



Abenteuer von Myranor-Fans

Sklaverei

von Philipp Mählmann

Ein Kurzscenario und Kampagnenaufhänger
für Myranor,
vom Autor freundlicherweise zum
Download zur Verfügung gestellt.

2004





Memoria Myranor

DAS MYRANOR-FANZINE

ἸΠΠΕΠΙΛΛΥΣΤΡΑΤΙΟΠΕΠ

René Littek, Bernadette *Xamaril* Wunden

LAYOUT

Bernadette *Xamaril* Wunden

GESAMTREDAKTION

Peter Horstmann

SATZ

Peter Horstmann

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Inhalte zur Marke Myranor werden mit freundlicher Genehmigung von Uhrwerk-Verlag bereitgestellt.

2012



ÍNHALTSVERZEICHNIS

Hintergrund des Abenteuers	5
Ein abrupter Anfang	5
Das Dorf Matarra	7
Methiones Anwesen	8
Methiones e Servan ep Kouramnion	9
Weitere Personen auf dem Anwesen	10
Der Heuschober	11
Einzelne Gefangene	12
Zum Ablauf des Szenarios	12
Der Weisheit letzter Schluss	13
Oh, schon das Ende?	13



Hinweis der Memoria Myrana-Redaktion:

Das vorliegende Produkt wurde uns in dieser Version vom Autor zur Verfügung gestellt. Wir haben in keiner Weise das Original verändert. Je nach Alter des Abenteuers/Szenarios kann es zu Unterschieden zur aktuellen Regel-Version von Myranor kommen.

Wir freuen uns, ein weiteres Werk aus der Feder der Myranor-Fans vorlegen zu können und wünschen viel Spaß in den myranischen Weiten.

Peter Horstmann
für das Myranor-Team

Hinweis: Das Szenario ist nicht bis ins letzte Detail ausgearbeitet, was ein Mindestmaß an Improvisation vom Meister erfordert, ihm aber auch den Freiraum läßt, jederzeit etwas hinzuzuerfinden. Das Szenario sollte in einer ländlichen Region des Imperiums stattfinden, der Standort kann ansonsten frei gewählt werden, wobei eine eher friedliche Provinz mit regem Durchgangsverkehr, aber ohne nennenswerte wirtschaftliche Bedeutung ideal wäre.

Hintergrund des Abenteuers

Methiones e Servan ep Kouramnion, seines Zeichens Trodinar einer kleinen, ländlichen Provinz, hat seit langem Schwierigkeiten, die von seinen Dienstherren verlangten Steuern in entsprechender Höhe zu zahlen, zum einen, weil die Provinz infolge der letzten Erhöhung der Steuer selbst bei stärkster Belastung nicht genug abwerfen würde, zum anderen, weil es Methiones Auffassung widerspricht, "Sein Land und seine Leute" derart auszupressen.

Eine Lösung fand der Optimat schließlich im Fünftehnten Imperialen Reisenden-Strafgesetzbuch von 3893 IZ, 3. Band, § CCCXVIII k, Absatz P, Nr. 8, 2. Halbsatz, 7. Alternative für Provinzen unter 893 Einwohnern bei ... usw. :-), wo es heißt: "Wer da Unruh und Zweitracht in ... der Provinz stiften deiht, soll zur Wiedergutmachung ... in die Frohnschaft ... verkauft werden"

Nach dem Auffinden dieser Gesetzeslücke scharte Methionos einen Haufen abgebrühter Brajanspilger, sprich Kopfgeldjäger und Söldner, um sich, die er, in seiner Eigenschaft als oberster Rechtsprecher der Provinz, mit den entsprechenden Vollmachten ausgestattet, alle Unruhestifter in der Provinz zu fangen und der Gerechtigkeit zuzuführen, oder einfacher ausgedrückt:

Jeder, der nicht unbedingt nach Einfluss aussieht oder andauernd das Gebiet bereist, soll aufgegriffen, eingesperrt und dann wegen angeblicher Unruhestifterei (fingierte Anklagen wegen Diebstahl, Körperverletzung, Sachbeschädigung, Mord etc.) auf dem nächsten Sklavenmarkt verkauft werden!

