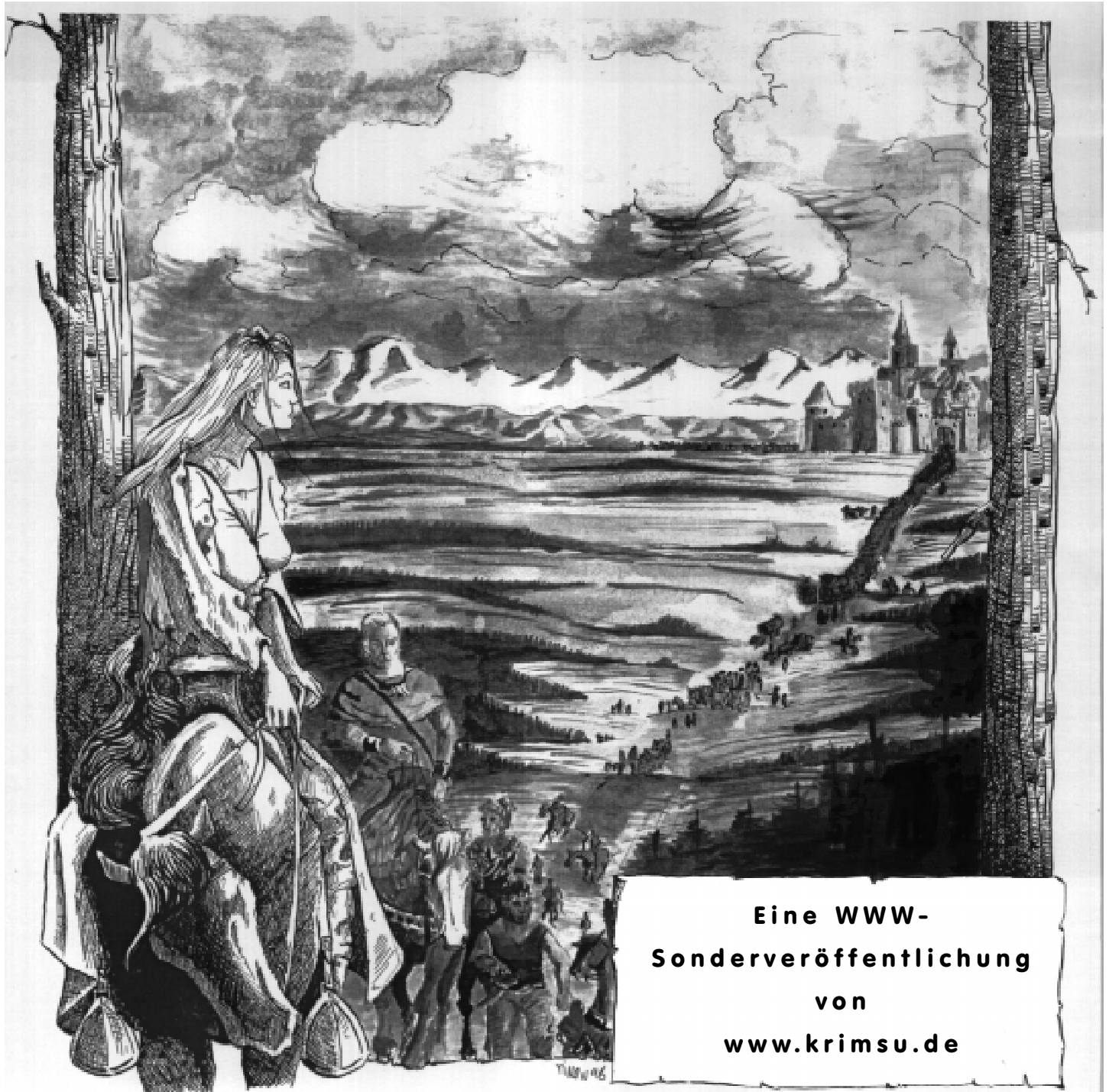


DIE ERBEN DER UNSTERBLICHKEIT • BAND 1 1/2

Ralf Sandfuchs

Mark "Krimsu" Sienholz

Mord im Schatten des Krieges



Eine WWW-
Sonderveröffentlichung
von
www.krimsu.de

EIN UNIVERSAL-FANTASY-ROLLENSPIELABENTEUER

Ralf Sandfuchs

Mark "Krimsu" Siemholz

Illustrationen + Titelbild: Timon

Layout: Marcus Wevers

Mord im Schatten des Krieges

WWW-Sonderveröffentlichung von
<http://www.krimsu.de>

(C) Oktober 2000 by KrimsusKrimskrams-Kiste

c/o Mark Siemholz
Barer Str. 65
80799 München

Ein Abenteuer aus...





Herzlich willkommen, lieber Leser, der du den Weg in dieses Abenteuer gefunden hast, den zweiten Teil unserer Rollenspiel-Kampagne Die Erben der Unsterblichkeit.

Ich weiß, ich weiß, wir sind ein bißchen spät dran mit diesem Werk (immerhin war es schon für die Spiel '99 angekündigt und erscheint jetzt doch erst ein Jahr später), und noch dazu ist es dann nur in elektronischer Form erhältlich. Im Moment sind wir aber erstmal froh, daß wir es überhaupt geschafft haben, diesen zweiten Teil zu veröffentlichen.

Leider muß selbst (oder gerade!) ein kleiner Verlag darauf achten, daß er Produkte auf den Markt bringt, die wenigstens halbwegs ihre Kosten wieder hereinbringen; leider waren aber die Verkäufe von Die bitteren Klippen der Freiheit nicht gerade so erfolgversprechend, daß es sich unter normalen Umständen gerechnet hätte, ein weiteres Abenteuer herauszubringen.

Trotzdem haben wir uns entschlossen, Mord im Schatten des Krieges herauszubringen, vor allem deshalb, weil einige von Euch da draußen uns immer wieder mit Fragen gelöchert haben, wann denn nun endlich die begonnene Kampagne fortgesetzt würde. Irgendwann waren wir die ewigen Fragen leid, und wir wollten wenigstens einen Teil der Ideen zu Bildschirm bringen, die uns für den zweiten Teil vorgeschwebt haben.

Wenn Euch dieses Abenteuer gefällt, empfiehlt es weiter, damit möglichst viele es herunterladen, und wenn Ihr wirklich wissen wollt, wer Die Erben der Unsterblichkeit sind und was das Geheimnis ist, in welches unsere Helden hineingestolpert sind, dann "nervt" uns wieder mit Euren Fragen. Vielleicht schafft Ihr es ja auch, uns davon zu überzeugen, das nächste Abenteuer wieder in gedruckter Form aufzulegen.

Ohne Euch da draußen wäre dieses Abenteuer nicht entstanden! Vielen Dank an Euch alle! Ihr wißt schon, wer gemeint ist, oder?

Doch genug der Vorrede, beginnen wir mit dem Einstieg in das Abenteuer.

IHR WOLLT WISSEN, WO IHR SEID?

Wie schon *Die bitteren Klippen der Freiheit* spielt auch *Mord im Schatten des Krieges* auf unserer Welten-Eigenkreation Irmeyla.

Diese Welt wurde im ersten Teil der Kampagne recht ausführlich beschrieben, und in diesem Abenteuer bekommt Ihr deshalb im Anhang nur die Karte des gesamten Kontinents Irmeyla, da wir uns langsam, aber sicher aus der engen Umklammerung Frommunds und Estepars befreien und weiter hinaus in die Welt reisen. Seid versichert, Ihr werdet all die weit entfernten Länder noch kennenlernen, wenn Ihr bei uns bleibt.

Die Erben der Unsterblichkeit ist eine fortlaufende Kampagne, was bedeutet, daß ihr in den einzelnen Teilen immer neue Hinweise finden werdet, die sich nach und nach erst zu einem großen Bild zusammenfügen werden; wir bemühen uns jedoch, die einzelnen Teile so zu schreiben, daß man sie größtenteils auch in andere Welten versetzen, sie auch als einzelne Abenteuer ohne den Zusammenhang der Kampagne spielen kann. Aber zugegeben, richtig

gut werden die Abenteuer erst, wenn man sie alle hintereinander auf unserer Welt spielt.

Universal bleiben sie trotzdem, insofern nämlich, daß wir uns nicht anmaßen, unsere Geschichte für nur ein Spielsystem aufzubereiten; es sollte eigentlich kein Problem sein, jedes beliebige Rollenspiel darauf anzuwenden, denn Irmeyla ist eine extrem magiearme Welt (so daß Euch verschiedene Magie-Systeme nicht die Freude verderben sollten), und zum anderen werden wir uns auch in zukünftigen Abenteuern vor allem mit humanoiden Helden und "Monstern" befassen, so daß Ihr auch hier keine Probleme haben solltet, die Gegner Euren Spielern bzw. deren Charakteren anzupassen.

Ach ja, die Charaktere. Natürlich werden unsere mehr oder weniger unfreiwilligen Helden aus Teil 1 auch dieses neue Abenteuer bestreiten, und im Anhang findet Ihr wiederum einige (gekürzte) Beschreibungen der Hauptpersonen, sowie mit Monique Coutances eine neue Mitschleiferin, die den Beteiligten des ersten Abenteuers jedoch bereits bekannt sein dürfte.

Aber wenn Ihr die kompletten Beschreibungen haben wollt (und natürlich auch sonst), solltet Ihr Euch wirk-

lich *Die bitteren Klippen der Freiheit* besorgen.

Aber weil das alles ja schließlich schon eine ganze Weile her ist, hier zunächst einmal zur Erinnerung für alle, die bereits mit uns zusammen *Die bitteren Klippen der Freiheit* erklommen haben:

WAS BISHER GESCHAH...

In der kleinen Marktstadt Carchaussy, im Lande Frommund, lebten eine Reihe eigentlich recht normaler Menschen, die sich bestimmt nicht hätten träumen lassen, daß sie eines Tages zu Helden werden würden.

Und doch hatte das Schicksal sie dazu ausersehen.

Zu Anfang sah alles nach einem ganz normalen Auftrag ihres Arbeitgebers, des Händlers Bastien d'Alderney, aus: eine Kundschafterin ihres Herren, eine junge Frau namens Monique Coutances, war im Nachbarland Estepar in Schwierigkeiten geraten, und die sechs Charaktere (ein geschickter Jäger, zwei Leibwächter d'Alderneys, ein Heilkundiger, eine Magd mit verborgenen Talenten und ein redengewandter Verwalter) sollten sie dort heraus holen und zurück nach Carchaussy geleiten.



Auf dem Weg in die Stadt Castalejo, dem letzten bekannten Aufenthaltsort der jungen Frau, mußten die Charaktere bemerken, daß Menschen aus Frommund (wie sie) in Estepar nicht gerne gesehen wurden; die seit langem schwelenden Konflikte zwischen den beiden Ländern schienen neuen Wind zugefächelt zu bekommen.

Am Ziel angekommen, stellten die Helden bald fest, daß Monique wegen Mordes an zwei Wachen und der Beteiligung am Diebstahl einer goldenen Statue, des Stadt-Heiligtums, zum Tode verurteilt worden war; sie bestritt jedoch, mit den Morden etwas zu tun zu haben, und behauptete, selbst hintergangen worden zu sein. Die einzige Chance, sie zu retten, bestand darin, ihren flüchtigen Komplizen, der den Namen Olric Medeus trug, gefangen zu nehmen und ihn zu einer Aussage zu zwingen.

Und so machten sich die Helden an die Verfolgung des Mannes, eine Jagd, die sie zunächst in das Dörfchen Huelma führte. Dort erfuhren sie vom Tod eines alten Mannes, den Medeus kurz nach seiner Ankunft in Huelma aufgesucht hatte und der, zusammen mit einem anderen Mann (Medeus!), beim Brand seines eigenen Hauses umgekommen war. In den Trümmern entdeckten die Charaktere blutbedeckte Fetzen einer

Robe, die unzweifelhaft einem Mitglied der Priesterschaft von Zarnokh gehörte, desweiteren einen seltsamen, großen Schlüssel und einen mit einer Rune verzierten Goldring, die beide in einer Schatulle lagen.

Die Spur des Medeus (der scheinbar NICHT der Tote im Haus war) führte weiter in die Hafenstadt Puertovilla. Dort konnten die Charaktere zwar das Einschmelzen der Goldstatue nicht mehr verhindern, aber sie schafften es, den flüchtigen Mörder zu stellen. Bevor sie ihn jedoch dingfest machen konnten, wurden sie von einer schwerbewaffneten Horde Halunken überwältigt. Daß sie überlebten, verdankten sie nur dem plötzlichen Eingreifen einer anderen Gruppe, die, aus welchen Gründen auch immer, auf sie aufzupassen schien. Medeus jedoch konnte im Dunkel der Nacht entkommen.

