

Wettlauf gegen alle Widerstände



Inhalt

Wettlauf gegen alle Widerstände

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Eike Schwarz

Titelseite

Euphro

Pläne

Eike Schwarz

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Mit herzlichen Dank für die hilfreiche Kritik an Michael Kusternig und Kai Hirschfelder
sowie an die Jury des 1. Abenteuer-Wettbewerbs
(auch wenn ich nicht alles umgesetzt habe ☺)

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des
Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Wettkampf gegen alle Widerstände

Einleitung

In wenigen Worten

Die Abenteurer wollen an einem erstmalig stattfindenden Wettkampf in Shan-Chevar teilnehmen. Während der mehrere Tage dauernden Wettkämpfe wird die Tochter des Shahirs, Prinzessin Eirin, entführt. Der Shahir bittet die Abenteurer, sich dieser Sache anzunehmen und seine Tochter aus der Hand der Entführer unverehrt zu befreien.

Region: Pash Anar im Shahirat Shahandir

Schauplatz: Shan-Chevar und Umgebung

Erfahrung: Heldengrad 2

Zeitraum: ca. 7-10 Tage im Spätsommer des Jahres 991 LZ (+ Anreise, wenn diese ausgespielt wird)

Hintergrund

Im Sommer 927 LZ nutzten einige einflussreiche farukische Familien die Wirren der Mondsteinkriege, um im Dalmarischen Reich einzufallen. Hamil der Eroberer nahm die dalmarische Provinz Varnhal ein und rief das Shahirat Shahandir aus.

Seit dieser Zeit haben sich die Dalmarier mit ihren Besitzern arrangiert und leben in weitgehend friedlicher Koexistenz. Wohl auch deshalb, da die Besatzer den Schutzgott Egaris von den Dalmariern übernommen haben. Zudem wurden einigen Dalmariern neue Titel und Ämter verliehen. Aber wo es neue Herrscher gibt, da gibt es auch alte Herrscher. Diese sind auf Grund Ihres Machtverlustes nicht zufrieden mit der Situation und schmieden im Hintergrund umstürzlerische Pläne. Nichts scheint dafür besser geeignet zu sein, als alte Wunden bei den Dalmariern aufzureißen und den Hass auf die Besatzer zu schüren. Weitere Hintergrundinformationen zu Shahandir finden Sie im Weltband (S. 192 ff).

Shahir Paschnadur der Einende ist fest entschlossen, zwischen allen seinen Untertanen neue Brücken zu bauen und ruft dafür das **Friedensfest zur Vereinigung und Verständigung der Völker Dalmariens und Farukans** ins Leben. Anlässlich des 10. Jahrestages seiner Thronbesteigung richtet er einen Wettkampf aus, der die Traditionen Farukans mit der Dalmariens verbinden soll. Doch hat sich der alte dalmarische Adel geschworen, diesem Fest seinen eigenen Stempel aufzudrücken. Oberhaupt

des Widerstandes ist Iselda von Ardur, die seit langem die neue Ordnung bekämpft, nun aber finanziell angeschlagen ist und deshalb mit ihrem treuen Gefolgsmann Kilian von Bergen die Entführung Eirins plant. Dieser will selbst mit seinem Handlanger Nereos zur Tat schreiten, um das notwendige Gold zu erpressen. Ihr ursprünglicher Plan sieht eigentlich vor, dass die Abenteurer als offensichtliche Handlanger der Rebellen den Stadtgardisten ans Messer geliefert werden. Die zunächst geplante Entführung Eirins auf ihrem täglichen Weg durch die Gassen Shan-Chevars endet damit, dass sie fast die ihr ähnlich sehende Cousine Zerineh entführen. Ein Fehler, den sie wenige Tage später mit der Entführung Eirins durch deren Leibwächter wieder ausgleichen.

Handlung

Die Abenteurer haben von einem Wettkampf gehört, bei dem es viel Gold und noch mehr Ehre zu gewinnen gibt. So schlägt es sie entweder allein oder bereits als Gruppe nach Shan-Chevar, der Hauptstadt Shahandirs, im Reich Farukan. Schon bei der Ankunft erleben sie eine heikle Situation, bei der die Nichte des Shahirs je nach Geschick der Abenteurer eventuell entführt wird. Nachdem sie den ersten Schreck ein wenig verdaut haben, wird der Start der Wettkämpfe mit einem Volksfest gefeiert. Tags darauf beginnen die einzelnen Wettkämpfe im Schwimmen, Klettern, Jagen, einem Rätsel-Parcours sowie im Zweikampf. Zum Ende der Wettkämpfe wird die Shahirs-Tochter entführt und eine Lösegeldforderung übermittelt. Der Shahir ist in großer Sorge um seine Tochter, weshalb er schließlich die Abenteurer für die heikle Mission anheuert, nachdem er sich bei den Wettkämpfen davon überzeugen konnte, dass sie hierfür geeignet sind.

Auswahl der Abenteurer

In diesem Abenteuer sind verschiedene Fertigkeiten gefragt, die sich nicht auf eine Person beschränken müssen, da immer nur zwei Mitglieder der Abenteurergruppe an dem jeweiligen Wettkampf teilnehmen. Die wichtigsten Fertigkeiten neben dem Kampf sind Athletik, Heimlichkeit, Jagdkunst, Schwimmen und Wahrnehmung. Es kann jede Rasse gespielt werden.

Das Abenteuer

Man findet sich

Zunächst geht es darum zu klären, warum die Abenteurer nach Shan-Chevar möchten. Haben die Charaktere einen Grund beim Friedensfest zu sein? Kommt einer aus Farukan oder Dalmarien? Kann es die Einladung Paschnadurs an einen ehemaligen Mitstreiter vom Wächterbund sein (Paschnadur diente einst beim Wächterbund)? Oder lockt eventuell der Gewinn von 20 Lunaren? Binden Sie die Abenteurer an dieser Stelle ruhig mit ein.

Wichtig ist, dass mindestens ein Abenteurer mit einer Handelskarawane aus Richtung Dalmarien kommt, damit zumindest dieser den Anschlag auf die Nichte des Shahirs mitbekommt. Die anderen Abenteurer können sich dann entweder im Laufe der Anreise der Karawane anschließen oder aber sich zufällig auch am Ort der geplanten Entführung befinden. Vorteilhafter ist es allerdings, wenn bereits die ganze Gruppe sich in Ramalija findet und gemeinsam anreist, da unterwegs einige Ereignisse stattfinden.

Die Karawane startet an der Grenze zu Dalmarien am Fluss Jalon. Dort liegt an der Flussmündung zum Riesengrab die kleine Stadt Ramalija, die sich vor allen Dingen als Umschlagplatz für den Güterverkehr einen Namen gemacht hat. Hier werden Güter zwischen Dalmarien und Shahandir ausgetauscht, als auch die ankommenden Schiffe entladen. Eine Besonderheit ist, dass es Ramalija sowohl auf farukanischer als auch auf dalmarischer Seite gibt. Deshalb wird die Stadt unterschieden in Ramalija-Nord und -Süd. Auf beiden Seiten gibt es Landungsstege für die Schiffe. Gegen die Meeresbrandung wurde der Hafen von beiden Seiten aus durch Brandungsmauern geschützt.

Die Verwalter der beiden Städte gehen mit der Situation recht pragmatisch um. Im Sinne des gemeinsamen Geschäftserfolges werden persönliche und politische Animositäten hintenan gestellt und alles für die reibungslose Abwicklung der Geschäfte zwischen den beiden Stadthälften getan.

Karawanenführer Nereos (s. auch weitere Ausführungen im Anhang) sucht über Aushänge für seine aus acht Wagen bestehende Karawane noch Bedeckung für die Reise nach Shan-Chevar. Anzutreffen ist er im Hafenviertel der Südseite im Gasthaus „Zum Goldenen Anker“. Über Interessierte zeigt er sich erfreut. Die Reise kann

bereits am nächsten Morgen beginnen. Shan-Chevar liegt etwa 160 Meilen entfernt in südlicher Richtung. Man wird hierfür sieben Tage benötigen. Zum frühen Nachmittag wird man in Shan-Chevar eintreffen.

Transportiert werden Trockenfrüchte, Gemüse, Salz, Gewürze und Stoffe. Eine große Stadt wie Shan-Chevar kann sich eben nicht nur aus den direkt umliegenden Erzeugnissen versorgen. Er bietet eine Entlohnung von 75 Telaren/Tag zzgl. Unterkunft und Verpflegung.

Unterwegs wird man in Gasthöfen nächtigen, so dass für Übernachtungen in der Wildnis keine besonderen Vorkehrungen zu treffen sind.