Mit dieser Vorgehensweise will Methiones seine Kassen wieder füllen, ohne dabei "seine Provinz" übermäßig zu schröpfen. Die hauptsächlich aus Bauern und einfachen Handwerkern bestehende Bevölkerung dankt ihrem Verwalter die dadurch durchaus niedrige Steuerlast auch insofern, als sie beide Augen zudrückt und gleichzeitig über das "viele Gesindel, das hier immer nur Ärger anrichtet", schimpft. Lediglich ein paar Streitbare beteiligen

sich nicht an dieser Farce, werden von den anderen aber meist mundtot gemacht (und sei es nur aus Angst, dass sie am Ende auch alle auf dem Markt enden könnten).

Die Helden stolpern nun eher zufällig in diese Geschichte hinein, als sie Zeuge einer "Verhaftung" durch Methiones Häscher werden. Wie sie nun gegen Methiones krumme Geschäfte vorgehen, ob sie dies überhaupt tun oder gar am Ende selbst in der Sklaverei landen, ist letztlich den Entscheidungen der Spieler und natürlich dem Meister überlassen.

Ein abrupter Anfang

Allgemeine Informationen:

Ein sonniger Tag ist heute! Anders als sonst wärmen euch ihre Strahlen mit wohltuender Temperatur, ganz im Gegensatz zu den ewigen Wolkenbrüchen, Gewittern und sonstigen Naturscheinungen, die euch regelmäßig sonst plagen, wenn ihr unterwegs seid. Auch die Straße ist, für diese Region, in einem leidlich guten Zustand, nur hier und da hat sich das Pflanzenreich von den rechts und links der Straße liegenden, grasbewachsenden Erdhügeln, wahrscheinlich von den Aushubarbeiten beim Bau der Straße zurückgeblieben, wieder einen Teil des Steinpflasters zurückerobert.

Die Idylle wird jedoch jäh unterbrochen, als hinter dem nächsten Hügeln auf einmal ein rasch sich näherndes Keuchen ertönt. Dann zeigt sich der Urheber, ein in eine einfache Tunika gekleideter, leicht bärtiger Mann, der euch keuchend entgegenstürmt. Scheinbar hat er euch erst jetzt erblickt, sein Schritt verlangsamt sich etwas, bevor er dann auf Myranisch (oder einer anderen für die Helden verständlichen, verwandten Sprache) euch zu rufen beginnt: "Hilfe! Bitte helft mir! Bitte..." Sein Rufen wird jedoch gleich darauf durch ein lautes Sirren unterbrochen, dann ertönt ein kurzer dumpfer Ton, bevor der Mann vor euch röchelnd in die Knie bricht. Aus seiner rechten Schulterseite steht dabei ein langer Schaft wie von einem Pfeil hervor.

"I Hab'in! I Hab'in" ertönt es nun erneut in einer etwas lallenden Stimme von hinter dem Hügel, gefolgt von einem schnaufenden "IDIOT! Hör auf zu schießen, tot ist er nichts mehr ...", dann tauchen auch die Urheber der beiden Stimmen auf. Der eine, ein langer dürrer Kerl mit einem breiten Grinsen auf dem Gesicht, dass wohl eher Zeichen einer Geisteschwäche als eines fröhlichen Gemüts ist, springt leichtfüßig mit einer Kreuzbela voran, dicht gefolgt von einem etwas untersetzten Mann mit einer dicken Knollennase und einem warzigem Gesicht, mit Lederschild und Phasganon bewaffnet, der schnau-

fend und fluchend scheinbar seiner cholерischen Natur Luft zu machen scheint.