Nun gab es nur noch eine Chance: Monique Coutances mußte aus dem Kerker in Castalejo befreit werden. Auch hier spielte ihnen eine unbekannte Macht wieder eine Möglichkeit zu, den alten Plan eines geheimen Zugangs. Die Befreiungsaktion gelang tatsächlich, und selbst die plötzlich auftauchenden Söldlinge eines unbekannten Gegners konnten ein Entkommen der Charaktere mit ihrer schönen Begleiterin nicht mehr verhindern.

Zurück in Carchaussey traten die Charaktere wieder vor ihren Auftraggeber, und plötzlich zeigte sich, daß Monique Coutances in Wirklichkeit die Tochter Bastien d'Alderneys war. Bevor die beiden jedoch ihr Wiedersehen auskosten konnten, fand das Chaos in Gestalt der Söldlinge aus Castalejo wieder den Weg zu ihnen. Und noch jemand tauchte überraschend auf: Reymond Fecamp, der haßerfüllte Butler d'Alderneys, der den Niedergang seines Herren einleiten wollte.

Bei dem bald darauf ausbrechenden Kampf starben d'Alderney und Fecamp, doch der Anführer der Söldner konnte entkommen und seinem wirklichen Auftraggeber – einem Konkurrenten d'Alderneys namens Benoit Avertir – Bericht erstatten.

Doch selbst jetzt konnten die Charaktere keine Ruhe finden, ganz im Gegenteil: die Spannungen zwischen Estepar und Frommund entluden sich plötzlich und heftig, und die Armeen des Nachbarstaats fielen über das kaum vorbereitete Frommund her.

Carchaussey mußte evakuiert werden, bevor die vorstoßenden Esteparen die Stadt erreichten, und inmitten eines gewaltigen Flüchtlingszuges machten sich die Charaktere auf den Weg nach Norden, fort von den heranstürmenden Truppen des Feindes.

...UND NUN GESCHEHEN WIRD

An dieser Stelle steigen wir mit unseren angehenden Helden wieder ins Abenteuer ein, und soviel kann ich Euch versprechen, sie werden sich noch tiefer als zuvor in ein Komplott verstricken, das die ganze Welt Irmeyla in ihren Grundfesten erschüttern wird (aber dazu werdet Ihr in späteren Abenteuern noch mehr erfahren).

Wir von der Krimskrums-Kiste wünschen Euch viel Spaß beim Durchleben dieser neuen Abenteuer mit unseren Helden, und wir freuen uns natürlich auch über jede Reaktion darauf, sei sie nun positiv oder eher negativ. Denn nur so können wir erfahren, was ihr euch für den weiteren Verlauf der Kampagne wünscht.

Euer Sandfox



P.S.: Was Krimsu im ersten Teil konnte, kann ich jetzt auch: ich möchte nämlich einer großen Inspiration für meine eigene Autorentätigkeit danken, dem Autorenpaar Margaret Weis und Tracy Hickman, die mir mit ihrer Welt Krynn und den Dragonlance-Abenteuern eine neue Art von Kampagne zeigten, episch, breit und wunderschön. Vielen Dank an Euch beide!



A. **R**uf der Flucht

Dunkle Wolken verbergen heute die Sonne, und ihre Schatten verwandeln das Land in eine graue Einöde voller Hoffnungslosigkeit.

Langsam, unendlich langsam schleppen sich die Menschen voran, ihre wenige Habe auf kleinen Karren oder auf dem gebeugten Rücken mit sich tragend. Es gibt nur wenige ausgebaute Reichstraßen, die durch die südlichen Wälder Frommunds führen, viel zu wenige für den ständig anwachsenden Flüchtlingsstrom. Wenn ein Rad bricht, ein Pferd im Geschirr an Entkräftung stirbt, jedes Mal stockt das Fortkommen der verängstigten Menschen, und so mancher sucht sein Glück lieber in den Schutz versprechenden Wäldern, in der Hoffnung, dort schneller zu sein.

Es regnet, seit die Flucht in den Norden begonnen hat, fast, als hätten sich die Kräfte der Natur auch noch gegen sie verschworen. Festgetrampelte Pfade scheinen sich in Schlammpfützen zu verwandeln. So manches Mal droht der aufgeweichte Boden die dicken Räder der Karren endgültig zu verschlingen, doch jedes Mal gelingt es mit vereinter Kraft dann doch noch, sie wieder freizumachen.

Das erbärmliche Jammern verängstigter Kinder durchschneidet die Luft, und selbst so mancher Erwachsene kann sich seiner Tränen nicht länger erwehren.

Manchmal reiten Soldaten an den Flüchtenden vorbei, schauen sich um, erkundigen sich nach dem Zustand der Menschen, treiben sie zu größerer Eile an, doch nur selten bieten sie ein Wort des Trostes, einen Fingerzeig der Hoffnung.

Und manchmal, wenn die Straße einen weiten Blick zurück ermöglicht, meinen einige der Flüchtenden sogar ihre esteparischen Verfolger am Horizont zu erkennen.

Soll es so enden?

EIN ZUG DER TRAUER

Der Beginn unseres Abenteuers ist nicht besonders heldenhaft, nicht triumphal und bestimmt nicht "schön". Die Helden erfahren am eigenen Leib, wie der kleine Mann den militärischen Konflikt zweier Reiche erlebt, von dem irgendwann nur noch als einem "epischen Ringen" voller "glanzvoller Siege" und "tapferer Streiter" geredet werden wird. Hier können unsere Helden nun die brutale Realität des Krieges spüren, und

diese besteht aus Trauer, Verzweiflung, Leid... und Tod.

Es sind etwa sieben Tagesmärsche bis nach Ville-en-Paix, der bald kaum noch angemessen benannten "Stadt im Frieden", der nächsten größeren Ansiedlung auf dem Weg nach Montbeliard, der Hauptstadt Frommunds. Die ersten fünf Tage wird der Weg dabei fast ausschließlich durch die Wälder führen, von den Einheimischen *Forêt Plain* genannt, danach weitet sich die Landschaft zu einer grasbewachsenen Ebene mit spärlicherem Baumbestand. Am Ende des Marsches wird der Zug den *Fleuve Etendu* erreichen, an dessen Ufer die Stadt Ville-en-Paix liegt. Der Spielleiter sollte diese Zeit nutzen, um den Charakteren so manche Gelegenheit zum großen wie "kleinen" Heldentum zu geben.

Auf den folgenden Seiten möchte ich deshalb einige Vorkommnisse schildern, die den Charakteren auf diesem Weg der Leiden zustoßen könnten. Der Spielleiter sollte aus all diesen Geschehnissen einen interessanten und abwechslungsreichen Weg für die Charaktere zusammenstellen, und wenn sie durch ihre Aktionen den anderen Flüchtlingen oder gar dem Fürsten bzw. seinen Gefolgsleuten auffallen sollten, um so besser (schließlich sind sie ja Helden, oder!).

Zunächst aber wollen wir die Zusammensetzung des Flüchtlingszuges beschreiben.

DIE FLÜCHTLINGE

Carchaussey hatte eine Einwohnerzahl von etwa 5.000 Menschen, von denen etwa 3.000 der Aufforderung des Fürsten gefolgt sind und die Stadt verlassen haben. Etwa 700 weitere Besucher der Stadt haben sich dem Zug nach Norden ebenfalls angeschlossen. Dazu kommen mit der Zeit immer mehr Menschen, die vor den Esteparen aus ihrer Heimat flüchten müssen, so daß der Zug kurz vor Ville-en-Paix etwa 8.000 Menschen mit Fuhrwerken und Nutztieren umfassen wird.

Es ist wohl nur allzu verständlich, daß unter diesen Umständen ein seltsam anzusehender Wagenzug entsteht. Filigrane Stadtkutschen ziehen neben groben Ochsenkarren die Straße entlang. Einige Menschen ziehen Handwagen hinter sich her, andere haben sich eine Art Schleppe aus Zweigen und Stoff gebaut, auf der sie die

Reste ihres Hab und Gut, andere auch verletzte oder kranke Familienmitglieder mit sich ziehen. Etwa ein Drittel dieser Menschen befindet sich im wehrfähigen Alter und könnte bei einem Angriff den Zug verteidigen, doch nur die wenigsten der Zivilisten sind mit mehr als einem Dolch bewaffnet (die meisten Bürger einer ruhigen Stadt wie Carchaussey hielten den Besitz von Waffen eher für unnötig).

DER FÜRST

Angeführt wird der Zug von einem knappen Dutzend Kaleschen und Planwagen, in denen Fürst Simon de Pauvère von Carchaussey und seine Familie nebst Gefolge reisen. Er hat zwar auch bei weitem nicht alles retten können, was sich an Besitztümern in seinem Palast befand, doch er wird mit dem, was er davontragen konnte, sicherlich keine Not leiden.

In unmittelbarer Nähe des Fürsten halten sich ständig etwa 150 Soldaten auf, 50 davon zu Pferde; sie sind nur dazu da, ihren Herrscher zu bewachen, dessen Überleben für sie in jedem Fall wichtiger ist als das Wohlergehen der anderen Flüchtlinge.

Weitere 100 Soldaten (etwa 40 von ihnen zu Pferde) und etwa 40 Stadtwachen patrouillieren in unregelmäßigen Abständen am Zug entlang. Die Stadtwachen sind dabei ständig bemüht, den Menschen zu helfen, wenn sie können, während die Soldaten meistens nur darauf achten, daß der Marsch friedlich verläuft, und eventuelle Störenfriede mit der breiten Seite des Schwertes zur Räson bringen.

DER NORMALE ABLAUF EINES TAGES

Einen normalen Tag gibt es auf einer solchen Flucht zwar eigentlich nicht, aber versuchen wir doch trotzdem einfach mal, uns einen solchen vorzustellen.

Den ganzen Tag lang werden die Flüchtlinge nach Norden ziehen. Wie immer, wenn viele ängstliche und verzweifelte Menschen zusammen kommen, hängt es ganz von ihrem Temperament, ihrer Moral oder ihrer Selbstsucht ab,



wie sie sich verhalten werden. Manche werden sicherlich versuchen, anderen zu helfen und selbst in einer solchen Situation nicht alle Menschlichkeit fahren zu lassen. Andere jedoch werden ohne Rücksicht auf Leben, Gesundheit oder Besitz ihrer Mitreisenden versuchen, ihr eigenes Fortkommen zu erzwingen. (Wir wollen natürlich hoffen, daß sich unsere Helden eher in Kategorie 1 einsortieren lassen).

Nicht nur deshalb wird es jedoch immer wieder zu Problemen kommen.

Manchmal wird ein Karren von der Straße abkommen und sich im unbefestigten Rand festfahren; dann braucht es die gesammelten Kräfte von fünf oder sechs Flüchtlingen, um ihn mit einer gemeinsamen Kraftanstrengung wieder auf die Straße zu wuchten.

So manches Gefährt ist auch nicht für lange Wege auf den rauen Landstraßen gebaut (selbst eine Reichsstraße ist in Frommund nicht mit einer modernen Asphaltstraße zu vergleichen; der Untergrund entspricht eher einem Kopfsteinpflaster oder festgetretenem Erdreich, bei dem die Schlaglöcher mit Schotter wieder aufgefüllt wurden). Wenn solche ungeeigneten Fuhrwerke dann erstmal auseinander brechen, sind sie häufig nicht mehr zu reparieren, und die Menschen, die darin gesessen haben, müssen ihre Sachen zusammensammeln und sich entweder ein anderes Transportmittel suchen (was höchstens mit viel Geld, das an einen besonders dummen Flüchtling geht, funktionieren wird oder wenn hilfreiche Bekannte oder Verwandte in der Nähe sind) oder das, was sie noch tragen können, auf ihrem Rücken weiter transportieren. Durch solche Verzögerungen zieht sich der Flüchtlingsstrom immer wieder auseinander, so daß man ständig auf einzelne Karren oder Personen treffen kann, bis diese von anderen eingeholt werden bzw. sie selbst wieder Anschluß an andere Flüchtlinge finden.

