

Eine Studie in Politik

Ein Abenteuer für einen Meister und drei bis fünf Spieler der Stufen 1-3

von Jay Hagenhoff

mit Dank an Marc Motsch, Christian Stern und Michelle Schwefel

„Alrik, bezahl du doch mal das Bier!“

„Ich? Wieso ich? Du bist dran! Ich habe vorhin schon das Schleifen der ollen Schwerter bezahlt! Und außerdem wird meine Barschaft immer weniger. Und schuld bist du, jawohl! Ich höre dich noch prahlen: 'Ha, solche gestandenen Mädels und Jungs wie wir, die werden schnell berühmt! Ha, wäre doch gelacht, wenn wir nicht sofort von jemandem angesprochen werden, wenn wir uns in den 'Bären' setzen, ein Bier bestellen und eine finstere Miene machen!' Ja, so hast du gesprochen. Und was ist passiert? Warum sind wir überhaupt aus dem Dorf abgehauen? Soll das vielleicht die weite Welt sein, von der du immer gefaselt hast?“ Alrik hämmerte wütend seinen Krug auf den Tisch, als eine Frau, deren Gesicht unter der Kapuze des Mantels kaum zu sehen war, an den Tisch trat: „Entschuldigt, ich habe unbeabsichtigt einen Teil Eures Gespräches mitangehört. Vielleicht kann ich Euch aus der Misere helfen. Ich hätte da nämlich ein kleines Anliegen, kaum der Rede wert für weitgereiste Helden wie Euch...“

Zur Vorgeschichte und Handlung des Abenteuers

Die Bregelsaums und Rabenmunds liegen seit hunderten von Jahren in Fehde. Viel Blut ist geflossen, doch in den letzten Jahren sind es meist List und Tücke, mit denen der Zwist ausgetragen wird. So auch jetzt.

Der darpatische Truchseß Ludeger von Rabenmund ist zugleich Baron zu Dergelsmund (s. Baroniebeschreibung auf S. 27). Er läßt eine unerfahrene Heldengruppe suchen, die ihm einen Dienst erweisen soll. Durch einen Zufall wurde eine Verräterin unter den Parteigängern der Rabenmunds gefunden, die Ritterin Malvidia von Hohensteigen, die für die Bregelsaums arbeitet. Diese gilt es stilvoll auszuschalten, aber am besten so, daß man dies auch noch gegen den alten Erbfeind ausnutzen kann. Ludeger läßt ein Pergament fälschen, das die Helden ins Archiv des Traviaklosters Rabenhorst in Dergelsmund schmuggeln sollen. Die Helden werden durch eine der Ritterin zum Verwechseln ähnliche Frau angeheuert. Gleichzeitig läßt Ludeger einige Söldner anwerben, die die Helden im Kloster angreifen sollen. Die Söldner können entkommen, die Helden werden gefangengenommen und verhört. Das Papier der Helden weist auf eine Intrige der Rabenmunds hin, den Bregelsaums zu schaden, doch die Äbtissin zweifelt daran, zumal sich anderweitige Hinweise ergeben. Die Helden werden freigelassen, damit sie als „Wiedergutmachung“ ihre Auftraggeberin finden und zur Äbtissin bringen. Es beginnt eine Verfolgungsjagd, an deren Ende die Ritterin gestellt werden kann. Bei ihr findet man Hinweise auf ihren Verrat, die Helden werden belohnt ... Und erleben eine Überraschung, als sie denken, alles wäre vorbei.

Die Helden sollten keine Darpatier sein, damit sie wenig Hintergrundwissen über Darpatien und die politischen Feinheiten besitzen. Die Anwerbung erfolgt irgendwo im Reich, ganz nach Belieben des Meisters. Ungeeignet sind Praiosgeweihte und andere „aufrechte“ Helden, das Abenteuer

ist eher für Streuner, Phexgeweihte und andere Freunde der geheimen, stillen Aktivitäten geeignet.

„Eine Studie in Politik“ ist gut als Einstiegsabenteuer geeignet, verläuft es doch recht stringent, auch wenn es komplexe Hintergründe hat. Und je weniger die Helden merken, daß sie nur Steine auf dem Garadan-Brett der Mächtigen sind, desto besser ...

Die Anwerbung

Die Kaschemme heißt „Zum Bierfaß“, und genauso sieht es dort auch aus. Bierlachen auf dem Boden, die Theke besteht aus drei Bierfässern, auf deren Oberseite grobe Bretter genagelt wurden. Das Publikum ist ähnlich wie die Taverne: dreckig und stinkend.

Mißmutig beratschlagt ihr, ob es nicht besser sei, ein anderes Etablissement aufzusuchen, als eine Frau auf euch zutritt.

Die Fremde stellt sich als Malvidia vor. Sie ist 1, 78 Schritt groß, hat nußbraune Haare und Augen. Eine schlecht verheilte Wunde von der Nase bis zur Wange entstellt das ansonsten recht hübsche Gesicht (was sie erfolglos durch viel Schminke zu überdecken versucht). Ihr Gewand ist recht teuer, was man allerdings nur erkennt, wenn sie ihren einfachen, mit Schmutzflecken übersäten Kapuzenmantel zurückschlägt. Sie trägt schwarze Lederhandschuhe. Ein kleines Amulett baumelt an einer Silberkette um ihren Hals.

Meisterinformationen

Malvidia ist natürlich nicht die Ritterin von Hohenstein, sondern eine durch Schminke hergerichtete Agentin der Fürstlich-Darpatischen Erkundungs-Abteilung (FDEA), des darpatischen Geheimdienstes (s. auch „Land der stolzen Schlösser“, TS-Sonderband „Fürstlich Rommilys“ oder <http://www.rommilys.de>). Sie bittet die Helden, einen kleinen Auftrag für sie zu erledigen. Nichts sonderlich „heldenhaftes“, aber lukrativ. Es geht um ein Lederbehältnis, das sie in das Archiv eines Traviaklosters schmuggeln sollen. Dafür bietet Malvidia jedem Helden 3 Dukaten sofort und 7 weitere, wenn der Auftrag erledigt ist (durch Feilschen mag man das Ergebnis um bis zu 20% heben). Der Auftrag dürfte nicht allzu schwierig werden, es gab vor einigen Wochen einen Brand im Kloster, so daß neben den üblichen Pilgern auch viele Handwerker das Areal bevölkern und fremde Gesichter nicht weiter auffallen.

Sollten die Helden mit dem Argument „Frevel an Travia“ kommen, erklärt Malvidia, daß es sich um keinen „Einbruch“ im eigentlichen Sinne handele. Vielmehr gehe es um eine Wette um einen sehr hohen Betrag zwischen dem Herrn Baron und der Äbtissin. Deshalb würde sie auch keine Darpatier für diesen Auftrag anwerben, um auszuschließen, daß durch einen dummen Zufall die „Überbringer“ erkannt würden.

Erklären sich die Helden dazu bereit, gibt ihnen Malvidia das Geld, und ein etwa 30 cm langes, Lederbehältnis von ca. 3 Finger Durchmesser. Es ist durch eine Lederkappe, die von

zwei Siegeln gesichert ist, verschlossen. Ein Versuch, die Kappe zu öffnen, hat in jedem Fall zur Folge, daß die Siegel beschädigt würden. Eine spätere, nähere Untersuchung der Siegel ergibt bei einer gelungenen Etikette-Probe +30 und einer Geschichtswissen-Probe +40 (für gelernte Heraldiker, Sphragisten, Schreiber etc. +15 bzw. +25), daß es sich um garethische oder darpatische Adelsiegel handelt, die gut eine 150 Jahre alt. Mehr ist aufgrund des Zustandes der Siegel (die zwar intakt, aber verwitert sind) nicht zu erkennen. Das Behältnis (für Informationen eine Lederbearbeitungs-Probe + 15) ist über 100 Jahre alt, aber in gutem Zustand. Das Lederfutteral und sein unbekannter Inhalt sind nicht magisch (aber würfeln getrost verdeckte Proben, das hebt ungemünzt die Spannung...). Der Behälter soll von den Helden nicht geöffnet werden!

Sollte ein Magier versuchen, z.B. einen ANALÜS oder einen ODEM auf Malvidia zu wirken, wird er nichts finden können (gegen ein IN DEIN TRACHTEN trägt sie ein Amulett).