Als die beiden euch erblicken, ändert sich jedoch das Bild: der Knollennasige stolpert noch ein paar Schritte voran, während sein Fluchen auf seinen Begleiter ihm scheinbar im Hals stecken bleibt, während der Hagere sein blödes Grinsen einstellt und einem etwas ungläubigen Glotzen Platz macht. In dieser Situation vergehen zwischen euch und den beiden wohl ein paar Sekunden, dann legt der Hagere plötzlich mit seiner Bela auf (HELD) an.

Spezielle Informationen:

Wenn dem Betreffenden nun keine GE+5-Probe gelingt, löst sich ein Schuß und er erleidet 1W+4 TP. Sollte die Gruppe ihm zuerst helfen wollen, wird der Knollennasige mit dem Ausruf: "BIST DU VON SINNEN!" auf den Hageren einschlagen, der dies mit ein paar weinerlichen Lauten wie ein kleines Kind quitiert und von weiteren Handlungen abläßt. Dasselbe geschieht auch, wenn die Helden sich des Fremden annehmen, der bewusstlos auf dem Pflaster liegt und um den sich nun bereits eine Blutlache bildet. Sollte die Gruppe dagegen die beiden Gestalten angreifen, werden diese sich entsprechend verteidigen, aber angesichts der Übermacht bei der ersten Gelegenheit die Flucht ergreifen. Lediglich, wenn einer der beiden überwältigt und gefangen wird, wird auch der jeweils andere zurückbleiben, um, im Fall des Knollennasigen mit entsprechenden Flüchen, im Falle des Hageren mit ein paar weinerlichen Lauten wie: "La'in gehn! La'in gehn!", seine Befreiung fordern.

Sollte einer der beiden getötet werden, wird der andere sich dagegen mit einem Wutschrei (weinerlich oder hassverzerrt) auf die Gruppe stürzen und bis zum Tode kämpfen. Geschieht dies, oder werden gar beide getötet, führt dies im weiteren Verlauf des Abenteuers dazu, dass die Helden sich wegen Mordes(!) zu verantworten haben, selbst wenn sie die Leichen versteckt oder begraben haben.

Aristides de Mayenios

MU 15 AT 13 PA 12 LE 31

RS/BE 4/3 (Lederrüstung/Lederschild)

TP 1W+4 (Phasganon)

GS 8 AU 30 MR 11

Mukkas, "der Idiot"

MU 13 KK 16 AT 10 (Streitkolben)/ 14 (Bela) **PA 9**

RS/BE 3/3 (Lederrüstung)

TP 1W+4/ 1W+5 (Streitkolben/Bela)

GS 8 AU 27 MR 5

Falls es gelingt, mit Aristides einen einigermaßen

friedlichen Kontakt aufzubauen, wird dieser, durchsetzt mit Flüchen und mitunter gossenhafter Sprache, den Sachverhalt zu erklären versuchen: Er und Mukkas sind Brajanspilger (Kopfgeldjäger / Saubermacher halt!), und würden im Auftrag von Methionos (der Tinos) de Kouramion hier in der Provinz die "suservil... subersiv... SUBVERSIVEN (geht doch ...) Elemente" dingfest machen, wie der Angeschossene eben einer war. Weiter wird Aristides erklären, dass, da der Betreffende "tot oder lebendig" gesucht werde, das mit ihm nicht so schlimm sei, aber die Sache mit (HELD) täte ihm leid, das sei Mukkas Schuld (gefolgt, falls möglich, von einer Ohrfeige gegen den Hageren), der sei halt dumm und wisse es nicht besser ...

Sollten sich die Helden damit zufriedengeben, wird Aristides mit einem: "Na, dann ist's ja gut!" sich zu dem angeblich Gesuchten wenden, und Mukkas anweisen, ihn mitzuschleppen, einen Befehl, den Mukkas mit einem erneuten Grinsen sofort nachkommt, indem er ihn einfach an den Füßen hinter sich herschleift, egal, ob dieser noch lebendig ist oder nicht. Fordern die Helden dagegen Beweise oder wollen sie gar mit Methionos sprechen, wird Aristides nach ein paar erneuten Flüchen schließlich brummelnd einwilligen.