So mancher Flüchtling wird im Verlauf der Strecke auch krank werden, denn die wenigsten haben die geeignete Kleidung für einen solchen Gewaltmarsch durch die nasskalte Witterung dabei. Wenn man dann noch berechnet, wie anstrengend das tagelange Wandern ist, so werden manche Leute bestimmt der Hilfe eines Heilers bedürfen oder sogar für einige Zeit auf anderen Wagen mitfahren müssen, um den Todesmarsch zu überleben.

Natürlich ziehen auch Kinder bei dem Zug mit, und natürlich sind sie verängstigt. Trotzdem, selbst unter diesen Umständen werden sie sich auf die Dauer nicht vom Spielen abhalten lassen und toben schon nach wenigen Tagen ständig zwischen den anderen Flüchtlingen umher. Bis auf einige wenige Nörgler werden die meisten Erwachsenen dieses Herumtollen als positives Zeichen werten, daß es vielleicht doch noch so etwas wie eine Zukunft geben kann. Doch hin und wieder wird ein Kind dabei auch den Kontakt zu seinen Eltern verlieren, und es wird dann einen "Retter" brauchen, der es wieder dorthin zurückbringt. Bisweilen könnte das aber auch etwas schwierig werden, wenn niemand genau

weiß, zu wem das Kind gehört; vielleicht wird der kleine Mitreisende dann auch erstmal bei seinen neuen Reisegefährten bleiben müssen – für einige Stunden auf jeden Fall, vielleicht sogar für einige Tage.

Am Abend lassen sich die Menschen dann irgendwo auf einem der wenigen freigeschlagenen Rastplätze am Waldesrand oder einfach neben der Straße nieder, um während der Nacht ein wenig Ruhe zu finden. Erst in diesen Momenten zieht sich der Flüchtlingsstrom wieder zu einem Ganzen zusammen, denn niemand möchte in der Finsternis alleine sein.

Am ersten Abend versuchen noch einige Unentwegte oder besonders Ängstliche, bei Dunkelheit weiter zu ziehen, doch es ist gar nicht so einfach, in einer wolkenverhangenen Nacht mitten in einem finsternen Wald auf dem rechten Pfad zu bleiben; festgefahrene oder gar zerstörte Wagen und ihre vielleicht verletzten Lenker liefern am nächsten Morgen deutliche Argumente für eine Unterbrechung der Fahrt bei Dunkelheit. In den darauf folgenden Nächten rasten deshalb fast alle Flüchtlinge.

Feuer werden in der Nacht kaum entzündet, aus Angst vor einer Entdeckung durch die Esteparen, und wenn, dann sind sie klein und verbreiten kaum die Wärme, die man sich bei einer solchen Witterung wünschen würde. Die Flüchtlinge rücken eng zusammen, um in der Nähe zu den anderen Trost und ein bißchen Wärme zu finden, und singen alte Lieder, um sich Mut für die Zukunft zu machen. Einige sitzen auch im Licht kleiner Öllämpchen, um Aufzeichnungen zu machen, sei es für die Nachwelt oder nur, um die eigene Angst zu betäuben.

Erst nach vier Tagen klart das Wetter auf, und Soley und die beiden Monde Immeylas tauchen hin und wieder am Himmel auf (der fahl-rot leuchtende Mond *Sanguine* in den frühen Abendstunden, der weiß-bläuliche *Lazure* gegen Mitternacht). In ihrem Licht sind eventuell auch Nachtmärsche möglich, doch die wenigsten haben dann noch die Kraft, sich nach den Anstrengungen des Tages noch einmal zu erheben.

Wie Ihr, liebe Spielleiter, Euch sicherlich vorstellen könnt, bedeuten all diese Ereignisse bestimmt viel Arbeit für einen aufmerksamen Helden, und Ihr solltet auch nicht zögern, ihnen damit klarzumachen, daß Heldentum manchmal auch etwas damit zu tun hat, sich für andere durch den Dreck zu wälzen. Laßt einfach Eure Phantasie spielen, und gebt den Spielern viele Gelegenheiten, sich als etwas Besonderes hervorzutun.

DIE BEGLEITER DER CHARAKTERE

Nun sind unsere Charaktere ja nicht alleine unterwegs, sie haben auch einige NSCs bei sich.

- Monique Coutances (die ja vielleicht sogar ein neuer Spielercharakter werden könnte) ist dabei am wenigsten gefährdet; sie kann selbst auf sich aufpassen.

Während des Zuges wird sie sich immer wieder ein wenig überheblich gegenüber den Flüchtlingen zeigen, doch wer genauer hinsieht, wird bemerken, daß sie trotz ihres schroffen Verhaltens ständig versucht, anderen zu helfen, bevorzugt dadurch, daß sie die Umstehenden mit harschen Worten und manchem deftigen Fluch dazu bringt, ihren Leidensgefährten beizustehen. Nach wenigen Tagen sind viele der Flüchtlinge davon überzeugt, daß sie im Auftrag des Fürsten handelt, so bestimmt ist ihr Auftreten.

Auf der anderen Seite ist sie aber auch einem schnellen Abenteuer mit einem gutaussehenden Mann nicht abgeneigt, und so wird sie manche Nacht von ihren Gefährten getrennt verbringen, um am nächsten Morgen sichtlich entspannt und wohlgelaunt wieder aufzutreten.

- Suzette Avranches, die ehemalige Köchin Bastien d'Alderneys, bleibt hingegen die ganze Zeit bei ihrem Wagen (sie meint sowieso, daß eine Frau von ihrem Format besser auf dem Wagen sitzen als alleine laufen sollte, und eigentlich widerspricht ihr niemand). Niemand weiß, wie ihr dieses Kunststück gelungen ist, doch scheinbar hat sie es irgendwie geschafft, einen kleinen Ofen auf ihren Wagen laden zu lassen, der es ihr erlaubt, abends kleine Leckereien zu kochen. Diese Neuigkeit verbreitet sich wie ein Lauffeuer, und schon bald kommen einige der anderen Flüchtlinge mit Teilen ihrer eigenen Vorräte an, um sie für ein abendliches Essen zu stiften. Suzette ist dabei voll in ihrem Element und freut sich auf "ihre" all-abendlichen Gäste (sehr zum Unmut Regnier Lioux, der sich damit abfinden muß, daß sie momentan wohl keine Zeit für ihn haben wird). Die ständigen Vorbereitungen führen allerdings auch dazu, daß die Köchin tagsüber den Jäger Raoul Auray und ihre Magd Ariane Muret – die sich immer wieder von ihren Eltern absetzt, weil deren ständige Angst das Mädchen noch nervöser macht, als sie ohnehin schon ist – in den Wald hetzt, um dort nach Kräutern, Pilzen oder auch einem schönen Stück Wildbret zu suchen (Fleisch gibt es allerdings kaum, denn die meisten Tiere sind vor dem Lärm des Flüchtlingszuges in die tieferen Gebiete des Waldes geflohen). Irgendwie schafft sie es auch immer, aus den zusammengewürfelten Zutaten etwas schmackhaftes zu zaubern, und wenn sie auch manchmal den ganzen Abend lang mit Töpfen, Tiegeln und Pfannen hantieren muß, sie kocht solange, bis alle Vorräte aufgebraucht sind. Abend für Abend kommen immer mehr Menschen zu ihr, und kaum einer muß hungrig wieder fortgehen.

Doch selbst sie ist verwundert, als nach vier Tagen plötzlich ein Abgesandter des Fürsten



auftaucht und ihr eine große Kiste mit Vorräten bringt. Selbst bis zu Simon de Pauvère ist die Kunde von der Köchin gedrungen, die jeden Abend für ein klein wenig Licht in der Finsternis sorgt, und er läßt sie bitten, damit weiterzumachen, um seinen Untertanen ein klein wenig mehr Hoffnung zu geben (von diesem Moment an kommt jeden Tag eine neue Kiste mit Vorräten, aber nur, solange Suzette allabendlich für die Menschen in ihrer Umgebung weiterkocht).

Ihr seht schon, die Charaktere müssen sich schon ein wenig anstrengen, wollen sie nicht gegenüber ihren Mitreisenden in Rückstand in Sachen Heldentum geraten.

- Eine ganz andere Anstrengung bedeutet jedoch die bereits erwähnte junge Magd, Ariane Muret. Nicht nur, daß sie immer noch eher verträumt durch die Gegend wandelt, als ihrer Arbeit nachzugehen (eine Tatsache, die besonders die vorplanende Köchin Suzette Avanches bisweilen an den Rand eines katastrophalen Wutanfalls treibt), sie hat auch eine neue Faszination gefunden: Uniformen.

Für sie sind die Soldaten und Wachen, die mit dem Zug mitreisen, ein Symbol für den Sieg über die Esteparen, für eine Rückkehr in ihr normales, schöneres Leben. Sie will gar nicht hören, daß alles auch sehr unschön enden könnte. Sie sucht ständig die Nähe der frommundschen Kämpfer, verwickelt sie in Gespräche über Kämpfe und Siege und hängt fasziniert an den Lippen der Uniformierten, egal, was diese ihr auch vorlügen mögen. Natürlich spricht sich diese Faszination bald herum, und manche Soldaten suchen regelrecht nach dem hübschen Mädchen, um zu versuchen, bei ihr zu landen. Bislang konnten Suzette und Monique noch die schlimmsten Dinge verhindern, aber sie können nicht immer und überall auf sie aufpassen. Die Charaktere sollten also versuchen, wenigstens einige dieser "Überwachungslücken" zu schließen, um das naive Mädchen vor einer allzu schlimmen Enttäuschung zu bewahren. Wie gesagt, manchmal sind es auch die kleinen Heldentaten, die einen großen Helden ausmachen.

VERLASSENE SIEDLUNGEN

Auf dem Weg nach Ville-en-Paix liegen einige kleinere Ansiedlungen, an denen der Zug mehr oder weniger vorbeizieht.

Als erstes kommt natürlich unweit von Carchaussy das Dorf Feurs, in dem Raoul Auray aufgewachsen ist. Die Nachricht vom Angriff der Esteparen hat sich natürlich wie ein Lauffeuer verbreitet, und die Häuser und Höfe sind bereits verlassen, als die Charaktere dort eintreffen. Ra-

oul wird vielleicht das Haus seiner Eltern aufsuchen wollen; sie sind ebenfalls nicht mehr dort, und alle wichtigen Gegenstände des täglichen Bedarfs wurden mitgenommen.

Danach folgen die ebenfalls völlig verlassenen Ortschaften Péronnaque, Coiné und Barouche. Beim Durchsuchen der Dörfer wird es immer wieder zu Plünderungen kommen, und wenn unsere Helden sich diesen Ehrentitel wirklich verdienen wollen, werden sie doch hoffentlich etwas dagegen unternehmen wollen, oder? Dabei wird es bestimmt auch mal zu Handgreiflichkeiten kommen, die jedoch keinen Kampf auf Leben und Tod zur Folge haben werden (schließlich wollen die Gauner etwas stehlen, nicht sich umbringen lassen).

Die Soldaten kümmern sich übrigens kaum um solche Plünderungen; lediglich die mitgereisten Stadtwachen werden versuchen, sie zu verhindern und die Täter dingfest zu machen (sie dürfen den Rest des Weges in Ketten hinter dem Zeugwagen der Stadtwache verbringen). Sollten die Helden gegen diese Marodeure aufbegehren, so wird dies bestimmt von einigen Wachen bemerkt werden.

DAS LETZTE GEFECHT

Am Rande des *Forêt Plain* trifft der Zug schließlich auf das befestigte Dorf Alâme, in dem sich die Bauern und einige Anwohner des Umlands eingeklinkt haben. Sie sind fest entschlossen, ihre Heimat gegen die ansturmenden Horden aus dem Süden zu verteidigen, und haben sich, wie sie meinen, angemessen auf einen längeren Kampf vorbereitet. Der Bürgermeister, Jean Wayan, bietet kampfbereiten Flüchtlingen an, ebenfalls dort Unterschlupf zu finden, doch ein kurzer Blick eines kampferprobten Charakters (Lucien Couche oder Eliette Charlois sollten dies erkennen, im Zweifelsfall auch Monique Coutances) sollte klarmachen, daß hier eher der Wunsch der Vater des Gedankens ist. Wer sich in diesem Dorf gegen eine Armee verteidigen will, wird mit ziemlicher Sicherheit unterliegen, und die Charaktere sollten versuchen, Flüchtlinge, die sich dort niederlassen wollen, davon abzuhalten. Sie können natürlich auch versuchen, die Einwohner davon zu überzeugen, ihren törichten und selbstmörderischen Plan aufzugeben, doch Wayan, der sich schnell als charismatischer, wenn auch halsstarriger Führer herausstellt, hat alle Dörfler auf seinen Kurs der Härte eingeschworen; nur einige Frauen und Kinder werden, mit dem Einverständnis ihrer Männer, dem Flüchtlingszug folgen.