Während der Reise können Sie folgende Ereignisse zufällig oder gewollt geschehen lassen. Entweder Sie suchen sich bestimmte Ereignisse heraus und stellen diese erzählerisch dar oder aber Sie überlassen es dem Würfelglück der Spieler wie häufig Ereignisse stattfinden. Hierfür lassen Sie einen Spieler einen W6 würfeln. Das Ergebnis bestimmt die Anzahl der Ereignisse während der Reise. Anschließend lassen Sie entsprechend des Ergebnisses reihum einen 2W10 – Wurf ausführen.

Ereignisse:

2-5 (Feinde): Eine Horde von 6 bis 8 Wegelagerern will die Karawane ausrauben. Nehmen Sie hierzu die Werte der Räuber aus dem GRW Seite 276. Zwei der Wegelagerer sollten allerdings von etwas schwererem Kaliber sein. Hierfür nehmen Sie die Werte der Söldner aus dem GRW Seite 280. Nereos greift ebenso unterstützend zur Waffe. Alle anderen Wagenlenker versuchen die Pferde im Zaum zu halten und greifen nicht ein. **alternativ:** Ein Baumwandler (GRW S. 266) greift die Gruppe an.

6-10 (Hindernisse): Eine marode Brücke gefährdet die Weiterreise. Hier sind leichte Reparaturarbeiten notwendig. Es müssen einige Planken verstärkt bzw. ausgetauscht werden. Je zwei Äxte und Sägen als auch genügend Seile sind vorhanden. In der Umgebung finden sich passende Bäume, die gefällt werden können. Mit einer gelungenen **erweiterten Handwerks-Probe gg. 20 (10 min; 10 FP)** kann die Fahrt fortgesetzt werden. **alternativ:** Ein umgestürzter Baum muss beseitigt werden. Er kann in Einzelteile zersägt werden. Für das Weiterkommen ist hier ebenfalls eine **erweiterte Handwerks-Probe gg. 20 (10 min; 5 FP)** notwendig.

11-15 (Reiseglück): Etwas blitzt neben dem Weg auf. Die Abenteurer finden einen halb durch Schlamm bedeckten juwelenbesetzten Dolch im Wert von 8 Lunaren. Er besitzt die üblichen Waffenwerte. Ansonsten weist er keine besonderen Eigentümermerkmale auf und er kann behalten werden.

alternativ: Am Wegesrand erkennt ein Held eine nützliches Heilkraut. Dieses heilt 4 Punkte Schaden innerhalb von einer Stunde.

16-20 (Freunde): Eine entgegenkommende Karawane erscheint. Nereos und der andere Karawanenführer namens Isco scheinen sich zu kennen und tauschen Neuigkeiten aus. Hierbei erfahren die Abenteurer, dass beide eher gegen den Shahir und alle Farukanis sind. Die in der Nähe stehenden Abenteurer können das leise geführte Gespräch bei einer **Wahrnehmungs-Probe gg. 20** mithören:

Nereos: „Was gibt es Neues aus Shan-Chevar?“

Isco: „Die Vorbereitung für das Friedensfest laufen auf Hochtouren und die Straßen werden geschmückt.“ (Das Wort Friedensfest wird herablassend betont)

Nereos macht eine wegwerfende Handbewegung: „Der Shahir will uns doch wieder mal nur für dumm verkaufen. Einigkeit und Frieden...pah! Die sollen wieder zurück nach Farukan, diese Besatzer. Dann haben wir wieder Einigkeit und Frieden.“

Isco zustimmend: „Recht hast du, Nereos. Der meint, er könnte uns Dalmarier besänftigen, in dem er so tut, als wären wir ihm wichtig...Naja, ich muss weiter...bis bald...möge Jasane dich beschützen!“

Bei einer gelungenen **Geschichte&Mythen-Probe gg. 20** weiß der mithörende Abenteurer, dass es sich bei Jasane um eine Kriegsgöttin handelt, die von den alten Dalmariern verehrt wurde. Gelingt die Probe herausragend, weiß der Abenteurer, dass die eigentliche Schutzgottheit der Shahandris Egaris heißt und für den Aspekt Geheimnis steht.

alternativ: Eine kleine Reisegruppe hat einen Heilkundigen dabei, der eventuelle Verletzungen der Abenteurer heilen kann. (Heilkundewert 14, Meisterschaften: Felddiagnose, Heilungsgeschick, Heilung fördern)

Suchen die Abenteurer das Gespräch mit den Mitfahrenden, so bietet sich höchstens Nereos als Gesprächspartner an. Die anderen Wagenführer bleiben eher unter sich. Dass es ausschließlich Menschen dalmarischer Herkunft sind, fällt nur dem Abenteurer auf, der gezielt danach fragt.

Ankunft in Shan-Chevar

Klären Sie, wo sich welcher Abenteurer befindet (auf dem Kutschbock, zu Fuß nebenher laufend etc.). Wichtig für den Ausgang der folgenden Begegnung sind vor allen Dingen die Spielercharaktere, die sich in der Nähe des ersten Wagens befinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Weitläufige Felder, auf denen vereinzelt Höfe oder kleine befestigte Siedlungen stehen, prägen den größten Teil der Reise, seit Ihr den ersten Schritt auf den Boden

Shahandirs gesetzt habt. So schön und beruhigend diese Landschaft ist, freut ihr Euch doch nun auf das Ende der Reise. Euer Blick schweift noch einmal in die Ferne und ihr könnt schon die ersten Ausläufer der Stadt erkennen.

Mittlerweile begegnen Euch an jeder Stelle Bauern und Handwerker auf dem Weg zur oder von der Arbeit.

Schließlich nähert sich Eure Karawane langsam dem Stadtgebiet von Shan-Chevar. Eine so große Stadt mit ihren rund 38.000 Einwohnern kann froh sein, von solch fruchtbarem Weideland, Äckern und Wäldern umgeben zu sein, denkt Ihr Euch, als Euer Karren rumpelnd das Stadttor passiert.

Langsam findet Ihr durch das Gewühl der Gassen Euren Weg, der Euch durch die verschiedenen Viertel der Stadt führt. Eure Karawane wird aufgeteilt und ihr setzt Euren Weg mit nur noch zwei Wagen fort.

Auffallend ist, dass in einigen Vierteln lediglich Bewohner dalmarischer Herkunft und in anderen Vierteln Bewohner farukanischer Herkunft zu finden sind. Allerdings scheint die Stimmung in der Stadt friedlich und freundlich zu sein.

Überall in der Stadt werden Fahnen aufgehängt und Blumenkübel platziert. Man merkt, dass ein freudiges Ereignis vor der Tür steht. Auch Ihr freut Euch schon darauf, nach der langen Reise ein frisches Bad zu nehmen und die Stadt kennenzulernen. Bevor es soweit ist, muss das Ziel aber erst mal erreicht sein.

An einer engen Stelle muss Euer Wagen ein wenig warten, bevor es in einer schmalen Gasse weitergeht. Nereos bittet (Name eines Abenteurer einfügen) die Zügel zu halten, damit er das Gespann von der Spitze aus mit der Hand an der Trense führen kann.

Zu allem Überfluss kommt Euch in 30 Schritt Entfernung auch noch eine prächtige Sänfte entgegen. Der Wagen und die Sänfte passen auf keinen Fall aneinander vorbei. Plötzlich hört Ihr einige Meter hinter Euch einen Tumult. Doch kaum habt ihr Euch umgedreht, macht der Wagen einen Satz nach vorne und nimmt mit steigender Geschwindigkeit Fahrt auf.“

In der Sänfte sitzt Zerineh, die Nichte des Shahirs. Eigentlich war es der Plan der Rebellen, dass Eirin zusammen mit ihrer besten Freundin und Cousine Zerineh in dieser Sänfte den täglichen Weg ins Badehaus nehmen sollte und dabei entführt wird. Die temperamentvolle Prinzessin Eirin liebt es, sich unter das Volk zu mischen. An diesem Tag jedoch hatte sie ausnahmsweise andere Verpflichtungen, so dass nur Zerineh zugegen ist.

Der verbliebene Begleiter und Nereos haben dafür gesorgt, dass die Wagen zum richtigen Augenblick in die Gasse biegen und dann die Gelegenheit durch einen von Helfern entfachten Tumult ergriffen, um die Pferde durch einen Stich ins Bein in Panik zu versetzen. Beide Rebellen reagieren auf die jeweiligen Aktionen der Abenteurer intuitiv.

Misslingt die Rettungsaktion der Spielercharaktere, wird der Karawanenführer für eine Flucht sorgen, bei der die



Abenteurer anschließend verhaftet werden. Gelingt sie, wird er sich erleichtert zeigen und die Abenteurer vermeintlich unterstützen, aber sich insgeheim ärgern, dass die Entführung danebengegangen ist. Natürlich ist für ihn die Überraschung groß, dass Prinzessin Eirin nicht in der Sänfte ist. Aber auch wenn die Rettungsaktion gelingt, liegt Nereos nicht viel daran, sich Fragen der Stadtgardisten gefallen zu lassen. Unter dem Vorwand, dass er zu viele schlechte Erfahrungen mit den Gardisten gehabt hätte, lässt er die Abenteurer Hals über Kopf zurück.