Meisterinformationen:

Sollte in der Gruppe ein Magier mit Hellsicht- oder Beherrschungszauberkenntnissen sein oder andere Verhörmethoden an Aristides und Mukkas angewandt werden, so ergibt eine Befragung Mukkas, dass "Je'an su fangn waa", eine Befragung Aristides in etwa dasselbe, wobei der Magier zudem spüren kann, dass Aristides schwer zu verzaubern ist (auf Beherrschung oder Hellsicht, aber auch Heilung, +2 auf die Probe).

Der Angeschossene selbst sollte nicht weiter zu Wort kommen, entweder stirbt er entgegen aller Bemühungen, oder er erlangt das Bewusstsein fürs Erste nicht. Eine Heilkundeprobe zeigt, dass der Bolzen wohl die Hauptschlagader getroffen hat und nur noch aufwendige ärztliche Hilfe (6 Heilkunde-Proben +6) oder starke, schnellwirkende Magie (Heildauer weniger als 2 Minuten, 30 LeP) den Unglücklichen retten kann.

Je nachdem, wie misstrauisch ihre Gruppe ist, handelt es sich entweder um einen unbescholtenen Reisenden, der das Pech hatte, den beiden über den Weg zu laufen, oder aber vielleicht auch um einen echten Unruhestifter (in beiden Fällen kann Methionos jedenfalls darauf zählen, ein paar entsprechende "Zeugen" aus der Provinz jederzeit herbeirufen zu können) oder sogar steckbrieflich Gesuchten (den ein Kopfgeldjäger in der Gruppe

nach einer KL-Probe dann sogar identifizieren kann), für den Aristides vielleicht sogar den Steckbrief vorweisen kann, vielleicht haben die beiden aber auch nur einmal "zufällig" den richtigen erwischt ...

Sollten Aristides und Mukkas getötet werden, fördert eine Durchsuchung ihrer Leichen außer einer Bevollmächtigung "zur Ergreifung subversiver Elemente", von Methiones persönlich ausgestellt, keine weiteren Wertsachen, ebenso bei dem Verfolgten. Der Tod der beiden führt jedoch dazu, dass die restlichen Häscher von Methiones sich spätestens nach drei Tagen auf die Suche nach ihnen machen. Ein Wort noch zu Aristides und Mukkas: Aristides, (48), ca. 1,60, ist ein Brajanspilger mit etwa 25 Jahren Berufserfahrung, lediglich kurz unterbrochen durch seine Heirat, die mit dem Tod seiner Frau bei Geburt ihres einzigen Sohnes, Mukkas, (jetzt 21), ca. 2,05, endete. Trotz dessen Schwachsinnigkeit, und Aristides cholericem Temperament, liebt er jedoch seinen Sohn (und umgekehrt). Mukkas ist, obwohl geistig ein Baby, körperlich äußerst kräftig, und versteht überraschend gut mit der Bela umzugehen, gespannt werden muss die Waffe allerdings von seinem Vater.

Das Dorf Matarra

Allgemeine Informationen:

In der Ferne sieht man die ersten Häuser eines Dorfes auftauchen. Neben einem auf den ersten Blick ins Auge springenden größerem Anwesen auf einer kleinen Anhöhe, handelt es sich meist um einfache Bauernhäuser im in dieser Gegend üblichen Stil, umgeben von Pulpellenfeldern, oder was sonst hier angebaut werden mag. Das Brüllen einiger Esel und Varken ist zu hören, vom Dorfeingang aus ertönt das Geräusch von Metall auf Metall, wahrscheinlich aus einer Schmiede, wie der Rauch aus dem steinernen Abzug des betreffenden Hauses erkennen läßt. Am Dorfeingang, auf einem größerem Steinquader hockend, beobachtet euch ein älterer Mann mit weißem Bart und unbewegtem Gesichtsausdruck.