Das Massaker von Alâme wird in späteren Jahren übrigens als einer der größten Beweise frommundscher Tapferkeit in die Geschichte eingehen, denn die Bauern widerstanden den Esteparen tatsächlich sechs Tage, bevor sie alle beim letzten Angriff der Soldaten in ihrem brennenden Dorf umkamen.



EIN ALTER BEKANNTER?

Irgendwann im Verlaufe des Marsches wird einer der Charaktere das Gefühl haben, in einer vorbeireitenden Truppe bewaffneter Reiter ein bekanntes Gesicht unter einer seltsamen Topf-Frisur erspäht zu haben. War das nicht... doch, bestimmt, das war der Anführer der Männer, die die Charaktere im brennenden Heuschaber angegriffen haben, der Mann, der auch in Castalejo war.

Bevor der Charakter jedoch seine Gefährten darauf aufmerksam machen kann, sind die Reiter schon wieder verschwunden, und bis auf die Aussage des verunsicherten Helden bleibt kein Beweis dafür, daß es sich wirklich um den alten Feind der Charaktere handelt.

Wir aber können zum Glück etwas weiter sehen, und so erkennen wir, daß es sich tatsächlich um Lazare Valoir handelte, der zusammen mit einigen anderen Söldnern auf dem Weg ist, um sich beim bevorstehenden Kampf mit den Armeen Estepars auf die Seite seiner Landsleute zu schlagen. Aber keine Sorge, wir haben ihn bestimmt nicht zum letzten Mal gesehen...

LYNCHJUSTIZ

Nach zwei Tagen werden die Charaktere am frühen Morgen von einem lauten Tumult aus dem Schlaf geschreckt. Menschen schreien aufgeregt und offensichtlich wütend durcheinander, doch das wirklich Erschreckende sind die Schreie eines einzelnen Menschen, die immer wieder das Gelärme der anderen durchschneiden. Es



sind die schmerz erfüllten Schreie eines Menschen in absoluter Todesangst!

Wenn wir davon ausgehen, daß unsere Helden sich nicht einfach schulterzuckend auf ihren Lagern umdrehen (im Zweifelsfall werden Monique oder Susette ihnen schon Beine machen), so bietet sich ihnen ein grausiger Anblick: einige Dutzend Flüchtlinge – Männer, Frauen, Kinder, Menschen aus allen Gesellschaftsschichten – haben sich um einen jungen Mann aufgebaut, den sie immer wieder mit Tritten und Schlägen, manche sogar mit Waffen traktieren. Wer genauer hinsieht, kann an den blutbespritzten Überresten einer total zeretzten Uniform erkennen, daß es sich eindeutig um einen esteparischen Soldaten handelt.

Am Anfang mögen die Charaktere vielleicht noch denken "Er ist unser Feind, sollen die Leute doch ihren Spaß haben!", doch spätestens, wenn einige der haßerfüllten Flüchtlinge von irgendwoher eine Schlinge holen, um den jungen Mann aufzuknüpfen, sollte klar sein, daß es hier nicht mehr um Krieg und nicht ganz korrektes Verhalten gegenüber einem Gefangenen geht. Hier geht es nur noch um Rache... und Mord! Wenn die Charaktere nicht einschreiten, wird der junge Soldat binnen weniger Minuten ein grausiges Ende an einem nahestehenden Baum finden. Mit Worten allein ist hier allerdings nicht viel auszurichten – die Ereignisse der vergangenen Tage haben diese Menschen zu weit getrieben. Doch selbst ein aufgebrachter Mob wird es nicht wagen, sich einer entschlossenen Gruppe Bewaffneter entgegenzustellen, und an dieser Stelle kommen die Charaktere ins Spiel. Sollten unsere "Helden" sich jedoch – aus welchem Grund auch immer – dafür entscheiden, sich aus dem Geschehen herauszuhalten, wird Monique Coutances sich an ihnen vorbeidrängen und ihren inzwischen gewonnenen Bekanntheitsgrad gegenüber den Flüchtlingen einsetzen, um sie – notfalls mit vorgehaltener Waffe – von ihrem Tun abzuhalten. Wenn die Charaktere sich aber auch dann noch nicht einschließen können, ihre Gefährtin zu unterstützen, könnte es letztlich sogar dazu kommen, daß zwei Unschuldige nebeneinander am Baum hängen.

Wenn die Charaktere sich aber irgendwann entschließen, sich ihrem Heldentum entsprechend zu verhalten, so werden sie einige ungemütliche Minuten erleben. Die wutentbrannte Menge wird sich empört gegen die ungeliebten Störenfriede wenden, doch bis auf einige drohend geschwungene Fäuste und lautstarke Verwünschungen wird es kaum zu Handgreiflichkeiten oder Gewalttätigkeiten kommen, so daß die Charaktere dem jungen Soldaten aufhelfen können, um ihn abzuführen. Wenn sie sich von den Flüchtlingen abwenden, wird einer von diesen die Gelegenheit nutzen, um einen Stein nach den Helden zu werfen, doch sobald sie sich den "Angreifern" zuwenden, wird niemand Anstalten machen, die Tat zuzugeben oder den Schuldigen gar zu verraten.

Eine Gruppe frommundscher Soldaten, die offensichtlich bislang wenig Interesse daran hatte,

sich einzumischen, wird den Gefangenen zähneknirschend übernehmen, sobald klar wird, daß es nicht zu einer Hinrichtung kommen wird. Der Estepare wird daraufhin dem Fürsten vorgeführt werden, der entscheidet, den jungen Mann in Ketten zu legen und auf einem seiner eigenen Wagen mitfahren zu lassen. Der Fürst erhofft sich Informationen über die Truppenstärke und Taktik der Esteparen.

Wenn die Charaktere den Gefangenen später besuchen wollen, so wird einer der Wachsoldaten sie als dessen Retter erkennen und zu ihm vorlassen.

Sollten die Charaktere die Chance bekommen, einige Worte mit dem Esteparen zu wechseln, so wird der Soldat ihnen überschwänglich danken (ihm ist absolut klar, daß sie ihm das Leben gerettet haben). Sein Name ist Juan Barajo, und er ist ein einfacher Soldat in der esteparischen Armee. Auf Fragen nach seinem Einsatzbefehl wird er berichten, daß er Teil einer vorgeschobenen Erkundungseinheit war, die von einer Patrouille der frommundschen Armee aufgerufen wurde. Verletzt und ängstlich traf er auf der Suche nach Hilfe auf den Flüchtlingszug und geriet in die Hände der erbosten Vertriebenen. Er hält nicht viel vom Krieg der Esteparen gegen Frommund und versteht nicht, was die Herrscher seiner Heimat sich dabei gedacht haben könnten. Zwar verfügt Estepar über eine zahlenmäßig starke Armee (Juan spricht von mindestens 100.000 Mann), doch der Feldzug belastet die Versorgungsrouten der Armee bis an ihre Grenzen. Er hofft, nach dem Krieg wieder nach Hause zurückkehren zu können; mehr interessiert ihn im Moment eigentlich nicht.

Die Helden werden Juan Barajo auf dem Zug nach Ville-en-Paix nicht wiedersehen (selbst wenn sie versuchen, ihn erneut zu besuchen, wird man sie abweisen).

"SO ALLEIN? DEIN PECH!"

Wie wir uns erinnern, haben die Charaktere immer noch einen Feind, wenn sie auch nichts davon wissen: Benoit Avertir, den alten Konkurrenten Bastien d'Alderneys.

Natürlich hat auch er Carchausy verlassen, und zwar in einer prunkvollen Reisekutsche, zusammen mit einem guten Dutzend Gefolgsleute eher niederer Gesinnung. Und er hat auch nicht vergessen, wer ihm in die Suppe gespuckt hat. Insbesondere, wenn die Charaktere in den nächsten Tagen durch irgendwelche guten Taten auffallen, wird er versuchen, sich einen oder zwei von ihnen vorzunehmen, wenn sie irgendwo alleine unterwegs sind (bevorzugt werden natürlich die schwächeren Helden wie Regnier Lioux oder Jerome Falaise).

In einem geeigneten Moment werden sich plötzlich vier kräftige, wild aussehende Männer

um den ausgesuchten Helden herum positionieren und ihn in klassischer "Hey, wir sind stark und Du nicht!"-Manier herumschubsen. Was auch immer der Held unternehmen wird, die vier Schläger werden das tun, was dieser Bezeichnung (und ihrem Naturell) entspricht. Einer gegen vier, da muß man wohl kaum den Ausgang genauer beschreiben.

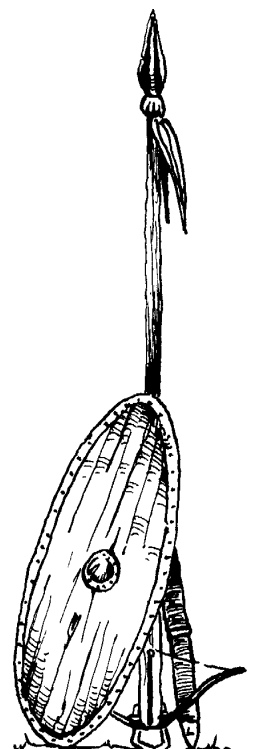
Während die Angreifer ihr Opfer brutal zusammenschlagen, werden sie ihm immer wieder versichern, daß er es nicht anders verdient hat und daß er sich aus den Angelegenheiten anderer Leute in Zukunft raushalten soll (damit dürfte unser Held zwar im Moment nichts anfangen können, da er ja gar nicht weiß, daß noch jemand eine Rechnung mit ihm und seinen Freunden offen hat, aber das soll uns ja hier nicht kümmern, oder?).

Da wir aber nette Autoren sind, wollen wir dem Helden zugestehen, daß im letzten Moment (wenn er also schon mächtig Prügel bezogen hat und blutend am Boden liegt) jemand auftaucht, um ihn zu retten.

Plötzlich wird einer der Angreifer von einem deftigen Stockhieb zur Seite geworfen, ein zweiter Schläger wird von einem blitzschnellen Tritt zu Boden geworfen. Die anderen lassen daraufhin von unserem Helden ab und mustern den Neuankömmling.

Als auch der Charakter sich mühsam aufgerichtet und das Blut aus seinen Augen gewischt hat, fällt sein schmerzumschleierter Blick auf einen... Elfen!

Mit einem spöttischen, siegessicheren Lächeln auf den Lippen steht der Halbmensch da, läßt spielerisch einen fünf Ellen langen, knorrigen Holzstock durch seine Hände kreisen und meint: "Nun, habt ihr noch nicht genug!"





Und tatsächlich ist einer der Schläger dumm genug, sich mit dem Elfen anzulegen. Ohne sichtbare Anstrengung weicht der Angegriffene dem plumpen Faustschlag aus, rammt dem Schläger seinen Stecken in den Leib und läßt diesem ersten Hieb einen blitzschnellen Fußtritt folgen, der den Angreifer niederstreckt (als grobe Richtschnur für diese Szene mag dem Spielleiter ein beliebiger Jackie-Chan-Film dienen).

Nun sehen die vier Prügelknaben endlich ein, daß sie diesem Gegner nicht so leicht beikommen können und ziehen sich humpelnd und ihre Wunden leckend zurück.

Der Elf hilft dem geschlagenen Helden wieder auf die Beine und erkundigt sich nach seinem Befinden. Dann bietet er ihm an, ihn zu seinen Gefährten zurückzubringen.

Die Schläger kehren nach ihrer Niederlage übrigens wieder zurück zu Benoit Avertir. Der Geschäftsmann ist erbost, hofft aber darauf, daß in einer so unübersehbaren Menge von Flüchtlingen niemand seine Leute zu ihm zurückverfolgen kann. Vielleicht muß seine Rache doch noch ein wenig warten. Aufgeschoben ist schließlich nicht aufgehoben.

EIN NEUER GEFÄHRTE?

Der blaßhäutige Elf bringt den Helden zu seinen Kameraden zurück, die wahrscheinlich etwas konsterniert dreinschauen werden, wenn das ungewöhnliche Gespann auftaucht. Wenn der angeschlagene Charakter nicht erklärt, was ihm geschehen ist, so wird der Halbmensch dies gerne übernehmen. Danach stellt er sich vor, während der bereits erwähnte Stecken zwischen seinen Fingern niemals stillzustehen scheint.