Im Augenblick des losbrechenden Tumults scheint es so, als ob Nereos so sehr überrascht wurde, dass er den Wagen nicht mehr halten kann. Allerdings hat er mit einem gezielten Stich ins Bein des Pferds dafür gesorgt, dass nun ein Zusammenstoß unausweichlich scheint.

Wenn die Abenteurer schnell genug reagieren, haben sie die Möglichkeit einzugreifen.

Befinden sich die Spielercharaktere auf dem Wagen, so können sie versuchen, mit den Zügeln die Pferde zum Anhalten zu bringen. Hierzu ist eine **erweiterte Athletik-Probe oder Tierführungs-Probe gg. 25 (10 Schritt; 5 FP, max. 3 Proben)** notwendig.

Sollten sie neben dem Wagen herlaufen, haben sie noch die Möglichkeit, von der Seite nach den Zügeln zu greifen. Hier ist die Probe um 4 erschwert, da es vom Kutschbock einfacher ist, den Wagen zum Halten zu bringen.

Probe misslungen: Der Wagen kracht in die Sänfte und die Träger und die Frau werden verletzt. Der Held erleidet 1W6 Schadenspunkte.

Probe gelungen: Der Wagen kommt, je nachdem, wie schnell die Probe gelungen ist, noch rechtzeitig zum Stehen. Lediglich ein Träger hat die Sänfte losgelassen und die Frau unwürdig herausfallen lassen. Hier bietet sich dem Abenteurer eine weitere Gelegenheit, Zerineh zu Hilfe zu eilen.

Sollten die Abenteurer vor dem Wagen gelaufen sein, so müssen sie sich in Sicherheit bringen. Sind sie schon weiter vorne, nahe der Sänfte, können sie versuchen, Zerineh zu retten. Dabei müssen sie sich den vier Entführern stellen, die plötzlich aus einem Hauseingang auf die Sänfte zulaufen. Diese stechen zunächst die Träger nieder.

Kommt es zu einem Kampf, können Sie sich bei den Entführern an den Werten der Räuber aus dem GRW (S. 276) orientieren. Gelingt es den Entführern Zerineh zu erreichen, so wird diese betäubt und auf ein wartendes Pferd gepackt. Sollten die Entführer mit Zerineh entkommen, müssen die Passagen, in denen es um die Entführung Eirins geht, um Zerineh erweitert werden, da diese zusammen gefangen gehalten werden.

Nereos drängt die Abenteurer in diesem Fall, den Tatort schnellstmöglich zu verlassen, da er die Stadtgardisten und den Richtblock fürchtet. Lassen sich die Abenteurer darauf ein, gelingt eine Flucht zu Fuß zu einem am anderen Ende der Stadt liegenden Gasthaus. Weigern sie sich, flieht Nereos, und die Abenteurer werden von den Stadtgardisten als Übeltäter vermutet und – allen Unschuldssäußerungen zum Trotz – verhaftet. Entlastende Zeugen gibt es nicht, denn als die Entführer auftauchen, bringt sich jeder selbst in Sicherheit.

Auf der Flucht (optional)

Die Abenteurer werden von Nereos zum Gasthaus „Zum Fleißigen Bauern“ geführt.

Nereos versichert den Abenteurern, dass er das Gasthaus kennt und der Wirt keine Fragen stellt. Dort würden sie so schnell nicht gefunden werden. Das Schankraum des Gasthauses ist klein und im Obergeschoss gibt es ein paar wenige Betten. Dort werden sie mit Sicherheit über das weitere Vorgehen beraten.

Essen oder trinken die Abenteurer etwas, werden sie betäubt. Sobald sie eingeschlafen sind, verschwindet der Karawanenführer.

Wenige Stunden später werden sie von Gardisten des Shahirs im Gasthaus verhaftet und in den Kerker gebracht. Nereos hat dafür gesorgt, dass „die Schuldigen“ gefunden wurden.

Treffen mit Shahir Paschnadur

Nach der Verhaftung (also entweder im Anschluss an das Kapitel *Ankunft in Shan-Chevar* oder *Auf der Flucht*) werden die Abenteurer einem Verhör unterzogen.

Nach dem „normalen Verhör“, wieso und weshalb sie den Weg nach Shan-Chevar gefunden haben, werden die Abenteurer noch einem magischen Verhör durch den Hofzauberer Jamsheb unterzogen. Mittels des Zaubers „Gedankenlesens“ wird auf die Erinnerungen der Spielercharaktere zugegriffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Plötzlich merkst du, wie ein greller Blitz deinen Geist verwirrt. Verkrampft sitzt du auf deinem Stuhl und versuchst deine Gedanken in den Griff zu bekommen.

Dann aber spürst du noch etwas. Es fühlt sich an als würden kleine Tentakel dein Gehirn ergreifen und abtasten. Und plötzlich hast du einen klaren Gedanken, der dich wieder an den Zeitpunkt der Entführung zurückbringt.

Du siehst, wie die Pferde durchgehen und die Entführer auf die Sänfte zu rennen. Säbel blitzen auf und die Träger gehen tot oder schwer verletzt zu Boden. Wut macht sich in Dir breit. Du willst helfen und ziehst deine Waffe...

Kurze Zeit später bist du wieder im Verhörssaal, und der Magier blickt dich durchdringend, aber auch entschuld-

gend an. „Ich gebe dem Shahir die Empfehlung, Euch gehen zu lassen“, sagt er zu Euch.

Wenig später steht Ihr vor dem Shahir. Er bedauert, Euch fälschlicherweise verdächtigt zu haben und bittet Euch natürlich, trotzdem am Friedensfest teilzunehmen.

Er wünscht Euch nur das Beste und hofft, dass er Euch die Siegprämie überreichen kann.“

Den Abenteurern wird noch freie Unterkunft in der gehobenen Herberge „Goldener Fasan“ in der Nähe vom Palastvorplatz angeboten.

Die Abenteurer haben auch die Chance auf ein kurzes Gespräch mit Shahir Paschnadur. Hierbei erzählt er die Geschichte von seinem Vorfahren Hamil und dessen ungewöhnliche Geste, selbst einstige Feinde auf dem Schlachtfeld in hohe Posten und Titel zu hieven.

Paschnadurs Vision ist nun die endgültige Verbindung zwischen den Völkern. Doch auch er ist sich natürlich bewusst, dass er nicht nur Anhänger, sondern auch Feinde hat.

Er erzählt vom alten dalmarischen Adel, der alles tun würde, um die alte Ordnung wieder herstellen zu können. Viele Geschichten sind ihm schon zugetragen worden, dass versucht wurde, seine Handelspartner bei den Borombris von den Korobrominseln zu bestechen.

Traurig macht ihn aber vor allem, dass auch viele Farukanis nichts von ihm halten, da er „zu weich“ gegenüber den Dalmariern sei. Alles wird negativ ausgelegt. Sei es die Übernahme der dalmarischen Adelstitel (z.B. Prinz) oder die Gleichbehandlung aller Shahandris unabhängig vom kulturellen Erbe.

Teilnahme am Friedensfest

Die Anmeldung zum Friedensfest findet auf dem Palastvorplatz statt. Dort ist ein Stand aufgebaut, an dem die entsprechenden Regeln angeschlagen sind. Das Friedensfest zur Vereinigung und Verständigung der Völker aus Dalmarien und Farukan ist ein Wettkampf, der die Dalmarier und Farukanis näher zusammenbringen soll. Deshalb gibt es keine rein dalmarischen oder farukanischen Teilnehmergruppen.

Jede Gruppe erhält eine besonders gehärtete und versiegelte Glaskugel (Last 1, Härte 3), die mit einem Farbpulver gekennzeichnet ist, das die jeweilige Gruppe identifiziert. Diese muss von einem aktiven Teilnehmer bei den Wettkämpfen getragen und unbeschadet am Ziel übergeben werden. Wird sie zerstört, ist die Gruppe ausgeschieden.

Es dürfen zwar Kämpfe stattfinden, aber wenn der Gegner getötet wird, ist man disqualifiziert.

Wettkämpfe finden im Schwimmen, Klettern, Jagen, einem Rätsel-Parcours sowie im Zweikampf statt. Besonderheit: Es dürfen immer nur maximal zwei Teilnehmer einer Gruppe an den Wettkämpfen teilnehmen.

Insgesamt treten inklusive der Abenteurer zehn Gruppen an.

Es werden Punkte nach der Platzierung in den einzelnen Wettkämpfen verteilt. Der Erste bekommt 10 Punkte, der Zweite erhält 6 Punkte und der Dritte erhält 4 Punkte. Für misslungene Aufgaben werden unter Umständen Punkte abgezogen, so dass es auch möglich ist, ein negatives Punktekonto zu haben.

Die Siegprämie beträgt 20 Lunare pro Abenteurer.