Spezielle Informationen:

Matarra ist ein kleines Dorf mit etwa 300 Leuten, überwiegend Menschen, dazu einige Amaunir und ein paar Satyare. Es handelt sich überwiegend um Acker- und Viehbauern. Daneben gibt es im Dorf die folgenden Einrichtungen und Handwerker: *Krämerladen* (einfaches Sortiment, etwas höhere Preise), *Schmiede* (gute Qualität, auch Waffen, teuer), *Sattler* (einfache Arbeiten, durchschnittliche

Preise), *Grobschneider* (billig, auch kompliziertere Arbeiten), *Schuster* (einfach, solide), *Zimmermann* (durchschnittliche Preise, mitunter etwas mangelhafte Qualität), *Medikus* (Quacksalber, aber für kleinere Geschichten in Ordnung), *Gasthaus* "Bei Mithra" (mehrere Betten unterm Dach (etwas teuer) oder Übernachten im Stall (billig), gute Hausmannskost und Pulpellenschnaps aus eigener Herstellung), kleiner *Schrein der Oktade* (ein Tempeldiener, der ältere Mann am Dorfeingang)

Meisterinformationen:

Größere Aufregung löst die Ankunft der Gruppe im Dorf eher nicht aus, Reisende ziehen öfter hier durch, meist bleiben nur diejenigen eine Nacht, die vor Anbruch derselben nicht mehr weiterziehen. Kontakte sind aber meist freundlich, auch angeregte Unterhaltungen oder Smalltalk werden zwanglos abgehalten. Lediglich eine gewisse Verschlossenheit ist festzustellen, wenn es um Vorgänge geht, die in der Provinz stattfinden, in der Regel wird man auf die in letzter Zeit immer häufiger auftretenden "Radaubröder" schimpfen, die jetzt immer häufiger hier auftauchen, "seit man in der Nachbarprovinz die Steuern erhöht hat, da will jeder weg ..." "Gut, das der Tios (Methionos) da schon für Ordnung gesorgt hat ..." Überhaupt bringt man Methionos, und damit, wenn auch etwas reservierter, den Häschern, durchaus Sympathie entgegen, da er sich durchaus volksnah und großmütig gibt.

Sollte die Gruppe etwas länger im Dorf bleiben, können auch ein paar engere Verbindungen mit den Einwohnern geknüpft werden, insbesondere könnten ein paar der "Störenfriede", d. h. derjenigen, die mit Methionos's Vorgehensweise nicht einverstanden sind, weil sie unter anderem fürchten, irgendwann könnte auch einer aus dem Dorf "einfach weggebracht" werden, Kontakt mit ihnen aufnehmen. Allerdings werden sie dies nur versuchen, wenn die Helden allein sind, eine offene Anfrage wird von den restlichen Einwohnern in der Regel schleunigst von der Gruppe weggedrängt.

Wichtige Personen im Dorf:

Nicomachos Odolais (43), ist der Dorfsprecher und Wirt des Gasthauses "Bei Mithra" (nach seiner verstorbenen Mutter), und ist mit Methionos, ungeachtet des Standsunterschiedes, auf Du und Du. Seit die Söldner seinen Schankraum im Rausch einmal demolierten, liefert er einmal täglich Speis und Trank zu Methionos Villa. Hinsichtlich der restlichen Einwohner kann er auf deren Verschwiegenheit und Unterstützung zählen, mehr Kummer bereitet ihm dagegen seine Frau **Antigone** (40), die