Desweiteren gibt Malvidia den Helden eine handschriftliche Beschreibung des Weges, der zum Kloster führt. Nach Erledigung des Auftrages sollen die Helden sie in der Schenke „Zum durstigen Einhorn“ in Kaiserhain treffen, einem Dorf in Dergelsmund, um das restliche Geld zu erhalten. Zum Beweis, daß die Helden auch wirklich im Kloster waren, sollen sie irgendein Buch aus dem Archiv mitbringen (dieses soll natürlich später dem Kloster zurückgegeben werden). Es bleibt ihnen Anmarschzeit + 3 Tage Zeit, den Auftrag auszuführen und in Kaiserhain zu erscheinen.

Der Weg

Meisterinformationen:

Dieses Kapitel bleibt ganz dem Meister vorbehalten. Gestalte die Anreise ganz nach den Gegebenheiten und deinem Geschmack. Für die letzte Etappe kannst du auf die Baroniebeschreibung (S. 27) zurückgreifen. Weitere Anregungen findest du in „Reisen in Darpatien“ aus dem TS-Sonderband „Das Fürstentum Darpatien“ (<http://www.darpatien.de>).

Das Kloster

Es geht schon auf den Abend zu, die Sonnenscheibe hat den ganzen Tag heruntergebrannt als ginge es darum, Darpatien zur Wüste zu machen. Endlich habt ihr euer Ziel erreicht.

Inmitten wogender Getreidefelder erhebt sich ein Turm. Als ihr näher kommt, erkennt ihr weitere Gebäude, die von einer weißgetünchten Mauer umfriedet werden.

Vor dem einzigen Tor des Klosters drängt sich viel Volk. Kranke, z.T. auf Tragen oder von einem Freund auf dem Rücken getragen, begehren Hilfe. Pilger (zu erkennen an ihrer orangenen Tracht und den Wanderstöcken, an denen kleine Holzgänse befestigt sind), Bauern, die Nahrung herbeischaffen, Bettler und Kriegsflüchtlinge, die vor den Klostermauern kampieren ...

Auch innerhalb der Mauern herrscht munteres Treiben: 25 Bauarbeiter und Konversen sind damit beschäftigt, auf den Grundmauern eines offensichtlich abgebrannten Gebäudes einen neuen Trakt zu errichten. Vor dem Tor stehen Wachen des Ordens, die Flut der Menschen zu dirigieren versuchen. An einem Tisch links im Torbogen sitzt ein Mitglied des Ordens, der Neuankömmlinge in ein großes Buch einträgt, so sie um Hilfe ersuchen. An einem zweiten Tisch rechts sitzt

ein Geweihter, der die Pilger empfängt, die an einem Götterdienst teilnehmen wollen, und ihre Namen ebenfalls in ein großes Buch einträgt. Erst wenn man einen dieser Tische passiert hat, wird man in das Kloster eingelassen. Pilger werden in Gruppen zusammengefaßt, die die Kapelle besuchen und kurze Gebete sprechen können (wobei Spenden gerne gesehen sind). Kranke werden von Ordensleuten ins Hospital gebracht, wo sie von den Leuten des *Pater Valetudinarii* (s.u.) in Empfang genommen werden.

Meisterinformationen:

Weitere Informationen über das Kloster finden sich in der Baroniebeschreibung auf S. 27.

Von gewaltigen Ausmaßen ist das Monasterium (der Tempelbereich), das Herzstück des Klosters. Zwei große Portale aus schwerem Eichenholz, verziert mit Schnitzereien bieten Einlaß in das prächtige Gebäude. Oberhalb der Portale sind vier große Tempelrosen angebracht worden, flankiert von je vier kleineren Dreischneuzfenster. Die Tempelrosen bilden zueinander eine aufrechte Raute, die die Zentralfront des Monasteriums gesamt einnimmt. Die Fronten der Seitenwände sind mit Darstellungen der heiligen unteilbaren Zwölfen versehen. Wasserspeier und Statuen von Heiligen, Äbten und anderen bedeutenden Personen des Traviaglaubens runden die Gesamtansicht ab. Die freitragende Kuppel wölbt sich kühn in den Himmel, Dachreiter tragen je eine Statue (Hildegunde, Badilak, den Stifter Fürst Randolph und Travia). Das Monasterium steht nur einmal am Tag für die Gläubigen offen (mit Ausnahme von hohen Feiertagen), ansonsten ist es den Schwestern und Brüdern vorbehalten.

Das Monasterium wird flankiert von der alten Klausur (die den Chorgeschwistern als Heimstatt dient) und dem Hospital. Diese begrenzen den Zwölfgöttergang, in dessen Mitte sich ein wohlgepflegter Garten befindet.

Außerdem gehören noch der Konversentrakt (die Wohnstatt der Laienbrüder und -schwestern), der erst vor 20 Jahren fertiggestellt wurde, die Pilgerkapelle und ein Turm zu den Gebäuden im Zentrum des Klosters. Der Gästetrakt ist bei einem Überfall von Borbaradianern jüngst völlig niedergebrannt, weshalb die Pilger derzeit vor den Toren lagern müssen. Trivialob konnte man es weiland verhindern, daß das Feuer auch auf das Monasterium übergreifen konnte, doch das Spital und der Konversentrakt wurden ebenfalls schwer in Mitleidenschaft gezogen.

Außerdem befinden sich noch Wirtschaftgebäude und Ställe auf dem Areal des Klosters.

Seit dem Überfall wird das Kloster (für ein Traviakloster) streng bewacht: Am Tage stehen vier Konversen und ein Geweihter (als „Hauptmann“) am Tor Wache, hat ein Überfall durch Borbaradianer doch Vorsicht gelehrt. In der Nacht (d.h. von Sonnenunter- bis Sonnenaufgang, so lange wird das Tor geschlossen) stehen zwei Konversen am Tor Wache, sechs weitere patrouillieren in Zweiergruppen über das Klostergelände.

Der **Orden** ist in beiden Häuser (Laien, wie bei den in Klausur lebenden Mönchen und Nonnen) gemischt, d.h. sowohl bei den Chorgeschwistern wie auch bei den Konversen sind Männer und Frauen zugelassen. Insgesamt leben 34 Chor-



geschwister (5 Geweihte), und 64 Konversen im Kloster, davon 20 Nonnen (3 Geweihte), 14 Mönche (3 Geweihte), 28 männliche und 36 weibliche Konversen. Unter den Chorgeschwistern gibt es 9 Ehen, unter den Konversen 18 Ehen. Im Kloster leben zudem 12 Kinder (bis zum 16. Lebensjahr). Deshalb wirkt der Orden wie eine große Familie. Wohl gibt es deutliche Standesunterschiede zwischen Chorgeschwistern und Konversen gibt. Ehen zwischen den Ständen sind verboten, geschlechtliche Liebe außerhalb der Ehe ist aufs strengste untersagt und wird mit der Verbannung bestraft (falls ein/e Held/in auf dumme Gedanken kommt...). Kleine **Vergehen** werden mit Züchtigungen geahndet. Der Abt entscheidet über die Art der Bestrafung.

Mönch oder Nonne darf nur werden, wer Lesen und Schreiben kann und eine Profession erlernt hat, oder wer von hohem Stand ist. Das Leben der Chorgeschwister findet vor allem innerhalb der Klausur statt, die nur von ihnen betreten werden darf. Doch oft leiten sie die Konversen bei den anfallenden Arbeiten an und sind begabte Fachkräfte in den verschiedensten Handwerken.

Das Leben in einem Kloster richtet sich nach einem festen **Tagesablauf**, von dem nur selten abgewichen wird. Insbesondere die **Chorgeschwister** leben nach einem strengen Tagesrhythmus, der mit Ausnahme des Praiostags nur wenig Abwechslung bietet. Fünfmal am Tag wird im Monasterium gebetet: eine Stunde vor Sonnenaufgang, dann jeweils alle fünf Stunden und noch ein letztes Mal um Mitternacht. Daneben gibt es noch eine Vielzahl an Tisch-, Arbeits- und Dankgebeten. Zwischen dem ersten und letzten Tagesgebet finden die Arbeiten und Speisen statt. Die Amtsträger unter den Chorgeschwistern teilen die Konversen zu den verschiedenen Arbeiten ein. Je nach Jahreszeit gibt es unterschiedliche Aufgaben zu erledigen. Für einen Teil der Konversen gilt jedoch eine bestimmte Arbeit auf Dauer (z.B. Küfner, Tischler oder Schmied).