Nachdem sich die Abenteurer angemeldet haben, können sie ein wenig die Stadt kennenlernen. Schildern Sie ein wenig mit eigenen Worten das bunte Treiben in der Stadt oder nutzen Sie folgende Vorlage:

„Endlich habt ihr die Formalitäten erledigt - und ihr könnt die Feierlichkeiten genießen.

Nach der feierlichen Ansprache Paschnadurs, dem man die Ereignisse des Tages nicht angemerkt hat, herrscht ausgelassene Stimmung. Wein- und Bierstände sowie viele kulinarische Köstlichkeiten lassen Euch hier und dort verweilen.

Mitunter bekommt ihr auch Gespräche mit, die im Prinzip ein Spiegelbild dessen sind, was ihr auch schon erlebt habt: Gegensätzliches, wo man nur hinschaut.

Auf der einen Seite die begeisterten Anhänger Paschnadurs, auf der anderen Seite die Gegner, die sich auch nochmal in Dalmarier und Farukanis unterteilen.

Nach genauerem Hinsehen könnt ihr auch die unterschiedlichen Gruppen ausfindig machen. Zudem stellt ihr fest, dass auch kleinere Streitereien sofort von den zahlreich vorhandenen Gardisten unterbunden werden.

Es ist offensichtlich, dass hier kein offener Hass zur Schau gestellt werden soll.

Nachdem ihr eine Weile durch die Gassen geschlendert seid und den Palastvorplatz kennengelernt habt, wird es Zeit sich von den Strapazen des Tages zu erholen.“

Der Wettkampf

Die Teams Blau, Gelb und Rot gehören zu den stärksten Teilnehmern und konkurrieren mit den Spielercharakteren um den Sieg. Die Ergebnisse der drei Teams finden Sie in den jeweiligen Abschnitten. Ordnen Sie die Leistung der Abenteurer entsprechend ein und vergeben Sie nach der Platzierung die Punkte.

Vor dem Wettkampf wird Euch noch feierlich eine Glaskugel mit grasgrünem Pulver überreicht. Auch alle anderen Teilnehmer erhalten eine Kugel mit jeweils anderen Farben.

Der 1. Tag: Schwimmen

Der Wettkampf beginnt mit dem Schwimmen. An einem See außerhalb von Shan-Chevar müssen die Abenteurer einen 200 Schritt breiten See durchschwimmen.

Ein Abenteurer muss sich die Glaskugel umbinden. Alle Teilnehmer springen auf ein Kommando gleichzeitig ins Wasser.



Das Wettschwimmen wird als **erweiterte Schwimm-Probe gg. 15 (10 Schritt, 20 FP)** abgehandelt (Verfolgungsjagdregeln GRW S. 148).

Alle Teilnehmer starten bei 0 Fortschrittspunkten.

Team Blau benötigt 5 Würfe und kommt dann auf 22 FP.
Team Gelb benötigt 6 Würfe und kommt auf 20 FP.
Team Rot benötigt 8 Würfe und kommt auf 21 FP.

Der 2. Tag: Klettern

Es muss ein Felsen von 30 Metern Höhe erklommen werden.

Hierbei werden die Abenteurer durch ein Seil gesichert, aber es darf nicht als Kletterhilfe beansprucht werden.

Eine **erweiterte Athletik-Probe gg. 20 (1 Minute, 10 FP)** ist notwendig. Der Held benötigt 1 Fortschrittspunkt pro 3 Schritt Höhe (GRW S. 107).

Team Rot schafft es mit 8 Würfeln auf 10 FP und erleidet dabei 2 Schadenspunkte.

Team Gelb benötigt für 10 FP 9 Würfe und bekommt 1 Schaden.

Team Blau schafft es im 13. Versuch auf 12 FP mit 4 Schadenspunkten.

Der 3. Tag: Jagdkunst

Es soll ein Hirsch im nahe gelegenen Forst lebend gefangen werden.

Mit einer **erweiterten Jagdkunst-Probe gg. 20 (5 FP)** findet einer der beiden Abenteurer die Spur eines Hirsches und verfolgt sie bis auf Sichtweite.

Sollte die Probe misslingen, kann kein Hirsch gefunden werden und die Gruppe erhält einen Abzug von 5 Punkten.

Bei einer gelungenen **vergleichenden Probe von Jagdkunst gegen die Wahrnehmung des Hirsches (9)** bleibt der Hirsch ahnungslos und die Abenteurer können ihn in eine vorbereitete Falle treiben.

Sollte die Probe misslingen, kann der Hirsch nicht gefangen werden und das Team erhält 3 Punkte Abzug.

Team Gelb benötigt gerade mal 1 Wurf für die 5 FP und die vergleichende Probe gelingt mit 2 EG.

Team Blau benötigt 3 Würfe für 5 FP und die vergleichende Probe gelingt mit 1 EG.

Team Rot benötigt 10 Würfe für die 5 FP, allerdings misslingt die vergleichende Probe. Dieses Team erhält 3 Punkte Abzug von der Gesamt-Punktzahl.

Der 4. Tag: Rätsel-Parcours

Der Wettkampf findet in einer geschlossenen Halle unter Ausschluss des Publikums statt.

Vor der Halle stehen Zelte in den Farben der einzelnen Gruppen. Der Bereich um die Halle und die Zelte wird streng bewacht, so dass kein Unbefugter Zutritt erhalten soll.

Nach dem Parcours müssen alle Gruppen in einem separaten Bereich der Halle warten und werden äußerst opulent mit den Köstlichkeiten Shahandirs versorgt. Der

Bereich darf erst wieder verlassen werden, wenn alle Teilnehmer den Parcours absolviert haben. So soll verhindert werden, dass unehrenhafte Teilnehmer versuchen, an die nötigen Antworten zu kommen.

Ein Eindringen in die Halle wäre nur mit Gewalt denkbar und soll von 12 Wachen verhindert werden. Einige Teilnehmergruppen sind vor den Abenteurern an der Reihe und die Sonne steht schon hoch am Himmel, bevor diese hereingerufen werden.

Als die Spielercharaktere die Halle betreten, sehen sie vor sich 8 Felder, die waagrecht in einer Reihe angeordnet sind. Von jedem Feld gehen weitere 7 Felder senkrecht ab.

Ihr werdet von einem der Schiedsrichter angesprochen: „Hört zu!

Eure Aufgabe ist es, dieses Feld auf dem richtigen Weg zu überqueren. Folgende Regeln habe ich für Euch. Bei diesem Parcours könnt Ihr keine Punkte gewinnen, aber viele verlieren.

Wählt einen von Euch zum Sprecher. Bevor Ihr das Feld betretet, muss er zunächst eine Frage beantworten. Ihr dürft Euch gemeinsam beraten, aber nur der Erwählte darf die Antwort geben.

Ist sie richtig, wird Euch das erste richtige Feld gezeigt und Ihr dürft dieses Feld betreten.

Ist die Antwort falsch, so wird Euch ein Punkt abgezogen und der Sprecher darf sich ein Feld aussuchen, welches Ihr betreten wollt.

Für jedes weitere falsche Feld, wird ein weiterer Punkt abgezogen, bis Ihr auf dem richtigen Feld landet. Anschließend bekommt Ihr eine weitere Frage gestellt.

Ist die Antwort richtig, wird Euch wieder das richtige Feld gezeigt. Ist sie falsch, könnt Ihr auswählen, welches Feld Ihr betreten wollt und ihr bekommt wieder einen Punkt Abzug.

Zur Auswahl stehen das direkt vor Euch liegende Feld und die beiden an dieses seitlich angrenzenden Felder. So geht es weiter bis Ihr die letzte Reihe erreicht habt. Sobald Ihr das letzte richtige Feld in der 8. Reihe gefunden habt, ist die Aufgabe erledigt. Seid Ihr bereit?“

Hier ist ein bisschen Vorbereitung gefragt. Sämtliche Utensilien für die Rätsel-Quest sollten Sie bereits parat haben und den Anhang ggf. kopieren und an die Spieler aushändigen.

Die Anordnung der Felder erfolgt wie auf einem Schachbrett. Am besten benutzt man ein Schachbrett/Battlemap, aber man kann sich natürlich auch anderweitig helfen.

Der richtige Weg kann sich selbst ausgedacht, sollte kenntlich gemacht und dann mit entsprechend der Feldergröße zurechtgeschnittenem Papier/Pappe verdeckt werden.

Sie können die Fragen ohne weiteres beliebig austauschen und eigene einbringen. Natürlich stellt diese Art der Aufgabe ein Outgame-Rätsel dar.

Sollte es nun gar nicht gewünscht sein, so bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, die „richtigen“ Antworten zu erwürfeln. Passende Fertigkeiten sind vermerkt.

