantasy-Abenteuer

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Kontakt: info@gaudiumludendi.de

Internet: www.gaudiumludendi.de

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	4
Was wirklich geschah	6
Handlungsstränge	8
Eishards Verhaftung	8
Die Prüfung	11
Die Audienz	14
Die Falle	16
Die rostige Schüssel	18
Im Auftrag der Unterwelt	20
Der Einbruch	24
Im Auftrag der Gräfin	26
Das Kabinett der Gräfin	28
Auf der Suche nach Pauloi	36
Der Mantikor	42
Das Ende	45
Schätze	47
Personen	49

Hintergrund

Das Königreich Adarion, im Jahre 1001 des zweiten Zeitalters: Irgendwann um den **Tag 177** herum, erreichen die Helden auf ihrer Wanderung die Stadt Seilenbruck.

Sind sie auch schon früher eingetroffen und haben bereits den Fall um Nadalas Verschwinden gelöst (siehe *Wasser der Wahrheit – Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer*), dann eröffnen sich weitere Möglichkeiten, den neuen Fall mit der bisherigen Geschichte zu verknüpfen. Im Folgenden wird bei allen hierfür relevanten Situationen noch genauer darauf eingegangen.

Als sie jedenfalls an das Tor der streng bewachten Stadt kommen, werden sie von den Wachen wie ganz gewöhnliche Reisende durchsucht und nach ihrem Begehren befragt, bevor man sie einlässt.

Kommen die Charaktere zum zentralen Marktplatz von Seilenbruck, können sie die beiden größten Bauwerke der Stadt bestaunen.

Das eine ist der prunkvolle Palast von Gräfin Filarett. Er steht auf einer kleinen Insel in mitten des Flusses Ostwasser, welcher von Osten nach Westen durch die Stadt fließt. Direkt vom Marktplatz aus führt eine breite reich verzierte Steinbrücke über den Fluss zur Insel hinüber.

Direkt gegenüber führt eine breite steinerne Treppe zum Tempel von Dal empor. Das große Eingangstor wird von zwei Paladinen in goldenen Rüstungen bewacht, und in der Fassade darüber prangt ein riesiges Buntglasfenster, das einen Phönix darstellt, der von innen heraus mit rotem Licht bestrahlt wird.

Sehen sich die Charaktere weiter auf dem Marktplatz um, so stoßen sie dort auch auf das »*Gasthaus zum goldenen Kelch*«. Ein guter Ort, der ihnen auch empfohlen wird, wenn sie sich nach einer Unterkunft erkundigen.

Es gehört dem Wirt Mader, einem kritischen, aber dem Tempel gewogenen Mann, der die Charaktere ein wenig über die Verhältnisse in der Stadt aufklären kann.

Nachdem die Helden eine Weile im Gasthaus verbracht haben, hört einer von ihnen zufällig ein paar Fetzen eines Gesprächs am Nachbartisch mit. Ein stattlicher, junger Mann mit blondem Haar und strahlend blauen Augen, unterhält sich mit einem anderen, der eher den Eindruck eines Schlägertypen macht, und meint:

»Das wäre Verrat! Wenn die Gräfin etwas mitbekommt, wandere ich in den Kerker!«

Irgendwie scheint ihn das Gespräch recht erregt zu haben, denn er spricht diese Worte in deutlich lauterem Ton, und als er merkt, was er getan hat, blickt er sich kurz nach allen Seiten um und verfällt mit hochrotem Kopf wieder in den vorherigen Flüsterton.

Sein Gesprächspartner meint daraufhin:

»Pst! Bisher hat dich das auch nicht gestört!«

Kurz darauf verlässt der junge Mann die Gaststätte, und auch der Schlägertyp folgt ihm nach einer Weile.

Wenn die Charaktere Mader nach dem Mann fragen, so kennt dieser zwar den Schlägertyp nicht, aber der junge Mann sei Eishard, der Sohn des Apothekers Seebold.

Fragen sie den Wirt über die Gräfin aus, so wird deutlich, dass er nicht viel von ihr hält. Auch sonst in der Stadt, ist niemand vom Filaretts Verhalten begeistert. Sie interessiert sich in keins-ter Weise für ihre Untertanen, die Steuern sind hoch, um die ständigen, ausschweifenden Bälle zu finanzieren, und die Stadt- wachen setzen nur das Recht der Reichen und Adeligen durch.

Was wirklich geschah

Gräfin Filarett ist die Herrscherin über Seilenbruck. Sie ist bei den Leuten nicht sehr beliebt und interessiert sich ihrerseits auch nicht wirklich für die Sorgen und Nöte ihrer Untertanen. Anfang dreißig, wäre sie eine extrem attraktive Frau, würde ihre arrogante und hochnäsige Art, dem einfachen Volk gegenüber, sie nicht so unsympathisch machen.

Die meiste Zeit verbringt sie in ihrem Märchenschloss mit Körperpflege und Feierlichkeiten, zu ehren ihrer vielen, adeligen Gäste aus anderen Ortschaften.

Eishard und sein Vater Seebold besitzen eine Apotheke in Seilenbruck. Sie bezeichnen sich selbst als gräfliche Hoflieferanten, denn regelmäßig einmal in der Woche erwartet Filarett die Lieferung einer Flasche Schmerzmittel. Aufgrund des häufigen Alkoholkonsums und dem Schlafmangel vieler durchgefeierter Nächte, leidet sie sehr oft unter Kopfschmerzen.

In der Regel bringt Eishard die Lieferung zum Schloss und gibt sie bei einem Bediensteten und teilweise sogar bei der Gräfin persönlich ab. Um sicher zu gehen, dass der Apotheker kein Gift ins Schloss liefert, muss er dort vor aller Augen einen Schluck der Medizin selbst zu sich nehmen.

Bei dieser Gelegenheit hatte der junge Mann die arrogante aber außerordentlich schöne Frau kennen gelernt. Ob es Liebe ist, die er ihr gegenüber empfindet, ist schwer zu sagen, jedenfalls hat ihn der Ehrgeiz gepackt, diese Frau mit allen Mitteln für sich zu gewinnen. Zu diesem Zweck plante er die Herstellung eines Liebestranks, welchen er der Gräfin in ihrer Medizin

unterjubeln wollte. Bevor er seinen Plan jedoch in die Tat umsetzen konnte, wurde er selber Opfer dieses Gebräus und interessiert sich seitdem nicht mehr für die Gräfin (siehe *Wasser der Wahrheit – Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer*).

Konnten die Helden im vorherigen Abenteuer diesen Bann brechen und Eishards Geheimnis lüften, so nimmt dieser seinen ursprünglichen Plan wieder auf. In diesem Fall kennen die Charaktere ihn bereits und oben beschriebene Begegnung in der Gastwirtschaft findet nicht statt.

In allen anderen Fällen (auch wenn die Helden den Apothekerssohn bereits kennen und im vorherigen Abenteuer den Fall auf andere Weise, als durch aufheben des Banns, zu Ende gebracht haben), werden sie Zeuge der obigen Unterhaltung.

Bei dieser geht es um einen Auftrag, den Eishard für Vislav, den Boss der seilenbrucker Unterwelt ausführen soll, und der ihm, ob des großen Risikos, nicht ganz geheuer ist.

Vislav, ein dicker, gieriger aber geduldiger und vorsichtiger Mann mittleren Alters, hat sich mit der Gräfin insofern geeinigt, dass sie *ihn* in Ruhe lässt, und er *sie*. Dennoch schwelt zwischen beiden ein unterbewusster Konflikt um die wahre Macht in der Stadt.

Der junge Apotheker stellt nicht nur Medizin für die Gräfin her, sondern kocht auch Drogen für den Verbrecherboss. Und dieser hat sich nun in den Kopf gesetzt, die Machtverhältnisse in der Stadt ein wenig zu seinen Gunsten zu verschieben.

Indem er Filarett durch Eishards Heiltrank Drogen verabreichen lässt, will er die Gräfin von sich abhängig macht, um sie besser kontrollieren zu können. Da der Apotheker bei jeder Lieferung selbst einen Schluck aus der Flasche nehmen muss, um sicher zu stellen, dass er die Gräfin nicht vergiftet, würde dies zwar bedeuten, dass auch er sich der Gefahr aussetzt, von den Drogen süchtig zu werden, aber das nimmt Vislav großzügig in Kauf.

Handlungsstränge

Die Charaktere werden, mehr oder weniger freiwillig, in die Geschehnisse verstrickt. Je nach dem, wie sie darauf reagieren, entspinnen sich die unterschiedlichsten Handlungsstränge.

Sie werden im folgenden Beschrieben.

Eishards Verhaftung

Ein paar wenige Stunden, nachdem die Charaktere Eishard und den Schlägertypen miteinander sprechen sahen, bzw. nachdem sie Eishards geheime Pläne, die Gräfin zu bezaubern aufgedeckt haben, kommt ein Stadtwächter auf sie zu und meint:

»Seit Ihr die Neuankömmlinge in Seilenbruck? Der Herr Hauptmann fordert Euch höflichst auf, ihm einen Besuch im Wachhaus abzustatten.«

Da Haggert, Filarets Mentalist, regelmäßig die Gefühlswelt der Stadt überwacht, hat er mitbekommen, dass im goldenen Kelch, bzw. bei Brimmel und in Seebolds Apotheke, ungewöhnlich aufgewühlte Emotionen zu spüren waren. Um genauer die Gedanken der jeweils anwesenden Helden lesen zu können, befiehlt die Gräfin, man möge sie zum Wachhaus zitieren, wo Haggert sich im Hinterzimmer verstecken soll.

Gehen die Charaktere auch tatsächlich dort hin, werden sie zum Hauptmann vorgelassen. Dieser isst gerade, schiebt seine Brotzeit bei Seite und begrüßt die Helden mit vollem Mund:

»Den Göttern zum Gruß. Ich bin Hauptmann Rodwig und immer erfreut, Gäste in unserer Stadt begrüßen zu dürfen.«

Er nimmt eine Feder, tunkt sie in das Tintenfass, öffnet ein Buch vor sich auf dem Schreibtisch und meint:

»Bitte nennt mir Name, Beruf und Grund Eures Hierseins.«

Charakteren mit guten Sinnen kann auffallen, dass er ungewöhnlich laut und deutlich spricht. Er tut dies als Zeichen für Haggert, damit dieser beginnt, die Gedanken der Helden zu lesen. Kann ein Held den Mächten des Mentalisten widerstehen, so erkennt er, dass jemand versucht hat, in seinen Kopf einzudringen. Wer es jedoch ist weiß er nicht.

Rodwig notiert akribisch alle seine Fragen und auch alles, was die Helden darauf antworten.

Hatten die Charaktere den Fall um Nadala und die Nixe aufgeklärt, so meint der Hauptmann, nachdem die Charaktere ihre Angaben gemacht haben:

»Es ist mir zu Ohren gekommen, dass Ihr mit Imker Brimmel und seiner Familie, sowie mit Meister Seebold, dem Apotheker, und dessen Sohn Eishard zu tun hattet. Gab es irgendwelche Probleme, von welchen Ihr mir berichten solltet?«

Hatten die Helden bisher noch nichts mit Eishard zu tun und nur sein Gespräch mit dem Schlägertypen belauscht, meint der Hauptmann stattdessen:

»Es ist mir zu Ohren gekommen, dass Ihr euch mit dem Apotheker Eishard im goldenen Kelch getroffen hattet. Gab es dabei irgendwelche ungewöhnlichen Ereignisse, von welchen Ihr mir berichten solltet?«

Schwärzen die Helden Eishard an, so antwortet der Hauptmann:

»Sehr gut. Ihr habt recht getan und Eure Bürgerpflicht erfüllt. Die Gräfin wird sehr erfreut sein.«

Dann schickt er einige Stadtwachen aus, um Eishard sofort festnehmen zu lassen.

Lassen die Charaktere Eishard hingegen davon kommen, antwortet Rodwig:

»Als patriotische Bürger unseres schönen Königreichs, ist Euch ja sicher bewusst, dass es Eure gottgegebene Pflicht ist, Schaden von un-

serem Königreich und der herrschenden Klasse abzuwenden. Wenn Ihr also von irgendwelchen Gefahren für unsere verehrte Frau Gräfin wüsstet, würdet Ihr ja sicherlich sofort der Stadtwache davon berichten, nehme ich an.»

Er schaut sie kurz streng an, und wenn sie nichts weiter zu berichten haben, winkt er sie mit den Worten »*Und nun einen guten Tag*« hinaus.

In diesem Fall hat der Apothekersohn Zeit, sein Vorhaben durchzuführen. Ist der Bann von ihm genommen worden, so begibt er sich am Abend zum See, um von der dort wartenden Nixe eine Schuppe zu ergattern, um damit den Zaubertrank zu brauen.

Da Haggert jedoch die Gedanken der Helden gelesen hatte und dadurch von Eishards Plänen weiß, warten dort bereits drei Häscher der Gräfin, bringen die Nixe um und schleppe den jungen Apotheker in den Kerker.