Die **Konversen** beten nur zweimal am Tag, zur zum Sonnenauf- und untergang, unter der Leitung eines der geweihten Chorgeschwister. Ihr Tagesablauf ist größtenteils mit anstrengender Arbeit ausgefüllt, ob auf den Feldern, in den Werkstätten oder bei der Versorgung des Viehs.

Am Praiostag werden nur die notwendigen Arbeiten vollzogen, gebetet wird dann gemeinsam bei Sonnenaufgang, zur Mattagsstunde, Sonnenuntergang und um Mitternacht.

Ein Beweggrund Mitglied der Klostergemeinschaft zu werden ist „frei“ zu sein, denn man ist mit dem Schwur des ersten Gelübdes keinem Lehnsherr mehr fronpflichtig. Ein

zweiter Grund ist die Sicherheit und Beschaulichkeit, in der man lebt. Zwar ist das Tagwerk im Kloster auch hart, doch geht es den Brüdern und Schwestern wesentlich besser, als den Bauern und Knechten in den Dörfern im Lande.

Was die strengen Regeln angeht, wer begibt sich schon freiwillig aus dem Schoß dieser wohl-sorgenden großen Familie in die Ungewißheit ...

Wie man sich kleidet:

Es gibt strenge Vorschriften über die Tracht der Ordensmitglieder. Die **Konversen** tragen hellbraune Kutten, die Männer mit Kapuzen, die Frauen tragen eine weiße kurzkrempige Haube. Bei den Männern ist es üblich, sich einen Vollbart stehen zu lassen.

Die **Chorgeschwister** tragen hellgraue Kutten mit einem schwarzen Koller. Die Männer mit Kapuze, die Frauen mit einer weißen weitkrempigen Haube. Die Männer sind stets rasiert.

Die **Geweihten** unter den Chorgeschwistern tragen einen orangefarbenen Koller, am Saum mit Spitzen verziert.

Die **Legaten, Priore und Lektoren** tragen eine weiße Kutte mit schwarzem Überwurf und Kapuze oder einer weißen weitkrempigen Haube.

Die **Äbtissin** kleidet sich in eine schwarze Kutte mit Überwurf und Kapuze oder weißer Haube.

Von der Anrede:

Chorgeschwister und Konversen reden sich mit „Bruder“ oder „Schwester“ an. Der Abt/die Äbtissin werden mit „Vater“/„Mutter“ angesprochen.

Für Nicht-Ordensmitglieder gilt:

- für Konversen und Chorgeschwister: „Bruder“ und „Schwester“
- für Amtsträger: „hoher Bruder“ und „hohe Schwester“
- für Geweihte: „Ew. Gnaden“
- für Äbte: „Ew. väterliche / mütterliche Hochwürden“
- für den Abtprimus / die Äbtissin prima: „Ew. väterliche / mütterliche Eminenz“

Die Äbtissin

Die Aufgabe der Äbtissin ist die Führung des Klosters. Sie hat in allen Entscheidungen das letzte Wort. Zudem leitet sie die wöchentliche Versammlung des Konvents. Alle Klostermitglieder müssen ihren Anordnungen Folge leisten, außer bei schwerwiegenden Entscheidungen, die mit dem Konvent abge-



stimmt werden. Unbestritten ist sie allerdings die höchste Autorität im Kloster und die oberste richterliche Gewalt. Neben der Führung des Klosters obliegt ihr die Kommunikation mit den anderen Klöstern, Abteien und Zellen.

Eine Beschreibung der derzeitigen Äbtissin findest du auf S. 32.

Die Priorin:

Die Priorin ist die Stellvertreterin der Äbtissin, jedoch sind ihre Befugnisse eingeschränkt. Sie benötigt in der Regel die Zustimmung des Konvents. Das Amt der Priorin ist traditionell mit dem des Schatzmeisters gekoppelt. Zusammen mit dem Pater Administrator regelt sie die Finanzen des Klosters, steht diesem allerdings vor. Sie ist nach der Äbtissin die oberste Hausherrin und wird offiziell „Mater Majordomus“ genannt. Das Amt versieht Prisha von Immenblatt (1,66 Schritt, beleibt, weiße, zu einem Dutt geflochtene Haare) seit über 40 Jahren, sie hat es abgelehnt, die Abtwürde anzunehmen.

Geweihte:

Die Geweihten sind für den Tempeldienst zuständig. Sie wechseln sich dabei ab, die Messe zu zelebrieren und führen den „Vorsitz“ bei den Gebeten und Chorgesängen. Außerdem haben sie die Aufsicht darüber, daß am und im Tempel nichts fehlt, sie sorgen dafür, daß alle Meßgeräte verfügbar sind, sorgen sich um die Reliquien und sind für das geistliche Leben innerhalb des Klosters zuständig.

Mater Architectus (Mutter Baumeister):

Die Aufgabe der Baumeisterin besteht darin, die Oberaufsicht über Bauarbeiten am Kloster zu führen. Sie stellt die Kalkulationen auf, organisiert die Arbeit und stellt die nötigen Leute an. Selbstredend arbeitet sie eng mit dem Oberbaumeister der Bauhütte zusammen, der über das nötige Wissen verfügt, Gebäude zu planen und zu berechnen.

Tanria Beutlingen (58 Jahre, 1,82, sehr muskulös, lange braune Haare) hat dieser Tage viel zu tun, hat doch der Überfall auf das Kloster nicht nur einige Bewohner das Leben gekostet, sondern auch viel Schaden an den Gebäuden angerichtet. Sie ist stets fröhlich und bleibt den Bauarbeitern bei Witzen und Zoten nichts schuldig.

Mater Cellarius (Mutter Kellermeister):

Die Kellermeisterin ist für die Vorratshaltung des Klosters zuständig. Das erfordert eine gute Planung und Kalkulation, denn es muß weit im Voraus gedacht werden. Eventuelle Katastrophen und Notstände, auch bei der umliegenden Bevölkerung, müssen mit einkalkuliert werden.

Die 37-jährige Erlgard Rottinger von Dyllerwyben (1, 76 Schritt, schlank, kurze blonde Haare) ist die fünfte Tochter des Gaugrafen von Trollsgau in der Landgrafschaft Trollzacken. Sie wurde nicht ganz freiwillig Geweihte, aber inzwischen hat sie sich ganz der gütigen Mutter verschrieben. Sie ist sehr ernst und in sich gekehrt, dabei gewissenhaft bis zur Pedanterie.

Pater Valetudinarii (Vater des Spitals):

Dem „Vater des Spitals“ untersteht die Versorgung und Behandlung der Alten und Kranken des Klosters, sowie die Führung des Hospitals. Das Amt bringt es mit sich, daß der Inha-

ber sehr viel Erfahrung in der Heilkunde haben muß und sich einiges Wissen über die Herstellung von Tinkturen und Heilmitteln angeeignet hat.

Traviahold Buchenschneider ist ein jovialer, älterer Mann (51 Jahre, 1,85 Schritt, Halbglatze, Bauchansatz, stets mit einer fleckigen Lederschürze und in einfacher Kleidung, nur bei Messen in Geweihtentracht), der stundenlange Vorträge über die Anwendung von Heilkräutern und deren Zucht oder die neuesten medizinischen Erkenntnisse halten kann, seine ganze Kraft aber in die Heilung der vielen Kranken steckt, die täglich an die Pforte des Kloster klopfen. Ansonsten frönt er einem Zeitvertreib: der Kunst des Brennens. Er macht einen niederhöllisch guten Obstler, der selbst einem Valpo zu Ehren gereicht hätte.

Pater agriculturae (Vater der Landwirtschaft, Vater des Ackerbaus):

Dieses Amt hat die Aufsicht über die landwirtschaftlichen Güter und Aktivitäten des Klosters.

Der Pater agriculturae ist für die Bewirtschaftung der Felder, Höfe, Zellen und für die Haltung des Viehs zuständig. Sollte es in diesem Bereich irgendwelche Fragen oder Schwierigkeiten geben, ist er dafür zuständig. Auch der Obst-, Kräuter-, und Gemüsegarten des Klosters untersteht ihm.