In diesem Fall gelten folgende Auswirkungen:

gelingen → nächstes Feld wird aufgedeckt, kein Punkt- abzug

gelingen mit EG → nächstes Feld wird aufgedeckt, pro EG gibt es 1 Punkt Bonus auf die nächste Frage (Fertigkeit)

knapp misslungen → für 1 Splitterpunkt wird das nächste Feld aufgedeckt, sonst 1 Punkt Abzug

misslungen mit EG → je EG wird 1 Punkt abgezogen, max. 3 Punkte

Bei einem Triumph bzw. Patzer werden wie gehabt 3 EG hinzugerechnet/abgezogen.

Die 8 Fragen:

- 1) Ein Mann möchte mit einem Wolf, einer Ziege und einem Kohlkopf den Fluss überqueren. Im Boot hat neben dem Mann aber nur jeweils eines der drei Genannten Platz.
Sein Problem: Er kann weder die Ziege mit dem Kohlkopf allein lassen (sie würde ihn fressen), noch den Wolf mit der Ziege allein lassen (er würde über sie herfallen). Wie kann der Mann es schaffen, Wolf, Ziege und Kohlkopf heil ans andere Ufer überzusetzen? Ihr habt 2 Minuten Zeit.

Lösung: Der Mann bringt zuerst die Ziege ans andere Ufer. Dann holt er den Kohlkopf und nimmt, da er die Ziege nicht mit dem Kohlkopf alleine lassen kann, die Ziege wieder mit zurück. Nun setzt er den Wolf über. Zum Schluss holt er erneut die Ziege.

alternative Probe: Anführen gg. 15

- 2) 17 Steine und eine Münze sind kreisförmig angeordnet. Ihr zählt im Uhrzeigersinn immer von 1 bis 6 und entfernt jeweils das Objekt, das an sechster Stelle steht. Zum Schluss soll nur noch die Münze übrig bleiben. Wo beginnen Sie zu zählen? Ihr habt 3 Minuten Zeit!

Lösung: Es ist der 10. Stein im Uhrzeigersinn von der Münze aus gerechnet.

alternative Probe: Schlösser und Fallen gg. 20

- 3) In einem Teich wachsen 2 Seerosen. Jeden Tag verdoppeln sie ihre Größe. Nach einer Woche bedecken Sie bereits den halben Teich. Wie viele Tage brauchen die Seerosen noch, bis sie den ganzen Teich bedecken? Ihr habt 1 Minute!

Lösung: Die Seerosen benötigen nur noch einen Tag. Der halbe Teich ist ja bereits bedeckt und sie verdoppeln ihre Größe jeden Tag.

alternative Probe: Schlösser und Fallen gg. 15

- 4) Ein Vater vermachte seinen 3 Söhnen 15 Weinfässer, wovon fünf voll, fünf halbvoll und fünf leer sind. Jeder der Söhne soll gleich viel Wein und gleich viele Fässer erben. Wie ist das zu bewerkstelligen? Ihr habt 3 Minuten!

Lösung: Zwei Söhne erhalten jeweils 2 volle, ein halbvolles und zwei leere Fässer. Der 3. Sohn bekommt ein volles und drei halbvolle Fässer sowie ein leeres Fass.

alternative Probe: Schlösser und Fallen gg. 20

- 5) Ihr sollt ein Zeltlager aufbauen. Dabei soll jedem Baum genau ein Zelt zugeordnet werden. Die Anzahl der Zelte ist jeweils neben einer Zeile und Spalte angegeben. Es dürfen keine zwei Zelte nebeneinander stehen, auch nicht diagonal! Ihr habt 2 Minuten! (s. Skizze im Anhang)

alternative Probe: Anführen gg. 15

- 6) Ein rechteckiges Brett soll in zwei identische Teile zersägt werden, und zwar so, dass die beiden Teile zu einem Quadrat zusammengelegt werden können. Wie geht das? Ihr habt 1 Minute! (s. Skizze im Anhang)

alternative Probe: Handwerk gg. 15

- 7) In einem Fluss kommen sich vier Schiffe entgegen. Die Schiffe A und B kommen aus der einen Richtung, die Schiffe C und D aus der anderen. Leider ist der Kanal so eng, dass die Schiffe nicht einander vorbeifahren können. Im Ausweichbecken hat nur ein einziges Schiff Platz. Wie kommen die Schiffe dennoch aneinander vorbei? Ihr habt 1 Minute Zeit! (s.

Skizze im Anhang)

Lösung: Schiff B fährt in das Becken. Schiff A setzt etwas zurück. Schiff C und D können dann auf die linke Seite vorbeifahren. Schiff B fährt aus dem Becken und passiert auf die rechte Seite. Jetzt fahren Schiff C und D zurück auf die ursprüngliche Position, so dass Schiff A in das Becken kann. Schiff C und D passieren nach links. Schiff A hat frei Fahrt nach rechts.

alternative Probe: Seefahrt gg. 15

- 8) Um einen runden Tisch hat sich eine bestimmte Anzahl von Menschen versammelt, von denen jeder über die beiden neben ihm Sitzenden sagt, sie seien Lügner. Einige lügen tatsächlich immer, andere sagen immer die Wahrheit. Eine Frau sagt: „Es sitzen neuen Personen am Tisch.“ Der neben ihr sitzende Mann behauptet: „Es sitzen 10 Personen am Tisch.“ Wer sagt die Wahrheit? Ihr habt 3 Minuten Zeit!

Lösung: Da jeder am Tisch behauptet, die neben ihm Sitzenden würden lügen, muss eine Person, welche immer die Wahrheit sagt, jeweils zwischen 2 Lügnern sitzen. Folgerung: Die Anzahl der Personen, die um den Tisch versammelt ist, muss gerade sein. Der Mann sagt die Wahrheit.

alternative Probe: Schlösser und Fallen gg. 15

Nach Absolvierung des Parcours entlässt Euch der Schiedsrichter und Ihr dürft Euch zu den anderen Teilnehmern gesellen und ein feierliches Buffet genießen. Natürlich werdet Ihr zur Verschwiegenheit über die Fragen und Antworten verpflichtet. Aber dies dürfte ja durchaus in Eurem Interesse liegen.

Team Rot und Blau erhalten lediglich 1 Minuspunkt. Team Gelb erhält 4 Minuspunkte.

Zwischensequenz: s. Abschnitt „Rettung in letzter Sekunde“

Der 5. Tag: Kampf

Nun ist es endlich soweit. Alle Teilnehmer sind in der Arena eingetroffen.

Es findet ein Kampf Mann gegen Mann statt. Der Kampf ist gewonnen, sobald einer der Kontrahenten den ersten Schadenspunkt auf der Stufe „schwer verletzt“ verloren hat. Auch hier ist das Töten tabu und es sind maximal 2 Kämpfer zugelassen.

Für jeden gewonnenen Kampf (in diesem Fall zählen beide Kämpfe) erhält man 10 Punkte.

Der erste Abenteurer muss gegen einen Kämpfer aus dem braunen Team, der zweite Abenteurer gegen einen Kämpfer aus dem orangen Team antreten.

Suchen Sie sich für den Kampf einen Gegner aus Teilnehmern im Anhang aus (Nehmen Sie hierfür die Werte von Sil'dra, Bramon oder Madjun).

Rot gewinnt beide Kämpfe, während Gelb und Blau jeweils einen Kampf gewinnen und den anderen verlieren.

Die Siegerehrung

Hier sind Sie zunächst als Spielleiter gefordert, die entsprechende Punktzahl der Teams und damit den Sieger zu ermitteln.

Gewinnen die Abenteurer die Wettkämpfe, ist Paschnadur vermutlich ganz besonders froh, gerade diesen die Auszeichnungen zu überreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nach anstrengenden Kämpfen in der Arena und den Strapazen der vorherigen Tage neigt sich nun langsam der Tag dem Ende entgegen und die Arena knistert geradezu vor Spannung, wer denn nun das Friedensfest gewonnen hat.

Shahir Paschnadur betritt unter donnerndem Applaus das aufgebaute Podest und genießt die ausgelassene Fröhlichkeit seines Volkes.

Nach minutenlangen Hurra-Rufen ergreift er schließlich das Wort: „Liebe Shahandris! Mein Volk! Ich danke Euch allen für ein gelungenes Fest, dass Ihr unseren Gästen aus ganz Lorakis, aber auch Euch selbst, bereitet habt. Es waren bis zum Schluss spannende und interessante Wettkämpfe. Auch wenn diese Spiele von einer schlimmen Entführung überschattet waren, so kann ich Euch auch versichern, dass ich mich nicht von meinem Vorhaben abbringen lasse, dass dieses Volk, mein Volk, weiter zusammen wächst.“

Bei diesen Worten scheinen einige Anwesende Unmut zu äußern, was aber in der großen Menge untergeht.

„Bevor wir uns aber in die Nacht und unser Abschlussfest stürzen, kommen wir nun zu unseren Siegern des Friedensfestes zur Vereinigung und Verständigung der Völker Dalmariens und Farukans.