"Mein Name ist Perilius, und ich stamme, wie ihr Euch wohl denken könnt, aus Sjarda. Ich bin ein Wanderer, unterwegs, um die Welt kennenzulernen, doch mein Herz weilt immer in Sjarda, unserer alten Heimat, dem schönsten Ort auf ganz Irmeyla.

"Ich wandere schon lange durch Estepar, Frommund und Agimar, doch die vorrückenden Truppen Estepars haben mich jetzt hierher getrieben. Und als ich sah, daß Euer Gefährte in Gefahr war, sah ich es als meine Pflicht an, ihm zu helfen."

Perilius ist durchaus interessiert, sich den Helden anzuschließen, wenn sie danach fragen, sollten sie nicht von selbst darauf kommen, ihm dies anzubieten, so wird Monique ihn fragen, ob er nicht eine Weile mit ihnen weiterziehen möchte.

(Eine kleine Anmerkung: da Perilius im weiteren Verlauf der Kampagne noch eine ziemlich wichtige Rolle spielen wird, sollte der Spielleiter alles tun, um die Spieler davon zu überzeugen, daß sie den Elfen bei sich aufnehmen, wenn dies nicht gelingt, wird der Elf trotzdem in ihrer Nähe bleiben und immer wieder in kritischen

Perilius

Der blaßhäutige Elf ist etwa zwei Meter groß und trägt grün-braune Kleidung aus weichem Leder, darüber eine fein geschmiedete Rüstung aus einem silbrigen Metall. Über die Schulter geschlungen trägt er einen feinen Langbogen aus offensichtlich elfischer Herstellung sowie ein schlankes Langschwert.

Seine langen, weiß-golden glänzenden Haare sind hinter die spitzen Ohren zurückgekämmt und im Nacken zu einem langen Zopf geflochten, den er über seine Schulter nach vorn gelegt trägt.

Er ist für einen Elfen im besten Krieger-Alter, also irgendwo zwischen 100 und 150 Jahren alt, und fühlt sich stark und unbesiegbar (die Wirklichkeit dürfte, wie wir gesehen haben, wirklich nahe an dieser Selbsteinschätzung liegen). Dadurch ist ihm auch etwas von der typisch elfischen Überheblichkeit gegenüber den "Jünglingen" anderer Rassen zu eigen, die ein solches Alter gar nicht erreichen können. Seine roten Augen scheinen wohl auch deshalb immer ein wenig spöttisch zu glitzern, wie auch seine Lippen ständig zu einem Lächeln verzogen scheinen. Trotzdem ist diese Arroganz nicht so ausgeprägt wie bei vielen anderen seiner Rassegenossen, da er sich schon lange durch die Länder der Menschen bewegt und sie inzwischen gut kennengelernt hat. Trotzdem wird er es, wenn er unsere Helden weiterhin begleitet, nicht unterlassen können, immer wieder über die "Kinder" zu frozeln.

Wie er auch erzählt, hat er sich vor allem in den westlichen Ländern Irmeylas aufgehalten, also in Estepar, Frommund und Agimar. Er weiß auch ständig von kleinen Begebenheiten zu berichten, bei denen er den Menschen dieser Länder geholfen hat, wobei ihn diese Geschichten natürlich immer im besten Licht erscheinen lassen (es sei ihm aber gegönnt, immerhin spinnt er ein spannendes Garn).

Hin und wieder wird er aber auch ganz ruhig werden und ein wenig wehmütig von den grünen Hügeln Sjardas erzählen, nach denen er sich zurück sehnt. Auf die Frage, warum er denn nicht dorthin zurückkehrt, sagt er meist nur, daß es hier noch soviel zu sehen gibt, daß er das noch nicht kann.

Wenn es zu einem Konflikt kommt, wird Perilius mit einer enormen Grazie kämpfen. Dabei wird er sich nicht nur seiner Waffen bedienen, sondern auch mit schnellen Tritten und Schlägen so manchen Gegner besiegen können.

Seine Geschwindigkeit zeigt sich auch darin, daß der Elf locker neben einem trabenden Pferd mitlaufen kann, wenn er es möchte (eine Fähigkeit, die seine ganze Rasse auszeichnet, was aber die wenigsten wissen).

Eine besondere Manie von Perilius ist es, ständig mit seinem langen Holzstecken herumzuspielen, der sich bisweilen ohne Pause hin und her bewegt, spielerisch von einer Hand zur anderen wandert und um die geschickten Finger des Halbmenschen kreiselt. Doch in wenigen Sekunden kann aus der scheinbaren Spielerei ein blitzschneller Angriff werden, wie man schon beim Kampf gegen die vier Schläger sehen konnte.

Er wäre auf jeden Fall eine enorme Verstärkung für die Helden...



Momenten auftauchen, bis die Spieler endlich weich werden... denn so geht's ja nun nicht, daß die einfach machen können, was sie wollen, oder!).

Auf Fragen nach der Armee der Esteparen antwortet Perilius übrigens: "Die Esteparen haben alles mobilisiert, was sie haben, ich denke, es sind mindestens 100.000 Mann, davon gut ein Viertel Reiterei und ein Viertel Armbrustschützen. Sie marschieren auf breiter Front durch Frommund und plündern und brandschatzen die Dörfer; bislang sind alle, die ich gesehen habe,

vor ihnen geflüchtet." Er ist auch gerne bereit, diese Angaben gegenüber dem Fürsten zu machen, allzu viel mehr kann er jedoch nicht sagen, da er, wie er versichert, "kein Mann des Krieges" sei, der taktische Vorgehensweisen und ähnliches erkennen könne; er habe nur gelernt, auf sich selbst aufzupassen.

So verstärkt, sind die Helden nun wohl bereit, sich noch tiefer in die eigentliche Geschichte hineinzustürzen, denn es erwartet sie eine gänzlich neue Herausforderung.



B.

Die blutige Spur des Verräters

Einige Tage lang sollten die Charaktere zunächst einmal die Gelegenheit haben, sich um die einfachen(!) Probleme eines Flüchtlingszuges zu kümmern. Dadurch können sie sich jedoch nicht nur ihren Titel "Helden" ein wenig mehr verdienen, sie haben auch verschiedene Gelegenheiten, die Aufmerksamkeit des Fürsten und seines Gefolges auf sich zu ziehen.

Nun ist es aber wieder an der Zeit, in die eigentliche Geschichte um den Krieg zwischen Frommund und Estepar zurückzukehren, denn dort bahnen sich entscheidende Entwicklungen an, die die volle Aufmerksamkeit der Charaktere erfordern.

EIN Toter IN DER FRÜHE

Am dritten Morgen zerreißt ein Schrei die Luft über den Wäldern. Unsere Helden werden diesem ungewöhnlichen Geräusch doch sicherlich nachgehen, ODER!!!!

Drei in der Nähe befindliche Stadtwachen sowie einige besonders mutige Flüchtlinge schließen sich ihnen an. Irgendwann hören sie plötzlich eine Stimme, die sie zu einem bestimmten Ort im Wald führt. Wenn die Charaktere den Rufen folgen, treffen sie nach wenigen Metern auf eine bizarre Szene.

Ein junges Mädchen, das die Helden unschwer als Ariane Muret erkennen, klammert sich verzweifelt schluchzend an einen Soldaten, der neben ihr am Boden kniet. Hinter ihnen hängt, mit einem Messer durch die Stirn an einen Baum gehftet, ein Mann in der Kleidung eines Würdenträgers von Carchaussey (ach ja, für den Fall, daß das noch nicht klar war: der Mann ist tot). Den Charakteren mag auffallen, daß kein Soldat in der Nähe war, als sie in den Wald hinein rannten; woher kommt also dieser Mann auf einmal? Er druckst auf entsprechende Fragen ziemlich herum und gibt lediglich ausweichende Antworten. Lediglich seinen Namen, Pierre LaChaise, wird er bereitwillig herausgeben. Seine Schweigsamkeit hat jedoch nichts mit dem Mord zu tun, sondern eher etwas mit Hormonen, denn der junge Mann hat versucht, mit Ariane ein wenig "Hasch mich, ich bin der Frühling!" zu spielen, als die beiden Turteltäubchen auf den Toten stießen. Nun hat der Soldat allerdings ein wenig Angst vor den "Aufpassern" seiner Partnerin, die ihn offensichtlich ge-

rade erwischt haben. Erst wenn man dem am Rande der Panik schwebenden jungen Mann klarmacht, daß es um Mord geht und diese Tat ihm eventuell angelastet werden könnte, wird er zugeben, was er hier gewollt hat (und dabei immer wieder angsterfüllte Blicke auf die Stärkeren unter den Helden werfen, um deren Reaktion abzuschätzen).

Ariane selbst ist momentan noch nicht ansprechbar, da sie von immer neuen Weinkrämpfen geschüttelt wird; das Gesehene war zuviel für ihren Geist. Sie vergräbt sich in der Schulter von Pierre LaChaise. Später wird sie auch nur sagen können, daß sie mit dem schmucken Soldaten frühmorgens in den Wald verschwunden ist, um mit ihm allein zu sein. Während sie ein wenig zwischen den Bäumen herumgelaufen sind, stießen sie plötzlich auf den Toten (an dieser Stelle wird sie wieder zu weinen anfangen). Ansonsten hat sie nichts gesehen, genauso wenig wie der Soldat.

Nach kurzer Zeit treffen etwa zwanzig Soldaten des Fürsten ein und vertreiben die inzwischen immer zahlreicher werdenden Schaulustigen, darunter auch die Charaktere. Wer nicht gehen will, wird im Zweifelsfall auch mit Gewalt vertrieben. Wenn unsere Helden sich vor ihrem erzwungenen Rückzug genauer umsehen, werden sie einen hageren, kleinwüchsigen Mann ohne Uniform sehen, der sich dem Fundort der Leiche nähert; allem Anschein nach handelt es sich um einen Untersuchungsbeamten im Auftrag des Fürsten.

Später im Verlauf des Tages überschlagen sich die Gerüchte um die Identität des Toten sowie die Hintergründe seines Todes; einige Beispiele:

- Es handelt sich um ein Eifersuchtsdrama; der Mann war ein Händler aus dem Norden, der sich während des Zuges an die Frau eines Bürgers von Carchaussey herangemacht hat. Als der Ehemann dies bemerkte, hat er seinen Nebenbuhler aufgespießt.
- Der Tote war ein Spion aus Estepar, der von einigen rechtschaffenen Bürgern niedergemacht wurde.
- Die Leiche ist die eines hochrangigen Beamten in den Diensten des Fürsten, der von einem esteparischen Mordkommando hingegriffen wurde.

Gesicherte Informationen über den Toten wie auch über den Mord selbst sind schwer zu bekommen, da der Fürst seinen Untergebenen untersagt hat, darüber mit anderen zu sprechen.

Sowohl Ariane als auch der Soldat werden jedoch nach einem kurzen Verhör wieder freigelassen, da erwiesen ist, daß sie mit der eigentlichen Tat nichts zu tun haben.

Ansonsten gibt es nichts mehr über den Mord zu erfahren, doch besonders Regnier Lioux dürfte auffallen, daß es gar nicht so einfach ist, einen Mann auf die geschilderte Art zu töten, da es schon einer enormen Kraft bedarf, einen Schädel komplett mit einem Messer zu durchstoßen und dieses dann noch in einen Baum zu rammen; es scheint fast so, als könne ein normaler Mensch den Mord kaum begangen haben.

Übrigens, was die Charaktere mit Pierre LaChaise wegen seines Interesses an Ariane anstellen, bleibt natürlich ihnen selbst überlassen (doch seid versichert, wir werden den jungen Mann später noch wiedersehen).

EIN RUF DES FÜRSTEN

Selbst, wenn es den Charakteren nicht gelingt, sich heldenmäßig zu profilieren, so wird ihre Gruppe dem Fürsten dennoch auffallen, allein durch die Aktionen von Monique und Suzette und (hoffentlich auch) die Anwesenheit des Elfen.

Und da der Herrscher dringend einige Leute sucht, die sich unauffällig durch die Masse der Flüchtlinge bewegen können, kamen ihm natürlich unsere Helden in den Sinn, denn kaum eine andere Gruppe hat sich so hervorgetan während der Flucht aus Carchaussey (wollen wir zumindest hoffen).

Aus diesem Grund wird Simon de Pauvère an einem beliebigen Tag (beispielsweise dem dritten, damit noch etwas Zeit bleibt) einen seiner Soldaten mit einem Brief zu den Charakteren schicken und sie darin bitten, ihn an einem geheimen Ort zu treffen; sie sollen dorthin kommen, ohne allzuviel Aufsehen zu erregen (der Brief ist als Handout am Ende des Abenteuers zu finden).