Den 43jährigen Karwulf Drachenmuh (1,94 groß, drahtig, braune Haare, meist in wetterfester Reitkleidung) sieht man selten im Kloster, reitet er doch meist auf seinem Elenviner Vollblut (!) über die Felder des Klosters und kontrolliert die Herden und Äcker. Die Helden begegnen ihm unter Umständen bereits auf dem Hinweg nach Rabenhorst.

Pater vigilantiae (Vater der Wachsamkeit) :

Der Vater der Wachsamkeit ist für die Verteidigungsbereitschaft des Kloster zuständig.

Stetig übt er mit Laien und Chorgeschwistern den Ernstfall, bei dem sich jeder so schnell wie irgend möglich hinter die sicheren Mauern des Klosters zurückziehen muß.

Auch die Kampfausbildung untersteht ihm. Vor allem die Chorgeschwister wissen sich gut mit ihren Stäben zu wehren, auch wenn sie ihr Können nur im äußersten Notfall einsetzen, bevorzugen sie doch den sanften Weg, Konflikte beizulegen.

Zusammen mit dem Pater Architectus ist der Pater vigilantiae auch für die Instandhaltung der Umfriedung verantwortlich. Glorian Rosenhof (38 Jahre, 1,88 Schritt, Glatze, sehr kräftig) hat bei dem Angriff auf das Kloster ein Auge und eine Hand verloren und liegt noch immer auf dem Krankenbett. Er wird vertreten durch Felinett Kurzweimmer (1,68, schlank, schwarze Haare zu schulterlangen Zöpfen geflochten), zwar Laienschwester, aber eine der besten „Kämpferinnen“ des Klosters. Sie ist mürrisch und launisch, hat sie doch nicht verwunden, daß sie dem Angriff der Borbaradianer auf das Kloster nichts entgegenzusetzen hatte.

Mater ciborum (Mutter der Speisen):

Die „Mutter der Speisen“ ist, wie es der Name schon sagt, hauptsächlich für die große Küche und die Pfisterei verantwortlich, von denen mehr als 100 Personen versorgt werden müssen. Außerdem zeichnet sie sich für das Wohlergehen der Gäste verantwortlich und sorgt dafür, daß die traviagefällige

Gastfreundschaft ganz nach den Geboten der Gütigen gewährt wird. Zusätzlich sorgt sie auch für den Verkauf der erwirtschafteten Güter auf dem Markt zu Dergelheim.

Traviata Junkersfall (64 Jahre, 1,72, wohlbeleibt, verschmitztes Lächeln, Zeigefinger der linken Hand wurde bei Überfall abgeschlagen) wird eigentlich von jedem nur „Mutter Traviata“ genannt, denn genauso sieht sie das Kloster: Als große Familie mit vielen, vielen Gästen, die es zu bekochen und zu bemuttern gilt. Trotz ihres ein wenig anstrengenden Glückengehabes kann man ihr eigentlich nicht böse sein, spätestens dann nicht, wenn man ihren Pflaumenkuchen kostet.

Pater Administrator (Vater Verwalter):

Dem „Vater Verwalter“ obliegt die Verwaltung des Klosters, angefangen von den Zellen und Gütern bis hin zur Eintreibung von Steuern, Abgaben und der Verteilung von Zuwendungen. Auch das Archiv des Klosters untersteht ihm. Dieses Amt erfordert eine enge Zusammenarbeit zwischen Äbtissin, der Priorin und der/dem Mater/Pater bibliothecae, ebenso wie mit den anderen Konventsmitgliedern, da hier die Finanzen des Klosters verwaltet werden.

Alfrik Hellersen (61 Jahre, graue Haare, 1,63 groß, Buckel) ist der Sohn eines Rommilyser Wechselstuben-Besitzers, der seinem Sohn zwar Rechnen, Lesen und Schreiben beibrachte, ihn aber wegen seiner Mißbildung ablehnte. Mit 15 lief Alfrik weg und ging in die Friedensstadt, wo er zum Geweihten wurde. Inzwischen hat er es weit gebracht und lebt gerne im Kloster, wo er sich meistens hinter seinen Bücher verschanzte.

Erste Planungen

Meisterinformationen:

Im Kloster geht es zu wie in einem Bienenstock. Wenn man sich nur unauffällig anstellt, ist es nicht schwierig, unbehelligt zu bleiben. Bei Sonnenuntergang wird das Tor geschlossen und nur hohen Gästen, Kranken, den Bauarbeitern und natürlich den Ordensmitgliedern ist der Aufenthalt im Kloster gestattet. So werden die Helden wahrscheinlich erst einmal „Quartier“ im Zeltort vor den Mauern nehmen müssen, wenn sie nicht einen Kniff finden, um sich in das Kloster einzuschmuggeln (wobei es natürlich angeraten ist, erst einmal Informationen zu sammeln).

Das Zeltort besteht aus einer Ansammlung von kleinen Hütten, Zelten verschiedener Größe und Prunkentfaltung. Manche schlafen auf der bloßen Erde, mit wenig mehr denn einer Decke (darunter auch viele Pilger), doch gibt es auch prächtige ausgestattete Zelte von Adligen. Hier nun einige besondere Begegnungen in der Zeltstadt:

- Drei Zelte mit Wappen stehen nahe beieinander, von zwei Gerüsteten mit Hellebarde bewacht. Dies ist das Lager des Junkers Lodelfried von Zackingen aus Garetien, der zwar auch als Pilger gekommen ist, aber auf einen gewissen Komfort nicht verzichten will. Die Helden werden mit ein paar Kreuzern abgespeist, wenn sie aufdringlich werden. Ist einer von ihnen adelig, wird der Junker selbstverständlich etwas Zeit für ihn opfern, aber aufgrund des geringen „Platzes“ den Helden und sein „Gefolge“ nicht zum Übernachten einladen. Lodelfried ist ein bornierter, arroganter Schnösel von

kaum 20 Jahren, der diese „Pilgerfahrt“ nur unternommen hat, weil sein Vater es von ihm erwartet. Er würde sofort wieder abreisen, wenn er könnte, aber er muß einen Brief seines Vaters bei der Äbtissin abliefern, die erst in ein paar Tagen zurückerwartet wird.

- Zwei große, südländisch anmutende Zelte stehen etwas abseits. Und wirklich, zwei dutzend Tulamiden (!) sind inklusive ihrer Kamele (!! im Lager, um Geschäfte zu machen. Sie gehören zu einer Karawane, die jährlich in Rommily's Handel treibt. Als der Tulachim ibn Feyhach, Sohn eines der Händler, hörte, daß man weiter im Norden noch bessere Geschäfte machen kann, nahm er sich einige Krieger, Knechte und Waren und weiter nach Wehrheim, wo er guten Gewinn machte. Nun will er wieder zu seiner Karawane stoßen und hat beim Kloster eine Rast eingelegt und auch hier noch einige Waren verkauft.. Die Tulamiden machen sich einen Spaß daraus, die Helden ein wenig zu foppen. Sie werden eingeladen, am Abendessen teilzunehmen. Viele fremdartige Gerichte werden aufgetragen. Tulachim versucht derweil herauszufinden, ob einer der Helden Tulamidya bzw. etwas von den tulamidischen Sitten versteht. Tulachim redet radebrechend mit den Helden und gibt vor, daß niemand sonst sie versteht (was nur bei den Knechten stimmt, der Rest spricht zumindest leidlich Garethi).



Sobald er sich gewiß ist, daß den Helden die tulamidische Kultur eher fremd ist, wird er ein besonderes „Festmahl“ aufstischen lassen: Schafsaugen ... Tulachim streicht sich derweil gestenreich über den Bauch streicht, leckt sich die Lippen und sgt: „Hmmm, gutt, gutt! Esse, esse!“ Es kostet die Helden schon einige Willenskraftproben (MU und Selbstbeherrschung), ob sie die Augen wirklich essen und ob sie sie auch im Magen behalten können. Die übrigen Tulamiden wachen dabei mit Argusaugen über das Treiben. Als Unbedarfter könnte man meinen, sie würden es nicht sehr nett finden, schlänge man diese Spezialität ab ...