Will Eishard stattdessen für Vislav den mit Drogen versetzten Heiltrank zur Gräfin bringen, so steht ebenfalls schon Haggert bereit, um diesen in Empfang zu nehmen und die Gedanken des Burschen zu lesen. Er erfährt von den Drogen, und die Gräfin lässt Eishard in den Kerker werfen.

Auf welchem Weg auch immer der junge Mann verhaftet wird, er wird auf jeden Fall gefoltert, und Filarett erfährt alles über sein Vorhaben. Gegebenenfalls erhält sie dadurch auch noch einmal eine Bestätigung, dass die Helden ebenfalls davon wussten, aber ihr Wissen von der Wache geheim hielten.

Zur Belustigung ihrer Gäste lässt sie Eishard anschließend in ihrem Kabinett töten.

Wenn die Helden Eishard anzeigen, fasst Gräfin Filarett soweit Vertrauen zu ihnen, dass sie mit ihnen zusammenarbeiten will (siehe Abschnitt *Die Audienz* auf Seite 14).

Fall die Helden Eishards Plan, die Gräfin zu bezaubern kennen und ihn nicht anzeigen, sieht Filarett sie als Feinde an und will sie töten lassen (siehe Abschnitt *Die Falle* auf Seite 16).

Wissen die Charaktere nichts über Eishards Pläne, so sind sie der Gräfin relativ egal. In diesem Fall kommt jedoch Vislav auf sie zu (siehe Abschnitt *Die Prüfung* auf Seite 11).

Die Prüfung

Wissen die Helden nichts von Eishards echten Plänen und schwärzen ihn bei der Stadtwache auch nicht an, so spricht sie am nächsten Morgen, nach der Verhaftung des Apothekers, ein kleiner, dreckiger Bettler an:

»Anscheinend habt Ihr ein paar neue Freunde gefunden. Begebt Euch heute Mittag zur großen Abzweigung südlich der Stadt. Ihr wisst schon, dort wo es im Westen nach Winfeld geht. Sagt den Herren, Däumchen schickt Euch.«

Dann verschwindet der Mann in den Gassen der Stadt.

Däumchen ist einer von Vaslavs Kundschaftern. Der Unterweltboss hat ihn auf die Helden angesetzt, seit sie als Neuankömmlinge Seilenbruck betreten hatten, denn er will über alles Ungewöhnliche in »seiner« Stadt informiert sein. Und aufgrund ihres Auftretens, waren die Charaktere sofort als ungewöhnlich eingestuft worden, wenn nicht sogar als potentielle Problemquelle.

Da er aber nun mitbekommen hatte, dass die Helden der Stadtwache nichts von Eishards Teffen mit Vislavs Schläger verriet, hält Vislav es für möglich, die Fremden für seine eigenen Pläne einzuspinnen.

Nachdem Eishard verhaftet wurde, ist der Plan mit den Drogen nicht mehr durchführbar. Der Unterweltboss ist ernsthaft in Sorge. Zwar ist er daran interessiert, seinen Lieferanten wieder zu bekommen, damit er sich keinen neuen suchen muss, viel wichtiger ist ihm aber, dass dieser nichts über Vislavs Pläne ausplaudert.

Und da er nicht selbst mit dem Fall in Verbindung gebracht werden will, spielt er mit dem Gedanken, die Helden anzuheu-

ern, um den Apotheker entweder aus dem Kerker zu holen oder Mundtot zumachen, und um dann einen Weg zu finden, mehr Kontrolle über die Gräfin zu erlangen.

Bevor Vislav den Helden aber genug vertraut, um persönlich mit ihnen über die eigentlichen Absichten zu sprechen, unterzieht er sie einer Prüfung.

Finden sich die Charaktere am vereinbarten Treffpunkt ein, so hören sie kurz darauf ein Pfeifen aus dem Wald neben der Abzweigung. Gehen sie dem Geräusch nach, treffen sie drei Männer, die es sich zwischen den Bäumen gemütlich gemacht haben.

Sie tragen braune Lederwämse, braune, breitrempige Hüte mit Federn und Tücher vor Mund und Nase, um ihre Gesichter zu verbergen. Obwohl sie mit langen Messern und Bucklern bewaffnet sind, haben sie diese weg gesteckt und bedrohen die Helden damit nicht.

Einer von ihnen, der eine große, dicke Nase unter seinem Tuch zu verbergen scheint, begrüßt die Helden:

»Ah, ich danke Euch, dass Ihr unserer Einladung gefolgt seid. Es tut mir leid, Euch auf diese geheimnisvolle Weise in den Wald locken zu müssen, doch in der Stadt sind wir nicht sicher.

Ich bin Nasen-Wilmert, der Anführer der seilenbrucker Freiheitsfront. Wie Ihr vielleicht bereits mitbekommen habt, ist in unserer schönen Stadt nicht alles so, wie es sein sollte. Unsere verehrte Frau Gräfin interessiert sich in keinster Weise für ihre Untertanen, die Steuern sind hoch, um die ständigen, ausschweifenden Bälle zu finanzieren, und die Stadtwachen setzen nur das Recht der Reichen und Adelligen durch.

Das wollen wir ändern. Ihr seht aus wie Leute, die es gewohnt sind, Probleme der unterschiedlichsten Art zu lösen. Vielleicht können wir ins Geschäft kommen.«

Gehen die Helden nicht auf den Mann ein, so verabschieden sich diese und verschwinden im Wald. Andernfalls erzählt der Anführer weiter:

»Wir wollen die Gräfin wieder zur Vernunft bringen, doch dazu benötigen wir Informationen. Und um an diese heranzukommen, brau-

chen wir Leute von Eurem Format. Am morgigen Vormittag wird ein Bote der Gräfin aus der Stadt heraus nach Osten reiten. Lauert ihm auf der Oststraße im Wald auf, fangt ihn ab und bringt uns den Brief, den er bei sich hat. Wir treffen uns morgen wieder hier. Und denkt daran, wir wollen Filarett zur Vernunft bringen, keinen Bürgerkrieg anzetteln. Also tötet den Boten nicht.»

Die Männer ziehen sich darauf hin in den Wald zurück.

In Wirklichkeit gibt es natürlich keine seilenbrucker Freiheitsfront. Die drei gehören zu Vislavs Leuten. Mit diesem kleinen Auftrag will dieser das Verhalten der Helden testen.

Gehen diese zur Stadtwache und berichten dort von den vermeintlichen Rebellen, so erfährt Vislav davon, denn er lässt die Helden von Däumchen überwachen.

In diesem Fall haben sie damit das Vertrauen des Unterweltbosses verloren. Er bläst die ganze Aktion ab, und seine Männer tauchen nicht am vereinbarten Ort auf. Auch der erwähnte Bote gehört zu Vislav und erscheint dann nicht auf der angegebenen Strecke.

Tun die Charaktere jedoch wie geheißen, so will Vislav sie in seine weiteren Pläne einweihen.

Der Bote reitet am nächsten Vormittag los und lässt sich von den Helden erstaunlich leicht abfangen. Er wehrt er sich nicht, sondern wirft ihnen seine Tasche hin und flieht.

In der Tasche befindet sich in der Tat ein Brief. Öffnen und lesen ihn die Helden, so finden sie zu ihrer Überraschung folgende Botschaft:

Bravo. Ihr habt die Vertrauensprüfung bestanden. Gebt nun den Brief wie geplant ab.

Bringen die Helden den Brief wie gewünscht zum Treffpunkt, so werden sie bereits von den drei Männern erwartet. Nasen-Wilmert meint:

»Sehr gut, sehr gut. Das ist der Beginn einer erfolgreichen Partnerschaft. Geht nun zur rostigen Schüssel in Seilenbruck, in der Nähe des Arus-Tempels. Ihr werdet das Gasthaus nicht verfehlen. Sagt

der Wirtin, Wilmert schicke Euch, und Ihr sollt einen Stiefel Bier auf sein Wohl trinken. Habt Ihr das verstanden? Einen Stiefel Bier auf Wilmerts Wohl.»

Und erneut ziehen sich die Männer in den Wald zurück, während die Helden sich zu ihrem nächsten Treffpunkt aufmachen (siehe Abschnitt *Im Auftrag der Unterwelt* auf Seite 20).

Die Audienz

Wenn die Helden Eishard bei der Stadtwache anschwärzen, so werden sie am nächsten Tag von einer Stadtwache aufgesucht. Der junge Mann fordert sie auf, möglichst zügig zum Schloss zu kommen. Sie hätten die große Ehre einer Audienz bei der gnädigen Frau Gräfin.

Gehen die Charaktere zur Gräfin, werden sie in der Tat zu ihr vorgelassen. Im prunkvollen Thronsaal, bewacht von sechs Palastwachen mit Helebarden, sitzt sie alleine auf dem Thron, eher einer Königin gleich, als einer Gräfin.

Neben ihr steht ein Mann mittleren Alters mit Glatze und hinter dem Rücken verschränkten Händen. Er trägt eine schlichte, aber elegante Robe aus grünem Samt.

Wird die Gräfin nach ihm gefragt, stellt sie ihn als ihren Berater vor, von alleine geht sie aber nicht weiter auf Haggert ein.

Sie erhebt ehrwürdig die Hand und beginnt laut und vornehm zu sprechen:

»Verehrte Gäste, danke, dass Ihr meiner Bitte um Hilfe gefolgt seid. Zweifelsohne hat Euch diese undankbare Stadt schon wissen lassen, dass ihr nicht viel an meiner Herrschaft liegt. Mein Ruf ist mir bekannt und, ich muss gestehen, auch herzlich egal, und so will ich auch gar nicht versuchen, Eure Gunst mir gegenüber zu erschmeicheln, sofern Ihr Euch bereits eine ähnliche Meinung gebildet habt.

Entgegen der öffentlichen Aussagen, liegt mir jedoch nicht nur mein eigenes Wohlbefinden am Herzen. Ich bin die Herrscherin von Seilenbruck, und so obliegt mir auch die Pflicht, für das Wohl meiner Un-

tertanen und Gäste zu sorgen. Und eben dieses ist es, welches nun in Gefahr ist.

Ihr scheint Euch einen Ruf als fähige, ich versuche es einmal mit dem Begriff Problemlöser zu bezeichnen, erworben. Und ich muss gestehen, dass es mich peinlich berührt, aber ich weiß mir keinen anderen Rat, als Euch in eben dieser Aufgabe um Eure Unterstützung zu bitten.

Ich mag vielleicht keine beliebte Regentin sein, aber ich bin die rechtmäßige Regentin. In der letzten Zeit jedoch strebt die Seilenbrucker Unterwelt immer mehr Macht in der Stadt an. Und auch wenn ich mit dem gewöhnlichen Volk nicht viel zu tun haben will, gebietet es mir die Ehre, es nicht unter die Knechtschaft des organisierten Verbrechens fallen zu lassen.

Erst kürzlich haben sie wieder von sich Reden gemacht, als sie das Armenhospital überfielen. Glücklicherweise ist niemand zu Schaden gekommen.

Hauptmann Rodwig hat mich informiert, dass es seinen Leuten nun gelungen ist, den möglichen Aufenthaltsort des Anführers ausfindig zu machen. Die Stadtwache kann sich aber dem Versteck nicht nähern, ohne die Bande zu warnen. Sie wahren im Nu aus dem Staub und würden sich ein anderes Versteck suchen. Und da zwar die Verbrecher die Stadtwachen kennen, aber umgekehrt nicht klar ist, wer in der Stadt alles der Bande angehört, sind wir auf fremde Hilfe angewiesen.

Das wäre nun der Punkt, wo Ihr ins Spiel kommt. Hauptmann Rodwig ist der Meinung, Ihr könntet mit Euren Fähigkeiten unter einem Vorwand Kontakt mit der Bande aufnehmen, in ihr Versteck eindringen und sie dann ausschalten.

Langer Rede kurzer Sinn, ich bitte Euch, natürlich unter äußerster Diskretion, dieses Problem für mich aus der Welt zu schaffen. Und wenn Ihr es nicht für mich tun wollt, dann tut es für die armen Bürger dieser Stadt.«

Wenn die Helden sich bereit erklären, Filarett zu helfen, so lässt sie Hauptmann Rodwig rufen, damit dieser ihren Plan erörtert. Die Gräfin selbst zieht sich während dessen zurück (siehe Abschnitt *Im Auftrag der Gräfin* auf Seite 26).

Die Falle

Wenn die Helden Eishard bei der Stadtwache anschwärzen, so werden sie am nächsten Tag von einer Stadtwache aufgesucht. Der junge Mann fordert sie auf, möglichst zügig zum Schloss zu kommen. Sie hätten die große Ehre einer Audienz bei der gnädigen Frau Gräfin.

Gehen die Charaktere zur Gräfin, werden sie in der Tat zu ihr vorgelassen. Im prunkvollen Thronsaal, bewacht von sechs Palastwachen mit Helebarden, sitzt sie alleine auf dem Thron, eher einer Königin gleich, als einer Gräfin.

Neben ihr steht ein Mann mittleren Alters mit Glatze und hinter dem Rücken verschränkten Händen. Er trägt eine schlichte, aber elegante Robe aus grünem Samt.