gewissermaßen die Anführerin der "Störenfriede" ist und nicht müde wird, ihm vorzuhalten, er würde die Gefahr, in der sie alle schweben, ignorieren; Dabei kann sie auf die Unterstützung ihrer 4 Kinder (16, 14, 8 und 6) nach dem Motto "Mama hat immer recht!" zählen. **Hyracoles de Thuranis** (22), ist der junge Dorfschmied und steht voll hinter Methionos, denn seit der Anwesenheit der Häscher hat er immer etwas zu tun, und wird für seine Kenntnisse, ihre Waffen wieder herzurichten und ihre Pferde zu beschlagen, gut entlohnt. Insgeheim träumt er aber davon, dem Dorf den Rücken zu kehren und sein Glück in der Stadt zu versuchen, nur wegen seiner Eltern (45 und 50) hat er dies bisher vor sich her geschoben. **Iseratha de Sidor Bladaris** (49), ist die Medica des Dorfes, die für jedes Wehwehchen das richtige Mittelchen kennt - so sagt sie jedenfalls. Mancher wusste nicht mal, dass ihm etwas fehlte, bevor er bei ihr war, aber schließlich muss man ja von etwas leben, und wenn die Leute partout nicht krank werden wollen ... Ihr Sohn **Soprano** (12), soll ihr mal später nachfolgen, doch der Junge hat seinen eigenen Kopf, und der schielt zur Zeit sehr nach **Marenka** (14), der Tochter von Nicomachos und Antigone, und sie ist ihm durchaus nicht abgeneigt. **Pamithros** (28), der Satyar, besitzt die größte Varkenherde (26 Tiere) im Dorf, die er zusammen mit seinen drei "Frauen" **Vanjalía** (28), **Matia** (27) und **Kleopatria** (19) und seinen 12 Kindern ("ja, alle meine, und alle gesund") beaufsichtigt. Seit einer der Söldner, ein Pardir (!), jedoch seinen Zuchtbullen "Lukullus" erlegte, hat er "für diese Mistkerle" kein gutes Wort mehr übrig, und auch Methionos trägt er die Sache immer noch nach. **ACHao** (33), die Krämerin des Dorfes, ist eine dickliche Amaunir, die die freie Zeit des Tages gern dösend unter dem Vordach ihres Hauses verbringt. Mitunter kommen einige der Söldner zu ihr, um ihr ein paar "Fundstücke" zu verkaufen, was AChao meist ohne größeres Zögern annimmt. Die Sachen bewahrt sie in ihrer schweren Eisentruhe (*Schlösser knacken* +8, Gewicht etwa 1 Zentner, ca. 300 +/- W20 Aural) in ihrem Wohnbereich auf, zusammen mit ihren sonstigen Ersparnissen (viele sagen, sie sei die reichste Einwohnerin im Dorf, was wohl stimmt). Gegen die Söldner hat sie eigentlich nichts, aber Methionos kann sie scheinbar aus Prinzip nicht leiden. **Zatarras** (96), ist der Tempeldiener - so sagt man jedenfalls, jedenfalls kümmert er sich um den Schrein, einen einfachen hölzernen Überbau mit den Steinstatuen der Oktade (darunter ein etwas angeschlagener Nereton und eine Zatura aus echtem Marmor, aber auch schon etwas alt), schon länger, als irgendjemand im Dorf zurückdenken kann. Von den Einwohnern wird der Alte gewissermaßen durchgefüttert, einmal pro Tag kommt Zatarras zu Nico-

machos, um dort eine Schale Pulpabrei zu essen, seit über 20 Jahren jeden Tag. Ansonsten sitzt der schweigende Alte (man kann sich eigentlich nicht erinnern, dass er überhaupt einmal gesprochen hat) auf seinen Stein vor dem Dorf und geht bei Nacht zum Schrein, um dort zu schlafen.

Es steht dem Meister frei, diese Personen einzusetzen, durch andere zu ersetzen oder auch ganz neue hinzuzufügen.