Es handelt sich um ...(entweder die Namen der Abenteurer oder aber den Namen vom Gewinnerteam einsetzen). Herzlichen Glückwunsch! Kommt auf die Bühne!“ Unter großem Applaus wird die Siegerehrung vorgenommen und die Nacht kann beginnen.“

Rettung in letzter Sekunde

Am Morgen des letzten Wettkampftages finden sich alle Teilnehmer in der Arena ein, in der sonst eher ungefährliche Theaterstücke gezeigt werden.

Gerade als die Schiedsrichter die heutigen Kampfpaarungen einteilen und die Regeln erklären wollen, platzt ein enger Vertrauter des Shahirs in die Sitzung. Er bittet die Abenteurer mitzukommen und weist die Schiedsrichter an, die Spiele bis auf weiteres auszusetzen.

Die Abenteurer werden unter Begleitung einiger Stadtgardisten direkt zum Palast geführt. Dort werden sie gleich von Paschnadur in Empfang genommen, der sie mit ernster Miene begrüßt.

„Gut, dass Ihr schon da seid. Hört, was ich zu sagen habe. Meine geliebte Tochter Eirin ist offensichtlich heute Nacht von Rebellen aus ihrem Schlafgemach entführt worden.

Auch einer ihrer Diener ist verschwunden. Man hat einen Brief gefunden, in dem ich zu einer Geldzahlung aufgefordert werde, um Eirin auszulösen.

Ich habe, wie ich zu meinem Leidwesen feststellen muss, die besten meiner Leute beauftragt, nach Zerineh (bzw. wenn Sie nicht entführt wurde: nach den Hintermännern der missglückten Entführung) zu suchen. Nun aber hat es auch meine Tochter getroffen. Ich habe keine Leute in meiner Nähe, denen ich noch vollkommen Vertrauen schenken kann.

Aber bei Euch weiß ich, dass Ihr mit der (versuchten) Entführung Zerineh's nichts zu tun hattet und sie noch verhindern wolltet. Außerdem habt Ihr Euch in den Wettkämpfen bisher gut geschlagen, weshalb ich gerne auf Euer Können und Geschick vertrauen möchte.

Wollt und könnt Ihr mir helfen, meine Tochter zu mir zurück zu bringen? Es soll Euer Schaden nicht sein!“

Nun liegt es an den Abenteurern, ob sie sich zumindest in Paschnadurs Augen unsterblich machen wollen und ihm beistehen.

Selbst wenn die bisherige Teilnahme am Wettkampf nicht ganz so erfolgreich war, wie Paschnadur sie darstellt, vertraut er den Abenteurern. Schließlich durfte er sich von der Unschuld bereits überzeugen.

Zudem sichert er ihnen zu, die Spiele solange auszusetzen, bis diese heikle Angelegenheit geklärt ist.

Sollten Sie wider Erwarten das Hilfesuch ablehnen, können die Spielercharaktere normal am Wettkampf teilnehmen. In diesem Fall muss der Shahir doch auf sein vorhandenes Personal vertrauen.

Eirin und Zerineh kehren beide wohlbehalten zurück.

Vermutlich ist der Shahir auf die Lösegeld-Forderung eingegangen. Die Spielercharaktere werden es nicht erfahren.

Gerne können Sie beschreiben, wie sich Paschnadur enttäuscht und mit versteinerner Miene von den Abenteurern abwendet und sie zum Gehen auffordert.

Natürlich sollten wahre Helden das Angebot annehmen und dem Shahir zur Seite stehen.

Es winkt eine Belohnung von 30 Lunaren pro Kopf, wenn sie Eirin wohlbehalten zurückbringen und noch einmal 10 Lunare, wenn sie auch die Entführer zu Paschnadur bringen. Tot oder lebendig!

Zudem wird Ihnen bei Gelingen der Mission immer ein Platz an der Tafel Paschnadurs freigehalten, sobald man je wieder in Shan-Chevar verweilen. Man kann sich der künftigen Unterstützung Paschnadurs sicher sein.

Folgende Hinweise erhalten die Abenteurer:

Ein Erpresserbrief ist auf dem Boden des Schlafgemachs zu finden.

„Werter Shahir!

Eure Tochter ist bei uns in guten Händen und gegen eine Zahlung von 200 Solaren, aufgeteilt in 10 Säcken, mag sie wieder in Euer Heim zurückkehren.

Wir erwarten Eure Zahlung heute Abend. Ein Bote wird Euch eine Nachricht über den Übergabeort zukommen lassen.“

Im Schlafgemach wurde noch ein seidenes Taschentuch (kleinere Stickereien mit dem Wappen Shahandirs, keine Insignien, stammt aber aus dem Besitz des Shahirs) gefunden, das mit einer Tinktur getränkt wurde.

Riecht einer der Abenteurer hieran, wird ihm etwas schwindelig. Es handelt sich um ein Betäubungsmittel, das bei Eirin angewendet wurde.

Entweder kann ein Held eine **Alchemie-Probe gg. 15** ablegen, um zu erkennen, dass es sich um ein einfaches (bei EG's: weit verbreitetes) Betäubungsmittel handelt oder die Abenteurer können den Hof-Alchemisten in Anspruch nehmen, der ihnen diese Information gibt.

Dieser kann Ihnen ebenfalls berichten, dass es sämtliche Ingredienzen in der näheren Umgebung Shan-Chevars zu finden gibt und dass das Mittel (natürlich geht er dabei von sich aus) leicht herzustellen ist.

Nachforschungen bei Alchemisten in der Umgebung führen zu einem Händler, der sich an einen Verkauf erinnern kann.

Mit einer gelungenen **einfachen Probe auf Redegewandheit gg. 20** kann man erfahren, dass er das Mittel vorgestern an einen Mann verkauft hat.

Bei 1 bis 4 EG's wird er die Beschreibung von Nereos geben können, bei einer herausragend gelungenen Probe sogar dessen Namen.

Geht die Probe daneben, ist kein Wort mehr aus dem Alchemisten heraus zu bekommen. Im schlimmsten Fall droht sogar der Rauswurf.



Werden weitere Diener befragt, so erfährt man, dass der ebenfalls verschwundene Diener Berrak noch spät im Hof mit einem Sack über seinen Schultern auf dem Weg zu einem Diensteingang gesehen wurde.

Offensichtlich blickte er sich mehrmals nach allen Seiten um, sah jedoch nicht das Liebespärchen (eine Küchenmagd vergnügte sich mit einem Diener), welches ihn beobachtete.

Er schien es eilig zu haben und war allein. Vermutlich werden die Abenteurer nun einiges über Berrak wissen wollen.

Kommen die Abenteurer nicht selbst auf die Idee, so werden sie von den Dienern darauf hingewiesen, dass Berrak noch seine Familie in der Stadt hat.

Die Dienerschaft kann nur berichten, dass er vargischer Abstammung (Vaigarr) ist und eine grobe Beschreibung seines Äußeren geben (dunkelgraues Fell, bernsteinfarbene Augen mit auffallend gelben Schattierungen, elegante Sprechweise, auffallend roter Rubinring), sowie den Wohnort der Familie nennen.

Wollen die Abenteurer Berraks Familie in einem eher gemischt farukanisch-dalmarischen Stadtviertel aufsuchen, treffen sie auf seine Frau Chandrra, die ihnen nach kurzem Zögern einige Informationen geben kann.

Sie bittet die Charaktere im Gegenzug darum, dass sie für Berrak ein gutes Wort einlegen werden und seine Familie (also sie selbst, ihre Schwägerin als auch deren Kinder) abgesichert ist.

Sowohl Berrak als auch sein Bruder Karrouk wurden vom Widerstand erpresst. Sein Bruder war Waffenhändler in der Stadt und sollte Waffen zu einem niedrigen Preis an den Widerstand liefern.

Zudem sollte er Informationen über die Gewohnheiten Eirins von seinem Bruder in Erfahrung bringen. Karrouk lehnte alle Forderungen ab, da er überzeugter Anhänger Paschnadurs ist.

Daraufhin wandte man sich direkt an Berrak und als auch dieser sich weigerte, die Forderungen zu erfüllen, wurde ohne weitere Vorwarnung sein Bruder ermordet. Abermals kontaktierte der Widerstand Berrak und setzte ihn mit weiteren Todesdrohungen (gegen seine Familie: Frau, Kind, Familie des Bruders) unter Druck.

Also willigte er ein und entführte Eirin, die er betäubte sobald sie schlief. In einem Sack verstaut sollte er sie an die Rebellen übergeben.

Ihm wurde versprochen, dass auch er „entführt“ und ausgelöst werden sollte, so dass kein Verdacht auf ihn fällt.

In der Nacht besorgte er sich noch einen Karren aus seinem Haus und wollte von dort aus weiter. Seiner Frau hinterließ er die Nachricht, dass er ca. zwei Meilen westlich von Shan-Chevar auf einer Lichtung nahe dem Weg verabredet sei. Er soll kurz nach Sonnenaufgang dort sein.