Wird die Gräfin nach ihm gefragt, stellt sie ihn als ihren Berater vor, von alleine geht sie aber nicht weiter auf Haggert ein.

Sie erhebt ehrwürdig die Hand und beginnt zu sprechen:

»Verehrte Gäste, danke, dass Ihr meiner Bitte um Hilfe gefolgt seid. Zweifelsohne hat Euch diese undankbare Stadt schon wissen lassen, dass ihr nicht viel an meiner Herrschaft liegt. Mein Ruf ist mir bekannt und, ich muss gestehen, auch herzlich egal, und so will ich auch gar nicht versuchen, Eure Gunst mir gegenüber zu erschmeicheln, sofern Ihr Euch bereits eine ähnliche Meinung gebildet habt.

Entgegen der öffentlichen Aussagen, liegt mir jedoch nicht nur mein eigenes Wohlbefinden am Herzen. Ich bin die Herrscherin von Seilenbruck, und so obliegt mir auch die Pflicht, für das Wohl meiner Untertanen und Gäste zu sorgen. Und eben dieses ist es, welches nun in Gefahr ist.

Ihr scheint Euch einen Ruf als fähige, ich versuche es einmal mit dem Begriff Problemlöser zu bezeichnen, erworben. Und ich muss gestehen, dass es mich peinlich berührt, aber ich weiß mir keinen anderen Rat, als Euch in eben dieser Aufgabe um Eure Unterstützung zu bitten.

Wie man sich sicherlich beklagt hat, feiere ich viele Feste, und zu einem solchen hatte ich vor kurzem geladen. Aus diesem Grunde weilt

derzeit Baroness Lydien von Greifenau nebst Zofe in meinem bescheidenen Palast.

Eben jenes junge Mädchen, von unschuldigen dreizehn Jahren, ist es, welches mir sorgen macht. Ist sie doch in der Nacht von vorgestern auf gestern mit einem Diener in den Lagerkeller hinabgestiegen, weil sie ihrer Herrin noch eine Flasche Wein heraussuchen sollte.

Und dann ereignete sich das kleine Malheur. Nun ja, wie soll ich sagen. Offenbar haben wir eine Sicherheitslücke in unserem Untergeschoss. Die Wachen hörten Schreie, eilten hinab und sahen nur noch, wie irgendein schattenhaftes Etwas den Diener in einen Lagerraum zerrte, dann schlug die Tür zu. Von der Zofe war nichts zu sehen.

Als die Männer versuchten die Tür aufzustoßen, gelang es ihnen nicht, weil das fauchende Etwas anscheinend direkt dahinter saß. Sie behaupteten aber, sie hätten durch den Türspalt das ängstliche Schluchzen der Zofe gehört.

Im Laufe des gestrigen Tages hat sich das Biest dann wohl zurückgezogen, und sogleich schickte ich vier Wachen hinein, um nach dem Rechten zu sehen und die Zofe zu finden. Doch sie sind nicht mehr zurückgekehrt.

Seitdem wage ich es nicht, noch mehr Leben zu gefährden. Hauptmann Rodwig meinte, das Monstrum muss durch irgendwelche alten Gänge unter Seilenbruck gekommen sein und dann irgendwie die Wand unseres Kellers durchbrochen haben. Er meinte auch, Ihr könntet uns eventuell bei diesem Problem helfen.

Langer Rede kurzer Sinn, ich bitte Euch, natürlich unter äußerster Diskretion, dieses Problem für mich aus der Welt zu schaffen. Und wenn Ihr es nicht für mich tut, dann tut es für das arme Mädchen.»

Stimmen die Charaktere zu, so werden sie von einer Wache eine Wendeltreppe hinunter geführt. Es geht mindestens zwei Stockwerke in die Tiefe. Als die Luft stickig wird, endet die Treppe vor einer Tür. Diese wird von vier Wächtern mit Schwert und Buckler gesäumt.

Während die Wächter in Verteidigungsstellung gehen, öffnet einer die Tür und lässt die Charaktere ein. Um Vertrauen zu we-

cken, geht er selbst hinein und fordert dann die Helden auf, mitzukommen. Sind alle drin bleibt er in der Tür stehen.

Sobald die Helden auch im Raum sind, springt der Wächter schnell aus der Tür und verschließt diese. Eine Eisenplatte saust von oben herab und versperrt den Ausgang (siehe Abschnitt *Das Kabinett der Gräfin* auf Seite 28).

Gehen die Helden nicht auf den Vorschlag ein, sondern wollen den Palast verlassen, so klopft die Gräfin mit einer goldenen Kugel auf die Lehne ihres Throns. Sofort kommen weitere zehn Wachen herein und verhaften die Helden.

Sie werden entwaffnet und in den Kerker geworfen. Wenn sie von dort nicht entkommen, werden sie zur Belustigung der Gäste gewaltsam in das Kabinett gesteckt, in diesem Fall aber ohne Waffen (siehe Abschnitt *Das Kabinett der Gräfin* auf Seite 28).

Die rostige Schüssel

Dolana ist die offizielle Besitzerin und Wirtin des Wirtshauses »*Zur rostigen Schüssel*«. Der tatsächliche Besitzer ist jedoch Vislav selbst.

Das etwas schäbige Wirtshaus ist ein Treffpunkt zwielichtigen Gesindels, sowie der Zugang zu Vislavs Hauptquartier. Dieses liegt unterhalb des Arus Tempels. Da Haggert auf größere Entfernung nur noch Gefühle erkennen kann, aber keine direkten Gedanken lesen, überstrahlen die Gefühle, welche vom Tempel des Gottes der Liebe ausgehen, die Gefühle von Vislav und seinen Verbündeten, wenn sie sich in ihrem unterirdischen Geheimversteck treffen und planen. So weiß bisher niemand, wo sich Vislav aufhält.

Der Zugang zum Versteck geht durch ein, zur Tarnung tatsächlich benutztes Latrinenhäuschen im, zum größten Teil überdachten Hinterhof des Wirtshauses.

Gäste, die sich mit dem Unterweltboss treffen möchten, bestellen bei Dolana einen »Stiefel voll Bier«. Ein Knecht führt die

Gäste dann aus der Gaststube in einen Korridor. Dort stehen in einem Regal verschiedene, alte Stiefel. Jeder Gast wird angehalten, seine Schuhe aus- und ein paar der Stiefel anzuziehen. Dann führt der Knecht die Gäste hinaus auf den Hinterhof und entriegelt den Mechanismus im Latrinenhäuschen, wodurch der breite Latrinensitz und die Rückwand ein Stück nach hinten fahren.

Im Latrinenschacht entsteht eine schmierige Treppe, die in das stinkende Loch hinunter führt. Dort hinunter geleitet der Knecht die Gäste, stellt sie in einem Tunnel ab, zieht dann an einem Hebel, und die Latrine verschließt sich wieder.

Neue Gäste, welchen Vislav noch nicht ganz vertraut, werden bereits im Korridor die Augen verbunden, und sie werden blind aus dem Haus geführt. Dort dreht man sie ein paar mal um die eigene Achse, bis sie die Orientierung verlieren, dann führt man sie wieder in das Haus und hinaus in den Innenhof, die Latrine hinunter.

Unter der Erde führt der Gang vom Gasthaus zum, nicht weit entfernten Arus-Tempel. Die dort wohnenden Priester wissen nichts von den Räumlichkeiten unter ihrem eigenen Keller.

Am Ende des Ganges ist eine geschlossene Tür und dahinter ein kleiner Eingangsbereich, um die Stiefel auszuziehen. Zwei bullige Schläger stehen dort als Wachen.

Nachdem man sich in einem Becken die Hände waschen konnte, führt eine weitere Tür zum eigentlichen Versammlungsraum. Dort stehen Tische, Divane, Stühle und Regale mit allerlei Krims-krams.

Ein Nebenzimmer ist als Schlafzimmer für mehrere Ganoven eingerichtet, mit 6 Betten, kleinen Stühlen und Tischchen, sowie für jeden eine Truhe.

Es gibt eine Art Schatzkammer, in welcher Geld, Juwelen, Wertsachen, Waffen und Rüstungen gelagert sind. Diese ist jedoch nur über eine Geheimtür zu erreichen.

Vislav hat ein eigenes Schlafzimmer mit Bett, Schreibtisch, Stuhl, Schrank und Truhe.

Und es gibt ein Badezimmer mit Waschzubern und fließendem Wasser. Die Baumeister des Verstecks haben hierzu den Brunnen und den Abwasserschacht des Tempels angezapft.

Alle Zimmer sind über Luftschächte in der Decke verbunden, die alle zusammen laufen und neben dem Gang bis zu einem dicken toten Schornstein des Gasthauses führen. Die Verpflegung schaffen die Knechte ebenfalls von dort hierher.

In der Regel halten sich, neben Vislav, noch 6 weitere Bandenmitglieder im Versteck auf. Sie sind wie normale, einfache Leute gekleidet, haben aber alle Buckler und lange Messer bei sich. Lediglich die zwei Leibwächter des Bosses tragen braune Lederkleidung und breitrempige Hüte und sind zusätzlich mit Armbrüsten bewaffnet.

Im Auftrag der Unterwelt

Wenn die Charaktere in die rostige Schüssel kommen (siehe Abschnitt *Die rostige Schüssel* auf Seite 18) und, wie von Däumchen oder Nasen-Wilmert empfohlen, ihren »Stiefel voll Bier« bestellen, bringt Dolana jedem einen großen Humpen und fragt sie dann nach ihrer Schuhgröße.

Nachdem die Helden erst einmal nur rumgesessen sind und vielleicht auch etwas getrunken haben, nickt sie einem Knecht zu. Dieser kommt an den Tisch und meint, die Helden müssten doch sicher austreten, und er würde sie zu den Latrinen führen.

In einem Gang, hinter der Gaststube, mit einigen Türen, übergibt er ihnen die Stiefel und empfiehlt, diese anzuziehen. Dann verbindet ihnen der Knecht die Augen und führt sie auf dem üblichen Weg zu Vislav.

Wenn die Charaktere sich nicht den Anweisungen von Dolana und dem Knecht fügen, geleitet dieser sie zur Vordertür hinaus und lässt sie draußen stehen.

Sollten sie in diesem Fall wieder hineingehen, tun alle so, als wüssten sie nichts davon und würden die Helden nicht kennen.

Wenn die Charaktere Vislav gegenüberstehen, meint dieser zu ihnen:

»So, so, Ihr seid also die vielversprechenden Geschäftspartner, die sich nicht zu schade sind, um für das einfache Volk zu kämpfen und sich gegen die verehrte Frau Gräfin aufzulehnen.«

»Ich hoffe, Ihr verzeiht das kleine Theaterstück. Natürlich gibt es keine seilenbrucker Freiheitsfront, aber ich musste sichergehen, dass ich Euch vertrauen kann und ihr nicht gleich zu Filarett rennt und uns verpfeift.«

Er erklärt ihnen, dass er eigentlich ein Abkommen mit der Gräfin hat. Sie lässt ihn in Ruhe und er sie. Deshalb würde er sich nicht offen gegen sie stellen.

»Aber nun befürchte ich, die gute Gräfin ist einen Schritt zu weit gegangen. Es betrübt mich sehr, meinen langjährigen Geschäftspartner Eishard so zu verlieren.«

Einer der Leibwächter beugt sich daraufhin zu ihm hinunter und flüstert ihm etwas ins Ohr. Daraufhin meint Vislav:

»Für was bezahle ich Dich, hä? Als Leibwächter oder als Klugscheißer? Und jetzt halt die Klappe!«

Dann zieht er ihm eins mit der Fliegenklatsche über.

»Wo war ich? Ach ja, deshalb möchte ich Euch ein Angebot machen, das Ihr nicht ablehnen könnt. Ihr helft mir dabei, das Machtgefüge in Seilenbruck wieder ins rechte Lot zu rücken, indem wir die üblen Mächenschaften der Gräfin aufdecken, und im Gegenzug Sorge ich dafür, dass Ihr in diesem Königreich zu Ansehen und Wohlstand gelangt.«

Wenn die Helden nicht auf das Angebot eingehen, so verabschiedet sich Vislav von ihnen. Man verbindet ihnen die Augen und führt sie wieder aus dem Versteck. Im Innenhof der Wirtschaft dreht man sie noch ein paar mal, führt sie dann in das Haus und entlässt sie.

Sollten die Helden sich nicht fügen, werden Vislavs Leute versuchen, sie zu töten.

Einigen sich die Charaktere aber mit dem Unterweltboss, so erzählt er ihnen folgendes:

»Gut, gut. Ich will Euch ein Geheimnis verraten. Filarett hat einen Berater namens Haggert. Er ist ein erfahrener Magier, der Gedanken lesen kann. Allerdings gelingt ihm dies nur, wenn er unmittelbar in Eurer Nähe ist. Auf größere Entfernung kann er nur Gefühle wahrnehmen. Die meiste Zeit sitzt er in seinem Turm im Schloss und überwacht die Stimmung in der Stadt.