Die Tulamiden werden sich nach der Tortur kringeln vor Lachen, die Helden danach aber freundlich bewirten und ihnen anbieten, in einem ihrer Zelte zu übernachten. Die Südländer sind ansonsten allesamt freundlich und interessiert an den Sitten des Mittelreiches. Die Helden werden aufgefordert, Geschichten zu erzählen oder Kunststücke zu zeigen, dürfen dafür den Legenden Mhandistans lauschen und ein wenig der Kultur des Diamantenen Sultanats schnuppern. Frei nach dem Motto „Wir haben schon mehr über Zivilisation vergessen, als ihr jemals lernen werdet!“

Am nächsten Morgen zieht die Karawane weiter. Zuvor

jedoch lädt man die Helden nach Mherwed ein, wo sie im Hause der Feyhachim stets willkommen sein werden.

- An einem Feuer sitzen drei Pilger: Rhun, Kyria und Wyljane Esslinger, alle aus einem Dorf der Baronie Neuborn am Fuße der Trollzacken stammend. Die Geschwister haben ihren Vater Arddur hierher gebracht, weil er bald sterben wird und es sein letzter Wille war, noch einmal im Kloster zu beten. Vor der Schlacht unter Fürstin Hildelind hatte er das damals (als es gegen die Oger ging) auch getan und überlebt, im Gegensatz zu vielen anderen Trollbergern, die der Fürstin gefolgt waren. Arddur befindet sich derweil im Kloster. Man rechnet damit, daß es in den nächsten Tagen mit ihm zu Ende geht. Entsprechend gedrückt ist die Stimmung. Viel haben die Geschwister den Helden nicht zu bieten, aber das Wenige teilen sie gern. Dazu kann die Gruppe etwas über die Trollberger Kultur (s.a. TS 9) und einige Informationen über das Kloster erfahren.

Du kannst natürlich noch weitere Begegnungen einbauen. Derzeit lagern etwa 100-150 Leuten vor den Pforten des Klosters.

Folgende Gerüchte sollten die Helden aufschnappen (W-wahr; F - falsch, T - teilweise wahr):

- Das Kloster wurde von einer Horde borbaradianischer Söldner überfallen. Einige Geweihte wurden getötet, Teile des Klosters brannten nieder. Der Baron konnte die Unholde jedoch stellen und hat sie fast alle getötet. (W)
- Die Söldner waren keine Borbaradianer. Der Baron selber hat die Söldner angeheuert, um sich beim Kloster beliebt zu machen und sich als Retter aufspielen zu können (F)
- Die Äbtissin Nandel von Buschfelde ist z.Zt. nicht im Kloster, angeblich ist sie zu Besuch im Hauptkloster des Innocensier-Ordens. (T)
- Das Kloster liegt in Fehde mit dem Reichskloster St.-Praiotan nahe Kaiserhain. Die Praioten dort würden wahrscheinlich ihrem Gott danken, wenn die Traviageweihten hier alle tot umfallen würden. (T)
- Die Familie Bregelsaum liegt seit Jahrhunderten im Krieg mit der Familie Rabenmund. Die Bregelsaums unterstützen die Praioten, die Rabenmunds die Travianer. (W)
- Die Äbtissin und der Truchseß verstehen sich nicht besonders. Sie ist ihm wohl zu „aufmüpfig“, sieht er Dergelmund doch als SEIN Land an, was die Äbtissin aber durch ihren Einfluß unterwandert. (F)
- Die Bregelsaums versuchen seit vielen Jahren, das nahe Dorf Dergelheim wieder zu bekommen, das sie viele Generationen als Lehen besaßen. Durch einen Rabenmund wurde es ihnen einst genommen. (W)
- Die Bregelsaums sind fast so verschlagen wie die Rabenmunds, ihnen wäre zuzutrauen, daß sie das Kloster hier angezündet haben. (T)
- Durch das Feuer ist im Kloster nichts mehr so, wie es war. Der Orden hat sogar Krieger angeworben, die die Gemeinschaft fortan beschützen sollen. Diese tragen allerdings Ordensgewänder, um nicht aufzufallen. (F)

- Durch das Feuer mußten einige Dinge anders geregelt werden. Die Kranken liegen jetzt in den ehemaligen Ställen. Das Archiv ist im Turm u.s.w. (W)

Du kannst dir natürlich noch weitere Gerüchte ausdenken. Die oben genannten sollten aber auf jeden Fall den Helden zu Ohren kommen.

Welchen Plan auch immer die Helden fassen werden, in den Turm einzudringen, in dem sich das Archiv befindet, mach es der Gruppe nicht allzu schwer. Ein wenig Überredungskunst hier, ein kleiner Einbruch da - es sollte sich schon ein Weg finden ...

Der Turm

Der Turm ist um die 30 Schritt hoch und mißt ca. 8 Schritt im Durchmesser. Eine neue Tür aus darpatischer Eiche, mit Eisen verstärkt, versperrt den einzigen Eingang.

Ab dem 2. Stockwerk ist in jedem Geschloß ein Fenster auf der der Tür abgewandten Seite nachträglich in die Wand gebrochen worden. Das Gebäude vermittelt den Eindruck, als könne man darin auch eine Belagerung aushalten.

Meisterinformationen:

Die Tür ist in der Tat neu, beim Überfall der Borbaradianer hatten sich die Ordensmitglieder in den Turm geflüchtet, die alte Pforte wurde Opfer eines Rammbocks.

Eine erfolgreiche Schlösser-Knacken-Probe +2 öffnet den Helden den Weg ins Innere. Eine sehr enge Wendeltreppe (die Helden können nur hintereinander gehen, dabei müssen sie die Schultern einziehen) führt in die oberen Geschosse. Auf jeder Etage befindet sich eine Tür, die in ein Gemach führt. Dienten diese zuvor wohl als Quartiere - das Mobiliar besteht aus einem Tisch, ein paar Stühlen und einem Bett, sind die Räume in den ersten drei Stockwerken nunmehr mit Büchern, Pergamenten und alten Urkunden vollgestopft, die wenig ordentlich aufeinandergestapelt sind. Eine systematische Suche ist nicht möglich. Die meisten Schriften sind für die Helden völlig bedeutungslos, es geht um Vertragsabschlüsse zwischen Bauern, Landkäufe, die Beurkundung einer Heirat etc. Zum Teil sind die Dokumente mehrere Generationen alt, einige sehen so aus, als wären sie vor dem „Umzug“ seit Jahrhunderten nicht mehr angefaßt worden.

Die Tür im vierten Stock ist verschlossen (Schlösser Knacken +3). Der Raum dahinter birgt für das Kloster wichtigere Aufzeichnungen: Schenkungsurkunden, Vertragsabschlüsse zwischen Adligen oder reichen Kaufherren (z.T. in solchen Ledertaschen, wie auch die Heldengruppe eine mit sich trägt). Auch die Privatkorrespondenz der Äbtissin wird hier aufbewahrt, in zwei großen Eichentruhen mit Schlössern (Schlösser-Knacken +5). Die Briefe zeugen schon nach flüchtigem Studium davon, daß der Truchseß und die Äbtissin gute Bekannte sind. Ludeger von Rabenmund ist des öfteren Gast im Kloster und nutzt u.a. des öfteren das Archiv. Außerdem liefern die Schriftstücke unmißverständliche Hinweise darauf, daß die Feindschaft mit dem Reichskloster St. Praiotan bzw. den Bregelsaums sehr intensiv ist.

Die Helden können ihr Lederfutteral einfach dazulegen und ein Buch wegnehmen. Die Bücher sind samt und sonders auf der Innenseite mit einem Exlibris des Klosters versehen.

Der Überfall

Meisterinformationen:

Als die Helden das Klostergelände verlassen wollen (je nachdem), werden sie von einer Gruppe Bewaffneter überrascht. Die Helden standen seit ihrer Ankunft unter Beobachtung, die Söldlinge haben den günstigsten Zeitpunkt abgewartet, ihren Auftrag zu erfüllen, die Helden zu attackieren und damit ihre Tat bloßzustellen.

Die Söldner (Werte siehe Anhang) sind wie Pilger oder Bauarbeiter gekleidet. Sie stürzen sich mit behelfsmäßigen Waffen (Pilgerstäben, Schmiedehämmern, Knüppeln) auf die Helden und machen allerlei Radau („Hilfe, Diebesgesindel!“), um andere auf das Geschehen aufmerksam zu machen.