Durch **Straßenkunde-Proben gg. 20** ist es möglich, herauszufinden, dass Berrak tatsächlich mit einem von einem Esel gezogenen Karren früh morgens die Stadt durch das westliche Tor verlassen hat.

Mit einer **erweiterten Jagdkunst-Probe gg. 25 (20 min; 4 FP)** können die Abenteurer Berraks Spur bis zur Lichtung verfolgen. Nähern sich die Abenteurer der Lichtung, können sie den Esel hören, der dort im Karren eingespannt über einem am Boden liegenden Varg verharret und die typischen Brüll-Laute von sich gibt.

Vermutlich handelt es sich um Berrak, der dem Tode nah zu sein scheint.

Nun ist Eile geboten. Berrak befindet sich in der Gesundheitsstufe Todgeweiht (Zustand: Sterbend 2).

In diesem Fall muss also eine **einfache Heilkunde-Probe gg. 24** gelingen (normal gg. 20 + 2 für Blutend 2, +2 für leicht negative Umstände wegen der freien Natur).

Beachten Sie in diesem Zusammenhang die Regeln im GRW Seite 139. Heilungsmagie kann natürlich ebenso hilfreich sein.

Gelingt es Ihnen, so ist Berrak transportfähig, und er wird die Geschichte seiner Frau bestätigen können.

Er kann berichten, dass Nereos und dessen Herr, Kilian von Bergen, ihn töten wollten. Ihn plagten Schuldgefühle seiner Familie und seiner Herrin gegenüber. Wohin die Rebellen mit Eirin geflohen sind, kann er nicht sagen.

Die Abenteurer stehen nun vor einer kniffligen Situation. Mittlerweile dürfte es später Vormittag sein und eine weitere Spurensuche (**erweiterte Jagdkunst-Probe gg. 25 (20 min, 6 FP)**) bringt sie zu dem Versteck der Rebellen.

Allerdings wird es dann schon zeitlich sehr knapp, den Weg zum Palast zurückzulegen, um das Gold zu holen. Zumal die Abenteurer wohl Berrak auch zurückbringen wollen. Verzichten sie auf die Spurensuche oder scheitern sie, bleibt Ihnen nur noch der Weg zurück.

Zurück im Palast kündigt ein Diener am späten Nachmittag einen Botenjungen (lebt auf der Straße) an, der zu Paschnadur geführt wird und ihm eine weitere Nachricht überbringt.

Der Botenjunge taugt nicht als Informant, da er die Nachricht von einer mit einem Illusionszauber belegten Person bekommen hat.

Sollte er befragt werden, so kann er lediglich unsichere Angaben zum Aussehen machen (mittellange dunklere Haare, mittlere Größe, normale Figur, keine besonderen Merkmale).

Die Nachricht lautet:

„Beladet 5 Pferde mit je 2 Säcken des Goldes und bringt diese bei Einbruch der Dunkelheit zum Gehöft von Familie Wildbach!

Lasst die Pferde außerhalb anbinden. Die Boten sollen selbstverständlich unbewaffnet kommen und den Innen-

hof betreten. Erst bei Sonnenaufgang dürft Ihr oder Eure Lakaien den Hof betreten, so Euch das Leben Eurer Tochter etwas wert ist.“

Der Bauernhof von Familie Wildbach liegt etwa 3 Meilen außerhalb von Shan-Chevar auf einer von weiten Mais- und Korn-Feldern umgebenen Ebene.

Die Familie wird ebenfalls in Ihrem eigenen Haus gefangen gehalten. Ein Weg führt etwa zweihundert Meter geradeaus auf den Eingang des in U-Form gebauten Gehöfts zu.

Die ursprünglich offene Seite des Hofes wurde mit einer 3 Schritt hohen Mauer verschlossen und ist nur durch ein großes Tor begehbar.

Hinter dem Gehöft befindet sich in ca. 50 Schritt Abstand ein kleiner Wald.

Halten sich die Abenteurer an den Plan der Rebellen, finden sie Eirin im Hof angekettet vor und werden in den Hof gesperrt.

Nereos hat den/die Boten bereits erwartet. Er sitzt auf einem Pferd und ist verummt. Nachdem die Pferde angeleint wurden, versperrt Nereos den Hof und reitet mit den Pferden zur Ostseite des Gebäudes. Mit Seilen lassen sich die Entführer vom Dach herab und reiten auf den Pferden davon. Ihr Ziel ist die dalmarische Grenze.

Die Abenteurer können sich dann entweder selbst befreien oder werden bei Tagesanbruch von Gardisten im Beisein von Paschnadur befreit.

Alternativ können die Abenteurer natürlich versuchen, entweder vorher die Entführer zu überwältigen oder aber andere Personen in das Gehöft zu senden und sich selber auf die Lauer legen.

Dazu ist es natürlich ratsam, dass die Abenteurer mit Pferden ausgestattet werden, um ggf. die Verfolgung aufzunehmen.

Ein Anpirschen an das Gehöft ist schwierig, aber ohne Pferde nicht unmöglich. Die umliegenden Felder bieten guten Schutz (**stark positiver Umstand +4**) um sich bis auf 5 Schritt dem Gebäude zu nähern. Es bietet sich eine **vergleichende Probe auf Wahrnehmung gg. Heimlichkeit** an.

Es handelt sich um insgesamt sechs Entführer, die sich nach der Ankunft Eirins im Gehöft verteilen.

Drei von ihnen halten Wache auf dem Dach, während der Rest sämtliche Fenster und Türen des Bauernhofes mit Brettern vernagelt. Anschließend ziehen sich die Rebellen in das Haus bzw. auf das Dach zurück. Mindestens ein Armbrustschütze behält bis zur Flucht Eirin im Auge.

Bei den Entführern handelt es sich um den Anführer Kilian, sowie dessen rechte Hand Nereos als auch 4 weitere Söldner.

Die Werte von Kilian und Nereos finden sie im Anhang, die Werte der Söldner entnehmen Sie bitte dem GRW Seite 280.

Das Leben Eirins ist zu keiner Zeit in ernsthafter Gefahr, da auch die Entführer wissen, dass ihr Tod kein Gold mehr in die Kassen spült und sie stattdessen unerbittlich verfolgt werden würden.

Der Mühen Lohn

Die Abenteurer erhalten neben den monetären Entlohnungen für ihre diversen Einsätze noch folgende Erfahrungspunkte:

- 3 EP für die Verhinderung der Entführung Zerinehs
- 7 EP für die Teilnahme am Friedensfest (insgesamt 12 EP, wenn sie gewinnen)
- 5 EP für die wohlbehaltene Rückkehr der Entführten (Eirin und ggf. Zerineh)
- 5 EP für die Ergreifung (tot oder lebendig) der Rebellen
- Die Ressource *Ansehen* steigt um 1 Punkt, wenn Eirin wohlbehalten zurückkehrt

Anhang

Dramatis Personae

Hinweis: Bei den Kampferten sind die Schwerpunkte und die Rüstung sowie der Tickzuschlag bereits eingerechnet.

Bei den Allgemeinen und Zauber-Fertigkeiten stehen in Klammern die jeweiligen Schwerpunkte/Meisterschaften. Die Punkte für die Teams Rot, Blau und Gelb wurden anhand der aufgeführten Werte erwürfelt. Bis auf wenige Ausnahmen wurden lediglich Standardwürfe angewendet.

Die Werte der hier genannten NSCs wurden mit dem Charaktergenerator Genesis zum Zeitpunkt des Abenteuerwettbewerbs erstellt.

Nereos, Karawanenführer und Anhänger des Widerstands, arbeitet für Kilian, schlank, braun gebrannt, wettergegerbtes Gesicht, 40 Jahre alt, weißes Haupthaar und Kinnbart.

Obwohl er bereits gebürtiger Shahandri ist, fühlt er sich dennoch als Dalmarier. Er kann mit der farukanischen Kultur nichts anfangen und schon gar nichts mit den lächerlichen Versuchen Paschnadurs Verständigung zwischen den Völkern herzustellen.

Wird er von den Helden direkt angesprochen, schwächt er allerdings seine Meinung etwas ab, um sich nicht verdächtig zu machen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	2	4	2	3	3	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	9	8	19	0	20	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Waffenlos	7	1 W6	5	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Dolch	14	1 W6+1	6	Wurffähig
Streitkolben	22	1 W6+5	9	

INI: 8 – 1W6

Meisterschaften: Dolch (Rückzugsgefecht), Streitkolben (Umreißen, Hammerschlag, Schildebrecher)

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 11, Diplomatie 9, Entschlossenheit 8, Handwerk 10, Heimlichkeit 8 (natürliche Umgebung 1), Jagdkunst 11, Redegewandheit 7, Tierführung 9, Überleben 12, Wahrnehmung (Sehen 1), Zähigkeit 11, Illusionsmagie 9, Kampfmagie 9, Schutzmagie 9, Stärkungsmagie 9

Zauber (alle Wert 9): Erkenntnis stören, Gedankenschutz, Geisterdolch, Geräuschhexerei, Kleiner Magieschutz, Magische Finte, Magischer Schlag, magische Rüstung, Zunge des Diplomaten

Shahir Paschnadur der Einende (Mensch, *946 LZ, kahlköpfig, schwarzbärtig, Sorgenfalten) ist ein Großneffe Hamils und steht tief im Schatten des Eroberers.