Die Gräfin weiß, dass sie nicht sehr beliebt ist beim Volk. Deshalb ist sie von den ständigen negativen Gefühlen, die von der Stadt ausstrahlt werden, nicht beunruhigt. Wenn Haggert aber eine punktuelle, ungewöhnlich hohe und feindselige Gefühlsaufwallung wahrnimmt, so ist sie alarmiert und schickt ihre Wachen aus, dem ganzen auf den Grund zu gehen.

So vermutlich auch bei Eishard, dem Tölpel. Dem steht die Erregung ja förmlich ins Gesicht geschrieben. Kein Wunder, dass Filarett's Hässcher in geschnappt haben.

Aber ich schweife ab. Das eigentliche Geheimnis ist, wieso der gute Haggert überhaupt für dieses Flittchen arbeitet. Und das habe ich inzwischen herausfinden können.

Der Magier hat eine junge Tochter, und ebendiese Tochter hat die saubere Frau Gräfin sich geschnappt. Sie nennt es vermutlich Schutzgewahrsam, doch Haggert weiß, dass sein Mädchen nichts anderes ist, als eine Geisel. Wenn er Filarett nicht gehorcht oder sie gar außer Gefecht setzt, so wird ihr Komplize, ein gewisser Pauloi, kurzen Prozess mit dem jungen Ding machen.

Und vermutlich ist Haggert nicht der einzige. Um ihre finsternen Ziele zu erreichen, wird sie auch noch andere wichtige Persönlichkeiten erpressen. Anders ist der Geldsegen nicht zu erklären, der ständig in ihr Säckchen gespült wird.

Wo die Tochter des Magiers festgehalten wird, weiß ich leider noch nicht. Aber ich bin mir sicher, dass es etwas mit den Boten zu tun hat, die regelmäßig vom Schloss ausgesandt werden.

Aber wem sag ich das. Sicherlich habt Ihr Euch schon einen raffinierten Plan ausgedacht, wie Ihr an Beweise für Filarett's Machenschaften gelangt und das Mädchen aus ihrer Haft befreien könnt. Denn wenn

Haggert auf unserer Seite ist, sollte es ein leichtes sein, die Gräfin unter unsere Kontrolle zu bringen.»

Wenn die Helden nicht gewillt sind, mit Vislav zusammenzuarbeiten, so kann es passieren, dass auch er sie für eine Gefahr hält, nachdem sie nun all das von ihm erfahren haben. Vermutlich wird er dann seine Leibwächter und alle anwesenden Gano-ven auffordern, die unzuverlässigen Mitwisser zu töten.

Beschließen die Helden zu helfen, so können sie theoretisch darauf kommen, einfach die echten Boten der Gräfin abzu-
passen oder zu verfolgen, was ein wenig Beschattung, Spurenlesen, Reiten und Heimlichkeit erfordert (siehe Abschnitt *Auf der Suche nach Pauloi* auf Seite 36).

Oder aber sie brechen in Filarets Märchenschloss ein, um dort Hinweise zu erhalten (siehe Abschnitt *Der Einbruch* auf Seite 24). In diesem Fall kann Vislav ihnen eine handgezeichnete Skizze der Anlage geben und einige Möglichkeiten für das Eindringen aufzeigen:

Die Luftschächte würden wohl ausscheiden. Um dort hinein zu kommen, müssten die Helden schon Zwerge oder kleine Fee-chen sein.

Angeblich soll es einen Geheimgang geben, einen Fluchttun-
nel der Gräfin, doch dieser ist mit einer Geheimtür verschlossen, die nur von innen geöffnet werden kann. Die Helden müssten al-
so schon durch Wände gehen können, um den Mechanismus zu betätigen, aber dann kämen sie ja sowieso hinein.

Der beste Platz ist die Rückseite des großen Turms. Wenn man dort an der Mauer steht, steht man in einem toten Winkel, den die Wachen auf den Mauern nicht einsehen können. Um dort-
hin zu gelangen, müsste man aber den Fluss überqueren, und das würden die Wachen sicherlich mitbekommen. Vislavs Leu-
te könnten aber für eine kurze Ablenkung sorgen, damit die Wa-
chen ihre Posten verlassen.

Sein Plan ist, ein brennendes Flussschiff von Osten her auf die Burg zu treiben zu lassen.

Dann könnte man mit einem Wurfhaken, der von einer Armbrust abgeschossen wird, an das obere Fenster gelangen, in der Hoffnung, die Gräfin ist nicht gerade in diesem Moment in diesem Arbeitszimmer. Das wisse man halt erst, wenn man es versucht hätte.

Der Einbruch

Brechen die Helden in der Nacht in das Schloss ein, so ist die Gräfin nicht in ihren Gemächern, da sie auf einem Ball weilt. Erst zur Morgenstunde geht sie zurück, wäscht sich und legt sich dann müde schlafen.

Ihr Schlafzimmer ist das Zimmer, in welches die Helden gelangen, wenn sie den Weg über das Turmfenster nehmen. Dort liegt sie den ganzen Vormittag in ihrem Bett.

Tagsüber verweilt sie dann in ihren Gemächern und kuriert ihren Brummschädel aus, bis auf die Essenszeiten. Die meiste Zeit ist sie dabei in ihrem Arbeitszimmer, das auf der Karte mit einem X markiert ist.

Auf dem Schreibtisch im Arbeitszimmer liegt der Brief, den Filarett an Pauloi geschrieben hat. Er ist mit Geheimtinte geschrieben, die erst durch erwärmen wieder sichtbar wird. Ohne dies sieht es aus wie eine Einkaufsliste zu einem Fest.

Aber zumindest ist auf dem Brief als Empfänger *Graf Pauloi zu Seviu, Nebia* angegeben.

Vislavs Vorfahren kommen aus Nebia, deshalb kennt er den Ort. Wenn die Helden ihn danach fragen, so erklärt er, sie müssen von Seilenbruck zwei Tagesmärsche nach Osten reisen, bis sie an einen Ort Namens Sereju kommen. Von dort sollen sie einen weiteren halben Tagesmarsch nach Norden reisen, um schließlich nach Seviu zu gelangen.

In der verschlossenen Schreibtischschublade ist der Siegelring des königlichen Inspektors Berthelm zu finden, welchen dieser im Kabinett der Gräfin verloren hat, es sei denn die Helden fin-

den der Ring vor Filaretts Dienern, wenn sie selbst im Kabinett sind.

Außerdem gibt es in den Gemächern einiges an Schmuck, wertvollen Kleidern und Geld abzustauben (siehe Kapitel *Schätze* auf Seite 47).

Der Geheimgang befindet sich im Schlafzimmer hinter einem großen Spiegel. Eine enge Wendeltreppe führt hinab zum Fuße des Turms. In einer kleinen Kammer liegt dort ein kleines Ruderboot bereit, in welchem zwei Personen platz finden. Außerdem ein Sack mit haltbaren Lebensmitteln und unauffälligen Damenkleidern, sowie ein Rapier und ein Dolch. Mit einem Hebel an der Wand lässt sich eine Geheimtür nach draußen öffnen. Die Helden kommen dort ins Freie, wo sie mit der Armbrust den Wurfhaken hinauf geschossen hatten.

Kann Haggert die Gedanken der Helden lesen, bekommt er mit, was geschieht und sieht darin eine Chance, aus den Fängen der Gräfin zu entkommen. In diesem Fall unterstützt er die Charaktere mit gedanklichen Bildern, falls sie nicht von selbst schaffen, ihr Ziel zu erreichen.

Werden die Charaktere während ihres Einbruchs von Filarett oder ihren Dienern ertappt, so rufen diese sofort nach den Wachen. Außerhalb der Gebäude können die Helden auch direkt von Wachen gesehen werden.

Die Wachen greifen die Helden an, wenn diese sich nicht ergeben. Sie kämpfen bis zum Tode.

Können sie die Charaktere überwältigen, so entwaffnen sie diese und führen sie in den Kerker. Am nächsten Abend will Filarett sie dann in ihrem Kabinett zur Belustigung der Ballgäste töten (siehe Abschnitt *Das Kabinett der Gräfin* auf Seite 28).

Greifen die Helden die Gräfin selbst an, können sie deren Siegelring abstauben. Filaratt greift die Helden nicht offen an. An ihrem Oberschenkel hat sie jedoch einen exzellent gearbeiteten Dolch versteckt, mit dem sie sich gekonnt zur Wehr setzt, wenn sie angegriffen wird. Ansonsten wartet sie eine Gelegenheit ab,

um den sie bewachenden Helden damit zu überraschen und zu töten.

Wenn die Helden wieder heil aus der Burg entkommen können, können sie ihre neuesten Erkenntnisse mit Vislav teilen. Dann können sie sich auf die Suche nach Haggerts Tochter machen (siehe Abschnitt *Auf der Suche nach Pauloi* auf Seite 36).

Im Auftrag der Gräfin

Rodwig fragt die Gruppe zunächst, ob sie irgendwelche Ideen hätten, um an den Unterweltboss heranzukommen. Falls dies nicht der Fall ist, erläutert er den Plan der Gräfin:

»Der Plan der gnädigen Herrin sieht vor, einen Köder für den Verbrecher auszulegen. Vislav strebt nach Macht und wird jede Gelegenheit, die sich ihm bietet, gründlich in Erwägung ziehen, falls sie eine Möglichkeit darstellt, unsere Gräfin unter Druck zu setzen.

Würde er mitbekommen, dass irgend jemand von der gnädigen Herrin gedemütigt wird, und würde dieser jemand dann in der Stadt demonstrativ seine Rachegelüste kundtun, so würde Vislav sicherlich in Erwägung ziehen, mit dieser Person Kontakt aufzunehmen, um sie für seine Zwecke auszunutzen.

Ich würde nun dafür sorgen, dass Ihr diese Personen sein werdet. Bevor er Euch jedoch traut und an sich heran lässt, wird Vislav euch aber vermutlich auf Eure Loyalität hin testen. Ihr habt hierfür die Genehmigung, alles zu tun, um diesen Test zu bestehen, sofern es nicht die gnädige Herrin direkt gefährdet.

Wenn der räudige Hund Euch dann genügend vertraut, wird er Euch zu sich rufen. Hier nehmt dieses Amulett. Hängt es um und verbirgt es gut. Es ist eine Art Leuchtfeuer, mit dem es uns möglich ist, Euren Aufenthaltsort zu bestimmen. Wenn Ihr Vislav gegenübersteht, sprecht die Worte ›endlich stehen wir uns gegenüber‹. Dann greifen wir ein und verhaften die Bande.«

Das Amulett, welches der Hauptmann den Helden gibt, ist aus Silber und besitzt einen leuchtenden Smaragd in der Mitte.

Der Zauber, welcher ihm innewohnt, vergrößert die Reichweite von Haggerts Fähigkeit, Gedanken zu lesen. Technisch gesehen wirkt es, als befände er sich an dem Ort des Amuletts. Auf diese Weise bekommt der Mentalist relativ gut mit, wie die Helden in das Versteck der Bande gelangen.

Filaretts Plan sieht vor, dass die Stadtwache das Wirtshaus und die unterirdische Anlage stürmt, sobald sie bei Vislav eintreffen. Der Spruch, den sie von Rodwig genannt bekommen hat keinerlei Wirkung. Er soll lediglich davon ablenken, was die wahren Fähigkeiten des Amuletts betrifft.

Wenn die Helden soweit alles mit Rodwig abgestimmt haben, lässt er sich von ihnen die Waffen geben. Dann ruft er die Wachen und übergibt diesen die Ausrüstung. Er zwinkert den Helden verschwörerisch zu und befiehlt seinen Leuten, sie mögen die Halunken schleunigst und mit einem saftigen Arschtritt aus dem Palast werfen.

Die Wachen gehorchen ohne weitere Fragen ihrem Hauptmann, schleifen die Helden grob hinaus auf den Burghof und befördern sie in der Tat mit Fußtritten aus dem Tor. Dann rufen sie, die Hunde mögen sich ja nicht wieder blicken lassen, und werfen ihnen dann ihre Waffen hinterher.

Vislavs Spion Däumchen, der die Helden beschattet, bekommt dies mit und fällt auch auf die Vorstellung herein, sofern die Charaktere es nicht irgendwie verpatzen. Er informiert seinen Boss, und kurz darauf schickt dieser den Bettler zu den Helden, um sie auf die Probe zu stellen (siehe Abschnitt *Die Prüfung* auf Seite 11).

Bestehen die Helden die Prüfung, werden sie, wie in Abschnitt *Im Auftrag der Unterwelt* auf Seite 20 zu Vislav geführt. Sobald sie dort die Worte *»endlich stehen wir uns gegenüber«* rufen, oder falls sie zu lange brauchen, schickt Rodwig seine Männer in die rostige Schüssel. Von Haggert, der aufgrund des Amuletts die Gedanken der Umstehenden oder der Helden lesen kann, falls diese sich nicht erfolgreich dagegen wehren, wissen

die Leute, wie sie in das unterirdische Versteck gelangen, und stürmen dieses.

Sobald Vislav das Geschrei am Eingang mitbekommt, begreift er, was geschehen ist, und hetzt seine Leibwachen auf die Helden. Es kommt zum erbitterten Kampf. Vislav, zwei Leibwachen und vier weitere Schläger verbarrikadieren die Tür und greifen dann die Helden an. Die Stadtwachen schaffen es erst nach einer Weile, in den Raum einzudringen und können die Helden unterstützen und schließlich alle Verbrecher überwältigen.