Auf jeden Helden kommen zwei Angreifer. Sollte einer der Helden fliegen (Hexe o.ä.) können, hat einer der Söldner eine Schleuder o.ä., um ihn vom Himmel zu holen. Im Zweifel pfusche ein wenig an deinen Würfelergebnissen, möglichst alle Helden sollten in Folge gefangen genommen werden.

Während des Kampfes zeigt sich, daß die Söldner den Helden nicht wirklich an Leben wollen. Ein Held, der z.B. eigentlich den tödlichen Treffer empfangen müßte, bekommt statt dessen einen Tritt in die Rippen, der ihm für einige Runden den Atem raubt, so daß er nicht aktiv in den Kampf eingreifen kann. Ein Söldling reißt einem Helden von hinten die Beine weg, anstatt ihn aber zu töten, versucht er lediglich ihn bewußtlos zu schlagen.

Nichtsdestotrotz sollten die Gefährten das Gefecht nicht zu leicht nehmen: Selbst wenn die Söldner sie nicht töten wollen, auch eine Wunde kann sehr unangenehm sein ...

Von dem Waffengeklirr und Rufen werden nächtens die Patrouillen (eventuell auch Bewohner des Zeltlagers) alarmiert, des tags werden Arbeiter, Pilger und Mönche, die sich in der Nähe befinden, aufmerksam und eilen herbei.

Nach einigen Kampfunden treffen die ersten Geweihten/Arbeiter am Kampfschauplatz ein.

Die Kombattanten werden gefangengenommen, wobei die Söldner es allerdings verstehen, sich in der ganzen Aufregung diskret abzusetzen.



Gefangen!

Jeder Knochen schmerzt im Leib. Die Söldner waren einfach zu viele, sonst hättet ihr es ihnen schon gegeben.

Die grimmigen Geweihten und Ordensdiener, die euch umringen, scheinen allerdings nicht freundlicher. Ihr wurdet nicht getötet, aber das ist schon das Beste, was man sagen kann. Man entwaffnet euch, nimmt euch eure Habe (ja, auch den Magierstab, den ein Geweihter an sich nimmt). Alsdann führt man euch ab. Diejenigen von euch, die nicht allein laufen können, werden gestützt, nötigenfalls getragen. Hinter die Klostermauern geht es, krachend schlägt das Tor zu, die herbeigelaufenen Gaffer auszusperrt und euch ein ...

Man führt die Helden in einen Schlafsaal. Ein paar Betten werden für die Helden freigemacht. Die Verwundeten werden versorgt, ansonsten läßt man die Gruppe in Ruhe.

Meisterinformationen:

Tja, das ist wohl der Alptraum eines jeden Helden: Gefangenschaft! Nichtsdestotrotz könnte es den Gefährten schlechter ergehen, denn die Gruppe erhält reichliches Essen, das Stroh in den Bettkästen ist sauber, die Verwundeten werden verarztet.

An eine Flucht ist allerdings nicht zu denken. Zumal wenn einige der Helden ärgere Blessuren davongetragen haben. Die

Tür ist fest und außerdem gut bewacht. Die Fenster sind hoch oben in der Wand und zu schmal, als daß man sich hindurchzwängen könnte.

Auch eine Geiselnahme, wenn das Essen gebracht wird oder der Heiler kommt, empfiehlt sich nicht. Die Laiengeschwister, die zu diesen Diensten eingeteilt sind, sind stets zu mehreren und auf der Hut, zudem werden

sie von bewaffneten Wächtern begleitet. Auf Fragen reagiert man nicht.

In den nächsten drei Tagen haben die Helden mehr als genug Zeit, sich über ihre Lage klarzuwerden.

Vor allem aber sollten sie sich wundern, was die Söldner eigentlich wollten. Ihren Tod nicht, das ist klar.

Die Befragung

Am vierten Tag eurer Gefangenschaft werdet ihr von einem Geweihten und einigen Laien, allesamt kräftige Burschen und Mädels, aus dem Saal geführt. Über den Hof geht es in ein anderes Gebäude, die Treppe hinauf, bis ihr an eine mit Schnitzereien verzierte Pforte gelangt.

Der Geweihte klopft und bedeutet euch dann einzutreten. Ihr kommt in ein großes Gemach von sicherlich 15 Rechrtschritt, eine Amstsstube o.ä., wie das Mobiliar verrät: Hinter einem Tisch sitzt eine ältere Frau und mustert euch, während der Geweihte euch bedeutet, euch zu setzen.

Die Wache nimmt hinter und neben den Helden Aufstellung. Der Raum hat ein großes Fenster und eine Tür, die auf einen Balkon führt. An den Wänden befinden sich Regale mit Büchern und Pergamenten, dazu ein Gemälde von einem Paar, das gemeinsam die Ernte einholt. Der Schreibtisch ist reich verziert mit Schnitzereien von Gänsen, ein durch einen Wald schreitendes Paar, Männer und Frauen gemeinsam bei ihrem Tagwerk. Die Geweihte sieht die Helden prüfend an. Nach einer Weile beginnt das Schweigen unbehaglich zu werden, als sie zu reden anhebt: „Ihr habt Unfrieden in das Haus der gütigen Mutter gebracht. Ihr habt das Haus der Göttin Travia bestohlen. Ihr habt Blut vergossen. Und ihr habt etwas in diese Mauern gebracht, was es nicht geben dürfte. Was habt ihr zu sagen?“

Meisterinformationen:

Am dritten Tag seit dem Einbruch der Helden kehrt die Äbtissin zurück und wird über die Vorkommnisse aufgeklärt. Die Tasche wurde gefunden, die Dokumente genauestens studiert. Danach läßt Nandel von Buschfelde die Helden zu sich rufen, um von ihnen mehr zu erfahren.

Sollten die Helden versuchen zu lügen, wird die Äbtissin dies schnell durchschauen. Sie läßt keinen Zweifel daran, daß die Gefährten einen schlimmen Frevel begangen haben, dem sich keinen weiteren hinzufügen sollten. Das Kloster ist ein heiliger Ort, der Einbruch ein Vergehen an der Gütigen selbst.

Nichtsdestotrotz haben manche Ungereimtheiten, die durch die Erzählung der Helden sich noch eher mehr als aufgeklärt werden, die Äbtissin nachdenklich gemacht.

Die Dokumente, die die Helden mit sich trugen, verkünden langschweifig auf Bosparano, den letzten Willen des Fürsten Jabbour von Bregelsaum-Rabenmund: Ein Testament, das es nicht geben dürfte. Dort wird u.a. bestimmt, daß die Lehen Mistelhausen und Rosenbusch an das Haus Rabenmund fallen sollen. Beide Lehen gehörten damals (und heute!) der Familie Bregelsaum ...

Wer hätte ein Interesse daran, das Testament in das Kloster zu schmuggeln? Die einzigen Nutznießer scheinen die Rabenmunds zu sein. Aber warum sollten die eine Heldengruppe beauftragen, das Dokument in das Kloster zu schmuggeln? Baron Ludeger hätte mehr als einmal die Gelegenheit gehabt, das Testament höchstselbst in das Archiv zu schaffen.

Noch etwas ist merkwürdig: Die Absicht der Helden war kein Geheimnis. Man hat an der Stelle des Kampfes ein Pergament gefunden, in dem die Helden und ihr Auftrag bis aufs I-Tüpfelchen beschrieben werden. Die Helden können es sich ansehen ... und bemerken, daß die Handschrift dieselbe ist wie die auf der Wegbeschreibung zum Kloster!

Als drittes: die Männer und Frauen, die die Helden angegriffen haben, sind verschwunden!

Das ist alles mehr als mysteriös! Was sollte das? Jemand scheint das Haus Rabenmund diskreditieren zu wollen, denn einiges deutet in diese Richtung. Urkunden- und Siegel-fälschung, Betrug, um an eine Lehen zu gelangen, Betrug an

der Kirche der Gütigen Mutter gar - das ist stark. Sollten die Rabenmunds tatsächlich dahinterstecken, das gute Einvernehmen mit der Traviakirche wäre dahin, ganz abgesehen von weiteren rechtlichen Konsequenzen.

Warum wurden die Helden verraten? Sollte es keine Überlebenden geben? Warum wurden die Helden dann nicht getötet, als die Angreifer die Möglichkeit hatten? Wer hätte etwas davon, wenn die Rabenmunds diskreditiert wären? Die Bregelsaums? Oder doch das Reichskloster bei Kaiserhain?