Dessen Ehre wuchs im Krieg, Paschnadurs Ideal aber ist Frieden. In seiner Jugend diente er als zauberkräftiger Feuerrufer dem Wächterbund.

Prinzessin Eirin (Mensch, *969 LZ, schwarze Locken, heißblütig), wünscht sich dem Orden des Wächterbunds anzuschließen. Davon ist Paschnadur nicht angetan.

Prinzessin Zerineh (Mensch, *972 LZ, schwarze Haare, braune Augen und schlanke Figur, schüchtern), Nichte des Shahirs Paschnadur

Kilian von Bergen (Mensch, ca. 50 Jahre alt, von kräftiger Statur, großer Kopf mit schulterlangen blonden Haaren) Geldgeber für die Entführungen, treuer Ergebener von Iselda, rücksichtslos

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	3	2	4	3	4	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	7	27	20	0	18	22

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Waffenlos	11	1 W6	5	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Dolch	15	1 W6+1	6	Wurffähig
Kurzschwert	18	1W6+2	7	

INI: 7 – 1W6

Meisterschaften: Kurzschwert (Verwirrung, Verteidigungswirbel, Ausfall, Rückzugsgefecht)

Fertigkeiten: Anführen 11 (Taktik 1, Koordinator), Diplomatie 13, Empathie 13, Entschlossenheit 10, Redegewandheit 10, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 5

Zauber: Beherrschungsmagie 12 (Fokuskontrolle): Einstellung verbessern, Furcht, Gedankenschutz, Magische Fessel, Verwirren

Erkenntnismagie 14 (Forschender Geist, Telepathischer Schild): Magische Botschaft, Magischer Kompass, Wahrer Blick

Illusionsmagie 13 (Konter 1): Blenden, Falsches Gesicht, Geruch, Lichtertanz

Kampfmagie 16 (Lähmung 1, Fokuskontrolle): Feuerstrahl, Flammenhand, Geisterdolch, Rankenpfeil, Schadenswelle, Schockgriff

Schutzmagie 9: Kleiner Magieschutz

Jamsheb (Gnom, ca. 120 Jahre) Hofzauberer des Shahirs und Hobby-Alchemist, ist für das Gedankenlesen beim Verhör der Helden zuständig. Zudem kann er bei Verletzungen im Wettkampf heilend zur Seite stehen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	3	3	7	3	4	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	7	6	52	23	0	23	26

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Waffenlos	8	1 W6	5	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Handarmbrust	19	1 W6+3	7	Durchdringend 3

INI: 7 – 1W6

Meisterschaften: Handarmbrust (Scharfschütze, Schnell- schütze)

Fertigkeiten: Alchemie 15, Arkane Kunde 17, Empatheie 10, Entschlossenheit 13 (Unbeirrbar, Beherrschungsmagie widerstehen 1), Heilkunde 10 (Felddiagnose), Wahrnehmung 11

Zauber: Erkenntnismagie 23 (Fokuskontrolle, Gedanken 3, Forschender Geist, Sparsamer Zauberer): Gedankenlesen, Geisterblick, Magie erkennen, Sechster Sinn, Wahrer Blick

Heilungsmagie 19 (Fokuskontrolle, Hand des Zauberers): Erfrischung, Geh noch nicht, Heilung, Leichte Heilung

Berrak (Varg, ca. 25 Jahre), einer der Leibwächter Eirins, dunkelgraues Fell, bernsteinfarbene Augen mit auffallend gelben Schattierungen, elegante Sprechweise, auffallend roter Rubinring

Sil'dra Wolfsauge (Albin, ca. 100 Jahre, **Team Blau**), Teilnehmerin am Wettbewerb, weißblonde Haare, bernsteinfarbene Augen, Tuchrüstung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	2	2	2	3	3	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	8	13	20	0	18	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Waffenlos	7	1 W6	5	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Skavona	21	1 W6+2	7	Durchdringung 2
Wurfdolch	15	1W6+1	3	Nahkampftauglich
Kurzbogen	15	1W10+1	6	Durchdringung1, Scharf 2, Zweihändig

INI: 8 – 1W6

Meisterschaften: Kurzbogen (Scharfschütze, Schnell- schütze 1)

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Anführen 9, Athletik 10. Entschlossenheit 11 (Eiserner Wille), Handwerk 7, Jagd- kunst 14 (Unermüdlicher Verfolger, Fallen stellen 1), Naturkunde 11, Schlösser & Fallen 6, Schwimmen 14 (Langstrecke), Seefahrt 6, Wahrnehmung 10 (Hören)

Zauber: Stärkungsmagie 7: Ausdauer stärken

Madjun (Mensch, ca. 35 Jahre, **Team Gelb**), Teilnehmer am Wettbewerb, dunkelbraune Haare, braune Augen, Tuchrüstung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	3	3	3	4	3	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	10	12	21	0	24	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Waffenlos	11	1 W6	5	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Dolch	16	1W6+1	6	Wurffähig
Pfauenfeder	22	2W6+4	10	Scharf 2, Wuchtig, Zweihändig

INI: 7 – 1 W6

Meisterschaften: Pfauenfeder (Vorstürmen, Klingenwir- bel)

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Anführen 8, Athletik 12, Handwerk 7, Jagdkunst 15 (Spurensuche 2), Schlösser & Fallen 8, Schwimmen 13 (Langstreckenschwimmer), Seefahrt 9, Wahrnehmung 12 (Hinterhalt 1), Zähigkeit 12 (Schnell wieder auf den Beinen)

Zauber: Stärkungsmagie 10: Aura der Entschlossenheit, Ausdauer stärken, Zunge des Diplomaten

Bramor (Zwerg, ca. 90 Jahre alt, **Team Rot**), hellbraune Haare, grünbraune Augen, Glaubenskrieger, schweres Kettenhemd

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	3	4	4	4	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	7	9	46	23	1	22	21

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Waffenlos	9	1 W6	6	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Dolch	6	1 W6+1	7	Wurffähig
Doppelaxt	22	3 W6+3	14	Durchdringung 2, Wuchtig, Zweihändig, Unhandlich

INI: 7 – 1 W6

Meisterschaften: Doppelaxt (Berserker)

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 10, Athletik 11, Entschlossenheit 13 (Beherrschungsmagie widerstehen 1), Handwerk 13 (Geselle, Steinbearbeitung 1), Jagdkunst

7, Schlösser & Fallen 6, Schwimmen 10, Seefahrt 8, Wahrnehmung 13 (Hinterhalt 1), Zähigkeit 14 (Rüstungsträger 1, Wachsamkeit, Zauber widerstehen 1, Zechen 1)

Zauber: Bannmagie 9: Zauberer behindern

Felsmagie 14 (Fokuskontrolle): Erde zu Schlamm, Felsgeschoss, Stein

Heilungsmagie 8: Ausdauer stärken

Kampfmagie 14 (Fokuskontrolle): Einfrieren, Geisterdolch, Schockgriff

Schicksalsmagie 9: Schützende Hand

Schutzmagie 8: Kleiner Magieschutz

Iselda von Ardur (Mensch, *937 LZ, grauhaarig, matronenhaft) ist von altem dalmarischen Adel und die treibende Kraft des Widerstands.

Sie bemüht sich schon ihr ganzes Leben lang um Verbündete im Dalmarischen Reich und den angrenzenden Reichen. Allerdings scheinen ihre Bemühungen fehl zu schlagen und so wendet sie sich immer hinterhältigeren Methoden zu.

Die Rätsel

	1	2	0	1	2	1
2	B					B
0						
1	B					B
2			B			
0						
2	B					B

Frage

	1	2	0	1	2	1	
2	Z	B				Z	B
0							
1		B		Z			B
2		Z		B			Z
0							
2	B	Z				Z	B

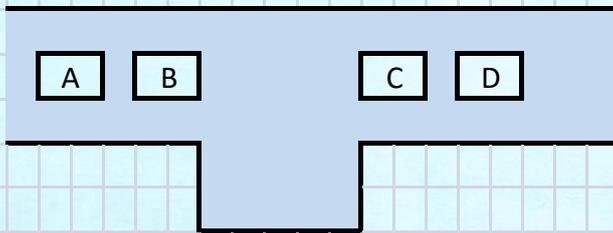
Lösung

Frage 5

Frage

Lösung

Frage 6



Frage 7

Shan-Chevar