Bei dieser Gelegenheit liest Haggert Vislavs Gedanken und erkennt, dass dieser von der Entführung seiner Tochter weiß. Er erfährt auch, dass der Unterweltboss seine Erkenntnisse aufgeschrieben und in seiner Schreibtischschublade versteckt hat. Haggert sieht eine Chance, der Gräfin zu entkommen und zeigt den Helden Gedanken von der Schublade, sowie von sich selbst mit bittenden Händen und anschließend mit an die Lippen gelegtem Finger. Er hofft, die Helden holen heimlich den Brief und retten seine Tochter auf eigene Faust.

In dem ganzen Getümmel, wenn die Wachen die Leichen und die noch lebenden Verbrecher abführen, bietet sich den Charakteren auch eine Gelegenheit, sich selbst im Versteck umzusehen und die Unterlagen zu stehlen.

Bekommt die Gräfin davon etwas mit, so sieht sie die Helden als potentielle Gefahr für sich an und wird versuchen, sie töten zu lassen. Andernfalls, lässt sie sie wieder in den Palast rufen und übergibt ihnen für die erfolgreiche Mission eine Belohnung von jeweils 2 Gulden.

Dann kann sich die Gruppe alleine auf die Suche nach Graf Pauloi (siehe Abschnitt *Auf der Suche nach Pauloi* auf Seite 36).

Das Kabinett der Gräfin

Im Inneren des düsteren, nur von den Fackeln der Helden erleuchteten Raumes sind ein paar Regale mit Weinflaschen zu se-

hen, sowie ein Tischchen und Hocker. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums ist eine weitere Tür zu erkennen. Im Raum verteilt liegen zwei Wächter und ein einfach gekleideter, blutiger Mann in einer Blutlache.

Wenn die Helden die Leichen untersuchen, stellen sie fest, dass es sich um Puppen handelt. Die Waffen der Wachen sind Holzattrappen und das Blut rote Farbe.

Die Decke des Gewölbekellers ist erstaunlich hoch. Magie begabte Helden können aber vielleicht erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. In Wirklichkeit besteht sie aus einem starken Eisengitter, durch welches man vom darüber liegenden Stockwerk nach unten blicken kann, um das Schauspiel zu beobachten.

Hier stehen Gräfin Filarett und ihre Gäste, um sich durch ihre Opfer unterhalten zu lassen.

Aufmerksame Helden können von Zeit zu Zeit ein leises Klackern hören. Sind sie sehr gut, so erkennen sie im hallenden Raum, dass es von oben kommt. Es stammt von den Gästen, die schon etwas beschwipst sind und sich köstlich über die Helden amüsieren.

Die Weinflaschen in den Regalen enthalten ein Gas. Es entströmt, sobald man die Flaschen öffnet, oder auch wenn man zu unvorsichtig mit den Regalen umgeht und die Flaschen zerbricht. Das Gas ist schwerer als Luft und sinkt langsam zu Boden, sodass die Beobachter nicht gefährdet sind. Mindestens einer der Charaktere atmet es aber ein und bekommt Halluzinationen. Er glaubt in den anderen Helden Skelette zu sehen und wird aggressiv. Nach einigen Minuten lässt die Wirkung aber nach.

Die Tür auf der nördlichen Seite des Raums ist geschlossen, aus massivem Holz und besitzt keinerlei Schlüsselloch oder Griff. Neben der Tür sind zwei faustdicke Löcher in der Wand.

Über dem linken Loch ist ein Schild an die Wand genagelt, auf dem steht:

Der Pöbel, der nicht lesen kann, hat bald schon keine Hand mehr dran.

Über dem rechte Loch ist ein zweites Schild genagelt, mit der Aufschrift:

Kann er's aber doch, nimmt er das rechte Loch.

Unter den Löchern ist ein weiteres Schild angebracht, auf dem steht in der Sprache der »Alten«, die von manchen Gelehrten und Adeligen verwendet wird:

Der »findige« Adel ignoriert plumpe Reime

Wenn man das Schild genauer untersucht, erkennt man, dass es, im Gegensatz zu den anderen, nicht angenagelt ist. Es lässt sich entfernen und gibt ein weiteres Loch frei.

Dreht man die kleinen Griffe, die sich in den oberen beiden Löchern befinden, indem man seine Hand hinein steckt, wird eine Schneide aktiviert, die in der Lage ist, die Hand abzutrennen.

Der Mechanismus wird aber von irgend etwas blockiert und verursacht deshalb nur einen schweren Schnitt. Die Verletzung ist beträchtlich, aber für einen heilkundigen Helden reparabel.

Untersucht man die Röhren genauer, entdeckt man darin einen Siegelring, der seinem früheren Träger wohl vom Finger getrennt wurde, und nun die Klinge blockiert.

Charaktere, welche sich mit Heraldik auskennen, können das Wappen als das eines königlichen Inspektors identifizieren, genauer das von Berthelm von Krähenfels. Er wollte der Gräfin auf den Zahn fühlen, da Unstimmigkeiten aufgetreten waren. Filarett hatte ihn aber mit einem Trick gefangengenommen und in ihrem Kabinett töten lassen. Seine Leiche fand man später im Wald, am Wegesrand zwischen Ehrgau und Unterriefelstein. Es hieß, Räuber hätten ihn überfallen und getötet, und ihm alle Wertgegenstände abgenommen.

Dreht man den Griff im unteren Loch, öffnet sich die Tür.

Wenn man durch diese geht, kommt man in einen dunklen Gang. Gleich neben der Tür ist wieder ein Schild. Auf ihm ist zu lesen:

Der »aufrechte« Adelsmann schlendert gemächlich, doch der demütige Diener hastet gebeugt.

Am Boden des gefliesten Ganges sind Trittplatten eingebaut, die Armbrüste auslösen, die hinter den Wänden versteckt sind. Geht man gemächlich und aufrecht durch den Gang, so löst man zwar die Fallen aus, doch die Löcher für die Pfeile in den Wänden sind so angebracht, dass sie immer vor dem Gehenden in Magenhöhe vorbei fliegen. Bewegt man sich aber mit gebeugtem Kopf schnell durch den Gang, treffen einige Pfeile den Läufer in den Kopf.

Die Platten an den Wänden können entfernt werden, wenn man die Austrittslöcher entdeckt hat, indem man mit dem Finger hinein langt und sie herauszieht. Dahinter kommt an die Armbrüste, um sie neu zu laden. Mit etwas Mühe und handwerklichem Geschick, kann man sie sogar ausbauen.

Am Ende des Gangs führt eine weitere Holztür in einen neuen Raum. Sie kann auf ganz normalem Weg geöffnet werden.

Der Raum ist deutlich kleiner als der vorherige. In seiner Mitte hängt der blutbesmierte Eishard. Er ist an den Händen mit einem Strick aufgehängt und berührt kaum mit den Füßen den Boden. Das andere Ende des Stricks ist über eine Rolle an der Decke geführt und mit einem Hebel an der Wand über einer Tür befestigt.

Wenn man Eishard untersucht, so erkennt man, dass er noch am Leben ist. Aber er ist sehr schwer verwundet und wird nicht mehr lange durchhalten.

Wenn die Helden Eishard abnehmen, ohne das Seil straff zu halten, schnappt der Hebel um und das Tor darunter saust nach unten. Hinter dem Tor ist eine kleine stinkende Kammer, aus welcher vier große Kampfhunde stürmen und bellend auf die Charaktere losgehen. Sie scheinen recht hungrig.

Sobald die Hunde angreifen, hören aufmerksame Helden einen erschrockenen und erstickten Aufschrei, der von einer jungen adeligen stammt.

Wenn die Charaktere die kleine Kammer durchsuchen, wo die Hunde eingesperrt waren, können kundige Helden erkennen, dass es hier zu sauber ist, als dass die Tiere hier ununterbrochen leben würden. Sie müssen nur zum Zwecke des Spiels hierher gebracht worden sein.

Außerdem geht ein dünner Luftschacht in der Wand schräg nach oben. Für einen Menschen ist er aber zu dünn zum hindurch kriechen. Kann sich ein Charakter sehr klein machen, hat er die Möglichkeit, durch den Luftschacht bis hinter die äußere Burgmauer zu kriechen, von wo aus er über den Fluß in die nördlichen Bereiche der Stadt schwimmen kann.

Die westliche Tür im Raum lässt sich einfach öffnen. Dahinter liegt ein Gang, dessen tiefer liegender Boden mit dutzenden von spitzen Eisenpfählen gespickt ist.

Da der Eingang um die Ecke herum liegt, kann man die Pfähle nicht überspringen. Um bis zum Boden hinabzuklettern und sich zwischen den Pfählen hindurchzuquetschen stehen sie zu nahe beieinander. Lediglich sehr kleine Wesen können dies schaffen.

Wenn die Charaktere nicht schweben können, so haben sie die Möglichkeit, sich aus dem ersten Raum einen Tisch oder Bretter zu besorgen und diese über die Spitzen zu legen, damit sie darüber laufen können.

Der Raum, in welchen der Gang mit den Pfählen führt, ist leer aber blutbefleckt. Neben der westliche Tür hängt ein Schild, auf welchem in der Gemeinsprache zu lesen ist:

Freiheit

Auf einem weiteren Schild, neben der südlichen Tür, steht in der Sprache der »Alten« geschrieben:

Hier entlang

Beide Türen lassen sich ohne Probleme öffnen.

Sobald die südliche Tür geöffnet wird, springt ein großer Braunbär heraus und greift die Helden an. Er scheint sehr hungrig zu sein.

Ein erneutes stöhnen ist von oben zu hören, und ein Adelliger lässt sein Weinglas fallen. Es zersplittert neben dem Bären und lenkt diesen kurz ab.

Charaktere mit der nötigen Kenntnis können anhand des Zustands der Kammer, aus welcher der Bär kommt, erkennen, dass er dort wohl nicht die ganze Zeit haust. Er wurde anscheinend nur für das Spiel dort eingeschlossen.

Auch diese Kammer besitzt einen Luftschacht, der zu eng für normale Menschen ist. Er führt in den Innenhof des Palastes.

Geht man durch die westliche Tür und tritt man auf den Teppich, der dahinter liegt, so klappt dieser auf einer Falltür nach unten und die Person stürzt in ein zwei mal ein Schritte großes Wasserloch. Allein kann man sich nicht daraus befreien. Außerdem ist das Wasser darin so tief, dass man früher oder später die Kraft verliert und ertrinkt.

Der Raum selbst ist spärlich eingerichtet, wie eine Art Speisekammer. Allerdings sind nicht viele Speisen zu finden. Im Regal an der Westwand stehen ein paar frisch gebratene Hähnchen und auf dem Tisch davor liegen auf verschiedenen Tellern, sauberlich sortiert, 9 Kirschen, 7 Datteln, 8 Feigen, 4 Pflaumen und 3 Äpfel.

Die Hähnchen sind recht lecker. Wenn man sie von den Tellern nimmt, so steht auf diesen eingraviert:

Verdorbenes Essen mag Dich vergiften

Da das Essen nicht verdorben ist, besteht keine Gefahr. Wenn man aber das Schränkchen an der Südwand untersucht, so findet man dort ein einzelnes Fläschchen mit undurchsichtiger Flüssigkeit. Auf dem Etikett steht, es sei ein Heiltrank. Trinkt man diesen, weil man befürchtet, vergiftet worden zu sein, so kann man bei leerer Flasche die Rückseite des Etiketts lesen:

Glaub nicht alles was Du liest

In Wirklichkeit ist die Flüssigkeit ein starkes Gift.

Neben der Tür an der Nordwand ist ein Zahlenschloss angebracht. Die Tür lässt sich erst öffnen, wenn man bei den 5 Rollen,

die in der Wand eingelassen sind, die richtigen Nummern eingestellt hat. Die Zahlen ergeben sich aus der jeweiligen Anzahl der verschiedenen Früchte auf dem Tisch.

Ist die Tür geöffnet, kommt man wieder in den ersten Raum. Man sieht, dass sich die Tür hinter einem der Weinregale verborgen hatte.

Wenn die Helden wieder lebendig in der ersten Kammer angekommen sind, hören sie eine leise gedämpfte Stimme von oben:

»Es beginnt mich zu langweilen. Wir gehen. Wartet noch ein paar Stunden, bis sie erschöpft sind, dann sollen die Wachen sie erschießen. Dann bringt ihr das Kabinett wieder auf Vordermann. Und besorgt mir gefährlichere Tiere!«

Danach ist es still, doch einer der Helden sieht plötzlich Bilder in seinem Kopf. Ein scharfes Bild, das den Blick von oben in den Raum zeigt, wo die toten Kampfhunde liegen. Man sieht von oben aus dem darüber liegenden Raum durch die Decke, welche von hier nur ein Eisengitter zu sein scheint. Eine kleine Balustrade führt darum herum.

Dann schwenkt der Blick nach links zur Wand und konzentriert sich auf einen von mehreren Hebeln.