Es gibt nur eine Möglichkeit, das Geheimnis zu lüften: Sie Helden müssen ihre Auftraggeberin ausfindig machen, sie gefangennehmen und zum Kloster bringen! Sollte sich dann ihre Unschuld erweisen., seien den Helden ihre Verbrechen vergeben.

Wenn nicht ... Ein Bann der Travia hat schon manchen zur reuevollen Buße gebracht! Ein Feuer will sich in der Wildnis nicht entzünden lassen, Wirtsleute haben ein „schlechtes Gefühl“ bei und lassen die Gefährten nicht ein, Räuber und wilde Tiere suchen öfter als gewöhnlich das Lager der Gruppe heim. Ja, auch die milde Mutter hat ihre Wege, Frevler zur Räson zu bringen!

Falls die Helden danach fragen sollten: Nein, es gibt keinen Passierschein o.ä. vom Kloster, damit die Helden es vielleicht an der ein oder anderen Stelle ein wenig leichter haben oder sich auf hohe Instanzen berufen können.

Sie sind Diebe und Frevler, und so wichtig ihre Mission auch sein mag, soweit geht das Vertrauen dann doch nicht. Sollten sie keine haben, werde ihnen aber Pferde gegeben (Klepper träfe es wohl besser). Außerdem erhalten sie ihre Waffen (nicht aber ihre sonstige Ausrüstung) zurück. Was ihre Barschaft angeht: Man erwartet stillschweigend, daß die Helden den größten Teil als Wiedergutmachung spenden ...

Die Jagd

Es ist Nachmittag, als ihr Kaiserhain erreicht. Wie hieß noch die Schenke, in die ihr gehen solltet? Ja, richtig, „Zum durstigen Einhorn“. Und tatsächlich, schnell findet ihr die Lokalität. Wenig vertrauenerweckend ist es: der Putz bröckelt von der Fassade, das einstmals prächtige Schild mit einem Einhorn, das an einem Bach steht, hat schon bessere Tage gesehen. Die schiefe Tür führt vielmehr in ein finstres Loch denn in eine heimelige Schenke.

Der Wirt, ein Mitvierziger mit leuchtend blonden Haaren, steht hinter dem Tresen und putzt die dreckige Theke mit einem noch dreckigeren Tuch. Naja, vielmehr verreibt er den Schmutz. Im Schankraum befindet sich sonst niemand.

Meisterinformationen:

Falker Bäckinger hat seinen Handwerk verfehlt, eindeutig. Die Schenke übernahm er vom Vater, doch ist er selbst sein bester Gast (von „der Gast ist Graf“ hat er noch nie gehört). Kein Wunder, daß sich nur selten jemand in seine Kneipe verirrt. Jedoch, einen Vorteil hat Falker: Er ist verschwiegen, was in einigen Kreisen sehr gern gesehen wird. So hält er gerne seine Hinterzimmer für Treffen von zwielichtigen Gestalten bereit, die ihm blanken Taler einbringen.

Nach Malvidia befragt, zuckt er nur mit den Schultern. „Kenn ich nich.“ Dabei schielt er auf die Geldebörsen der Helden ... Weiß man nur eine angemessene Münze (oder Münzen) dis-

kret über den Tresen zu schieben, schwindet seine Vergeßlichkeit: „Ja, die war bis gestern hier. Hat auf jemanden gewartet. Is aber nich gekommen, also ist sie abgehaun. Hat mich gefragt, wie weit Perz weg is ...“

Ganz ohne Fährnisse verläuft die nun folgende Verfolgungsjagd nicht: Mal ist ein Wagen ist auf der Straße umgekippt, und es geht nur mühevoll vorwärts (wehe dem, der einfach über die Äcker links und rechts der Straße reitet. So etwas kann einem leicht die Büttel auf den Hals hetzen). Oder die Helden werden von einer Patrouille des Barons angehalten und werden nach einem Passierschein gefragt. Oder ein Pferd verliert ein Hufeisen. Es dauert gut zwei Stunden, einen Schmied zu finden und ein neues Eisen anzupassen. Vielleicht fallen dir ja auch noch nette Dinge ein, um das Rennen ein wenig „offener“ zu gestalten.

In Perz hat die Gesuchte im „Hirsch und Jäger“ übernachtet, doch weiß man nicht genau, wohin sie dann geritten ist. Ihre Kleidung wird als prächtig beschrieben, keine Rede von einem fleckigen Mantel. Sie ritt allein und dürfte höchstens 2 Stunden voraus sein.

Entscheiden sich die Helden für den Weg nach Wehrheim, werden sie spätestens an der Fähre erfahren, daß Dame dieser Beschreibung heute noch nicht übersetzt hat.

Der Weg nach Holderhof bzw. Port Randolph ist der richtige. Malvidia hat ihren Vorsprung derweil auf vier Stunden vergrößert, doch weiß man immerhin, welche Richtung sie eingeschlagen hat. Malvidia reitet ein prächtiges Pferd (ein Kenner wird es als Goldfelser klassifizieren).

Die ganze Jagd ist natürlich ein abgekartetes Spiel: Die FDEA-Agentin legt die Spur, damit die Helden der echten Malvidia auf den Fersen bleiben. In Port Randolph kehrt sie auf einem Bauernhof nicht weit vom Dorf ein und darauf warten, daß die Helden vorbeigaloppieren (die Bauersleute sind instruiert, bei einer etwaigen Nachfrage die Helden ins Dorf zu schicken).

Die letzte Schlacht

Als ihr Port Randolph erreicht, seht ihr, wie ein prächtiger Rappe von einem Knecht in die Stallung eines nahen Gasthofes geführt wird.

Das Fachwerkhäus hat sicherlich schon einigen Generationen Wirtsleuten und Gästen Obdach geboten, ist aber immer noch gut in Schuß. Ein Schild (mit Schrift darunter!) zeigt einen Angler, der Name des Gasthauses lautet: „Zum fröhlichen Fischer“.

Es gibt zwei Türen, eine in den Hinterhof, wo auch die Stallungen sind, der Haupteingang führt auf den Marktplatz.

Das Haus hat Butzenscheiben mit buntem Glas, arm kann der Wirt nicht sein. Leider kann man deshalb auch nicht in den Schankraum sehen, lediglich die Umrisse von Gestalten sind zu erkennen.

Meisterinformationen:

Der Endpunkt der Reise ist gekommen. Während die Helden noch überlegen, was sie tun sollen, stürzt Malvidia hinter einer Hausecke hervor. Sie trägt zwar keine Schminke, aber die Narbe im Gesicht ist deutlich zu erkennen. Sie ruft: „Da seid ihr also, um mich zu töten, Gesindel! Aber das wird euch nicht gelingen! Auf sie mit Gebrüll!“

Aus Hauseingängen, hinter Fässern und Zäunen springen Gestalten auf und stürzen sich mit lautem Gebrüll auf die Gefährten. Benutze die Werte der Söldner im Kloster (allerdings sind sie jetzt in Leder gerüstet und tragen Blankwaffen). Auf jeden Helden kommt ein Söldner, auf den Stärksten zudem Malvidia (Werte im Anhang).

Nun findet die Intrige des Truchsessens ihre Vollendung: Er ließ der echten Ritterin Malvidia, von einem angeblichen Boten der Bregelsaums berichten, daß man erfahren hätte, daß jemand - wahrscheinlich die Rabenmunds - ihren Tod wünschten. Die Beschreibung der angeblichen Meuchler (der Helden) wußte man ihr auch gleich mitzuteilen. Sollte sie sich in diesem Kampf bewähren, sollte es ihr gar gelingen, die Häschler zu überwältigen, so daß man ihre Aussagen wider die Rabenmunds verwenden könne, erwartete sie eine reiche Belohnung, sogar die Erhebung zur Junkerin. Außerdem teilte man ihr mit, daß sie in Port Randolph neue Orden bekommen würde. Also was lag näher, als den Helden dort eine Falle zu stellen? Malvidia heuerte einige Söldlinge an und erwartete die vermeintlichen Mordbuben.