Der Fürst erwartet die Helden in Begleitung eines hageren, kleinwüchsigen Mannes, der den Charakteren bekannt vorkommt (es handelt sich natürlich um den Beamten, der die Untersuchung des Mordes am Morgen geleitet hat); außerdem befinden sich vier Männer in langen Kapuzenumhängen bei ihm, die jedoch kaum verbergen, daß sie schwer bewaffnet sind. Si-



mon de Pauvère ist eine stattliche Erscheinung in einer prunkvollen Rüstung, die durch den weiten Umhang um seine Schultern kaum verborgen wird. Der Fürst ist 53 Jahre alt und hat graues, kurzgeschnittenes Haar. Ein sorgfältig getrimmter Vollbart schmückt sein Kinn.

De Pauvère blickt interessiert auf die Charaktere und sagt: "Ihr seid es also, von denen ich soviel gehört habe. Ich danke Euch im Namen meiner Untertanen. Aus diesem Grund habe ich Euch aber auch hergebeten. Ich brauche Eure Hilfe, für Carchausy und für Frommund. Seid Ihr dazu bereit?"

Wenn die Charaktere zustimmen, wird der Fürst zufrieden nicken und auf den Mann neben sich zeigen: "Mein Sekretär Lachaque wird Euch alles erklären."

Dann verläßt er die Gruppe, und die vier Leibwachen verschwinden mit ihm. Nur der hagere Mann bleibt zurück und wendet sich nun an die Helden.

"Nun, wir haben Grund zu der Annahme, daß wir einen Spion des Feindes in unserer Mitte haben, der den Esteparen Botschaften hinterläßt."

Er läßt seinen Worten einen Moment Zeit, um ihre Wirkung zu entfalten, dann fährt er fort: "Ihr erinnert Euch doch sicherlich noch an den Toten, der am Morgen im Wald gefunden wurde! Es handelte sich um Jeannot Lérandeau, einen der engsten Berater des Fürsten. Er hatte die Behauptung aufgestellt, daß er einem Spion auf den Fersen war, der Informationen über unsere militärische Stärke und unsere Aufmarschgebiete, die der Fürst von einem Boten des Königs erhalten hat, verraten wollte. Er sagte, er könnte ihn am nächsten Tag enttarnen, wenn er die nötigen Beweise zusammen hatte."

Lachaque seufzte und blickte zu Boden: "Leider hat er das nicht mehr geschafft! Euer Auftrag besteht aus zwei Teilen: einige von Euch sollen zurückreiten, um herauszufinden, ob uns esteparische Spione folgen, um irgendwelche Botschaften entgegenzunehmen; die anderen sollen hier unter den Bürgern von Carchausy nach dem Spion suchen."

Wenn die Charaktere wissen wollen, ob es neue Erkenntnisse über den Mörder gibt, so wird Lachaque den Kopf schütteln. "Das Messer, mit dem er getötet wurde, gehörte ihm selbst, und es gibt keine Spuren, denen man folgen könnte. Ihr seid unsere einzige Chance, den Mörder noch zu stellen, denn wir gehen davon aus, daß er und der Verräter ein und dieselbe Person sind."

Auf die Frage, wo sie den Täter vermuten, äußert sich Lachaque: "Nicht unter den Gefolgsleuten des Fürsten; für diese Menschen legen wir unsere Hand ins Feuer. Die normalen Soldaten wissen zu wenig, um wichtige Informationen auszuplaudern."

Lachaque denkt einen Moment nach.

"Vielleicht Capitaine Leroux, der Chef der Stadtwachen; man sagt, er habe ein Alkoholproblem, aber trotzdem erfährt er so einiges über die Truppenbewegungen, da er regelmäßig mit dem Fürsten zusammen ist. Und er ist bestimmt stark

genug, um einen Mann mit dem Messer an einen Baum zu heften."

Der Beamte schaut sich verschwörerisch um und winkt die Charaktere näher, bevor er mit leiser Stimme hinzufügt:

"Vielleicht war es auch die Witwe Joullié; sie hat schon seit einiger Zeit ein Tête-à-tête mit dem Fürsten, er ist ihr regelrecht verfallen. Und sie hat immer einen Leibwächter bei sich, einen wahren Berg von einem Mann, extrem loyal, wenn man Berichten Glauben schenken darf. Er könnte durchaus für den Mord verantwortlich sein. Am wichtigsten ist jedoch: die Witwe Joullié stammt ursprünglich aus Estepar. Sie hat nur nach Frommund eingehiratet, und ihr Mann ist wenige Monate später an einem Herzanfall gestorben."

Die Art und Weise, wie er das Wort "Herzanfall" betont, macht deutlich, daß er dieser Interpretation des Todesfalls nur wenig Glauben schenkt.

Wenn die Charaktere übrigens nach einer Belohnung fragen, so wird Lachaque ihnen maximal 500 Goldstücke für alle zusammen anbieten. Er wird ihnen aber auch bei allzu langen Verhandlungen deutlich machen, daß er schon etwas mehr Vaterlandsliebe und etwas weniger Gier von ihnen erwartet hätte.

Er betont außerdem, wie wichtig ein unauffälliges Vorgehen bei den anstehenden Untersuchungen sei; schließlich wolle man den Spion ja nicht frühzeitig warnen.

Weitere Kontakte sollen nur noch über ihn, Lachaque, laufen. Wenn die Helden ihn erreichen wollen, soll einer von ihnen allein zum Troß des Fürsten kommen und sich bei einem Soldaten der fürstlichen Leibgarde mit dem Codewort "Schlächter" melden. Die Wache würde ihn dann sofort rufen.

Wenn die Charaktere noch weitere Fragen haben, wird Lachaque versuchen, sie zu beantworten, ohne dabei jedoch eine bestimmte Tatsache außer acht zu lassen: er weiß nämlich, wer der Spion ist... niemand anders als er selbst!

Wie wir noch sehen werden, versucht er einen Teil der Charaktere in eine Falle zu locken, während er die anderen mit völlig aus der Luft gegriffenen Verdächtigungen solange beschäftigen will, bis der Fürst die Geduld mit ihnen verliert. Wie bitte! Ihr fragt Euch, wie ein solcher Hänfling einen solchen Mord begehen konnte! Na kommt, ein paar Geheimnisse werden wir doch auch mal für uns behalten dürfen, oder? (Zumindest vorerst.)

AUF PATROUILLE

Lachaque wird sich heraushalten, wenn es um die Frage geht, wer die Charaktere sein sollen, die sich auf die Suche nach den esteparischen Spionen machen, aber er wird vorschlagen, daß drei oder vier der Helden losreiten sollen, wohingegen zwei oder drei Charaktere für die Untersuchungen vor Ort zurückbleiben sollen

(nicht vergessen, Monique und Perilius sind eventuell auch noch dabei).

Die Freiwilligen bekommen vom Gefolge des Fürsten Pferde gestellt, wenn sie keine eigenen haben. Sie sollen sich im Laufe des nächsten Vormittags auf den Weg machen und den Weg hinter dem Flüchtlingsstrom absuchen. Wenn sie auf eine Übermacht esteparischer Soldaten treffen – man vermutet, daß sie höchstens sechs oder sieben Marsch-Stunden hinter dem Flüchtlingszug sind –, so sollen sie entweder nach Westen oder Osten ausweichen oder, wenn das nicht möglich erscheint, so schnell wie möglich zum Fürsten zurückkehren. Sie sollen sich höchstens zwei Tage draußen aufhalten, danach sollen sie zum Flüchtlingszug zurückkehren.

Wenn einer der Charaktere anmerkt, daß die Chancen, in diesen riesigen Wäldern eine kleine Gruppe mutmaßlicher Spione zu finden, extrem gering sind, so wird Lachaque ihnen antworten, daß es der Wunsch des Fürsten ist, daß sie so vorgehen; außerdem würden noch andere Suchtrupps ausgeschiedt (eine glatte Lüge).

Für eine knappe Stunde werden die Charaktere nach ihrem Aufbruch an weiteren Flüchtlingen vorbeikommen, dann jedoch sind sie auf sich allein gestellt.

Im dem Landstrich hinter ihnen regiert die Einsamkeit. Die meisten Frommunder haben diesen Bereich bereits verlassen, und die Esteparen sind noch nicht bis hierher vorgedrungen. Bis auf einige versprengte Flüchtlinge (die vielleicht Hilfe brauchen) und eine Horde von Plünderern (die bestimmt eine Lektion brauchen) werden die Charaktere auf ihrem Weg niemandem begegnen.

Der Spieler sollte diese Gelegenheit benutzen, um wieder zu den anderen Mitgliedern der Heldengruppe umzuschalten.

DIE LEIDENSCHAFT DES SPIELS

Die "Untersuchungsbeamten" im Auftrag des Fürsten werden sich wohl inzwischen um die genannten Verdächtigen kümmern. Tun wir das auch, und fangen wir mit dem Hauptmann der Stadtwache an.

Wenn man ihn beobachtet, wird einem zunächst nichts Besonderes auffallen. Er geht seiner Aufgabe als Anführer der Wache nach, sendet seine Männer und Frauen auf Streife aus. Er versucht, in dem ganzen Chaos zumindest halbwegs die Kontrolle und Übersicht zu behalten, doch man sieht ihm deutlich an, unter welchem Druck er steht. Schon ganz andere Menschen haben unter solchem Druck Trost auf dem Grund einer Flasche gesucht, aber selbst bei längerer Beobachtung deutet nichts darauf hin, daß dies auch bei Yves Leroux der Fall ist. Nun ja,



wer weiß, ob er sich nicht einfach besonders gut verstellt.

Wenn einer der Charaktere auf die Idee kommt, sich freiwillig als Wache zu melden, um mehr herauszufinden, so wird dieses Angebot dankend angenommen; er müßte jedoch seine eigene Ausrüstung haben, da man hier natürlich über kein besonders gut ausgerüstetes Depot verfügt.

Man kann sich jedoch auch so mit den Wachen unterhalten (vielleicht bei einer Flasche Wein, die man aus d'Alderneys Haus mitgenommen hat). Die meisten von ihnen sind ziemlich übermüdet und sehnen sich nach dem Ende des langen Marsches, wenn sie endlich wieder etwas Ruhe finden können.

Auf ihren Hauptmann angesprochen, so bescheinigen ihm seine Untergebenen, ein harter, aber gerechter Offizier zu sein, der sich sehr bemüht, seine Untergebenen korrekt zu behandeln. Auf die Frage, ob Leroux etwas zuviel dem Alkohol zusprechen würde, werden die meisten Wachen lauthals lachen: bei der Stadtwache nennt man ihn auch den "Trockenen Leroux", da er sich konsequent bei allen Feiern und ähnlichen Anlässen vom Alkohol fernhält. Wenn er überhaupt eine Leidenschaft hätte, so äußern sich seine Untergebenen nach angemessenem Alkoholgenuß oder langem Nachbohren, könnte man sich höchstens vorstellen, daß es sich um das Spielen handelt, denn man hat ihn schon des öfteren in einschlägig bekannten Etablissements angetroffen. Man hat jedoch niemals Meldung darüber gemacht, da man dem sympathischen Vorgesetzten nicht schaden wollte.

Weniger halten die Wachen allerdings von dem Sekretär des Fürsten, Lachaque. Es geht das Gerücht um, daß er und Leroux sich kein bißchen ausstehen können, daß sie sogar schon bei heftigen Streitereien gesehen wurden.

Lérandeau hingegen soll Leroux als besonders engen Vertrauten betrachtet haben, und einige Leute behaupteten sogar, der Hauptmann sei die Quelle für so manche Information, die der Fürst dann auf dem Umweg über seinen inzwischen ermordeten Sekretär bekommen habe.

Die Informationen über die beiden Sekretäre werden die Wachen jedoch nicht einfach so preisgeben, sondern nur auf direktes Nachfragen.

Es spricht also einiges dafür, daß Lachaque sich bei seinem Verdacht gegen Leroux irrt (oder gar eine offene Rechnung mit ihm auf diese Art begleichen will), und wenn die Charaktere ebenfalls zu dieser Einschätzung kommen, werden sie vielleicht die direkte Konfrontation mit dem Capitaine suchen.