Anschließend wechselt das Bild und wird etwas unscharf. Es zeigt den Blick aus einer Stelle in den Raum, wo die Kampfhunde liegen. An einer Stelle in der Wand ist nun eine Öffnung, und eine Rampe führt nach oben.

Danach sieht man kurz den Burghof mit seiner Mauer, auf die eine Treppe hinauf führt, und zum Schluss den verschwommenen Blick von der Mauer hinab, auf den Fluss.

Die Bilder kommen von Haggert, der in den robusten und gewitzten Helden eine Chance sieht, der Gräfin entkommen zu können. Von nun an wird er versuchen, sie auf das Schicksal seiner Tochter aufmerksam zu machen, in der Hoffnung, sie könnten sie befreien. Er selbst kann nichts gegen die Gräfin unternehmen, denn wenn sie nicht regelmäßig Briefe zu Pauloi schickt, wird dieser die Tochter töten.

Wenn die Helden eine Möglichkeit finden, irgendwie zur Decke zu klettern, können sie durch die Illusion und durch das Gitter in den Beobachtungsraum darüber blicken. Dort sehen sie auch den von Haggert gezeigten Hebel. Sie kommen nicht direkt mit den Händen heran, aber können Möglichkeiten finden, ihn aus der Ferne zu bedienen. Vielleicht beherrschen sie selbst Telekinese, oder aber sie bauen sich aus dem Seil, an welchem Eishard aufgehängt war ein Lasso.

Sollten die Charaktere zum Gitter gelangen, solange noch die Zuschauer anwesend sind, so schrecken diese entsetzt auf, und sogleich kommen Wachen mit Helebarden angelaufen, um die Helden vom Gitter zu vertreiben.

Nachdem die Gäste den Saal verlassen haben, ist für eine kurze Zeit niemand im Raum, auch keine Wachen.

Wenn die Helden in den Kammern der Kampfhunde und des Bären nach Geheimtüren suchen, können sie diese finden. Es gibt jedoch keine Möglichkeit, sie von innen zu öffnen. Kann aber zumindest ein Held durch Mauern gehen, so kann er hindurch schlüpfen und die Geheimtür für die anderen von hinten öffnen.

Fliehen die Helden durch den Lüftungsschacht aus dem Raum mit den Kampfhunden, so sind sie sofort in Freiheit. Fliehen sie durch den anderen, so landen sie im Burghof und bekommen es mit drei Wachen zu tun, welche mit Helm, Helebarde und Gambeson bewaffnet sind. Gleiches gilt für den Weg durch die Geheimtüren.

Nachdem sie die Wachen besiegt haben, können sie über die Burgmauer entkommen. Flüchten sie durch das Haupttor, müssen sie zwei weitere Wachen besiegen. Warten sie zu lange im Burghof, wird die Übermacht immer größer. Schließlich werden sie überwältigt, entwaffnet und in das Verließ gesperrt. Von dort zu entkommen, wenn überhaupt, ist ein anderes Abenteuer.

Schaffen es die Charaktere in die Stadt, so können sie erst einmal untertauchen. Kurz darauf werden sie von einem kleinen,

dreckigen Bettler zur Seite in eine Gasse gewunken. Der stinkende, unrasierte Mann mein:

»Schnell, kommt her. Hört mir gut zu. Geht zur rostigen Schüssel, in der Nähe des Arus-Tempels. Sagt der Wirtin, Däumchen schickt Euch, und Ihr sollt einen Stiefel Bier auf sein Wohl trinken. Habt Ihr das verstanden? Einen Stiefel Bier auf das Wohl von Däumchen. So und jetzt ab mit Euch, dort entlang.«

Als die Helden sich umdrehen, ist der Mann verschwunden.

Däumchen ist einer von Vaslavs Kundschaftern. Der Unterweltboss hat ihn auf die Helden angesetzt, seit sie als Neuankömmlinge Seilenbruck betreten hatten, denn er will über alles Ungewöhnliche in »seiner« Stadt informiert sein. Und aufgrund ihres Auftretens, waren die Charaktere sofort als ungewöhnlich eingestuft worden, wenn nicht sogar als potentielle Problemquelle.

Nun jedoch, da sich herausstellt, dass es sich um offensichtliche Feinde der Gräfin handelt, und um fähige Leute noch dazu, ist es Däumchens Aufgabe, ein Treffen zu arrangieren (siehe Abschnitt *Im Auftrag der Unterwelt* auf Seite 20).

In diesem Fall vertraut man den Helden und verbindet ihnen nicht die Augen, und Vislav erzählt natürlich auch nichts von einem Theaterstück, bzw. von der seilenbrucker Freiheitsfront.

Auf der Suche nach Pauloi

Hat die Gräfin nichts von den Aktionen der Helden mitbekommen, so können sie sich frei bewegen und ungehindert auf die Suche nach Pauloi machen.

Beschworen die Helden jedoch während der vergangenen Tage auf irgendeine Art und Weise den Zorn der Gräfin herauf, so will diese sie tot sehen. In der Stadt hängen die Wachen Steckbriefe mit ihren Namen und Beschreibungen auf. Außerdem halten die Soldaten in der Stadt und vor allem an den Toren nach ihnen Ausschau.

In diesem Fall wird es schwierig unbemerkt aus der Stadt zu gelangen. Finden die Helden alleine keine Möglichkeit, kann Vislav ihnen helfen. Er kann ein Flussschiff organisieren, auf welchem er sie über den Fluss aus der Stadt schmuggelt. Schwimmend oder tauchend auf diesem Weg zu entkommen ist nicht so einfach möglich, da die großen Durchlässe in den Stadtmauern, durch welche das Wasser fließt, von hölzernen Toren versperrt werden. Um den Fluss selbst nicht zu behindern, bestehen sie im unteren Teil aus engen Eisengittern, durch welche kein Mensch schlüpfen kann. Nur wenn ein Flussschiff die Stadt passieren will, werden diese Tore von den Wachen hochgezogen.

Ist die Flucht gelungen, so werden die Charaktere unterwegs von sechs Häschern der Gräfin überfallen, welche die Hauptstraßen bis zur Grenze im Osten überwachen. Aufmerksame Lauscher können vor dem Zugriff bemerken, dass die Reisegruppe von Reitern überholt wird, die außer Sichtweite in den Wäldern an ihr vorbei traben. Erfahrene Abenteurer können dabei einen Hinterhalt vermuten.

Ein Stück des Weges schlagen die schwarz gekleideten und verummten Soldaten dann auch zu. Mit Armbrüsten schießen sie auf die Pferde und bringen diese zu Fall. Sie versuchen zunächst, ihre Opfer lebendig zu fangen. Wenn diese sich aber wehren, gehen sie mit tödlicher Absicht in den Nahkampf über.

Hinzu kommt ein weniger gefährlicher Überfall von Räufern, in der Nähe von Seilenbruck, die von den Steckbriefen Wind bekommen haben und sich die Belohnung verdienen wollen. Sie stellen sich den Helden irgendwo auf der Straße in den Weg. Sie kämpfen in der Regel nicht bis zum Tod, sondern fliehen, wenn sich die Helden zur Wehr setzen.

Sollten es sich die Helden auch mit Vislav verscherzt haben und auf eigene Faust nach Pauloi suchen, so sind es stattdessen die Schergen des Unterweltbosses, von denen sie gejagt werden.

Wenn die Helden in Sereju für die Nacht halt machen, könne sie in Baboschs Taverne übernachten. Der dicke Wirt mit langem,

schwarzen Schnurrbart ist sehr freundlich und betont auch, dass in Nebia Gastfreundschaft sehr gepflegt wird.

Wenn er erfährt, dass die Helden nach Graf Pauloi suchen, wird er plötzlich nervös. Einige Gäste, die das Gespräch mitbekommen, verlassen schnell die Taverne.

Babosch fragt, ob die Charaktere sich das auch wirklich gut überlegt hätten. Er empfiehlt ihnen, auf jeden Fall Knoblauch und geweihtes Wasser mitzunehmen. Der Graf könne recht Launisch sein.

Am Tor der Taverne ist ein Pergament angeschlagen. In diesem Setzt der Graf eine Belohnung für denjenigen aus, der den gefährlichen Mantikor besiegt, welcher seit einiger Zeit die Gegend terrorisiert.

Diese Bestie zu fangen oder gar zu töten, kann eine gute Ausrede für die Helden darstellen, weswegen sie den Grafen sprechen möchten, sofern sie sich nicht bereits einen anderen Plan zurechtgelegt haben (siehe Abschnitt *Der Mantikor* auf Seite 42).

Kommen die Helden bei der Burg des Grafen an, die im Wesentlichen aus einem großen Turm auf einem Hügel besteht, welcher von einer Ringmauer umgeben ist, sowie einigen Bauernhäusern, fragen die Wachen nach ihrem Begehr.

Am Tor ist der gleiche Auftrag angeschlagen wie bei Babosch' Taverne.

Wenn die Charaktere höflich bleiben, werden sie eingelassen und erhalten eine Audienz beim Grafen. Bringen sie den lebenden Mantikor oder dessen Kopf, so zahlt er ihnen mit Freude eine Belohnung von einem Gulden.

Graf Pauloi gewährt den Helden auch Unterkunft, wenn diese danach fragen. Er hat persönlich nichts gegen sie, und Gastfreundschaft wird in Nebia groß geschrieben. Pauloi meint zu den Helden in einem seltsamen Ton:

»Wir haben immer gerne Gäste zum Essen.«

Der Graf wirkt erstaunlich jung und vital. Seine Augen lassen jedoch auf Intelligenz und Erfahrung schließen. Entgegen dem

Volks glauben ist er kein Vampir. Das Essen, das er den Helden serviert, und von dem er selbst mitisst, ist reichlich mit Knoblauch gewürzt, und obwohl er recht bleiche Haut hat, geht er auch gerne mit den Helden hinaus in den Garten.

Seine Gene scheinen ihm ein extrem langes Leben zu bescheren, denn obwohl er so jung aussieht, ist er bereits 45 Jahre alt.

Haggerts Tochter Menele darf am Essen teilnehmen, sagt aber nichts und wirkt eingeschüchtert. Sie ist hübsch angezogen, und auf den ersten Blick scheint ihr nichts zu fehlen.

Graf Paulois Urururgroßvater war der heilige Uschbaroth. Er besitzt deshalb die selben Fähigkeiten wie ein Held, der den »blutigen Finger des heiligen Uschbaroth« umhängt. Deshalb fühlt er sich von den Charakteren auch nicht bedroht. Sämtliche Angriffe gehen einfach durch ihn hindurch, wenn er sich darauf konzentriert.

Allerdings ist der Graf bei weitem nicht so rechtschaffen, wie sein Vorfahr. Er ist dem König von Nebia treu ergeben, und es gibt nur wenige Dinge, die er für diesen nicht tun würde.

Seine Spionagekontakte zu Gräfin Filarett gehören dazu, und auch die Geiselnahme von Haggerts 14jähriger Tochter, die nun bereits seit 5 Jahren bei ihm ist. Noch geht es dieser in der Burg weitestgehend gut. Sie darf sich innerhalb der Mauern frei bewegen, diese aber nicht verlassen. Für den Tag, an dem sie dann aber einmal 16 Jahre alt werden würde, hat der Graf ganz andere, recht persönliche Pläne mit ihr.

Er besitzt leicht magische Fähigkeiten und erkennt, wenn einer der Charaktere Uschbaroths Finger besitzt. Er spricht ihn auch offen darauf an.

Außerdem ist er ein guter Politiker und erkennt, wenn die Charaktere ihn anlügen, sofern sie nicht gut darin sind.

Der Graf will natürlich wissen, weswegen die Charaktere ihn aufsuchen. Kommt das Gespräch auf Haggerts Tochter, so behauptet er, er würde sie hier, im Auftrag seines guten Freundes, vor der schlechten Welt dort draußen beschützen.

»Hier geht es Dir gut, mein Kind, nicht wahr, und Du erhältst eine exzellente, höfische Ausbildung.«

Dabei streicht er ihr über das Haar, und sie nickt nur mit gesenktem Kopf.

Haben die Helden ein wirklich gutes Angebot, welches Pauloi mehr nützt, als die Abmachungen mit Gräfin Filarett, so wäre er tatsächlich bereit, das Mädchen einzutauschen. In der Regel wird aber eher eine gewaltsame oder heimliche Befreiungsaktion nötig sein.

Ein direkter, offener Angriff ist relativ schwierig, da Pauloi so gut wie unverwundbar ist, und auch nach wenigen Sekunden 10 Wachen mit Malchus und Schild in den Saal stürmen.

Nur wenn es gelingt, den Grafen mit einem unerwarteten und erstaunlichen Ereignis abzulenken, verliert er für einen kurzen Augenblick seine Konzentration und sein Körper wird verwundbar.

Leichter ist es vermutlich, des Nachts in Paulois Arbeitszimmer zu schleichen, um dort Beweise für seine und Filarettas Machenschaften zu finden. Für ein oder zwei Tage haben die Helden dazu Gelegenheit, da der Graf sie in seiner Burg übernachten lässt.