Das Gefecht wogt ein paar Runden hin- und her. Dann aber ist der Spaß vorbei: Wie auch immer das Gefecht gerade stehen mag, einige gerüstete Büttel eilen herbei, gespannte schwere Armbrüsten im Anschlag. Ihre Wappenhemden weisen sie als Leute des Truchsessens aus. Wer noch steht, wird abgeführt, wenn sich jemand wehrt, wird er erschossen (ein Söldner könnte aus Demonstrationzwecken einen Bolzen in den Hals bekommen). Die gesamte Baggage wird zusammen (!) im Wachhaus eingekerkert, nachdem man ihnen die Waffen abgenommen hat. Die Söldlinge erzählen freimütig, daß die Ritterin sie angeheuert habe, um einem erwarteten Angriff zu begegnen. Vom Kampf am Traviakloster ist niemand darunter. Einzig Malvidia wird separiert. Sie schimpft, daß sie eine Ritterin des Hauses Rabenmund sei, daß die Büttel sie sofort loslassen sollen etc.pp. Selbst im Wachhaus sind ihre wütenden Rufe noch zu hören, bis es auf einen Schlag still wird ...

Die Helden werden kurze Zeit später von den Bütteln aus dem Gefängnis geholt und in eine Kutsche gesetzt, die von vier Ulanen bewacht wird (durchweg grimmig aussehende Leute, keiner unter 1,80 Schritt, mit geschwärtzter Brünne). So geht es zurück nach Perz.

Epilog...

In Perz geht es zur Burg hinauf. Man führt die Helden durch lange Flure. Schließlich wird die Gruppe in den Thronsaal geführt. Auf dem Thron, hinter dem ein großer Gobelin mit dem Wappen des Truchsessens hängt, sitzt ein Mittdreißiger mit kurzen schwarzen Haaren, die von ersten grauen Strähnen durchzogen sind. Ein Vollbart umrahmt das Gesicht des Truchsessens, seine Kleidung ist aus feiner Seide, in Schwarz und Silber gehalten. Er mustert die Helden interessiert. Außerdem befinden sich zwei weitere Ulanen in dem Saal, dazu ein Magier und ein Mann mit einem Klemmbrett.

Meisterinformationen:

Der Truchseß läßt es sich nicht nehmen, den Endpunkt seiner komplizierten Intrige zu setzen. Insgeheim bewundert er, wie

mühe los sein Plan aufgegangen ist. Es gab so viele Wahrscheinlichkeiten, daß seine Pläne hätten durchkreuzt werden können, aber nun ist alles gut.

Er läßt sich von den Helden noch einmal alles ganz genau schildern, wobei sein Lächeln immer breiter wird. Schließlich sagt er: „Danke, ich habe genug gehört. Aus dem Innocensier-Kloster bekam ich bereits eine ähnliche Nachricht. Ihr habt der Familie Rabenmund einen großen Dienst erwiesen. Wisset, daß die Ritterin Malvidia von Hohensteigen zwar eine Lehensfrau unserer Familie ist, aber schon seit langem im geheimen für die Familie Bregelsaum arbeitet. Bei ihr wurden Beweise gefunden, die das belegen.

Sie hat euch angeworben, um dieses falsche Testament in das Archiv des Klosters zu schmuggeln. Unzweifelhaft sollten wir später dadurch in Mißkredit gebracht werden. Nachdem ihr eure Schuldigkeit getan hattet, solltet ihr wohl sterben. Preiset die Götter, daß die gedungenen Söldner davor zurückschreckten, aus welchem Grund auch immer.

Eine infame Intrige, um das Ansehen der Rabenmunds zu schädigen. Diese Verräterin wird dergleichen nie wieder tun (seine Augen glitzern kurz)... Die Bregelsaums sind durchschaut. Alle Welt soll von ihrer Missetat erfahren! Wie auch immer, ich bin euch sehr dankbar. Nehmt dies als kleine Gegenleistung.“ Einem der Helden wird ein Beutelchen mit 30 Dukaten ausgehändigt, dazu reicht man jedem ein Bündel neuer, trefflicher Kleidung. „Ich weiß, viel ist es nicht, doch Darpatien ist geschwächt durch den Feind im Osten. Doch seid gewiß, die Familie vergißt nicht. Sollten wir einmal eurer Hilfe bedürfen, werden wir nicht zögern, euch zu rufen. Ihr mögt jetzt gehen.“

...oder doch nicht?

Meisterinformationen:

Es bleibt dir überlassen, ob du folgende Szene den Helden einfach vorliest oder die Entdeckung von einer geglü ckten Sinnenschärfe-Probe abhängig machst.

„Als ihr aus der Burg hinaus geführt werdet, fühlt ihr euch erleichtert. Wohlig brennt die Sonne auf euren Gesichtern. Endlich scheint ihr einigermaßen wohlbehalten dieser verwickelten Geschichte entronnen zu sein. Zudem...die Rabenmunds sind eine bedeutende Familie, vielleicht soll sich ihre Verbundenheit in der Zukunft einmal als Segen erweisen ... Ihr seht noch einmal zur Burg hinauf. Da, an einem Fenster, wenn das nicht der Truchseß ist! Und er nickt Euch zu, ... äh ... nein, doch nicht, sein Blick schweift über euch hinweg. Als ihr euch umdreht ... Verflucht, die Sonne blendet. aber, ist das nicht die Frau, die euch angeworben hat? Und wischt sie sich just mit einem Tuch die vermeintliche Narbe ab? Doch als ihr die Stelle erreicht, an der sie gestanden hat, ist sie bereits im Gewühl des Dorfes verschwunden ...

Belohnung:

100 AP für den erfolgreichen Abschluß des Abenteuers

+20 AP, wenn sie einen besonders listigen Weg in das Kloster gefunden haben

+ 10 AP, wenn sie sich mit den Tulamiden angefreundet haben

+ 20 AP für besonders göttergefällige Helden (Bedenken bei Annahme des Auftrages, sofortige Übernahme des Auftrages der Äbtissin etc.)

Dazu darf jeder einen Freiwurf auf Staatskunst und Menschen-

kenntnis machen. Schließlich ist es einem nicht jeden Tag vergönnt, an einer Intrige auf höchster Ebene teilzunehmen, wenn auch nur als Bauer auf dem Schachbrett ...

Anhang:

Jabbour von Bregelsaum-Rabenmund

Obwohl die Familien schon damals verfeindet waren, ergab sich aus der Liebe eines Rabenmunds und einer Bregelsaum eine Ehe, deren einziger Sproß Jabbour war. 128 v. H. erhielt er die Fürstenkrone Darpatiens durch kaiserlichen Befehl. Das Kaiserhaus erhoffte sich damals, damit den Familienstreit zu beenden, der schon viele, darunter auch einige Fürsten, das Leben gekostet hatte. Jedoch, auch Jabbour war kein langes Leben vergönnt: Schon wenige Tage nach seiner Krönung fand man seine Leiche, Opfer eines Jagdunfalles, wie es hieß. Offiziell gab es nie ein Testament des Fürsten, obwohl oft davon gemunkelt wurde, daß es existiere.

Die Werte für die Söldner:

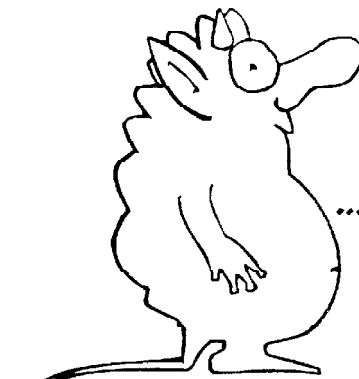
MU 13; GE 11; KK13; AT/PA 12/10; TP 1W+2 (Behelfsmäßige Waffen) bzw. *1W+3 (Säbel)**; **RS 1 - 2** (Kleidung) bzw. *3 (Lederrüstung)**; **LE 42; MR -2; ST 4**

** Kursiv gesetzte Werte gelten für die Söldner beim finalen Kampf*

Malvidias Werte:

MU 13; GE 12; KK 13; AT/PA 12/10; TP 2W+4 (Zweihänder); **RS 4** (Kettenhemd, Unterzeug); **LE 45; MR 1; ST 5**

VOM DEMONENKRÄNZCHEN KONSTANZ SEY
ZUR GEFÄLLIGEN BEACHTUNG ANEMPFOHLEN:



...WIE DAS
LEBEN
SO SPIELT

SEETROLL

COMICS & SPIELE

ZOLLERNSTR. 22 · 78462 KONSTANZ
TEL.: 07531/17868

neu: jetzt auch in der Zollernstr. 31

<http://www.emb.net/Seetroll>