Yves Leroux ist ziemlich genau so, wie seine Leute ihn beschrieben haben. Er ist Anfang Vierzig, aber so durchtrainiert, daß sich selbst halb so alte Leute nicht mit ihm anlegen sollten. Wie Lachaque sagte, er hat bestimmt die Kraft, den Schädel eines Mannes mit einem Messer zu durchstoßen. Auf die Verdächtigungen Lachagues angesprochen, wird er zugeben, früher Alkoholiker gewesen zu sein; er ist jedoch seit

mehreren Jahren wieder trocken, was auch der Grund ist, daß er sich von allen Alkoholika fernhält. Lérandeau bezeichnet er auf Nachfragen als einen Freund, dessen Tod er sehr bedauert, wohingegen er Lachaque kurzerhand als "Dreckschwein" tituliert, das versucht hat, ihn zu erpressen. Er gibt zerknirscht zu, daß er tatsächlich Spielschulden hatte, von denen er sich jedoch aus eigener Kraft befreien konnte. Trotzdem hätte ihn ein Bekanntwerden dieser Sache seine Karriere kosten können. Dennoch gab er dem Druck Lachagues nicht nach, sondern drohte dem Sekretär wiederum mit der Offenlegung eben dieses Erpressungsversuchs. Das vertraute Verhältnis zu Lérandeau hätte dem Hauptmann helfen können, doch dazu hätte er auch seine eigene Verfehlung offenlegen müssen, was ihm wiederum hätte gefährlich werden können. Ein klassisches Patt also, dessen Zukunft mit dem Tod Lérandeaus fraglich bleibt.

Spätestens jetzt dürfte klar sein, daß Leroux nicht den geringsten Grund hatte, Lérandeau zu ermorden. Ganz im Gegenteil.

Bleibt noch eine weitere Verdächtige.

Gehen wir aber erst einmal wieder zurück in die Wälder, wo die Suche schließlich doch noch Erfolg zeitigt.

EIN FEUER IM WALD

Tief im *Forêt Plain* stoßen die anderen Helden inzwischen auf etwas seltsames: aus einem nicht allzu weit entfernten Waldstück steigt der Rauch eines nicht verborgenen Feuers empor. Könnte das eine erste Spur sein? Auf jeden Fall würde kein Flüchtling so eine offensichtliche Spur zu seinem Aufenthaltsort legen.

Es dauert etwa eine halbe Stunde, bis die Charaktere in der Nähe des Feuers kommen, wo sich ihnen folgendes Bild bietet:

Zwei Soldaten in esteparischer Uniform sitzen lachend und offensichtlich völlig arglos um ein fröhlich flackerndes Feuer. Die Waffen liegen außer Reichweite, zwei Pferde sind an einem nahen Baum angebunden. Es ist also ein Bild des Friedens... das vielleicht den einen oder anderen Charakter stutzig machen könnte. Oder sind sich die Esteparen ihres Sieges so sicher, daß sie sich so ungezwungen verhalten?

Natürlich handelt es sich um eine Falle, wie bereits oben angedeutet. Vier weitere Soldaten mit gespannten Armbrüsten liegen in Deckung in der Nähe des Feuers und warten nur auf das Auftauchen der von Lachaque angekündigten Helden. Sie werden sich nicht rühren, bis die Helden sich eine ganze Zeitlang bei den anderen Soldaten aufgehalten haben, da sie sicher sein wollen, alle Gegner auf einmal zu erwischen (um also ihrerseits ihre Gegner zu überraschen, müssen einige der Helden die ganze Zeit in Deckung bleiben).

Wenn die Charaktere sich den Soldaten nähern, so werden diese völlig überrascht tun und sogar

einen (halbherzigen) Versuch unternehmen, an ihre Waffen zu kommen, bevor sie sich "ergeben". Sie werden alles abstreiten, was mit Spionage zu tun hat, und behaupten, nur eine normale Patrouille zu sein. Ansonsten versuchen sie auf Zeit zu spielen, um möglichst nicht gefesselt oder sonstwie aus dem kommenden Gefecht herausgehalten zu werden; wenn es dazu kommen sollte, werden die versteckten Soldaten sofort eingreifen.

Zwei Soldaten werden den Kampf beginnen, indem sie aus ihrer Deckung heraus ihre Armbrüste abfeuern; die beiden anderen folgen aus einer anderen Richtung Sekunden später, während ihre Kameraden bereits in den Nahkampf übergehen. Und kurze Zeit später werden auch die beiden Lagerfeuer-Soldaten in den Kampf eingreifen.

Natürlich haben die Soldaten keine Lust, sich umbringen zu lassen, und sie werden zu fliehen versuchen, sobald zwei von ihnen tot oder bewußtlos sind. Ob ihnen dies gelingt, hängt natürlich von den Helden ab (vielleicht unterliegen diese ja auch und müssen sich anschließend wieder aus der Hand des Feindes befreien).

Gehen wir aber erstmal davon aus, daß sie den Kampf für sich entscheiden können, ansonsten könnten wir uns den Rest dieses Abschnitts ersparen.

Wenn die Sieger nach dem Kampf die Gefallenen untersuchen, so stoßen sie mit etwas Glück auf den Brief, der ihr Kommen angekündigt hat (siehe Handout 2); sie erkennen die Schrift jedoch nicht. Der im Brief erwähnte zweite Brief ist nicht aufzufinden (er ist bereits auf dem Weg zum esteparischen Oberkommando.)

Wenn es sogar gelungen ist, einen Gegner gefangen zu nehmen, wird der verängstigte Estepare auf alle Fragen antworten, um sein Leben zu retten. Die sechs Soldaten waren tatsächlich Teil einer Spionage-Truppe, die im *Forêt Plain* auf Nachrichten aus Carchaussy wartete. Die Nachrichten wurden in einem sogenannten "Toten Briefkasten" hinterlassen, einem alten, ausgehöhlten Baumstamm. Nach der Flucht aus Carchaussy endete diese Abmachung, und die Soldaten trafen erstmals auf den Spion selbst, einen jungen Soldaten der frommundschen Armee, der sich im Wald mit den Esteparen traf. Er sprach dabei jedoch kein Wort, und seinen Namen kennen die Soldaten auch nicht. Für morgen ist ein erneutes Treffen vereinbart, und der Gefangene ist bereit, sie dorthin zu führen.

Na, ist das was? Trotzdem, genug fürs Erste. Zur Fortsetzung des Programms schalten wir nun wieder um ins Flüchtlingslager.

EINE EINSAME WITWE

Dort wird inzwischen wahrscheinlich die zweite Verdächtige untersucht werden (wobei ich darum bitte, diese Aussage jetzt nicht mißzuverstehen).



Die Witwe Joullié ist eine Frau in den besten Jahren, wie man so schön sagt. Sie hat dunkle, schulterlange Haare, gebräunte Haut und ist ausgesprochen gutaussehend. Noch dazu ist sie reich. Was könnte ein Mann sich noch wünschen?

Daß sich nicht ständig irgendwelche Freier um sie scharen, hat vor allem mit dem grimmig dreinblickenden Riesen an ihrer Seite zu tun. Eriman Bajanà ist über zwei Meter groß und ein wahrer Koloss von einem Mann. Er weicht niemals von der Seite der Frau, die zu beschützen er geschworen hat, und obwohl insbesondere die männliche Außenwelt dies nicht glauben möchte, sie ist froh, daß er es tut.

Wie Lachaque bereits andeutete, stammt sie in Wahrheit aus Estepar, ihr vollständiger Name lautet Juanita Joullié. Als der alte Händler Joullié sie aus den ärmlichen Verhältnissen in ihrer Heimatstadt Depucho fortführen wollte, nahm sie diese Gelegenheit wahr, obwohl sie den sabbernden Greis verabscheute. Es kostete denn auch kaum ein halbes Jahr vollen "körperlichen Einsatzes", um ihn unter die Erde zu bekommen (sie hatte es zwar nicht darauf angelegt, bedauerte sein Ableben aber auch nicht besonders).

Danach holte sie ihren hünenhaften, aber leider leicht zurückgebliebenen Bruder Eriman aus ihrer alten Heimat zu sich, aus Dank darüber schwor er, sie zu beschützen.

Da Juanita eh kein besonders großes Interesse an Männern hatte, die sowieso meistens nur hinter ihrem Geld her waren, nutzte sie die bedrohliche Präsenz ihres Bruders, um Bewerber abzuschrecken. Unter diesen befand sich übrigens auch ein gewisser Arture Lachaque, den wir bereits unter anderen Umständen kennengelernt haben; das erklärt wohl auch, warum gerade sie als zweite Verdächtige ausgewählt wurde.

Ansonsten spricht nämlich praktisch gar nichts dafür, daß sie eine Spionin ist. Daß sie ursprünglich aus Estepar stammt, ist in der Stadt hinlänglich bekannt; sie war jedoch seit mehreren Jahren nicht mehr in ihrer alten Heimat und hat auch sonst scheinbar keine Verbindungen dort hin.

Auch den Fürsten hat sie nur bei einigen gesellschaftlichen Anlässen gesehen; auf Nachfragen bei den Wachen des Herrschers oder bei Vertrauten des Hauses Pauvère reagieren diese ausgesprochen verwundert auf irgendwelche Gerüchte, daß sie eine Affäre mit dem Fürsten habe. Fabienne de Pauvère, die ebenfalls ausgesprochen attraktive Frau des Fürsten, dürfte ein weiteres Argument für die Unschuld der Witwe Joullié sein, denn wer würde eine solche Frau schon betrügen?

Sollten die Helden die Gelegenheit bekommen, mit Juanita Joullié selbst zu sprechen, so sollten endgültig die letzten Zweifel verschwinden, denn sie stellt sich als hartherziges Frauenzimmer heraus, das eigentlich nur für einen Mann Gefühle hegt, und das ist ihr Leibwächter (was die Helden und auch viele andere, die nicht um seine wahre Herkunft wissen, auf allerlei falsche Gedanken bringen dürfte). Ansonsten lacht sie

die Charaktere nur aus, wenn sie andeuten, daß sie etwas mit dem Fürsten habe. Sie braucht keinen Mann, um glücklich zu sein, versichert sie. Eher sei ihr ein Mann bei ihrem Glück im Wege.

Nun ja, besonders sympathisch wirkt sie nicht, aber eine Spionin, dessen sind die Helden sich sicher, ist sie auch nicht.

Dafür verdichten sich die Verdachtsmomente gegen Lachaque, zumindest in der Hinsicht, daß er die Charaktere mit falschen Spuren völlig in die Irre gelockt hat.

Schauen wir aber nun erstmal nach, was sich gerade im Wald tut.

SPUREN DES VERRATS

Wenn die Helden es geschafft haben, sich einen esteparischen "Führer" zu beschaffen, so können sie versuchen, den Verräter aus den eigenen Reihen zu stellen.

Sie erreichen die Stelle, an der das Treffen mit dem Verräter stattfinden soll, etwa eine halbe Stunde vor dem geplanten Termin, können sich also ganz nach Wunsch dort einrichten. Es gibt genügend Büsche und dichte Bäume, um sich zu verbergen.

Fast genau zum gemeldeten Zeitpunkt taucht dann tatsächlich ein berittener Soldat in frommundscher Uniform auf, ein junger Mann von vielleicht zwanzig Jahren, der sich suchend umschaut.

Wenn die Charaktere auftauchen, um den Verräter zu stellen, wird dieser zu fliehen versuchen, doch wenn sie sich nicht allzu ungeschickt anstellen, sollte es kein Problem darstellen, ihn festzunehmen.

Der junge Mann ist offensichtlich geschockt, daß man ihn erwischt hat. In seiner Uniform findet sich ein Brief in der gleichen Handschrift wie das Schreiben, das bei den esteparischen Soldaten gefunden wurde; der neue Brief enthält Informationen über die Truppen in Ville-en-Paix und auch eine kaum verhüllte Drohung gegen den Fürsten von Carchaussy (siehe Handout 3). Wenn den Helden jetzt noch genügend Zeit bleibt, um den jungen Mann zu befragen, so können sie herausfinden, daß er Gaston Avoleson heißt. Er ist ein einfacher Soldat in der frommundschen Armee, wie man auch an seiner Uniform erkennen kann. Ansonsten wird er jedoch völlig verstockt schweigen, auch auf die Fragen zu seiner Spionagetätigkeit.

Viel Zeit für ausgiebige Verhöre wird den Charakteren aber eh nicht bleiben, denn schließlich haben sie ja einen Fürsten zu retten (wenn sie nicht von selbst darauf kommen, wird einer der NSCs sie darauf aufmerksam machen, daß ein einfacher Soldat allein niemals all diese Informationen besorgen könnte; er muß also einen Komplizen haben).