Allerdings wird der Trakt der Burg, in welchem Pauloi wohnt auch des Nachts von Soldaten bewacht. An diesen unbemerkt vorbei zu kommen ist nicht ganz einfach.

Menele, deren Zimmer nicht direkt bewacht wird, wirkt nach außen hin zwar recht eingeschüchtert, doch sie ist zu einer selbstbewussten und besonnen Jugendlichen herangewachsen. Sie hat sich bereits selbst Gedanken zur Flucht gemacht, und wenn die Helden ihr Vertrauen gewinnen, kann sie ihnen verraten, dass der Wachposten recht gesellig ist und trinkt, und dass man ihn auf diese Weise vielleicht verleiten könnte, den Posten zu verlassen, bzw. ihn so betrunken zu machen, dass er einschläft.

Das Bücherregal im Arbeitszimmer verbirgt eine Geheimtür zu einer versteckten Kammer. Aufmerksame Helden können auf

dem Fußboden vor dem Regal erkennen, dass das Holz vom häufigen hin- und herdrehen abgewetzt ist. Wenn man die Bücher genauer untersucht, entdeckt man nach einer Weile, dass eines davon wie ein Hebel nach vorne gezogen werden kann. Dies entriegelt die Geheimtür und sie schwingt auf.

Im Raum dahinter ist ein weiteres Regal mit verschiedensten Aufzeichnungen zu politischen Ereignissen, sowie allerlei delicate Informationen über viele Adelige aus Nebia und Adarion, und über diverse Erpressungsaktionen.

Außerdem enthält der Raum einige Schätze, die es lohnt zu Rauben (siehe Kapitel *Schätze* auf Seite 47). Dann besteht jedoch eine Chance, dass es Pauloi auffällt, auch wenn die Helden nicht in flagranti erwischt werden.

Menele weiß von dem geheimen Raum, da sie Pauloi einmal heimlich durch das Schlüsselloch beobachtet hatte.

Egal ob mit oder ohne diese Informationen, wenn die Helden versuchen, Haggerts Tochter aus der Burg zu schleusen, stoßen sie auf das nächste Problem. Die Ausgänge des Turms und das Tor in der Burgmauer werden Tag und Nacht bewacht.

Aber auch hier kann Menele einen Vorschlag machen, wenn den Charakteren kein eigener Plan einfällt. Das Mädchen ließt sehr viel und darf sich frei auf dem Burggelände bewegen. Deshalb sind die Wachen es gewöhnt, sie irgendwo sitzen oder gehen zu sehen, die Nase in ein Buch vertieft. Da sie aber auch viel Zeit in ihrem Zimmer verbringt, interessiert es normalerweise auch niemanden, wenn man sie gerade eine Zeit lang nicht sieht.

Sie plant deshalb, sich mit einem Buch über den Burghof zu bewegen und dann in den Ställen zu verstecken. An bestimmten Tagen kommt ein Händler und bringt Waren in die Burg. Dies ist auch wieder an dem Tag der Fall, an welchem die Helden die Burg verlassen wollen.

Wenn die Charaktere nun auch zum selben Zeitpunkt abreisen, könnte es in all dem Durcheinander der Aufbruchstimmung gelingen, dass Menele sich im Wagen des Händlers ver-

steckt und so gemeinsam mit den Helden die Burg verlässt. Dies gelingt natürlich nur, wenn die Helden in der Burg nicht auffällig geworden sind und Pauloi ihnen noch neutral gegenüber steht.

Alternativ wäre es auch möglich, bei Ankunft des Händlers aus dem Versteck im Stall auf die Pferde zu springen und mit einem Blitzausfall zu versuchen, durch die noch offenen Tore zu gelangen.

Dann werden aber die Soldaten Paulois versuchen, hinter ihnen her zu jagen und sie wieder einzufangen. Es käme dann zu einem Wettrennen, bei welchem die Helden und Menele die Verfolger abschütteln müssen.

Der Mantikor

Fragen die Helden in Sereju oder Seviu nach, wo die letzten Opfer des Monstrums gefunden wurden, so verweist man sie auf den Weiher im Osten von Sereju. Dort soll vor 10 Tagen ein Holzfäller gefressen worden sein, der sich zur Mittagszeit am Wasser abkühlen wollte.

Dort angekommen, können Helden, die etwas von der Jagd verstehen, Blut-, Schleif- und Tatzenspuren entdecken. Wenn es gelingt, diesen zu folgen, führt der Weg zu einer Höhle, nicht allzu weit weg vom Weiher.

Im Inneren ist in der Tat der Lagerplatz des Mantikor. Vor dem Eingang liegen massenhaft Tierknochen und zum größten Teil gefressene Tierkadaver, aber auch einige menschliche Schädel und Kleiderfetzen sind zu entdecken.

Der Mantikor ist eine gefährliche, Menschen fressende Bestie. Er ist so groß wie ein Pferd, hat den Körper eines Löwen, den Schwanz eines Skorpions, mit einem gefährlichen Giftstachel, und den zotteligen Kopf eines verwahrlosten, bärtigen Mannes. Allerdings ist er auch genauso intelligent wie ein Mensch, weswegen er sich nicht so leicht überrumpeln lässt.

Zwischen den Bäumen am Hang über der Höhle, beobachtet die Bestie die Helden, wie sie nach ihr suchen.

Wenn diese den Mantikor nicht zuerst entdecken, hören sie plötzlich eine eindringliche, brummende Stimme die ihnen folgendes Rätsel aufgibt:

»Wer bin ich?

*Ich wohn' in einem reichen Haus,
und komm' von dort niemals heraus.*

*Ich trag' ein sündhaft teures Kleid,
manch Arme ich indes beneid'.*

*Denn Freiheit wird mir selbst verwehrt,
damit der Sklav' nicht aufbegehrt.*

Wer bin ich?«

Wer sich gegen den Einfluss dieser Wortmagie nicht widersetzen kann, ist so gebannt und fasziniert, dass er seine eigentlichen Absichten vergisst und nur noch das Lösen des Rätsels im Kopf hat.

Dann steigt der Mantikor genüsslich vom Hang herab und kommt langsam auf seine Opfer zu, und ehe diese begreifen, was geschieht, ist es auch schon zu spät.

Das Rätsel bezieht sich natürlich auf Menele, Haggerts Tochter, die von Graf Pauloi als Geisel gehalten wird. Nennen die Helden dies rechtzeitig als Lösung, auch wenn sie vielleicht den Namen des Mädchens nicht wissen, so ist es nun die Bestie selbst, die etwas verwirrt und unschlüssig dasteht. Dass jemand ihre Rätsel löst, ist sie nicht gewohnt.

In diesem Fall ist es aber gar nicht so unwahrscheinlich, die richtige Lösung zu kennen, da die Angreifer ja genau wegen dieser Begebenheit nach Nebia kamen.

Die Charaktere haben nun die Möglichkeit, sich auf einen Kampf mit dem Mantikor einzulassen und Pauloi den Kopf als Trophäe zu bringen. Aber es sollte auch nicht von vornherein ausgeschlossen werden, dass sie mit dem intelligenten Monster verhandeln und zu einer Einigung kommen. Am leichtesten wird die Bestie vermutlich mit genügend Frischfleisch zu ködern sein, an welches sie ohne größere Anstrengungen gelangen kann. Z. B. wenn die Helden den Mantikor als vermeintlichen Gefangenen in die Burg führen. Dann unterstützt er die Helden im Kampf gegen Paulois Mannen.

Das Ende

Mit Menele im Schlepptau, mit den gefundenen Beweisen, bezüglich Filarettts Verrat am Königreich, und mit den Informationen über Graf Pauloi, können die Helden zurück nach Seilenbruck reisen.

Haben sie sich mit Vislav verbündet, so nimmt dieser alles an sich und gibt den Helden eine Belohnung von jeweils 2 Gulden. Danach setzt er sich sofort mit der Gräfin in Verbindung und »klärt« mit ihr die Angelegenheit. Beide einigen sich, Vislav mehr Macht in der Stadt zu erteilen, sowie Haggert und seine Tochter freizugeben. Im Gegenzug schwärzt der Unterweltboss Filarett nicht beim König an.

Wenn die Helden stattdessen auf eigene Faust los gezogen waren und nun die Gräfin zur Rede stellen, versuchen die Palastwachen die Helden zu überwältigen und mundtot zu machen.

In diesem Moment greift Haggert ein. Er steht hinter Filarett, reißt ihr mit einer unerwarteten Bewegung die Kette vom Hals und dringt dann in ihren Geist ein. Die Gräfin erstarrt kurzzeitig, und in ihren Augen sieht man, dass etwas schreckliches in ihrem Kopf vorgeht. Dann erklärt sie mit bitterer Mine:

»Haltet ein! Nun gut, gebt mir die Unterlagen, und ich versichere Euch, Ihr seid alle frei und könnt gehen, wohin Ihr wollt. Und nehmt diesen Kerl und sein Kind mit.«

Dabei zeigt sie auf Haggert. Dieser nickt den Helden zu, und alle verlassen unbehelligt den Saal.

Nachdem er seine Tochter umarmt hat, erklärt Haggert, die Helden sollen im Hof warten. Er würde nur noch schnell seine

Sachen packen, dann käme er gleich mit. Die Gräfin sei keine Gefahr mehr und würde nun ihre Aktivitäten einstellen. Was er sie aber hat sehen lassen, bleibt sein Geheimnis.

Niemand kümmert sich weiter um die Helden oder Haggert und seine Tochter, solange sie sich noch im Schloss aufhalten. Wenn sie Wachen begegnen, so blicken diese nur verängstigt zu Boden, sagen aber kein Wort.

Sobald alle zusammen das Schloss verlassen, hört man aus dem Thronsaal Filarett verzweifelt und wütend aufschreien.

Haggert und Menele bedanken sich noch einmal bei den Helden, und der Magier überreicht ihnen zum Dank ein anderes Amulett. Bei demjenigen, der das Artefakt umhängt, sei es unmöglich, die Gedanken zu lesen, erklärt er.

Dann verabschiedet er sich von den Helden, und alle ziehen ihrer Wege, in ein neues Abenteuer.

Schätze

Im Laufe des Abenteuers lassen sich einige Schätze und wertvolle Artefakte finden, die hier zusammengefasst werden:

Name:	Sir Berthelms Siegelring
Beschreibung:	Sir Berthelm von Krähenfels' Familienwappen, kombiniert mit den Insignien eines königlichen Inspektors
Wirkung:	Autorität beim Unterzeichnen von Dokumenten
Name:	Filaretts Geheimtinte
Beschreibung:	Gelbe Tinte
Wirkung:	Geschriebene Texte verschwinden nach einigen Sekunden und werden durch Hitze wieder sichtbar
Name:	Filaretts Garderobe, Schmuck und Geld
Beschreibung:	Goldene Brokatkleider, goldene Haarreife und Haarnadeln, Perlenketten, Smaragdketten, goldene Perlenringe, goldene Smaragdringe
Wirkung:	5W100 Guden wert, schwierig zu transportieren und zu verkaufen
Name:	Gräfin Filaretts Siegelring
Beschreibung:	Gräfin Filaratt von Seilenbrucks Familienwappen
Wirkung:	Keine
Name:	Filaretts exzellenter Dolch
Beschreibung:	Stahldolch, eine Elle lang, mit goldenen Einlegearbeiten und zwei Smaragden im Knauf
Wirkung:	+10 Bonus im Kampf, 4 Gulden wert
Name:	Filaretts exzellenter Rapier
Beschreibung:	Stahlrapier mit goldenen Einlegearbeiten
Wirkung:	+10 Bonus im Kampf, 4 Gulden wert

Name:	Filarets exzellenter Linkshanddolch
Beschreibung:	Stahldolch, eine Elle lang, mit Handschutz und goldenen Einlegearbeiten
Wirkung:	zusätzlicher +5 Schildbonus im Kampf, 2 Gulden wert
Name:	Haggerts »Leuchtfeuer des Mentalisten«
Beschreibung:	Silbernes, handflächengroßes Amulett mit einem leuchtenden Smaragd in der Mitte, an einer silbernen Halskette
Wirkung:	Die Geisteszauber eines Mentalisten wirken von der Reichweite so, als befände sich der Zaubernde an dem Ort, an welche der Träger des Amuletts steht
Name:	Haggerts »Schutzwall des Mentalisten«
Beschreibung:	Silbernes, ringförmiges Amulett mit vier Smaragdsplintern (einen oben, einen unten, einen links und einen rechts) im Ring, an einer silbernen Halskette
Wirkung:	Der Träger des Amuletts ist immun gegen Gedankenlesen
Name:	Vislavs Schatz
Beschreibung:	Teppiche, Gemälde, Edelsteine und Geld
Wirkung:	5W100 Gulden wert, schwierig zu transportieren
Name:	Vislavs exzellentes langes Messer
Beschreibung:	Stahlmesser, zwei Ellen lang, mit Gravierungen einer nackten Frau
Wirkung:	+10 Bonus im Kampf, 3 Gulden wert
Name:	Vislavs exzellenter Buckler
Beschreibung:	Stahlbuckler, stabil und leicht
Wirkung:	zusätzlicher +5 Schildbonus im Kampf, 1 Gulden wert
Name:	Paulois Siegelring
Beschreibung:	Graf Pauloi zu Sevius Familienwappen
Wirkung:	keine

Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

Name/Rolle:	Babosch, der freundliche Wirt von »Babosch' Taverne« (100%), abergläubischer Mystiker (75%) und Klatschbase (50%) mittleren Alters aus dem nebischen Volk (100%)
Ziele:	Geld verdienen, die Gastfreundschaft hoch halten
Erscheinung:	Groß, dick, schwarzes, kurz geschorenes Haar, langer Schnurrbart, sonnengebräunt, grüne Augen
Persönlichkeit:	Freundlich, ehrlich, abergläubisch, furchtsam vor Pauloi
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Hose, Lederschürze, Holzschuhe, Wischlappen, Geldbeutel

Name/Rolle:	Däumchen, ein unauffälliger Spion (100%), schmutziger Bettler (75%) und Taschendieb (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, ein gutes Einkommen ohne harte Arbeit haben
Erscheinung:	Schmächtig, braunes, fettiges Haar, unrasiert, blaugrüne Augen
Persönlichkeit:	Eigenes Leben ist ihm mehr wert, als Befehle, ansonsten loyal
Erscheinung:	Stinkende, alte, zerrissene, beige Kleidung, Dolch, Dietriche
<hr/>	
Name/Rolle:	Dolana, die skeptische Wirtin des Gasthauses »Zur rostigen Schüssel« (100%), Teilzeithalerin (75%) und Katzenliebhaberin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Geld verdienen, ihre Katzen verwöhnen
Erscheinung:	Drahtiger Körper, helle Haut, braune, lange Haare, zum Dutt gebunden, braune Augen, schnurrige Stimme
Persönlichkeit:	Skeptisch, verschwiegen, loyal gegenüber Vislav, fürsorglich gegenüber ihren Katzen
Ausrüstung:	Einfaches Kleid mit Schürze, etwas verdreckt, Holzschuhe, Geldbeutel, Putzlappen, Katzenleckerli
<hr/>	
Name/Rolle:	Eishard (noch unter dem Bann), der Sohn des Apothekers (75%), heimlicher Drogenkoch (50%) und leidenschaftlicher Angler (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Seine jeweilige Verlobte heiraten, Vislav zufrieden stellen
Erscheinung:	Stattlicher Körper, blonder Pferdeschwanz, strahlende, blaue Augen, etwas verwirrter Blick
Persönlichkeit:	Freundlich, leicht verwirrt, etwas besorgt
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, schwarzer Mantel, schwarze Schnallenschuhe
<hr/>	
Name/Rolle:	Eishard (nach aufheben des Banns), der Sohn des Apothekers (75%), heimlicher Drogenkoch (50%) und leidenschaftlicher Angler (50%) aus dem adarischen Seilenbruck (100%)
Ziele:	Eine Frau von Adel, am besten die Gräfin selbst um den Finger wickeln, ein gutes adeliges Leben führen
Erscheinung:	Stattlicher Körper, blonder Pferdeschwanz, strahlende, blaue Augen, etwas zorniger Blick
Persönlichkeit:	Höflich, selbstverliebt, auf die Helden und seine ehemaligen Verlobten nicht gut zu sprechen
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, schwarzer Mantel, schwarze Schnallenschuhe

Name/Rolle:	Gräfin Filarett von Seilenbruck, die arrogante Stadthalterin von Seilenbruck (125%), skrupellose Aristokratin (75%) und glamouröse Lebefrau (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Auch weiterhin ein Leben in Luxus führen, möglichst nichts mit dem Pöbel zu tun haben, Spionage für Nebia geheim halten
Erscheinung:	Blondgelocktes Haar unter Perlennetz auftoupiert, vornehme Blässe, hochnäsiges Lächeln
Persönlichkeit:	Arrogant, hochnäsiger, schlechte Verliererin
Ausrüstung:	Golddurchwirktes Brokatkleid, goldene Schuhe, Perlenkette, Perlenringe, wertvoller Dolch im Strumpfbund, Amulett gegen magische Kontrolle
Name/Rolle:	Haggert, ein stiller Mentalist (125%), Berater Gräfin Filarett (75%) und besorgter Vater (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Filarett gehorchen, um seine Tochter vor Schaden zu bewahren (Geisel in Nebia)
Erscheinung:	Normale Figur, glatte, helle Haut, jade grüne Augen
Persönlichkeit:	Apathisch, ernst, schweigsam, hasst Filarett, kann Magie erkennen, Gedanken lesen und kontrollieren, Gefühle und Sinne manipulieren, Dinge mit Gedanken bewegen, mit Gedankenkraft schweben
Ausrüstung:	Schlichte, elegante, grüne Samtrobe, braune Lederschuhe, lederne Gürteltasche
Name/Rolle:	Ein loyaler Leibwächter Vislavs (100%), gewissenloser Gauner (75%) und leidenschaftlicher Glücksspieler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, ein Spielchen wagen
Erscheinung:	Bulliger Körper, helle Haut, gewaschen und rasiert, braune kurz geschorene Haare
Persönlichkeit:	Gewissenlos, stellt keine Fragen
Ausrüstung:	Braune Lederkleidung, breitkrempiger Hut, langes Messer, Buckler (-25%), Armbrust
Name/Rolle:	Mader, der humorlose Wirt des »Gasthauses zum goldenen Kelch« (100%), knallharter Geschäftsmann (75%) und Regierungskritiker (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Geld verdienen, den Ruf des Hauses aufrecht halten
Erscheinung:	Aufrechter Gang, braunes, kurzes Haar, braune Augen, gerümpfte Nase, kritisierender Blick
Persönlichkeit:	Kritisch, dennoch gläubig, humorlos, klug, wirtschaftlich, ehrlich
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, schwarze Weste, schwarze Schnallenschuhe, Wischlappen, Geldbeutel

Personen

Name/Rolle:	Der Mantikor, ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger (100%) und Rätselliebhaber (75%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Jagen, fressen, mit Beute spielen
Erscheinung:	Goldbraunes Fell am Körper, rotbrauner, giftiger Skorpionschwanz, wettergegerbte Gesichtshaut, dunkelbraune Haare und Bart, scharfe Krallen
Persönlichkeit:	Aggressiv wenn hungrig, desinteressiert wenn satt, greift aus Deckung an, kann mit hypnotischer Stimme Rätsel aufgeben, um zu verwirren
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 70% der Angriffe) und giftiger Skorpionschwanz (bei 30% der Angriffe) als Waffen
Name/Rolle:	Menele, Haggerts Tochter, eine jugendliche Aristokratin (50%), Leseratte (50%) und frühreife Strategin (50%) aus halb adarischer, halb nebischer Kultur (75%)
Ziele:	Aus Paulois Fängen entkommen, den Vater finden
Erscheinung:	Zierlich, braune, lange, lockige Haare, helle Haut, jadegrüne Augen
Persönlichkeit:	Entschlossen, selbstbewusst, klug, gibt sich eingeschüchtert
Ausrüstung:	Schwarze, edle Kleider und Schuhe mit Goldstickereien
Name/Rolle:	Graf Pauloi zu Seviu, der besonnene Herrscher der Provinz Sereju (100%), Spion im Dienste Nebias (100%) und belesener Historiker (75%) mittleren Alters aus dem nebischen Adel (100%)
Ziele:	Dem König von Nebia dienen, Adarion schwächen, Menele zur Frau nehmen
Erscheinung:	Jung und stattlich, schwarze, schulterlange Haare, Spitzbart, helle Haut, schwarze Augen
Persönlichkeit:	Ruhig, besonnen, guter Diplomat, loyal, lüstern, kann durch Konzentration Materie durch seinen Körper gleiten lassen, kann Magie entdecken
Ausrüstung:	Edle, schwarze Samtkleidung, Schnallenschuhe, mehrere Fingerringe, silberner Stirnreif
Name/Rolle:	Ein armer Räuber (75%), ehemaliger Bauer (50%) und Wilderer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Im Wald überleben
Erscheinung:	Drahtige Figur, schulterlange, braune Haare, sonnengegerbte Haut, braune Augen
Persönlichkeit:	Verzweifelt aber nicht lebensmüde
Ausrüstung:	Einfache, dreckige, beige Kleidung, braunes Mundtuch, langes Messer

Name/Rolle:	Rodwig, der grimmige Hauptmann der Stadtwache (100%), trunksüchtiger Spieler (75%) und erfolgloser Schürzenjäger (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Die nächsten Karten dreschen, bei einem guten Schluck, das Gesetz nach dem Willen der Gräfin auslegen, um im Amt zu bleiben
Erscheinung:	Etwas dicklich, schwarzes, fettiges Haar, graue Augen, unrasiert, Alkoholfahne
Persönlichkeit:	Grimmig, trunksüchtig, spielsüchtig, skrupellos, erpressbar (durch die Gräfin, die seine Laster kennt)
Ausrüstung:	Gelbes Hemd, Hose mit einem schwarzen und einem gelben Bein, Schärpe mit dem Stadtwappen, schwarz-gelbe Brigantine (-50%/-25%), schwarze Stiefel, schwarzes Barett, Schwert und Buckler (-25%)
Name/Rolle:	Ein brutaler Schläger Vislavs (75%), genussüchtiger Gauner (50%) und passabler Holzschnitzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, seinen Spaß haben
Erscheinung:	Bulliger Körper, sonnengebräunte Haut, fettige schwarze Haare, Stoppelbart, Narbe im Gesicht
Persönlichkeit:	Eigenes Leben ist ihm mehr wert, als Befehle, ansonsten loyal
Ausrüstung:	Einfache, beige Kleidung, braunes Mundtuch und Kapuze, langes Messer, Buckler (-25%), Messer
Name/Rolle:	Meister Seebold, ein vornehmer Apotheker (100%), alleinerziehender Vater (75%) und Kunstliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Seinen Sohn gut ausbilden und eines Tages das Geschäft übergeben
Erscheinung:	Kleinere Statur, blondes kurz geschorenes Haar, Schnurrbart, strahlende, blaue Augen
Persönlichkeit:	Freundlich, höflich, ehrlich
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Hose, schwarzer Mantel, schwarzes Barett, schwarze Schnallenschuhe
Name/Rolle:	Ein treuer Soldat Filarets (100%), verdeckter Häscher (75%) und Möchte-Gern-Poet (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Gehorsam Filaratts Befehle ausführen
Erscheinung:	Durchtrainiert, braune, kurz geschorene Haare, braune Augen, vernarbte Haut
Persönlichkeit:	Gewissenlos, stellt keine Fragen
Ausrüstung:	Schwarze Kleidung, schwarzer Gambeson (-25%/-0%), Kapuze und verummtes Gesicht, Dolch, Schwert

Name/Rolle:	Ein loyaler Soldat Paulois (75%), Wirtshausgänger einfachen Gemüts (50%) und Flötenspieler (50%) aus dem nebischen Volk (100%)
Ziele:	Dem Grafen keine Schande machen und nach dem Dienst einen guten Schluck trinken
Erscheinung:	Durchtrainiert, schwarzes, schulterlanges Haar, braune Augen
Persönlichkeit:	Loyal, einfaches Gemüt
Ausrüstung:	Schwarzes Hemd, rote Hose, schwarz-roter Gambeson (-25%/-0%) mit Paulois Wappen, Helm, Malchus, Schild (-50%), Bogen, Flöte

Name/Rolle:	Ein loyaler Soldat der Stadtwache (75%), Wirtshausgänger einfachen Gemüts (50%) und Tänzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Dem Hauptmann keine Schande machen und nach dem Dienst einen guten Schluck trinken
Erscheinung:	Durchtrainiert, braunes, kurz geschorenes Haar, grüne Augen
Persönlichkeit:	Loyal, einfaches Gemüt
Ausrüstung:	Gelbes Hemd, Hose mit einem schwarzen und einem gelben Bein, schwarz-gelber Gambeson (-25%/-0%) mit dem Wappen der Stadt, schwarze Stiefel, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

Name/Rolle:	Vislav, der fette Boss der seilenbrucker Unterwelt (125%), leidenschaftlicher Lebemann (75%) und gerissener Schachspieler (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Filarett ausbooten, illegale Geschäfte vor dem Gesetz geheim halten, gutes Leben führen
Erscheinung:	Kurze schwarze Haare, schwarzer Kinnbart mit Zöpfen, fatter Körper
Persönlichkeit:	Gewitzt, vorsichtig, auf eigenen Vorteil bedacht, verlässlich
Ausrüstung:	Violetter, breitkrempiger Hut und Wams, weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, Schnallenschuhe, verzierter Dolch, dicker, lederner Geldbeutel

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nichtspielercharakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

Sonstige Personen, männlich	
Name/Rolle:	Basedur,
Name/Rolle:	Rugart,
Name/Rolle:	Assbart,
Name/Rolle:	Tolius,

Sonstige Personen, weiblich

Name/Rolle: Alba,

Name/Rolle: Brina,

Name/Rolle: Seride,

Name/Rolle: Melli,