ENTTARNUNG EINES MÖRDERS

Mit dem Eintreffen der Helden aus dem Wald können wir zum Ende dieses Dramas schreiten. Wenn beide Parteien ihre jeweiligen Erkenntnisse vergleichen und die richtigen Schlüsse daraus ziehen, so sollte ihnen klar sein, wer der Spion ist. Oder zumindest, wem sie eine ganze Reihe von Fragen stellen sollten.

Doch zuerst müssen sie an den Wachen vorbei. Zwar können sie mit dem Passwort "Schlächter" zu Lachaque kommen, doch wenn er wirklich der Spion ist, wie gelangen sie an ihm vorbei zum Fürsten? Trotzdem scheint dies der beste Weg zu sein, die Situation zu klären.

Natürlich lösen die Helden einiges an Aufsehen aus, wenn sie mit einem (vermutlich gefesselten) frommundschen Soldaten und vielleicht sogar einigen esteparischen Gefangenen durch den Flüchtlingszug marschieren, aber dennoch kommen sie ohne Probleme bis zum Troß des Fürsten. Dort werden die Soldaten sie zwar mißtrauisch beobachten, das Passwort öffnet ihnen aber alle Tore. Wenn sie abends hierher kommen, wird man sie zum Zelt des Sekretärs Lachaque führen; tagsüber wird seine Kutsche extra am Wegesrand stoppen.

Sobald Lachaque sieht, wen die Helden bei sich haben, zuckt er sichtlich zusammen. Natürlich erkennt er seinen Boten ebenso wie die Soldaten aus Estepar, und er ahnt, daß sein Spiel beendet ist. Vielleicht kann er aber seinen Kopf noch durch geschicktes Taktieren aus der Schlinge ziehen.

Er wird bestreiten, den Gefangenen zu kennen; schließlich kann er ja nicht alle Männer der Garde kennen. Wird er auf den Brief angesprochen, den die Helden bei den Esteparen gefunden haben und auf die Aussage darin, daß der Spion die Charaktere losgeschickt habe, so wird er behaupten, der Spion wolle sich nur wichtig machen. Er gibt zu, daß er sich wohl von seinen persönlichen Antipathien hat leiten lassen, als er seine Verdachtsmomente bezüglich des Spions äußerte, und er bittet um Verzeihung dafür. Wie das Gespräch weiterhin verläuft, hängt natürlich auch stark vom Verhalten der Helden ab, die versuchen müssen, den mutmaßlichen Spion in die Enge zu treiben.

Es gibt eigentlich nur einen sicheren Beweis, mit dem man Lachaque wirklich erwischen kann: als Sekretär hat er natürlich eine ganze Reihe von Unterlagen geschrieben, und wenn man die Schrift in diesen Texten mit den Briefen des Spions vergleicht, wird auffallen, daß es sich um die gleiche handelt!

Eine andere Möglichkeit, wie man den Spion zum Handeln zwingen kann, ist die, daß man von ihm eine Entscheidung über das Schicksal des Spions verlangt. Um sich nicht verdächtig zu machen, wird er den Tod des überführten Verräters verlangen, der ihn daraufhin mit großen Augen entsetzt ansehen wird, bevor er heraus-



platzt: "Ich lasse mich nicht für Dich opfern, Du Schwein!"

Jetzt müßte auch dem letzten Zweifler klar sein, daß Lachaque der wahre Spion ist.

Der Sekretär zieht plötzlich ein kleines Amulett aus seiner Kleidung, und bevor jemand reagieren kann, preßt er es gegen seine Stirn und murmelt ein paar Worte in einer unbekannten Sprache. In wenigen Sekunden verwandelt sich sein Körper, wird muskulöser und größer, und ein haßerfüllter Ausdruck erscheint auf seinem Gesicht, als er sich dem Kampf gegen die Helden stellt.

Einige Worte zu den Regeln: Der Riese ist so stark, wie der größtmögliche Wert für einen Menschen im jeweiligen Regelwerk beträgt. Seine Haut ist so dick, daß sie ihn mindestens wie eine Lederrüstung schützt, und er sollte, damit der Kampf spannend bleibt, etwa doppelt soviel einstecken können wie der stärkste Charakter. Die Taktik Lachaques in diesem Kampf wird übrigens unter anderem auch darin bestehen, einen der Helden an sich zu reißen, um mit der Drohung, ihm das Genick zu brechen, seine Flucht zu erzwingen.

Wirklich gefährlich wird es aber, wenn, durch den Lärm angelockt, Simon de Pauvère auf der Bildfläche erscheint. Lachaque wird in diesem Moment all seine Vorsicht vergessen und sich auf den frommundschen Fürsten stürzen. Ein oder zwei Wächter, die sich ihm in den Weg stellen wollen, wird er wie lästige Fliegen zur Seite schleudern, und nun ist es an den Charakteren, schnell einzugreifen.

Lachaque wird auf jeden Fall, wenn er zum Kampf gestellt wird, bis zum Tode kämpfen; er weiß, daß er nichts mehr zu verlieren hat. Mit vereinten Kräften sollte es den Helden aber möglich sein, den Riesen zu besiegen. Im Moment seines Todes wird Lachaque sich zurückverwandeln und wieder sein altbekanntes, schwächliches Selbst werden. Das seltsame Amulett rutscht aus seiner geöffneten Hand und fällt zu Boden.

Der Fürst wird eine Erklärung von den Charakteren verlangen, die ihm jetzt hoffentlich auseinanderzusetzen können, wie sie gerade auf seinen Sekretär als Spion kommen (das fällt natürlich leichter, wenn der Mann versucht hat, seinen Herrscher zu ermorden, das ist klar).

Im Nachhinein stellt sich übrigens noch heraus, daß Gaston Avoleon, der Bote Lachaques, esteparischer Abstammung ist und sich aus Loyalität seiner alten Heimat gegenüber zum Komplizen hat machen lassen. Nun wird er seine Heimat-treue mit dem Tod bezahlen, da er wegen Landesverrat am nächsten Morgen hingerichtet werden wird.

Eventuelle esteparische Gefangene aus dem Wald werden als Kriegsgefangene betrachtet und mit nach Ville-en-Paix genommen.

Unsere Helden aber bekommen auf jeden Fall die mit Lachaque abgesprochene Belohnung, wenn sie danach verlangen. Außerdem sagt ihnen der Fürst für ihren Aufenthalt in Ville-en-

DAS SILBER-AMULETT

Arture Lachaque trug dieses Amulett unter seiner Kleidung. Es wirkt auf den ersten Blick wie ein wirres Gewebe aus dünnen Silberdrähten, die erst auf den zweiten Blick einen Sinn ergeben: eine Reihe etwas dickerer Drähte formen die Halbinsel Zarnokh nach, was jedoch wegen der vielen dünnen Drähte kaum zu bemerken ist und wohl auch den Charakteren kaum auffallen dürfte, wenn sie nicht genau nach einer solchen Spur suchen.

Was auch auffällt, ist, daß das Amulett extrem leicht ist, sich aber trotz der dünnen Drähte, aus denen es besteht, nicht einmal ein bißchen verformen läßt.

Wer es berührt, spürt ein leises Vibrieren unter der Oberfläche, wie von einer Energie, die jederzeit ausbrechen kann. Tatsächlich ist das Amulett mit einem mächtigen Wachstums- und Stärke-Zauber belegt, der auch von einem normalen Menschen ohne magische Begabung ausgelöst werden kann (was die Charaktere nicht wissen können [und was auch Lachaque nicht wußte], jede Anwendung nagt ein wenig an der geistigen wie körperlichen Gesundheit des Trägers, und wer das Amulett öfter benutzt, wird sich irgendwann selbst zugrunde richten).

Um das Amulett einzusetzen, muß man es, wie gesehen, gegen die Stirn pressen und eine magische Formel murmeln. Spricht man diese Formel nicht, so entfaltet der Zauber seine Wirkung nicht, ebenso wenig, wenn man das Amulett nicht gegen die Stirn preßt.

Da die Charaktere die Formel nicht kennen, kann der Spielleiter ihnen das Amulett ruhig überlassen; es kann keinen "Schaden" anrichten.

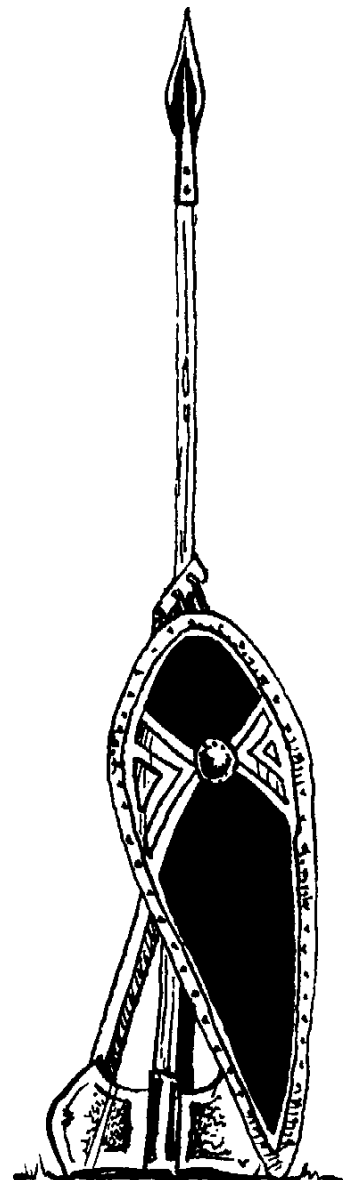
Paix eine angemessene Unterkunft zu. Viel wichtiger dürfte für die Charaktere aber die Tatsache sein, daß sie sich den Dank des Fürsten erarbeiten konnten.

Und wenn der Spielleiter nicht allzu gemein ist, sollte er den Helden jetzt bis nach Ville-en-Paix ein klein wenig Ruhe gönnen.

DAS ENDE DES WEGES

Nach sieben Tagen ist es endlich soweit: hinter einer Biegung des *Fleuve Etendu* erscheint Ville-en-Paix. Doch die kleine Ansiedlung, die einige Charaktere vielleicht aus der Vergangenheit kennen, ist zu etwas ganz anderem geworden, denn nicht nur, daß sich hier viele Tausend Flüchtlinge ein gewaltiges Lager errichtet haben, ein noch viel gewaltigeres Heerlager befindet sich ebenfalls dort.

Frommund bereitet sich darauf vor zurückzuschlagen...





C. andouts

1

Werte Damen, wert Herrn,

Eure Rolle beim Zug Unserer Untertanen durch das eigene Land, auf der Flucht vor den verderbenbringenden Invasoren aus Estepar, ist Uns nicht verborgen geblieben.

Aus diesem Grund bitten wir Euch, Uns heute nacht umweit der Lagerstätte Unserer Xaleschen zu treffen. Wir werden uns zur Stunde des Aufgangs von Lazure an einen Ort dreihundert Schritte westlich in die Wälder jenseits Unseres Lagerplatzes begeben.

Trefft uns dort, um eine Aufgabe zu besprechen, die dem Guten des Volkes von Sarchaussy, vielleicht sogar von ganz Frommund dienen wird.

Beachtet jedoch, daß Euch niemand sieht, wenn Ihr Euch dorthin begeben.

Gezeichnet und gesiegelt

2

Die Lage wird ernst; sie sind auf meiner Spur.

Ich habe dafür gesorgt, daß man euch eine Gruppe von Neulingen auf den Hals hetzt; stellt ihnen eine Falle, und macht sie kalt.

Ich kümmere mich in der Zwischenzeit hier im Lager darum, daß wir noch weitere Informationen über die Truppen bei Ville-en-Paix bekommen.

Leitet auf jeden Fall erstmal den beiliegenden Brief ans Oberkommando weiter. Weitere Informationen später.

Für den Sieg!

3

FROMMUNDSCH TRUPPEN IN VILLE-EN-PAIX

15.500 Soldaten aus Breteuil:

- 4.000 Reiter
- 2.000 Armbrustschützen
- 4.000 Mann schwere Infanterie
- 5.000 Mann leichtes Fußvolk
- 50 Katapulte und Ballistas

20.000 Soldaten der königlichen Garnison von Montbeliard

- 2.000 Panzerreiter
- 4.000 berittene Bogenschützen
- 5.000 Mann schwere Infanterie
- 2.000 Pikesträger
- 7.000 Mann leichtes Fußvolk

Simon de Pauvère soll das Oberkommando über die Truppen übernehmen. Ich werde das verhindern.

Für den Sieg!



Irmeyla