Methionos Anwesen

Allgemeine Informationen:

Mit einem Knirschen schwingen die beiden flügelartigen eisernen Eingangstüren auf, scheinbar eine magische Konstruktion, nur ein wenig vernachlässigt, wie es das Knarzen verrät. Auch erscheinen sie etwas deplaziert, bedenkt man, dass die Begrenzung links und rechts des Anwesens nur von ein paar Hecken und Sträuchern gebildet sind, die kaum ein (sichtbares) Hindernis bilden, aber vielleicht lauern ja auch ein paar weitere magische Fallen hier ...

Das Anwesen des Satrapen selbst präsentiert sich euch im typischen Stil einer imperialen Villa, wenn auch die etwas angegriffene Fassade und die davor angehäuften Produkte agrarischer Schaffenskraft dem ganzen den Eindruck eines Bauernhofes verleihen, und auch die emsig hin und her wuselnden Arbeiter und die Geräusche der Hurdar, Esel und Varken aus den nahen Stallungen verbreiten ein Bild von harter Feld- und Hofarbeit. Umso mehr springen euch daher die so gar nicht die in das idyllische (?) Bild passenden Gestalten ins Auge, die scheinbar sich vor einem größerem Stallgebäude etwas abseits der Villa zu lümmeln scheinen.

Spezielle Informationen:

Methionos Anwesen erscheint in der Tat etwas heruntergekommen, doch von innen bietet es durchaus allen Komfort, den man sich wünschen kann (natürlich in gewissen Grenzen). Neben einem kleinerem Ziergarten im Innenhof der Villa findet sich auch ein kleineres Thermalbad mit Sauna in einem Anbau der Villa, das durch einen Ofen von der Außenseite betrieben wird. Auch ein paar Gästezimmer und ein kleinerer Speisesaal finden sich an, werden jedoch derzeit nicht genutzt. Weiterhin gestattet Methionos auch ein paar seiner Leibsklaven (nicht den Gefangenen), sich in den freien Räumen, die keiner weiteren Nutzung ansonsten dienen, ihre Zeit zu verbringen.

Die Kopfgeldjäger und Söldner sind dagegen in

einem ehemaligen, geräumigen Stall untergebracht, den sie ihren Bedürfnissen entsprechend eingerichtet haben, neben mehreren Liegen, Strohsäcken und sogar ein paar etwas ramponierten Betten finden sich hier Tische und Kisten unterschiedlicher Form und Größe. Einmal pro Woche kommt Nicolachos mit ein paar Amphoren seines Pulpellenschnapses und Lebensmitteln, ansonsten bedienen sich die Söldner aber auch einfach von Methiones Feldern oder sogar mal aus seinen Ställen.

Methiones ist über die "Übergriffe" der Betreffenden mitunter zwar etwas verstimmt, aber ein paar klärende Worte mit der Anführerin Tycholata haben bisher größere Konflikte vermieden. Ihn selbst werden die Helden, egal, wie sie auf seinem Anwesen ankommen, meist zuerst auf den Feldern antreffen, wo er, dreckbespuckt und schwitzend, zusammen mit den Sklaven und Dienern auf dem Feld arbeitet, auch wenn seine Arbeit meist eher beaufsichtigenden Charakter hat, für ein herzhaftes Zupacken ist er sich aber nicht zu schade, lediglich am Abend genießt er dann gerne die angenehmen Vorteile des Optimatenlebens in seiner Villa.

Etwas abseits von der Villa und der Unterkunft der Söldner befindet sich noch ein Tag und Nacht von ein paar der Söldner bewachtes Gebäude, dem Aussehen nach wohl ein Heuschober, aber aus dicken Steinmauern mit einem schweren, hölzernem Tor, das durch einen großen Holzbalken gesichert zu sein scheint. Der eine Flügel des Tores weist eine Extratür, die mit einem dicken Vorhängeschloß gesichert ist, vor dem sich ein paar weitere Söldner flenzen.

Neben dem Schober steht ein größerer Wagen, der eigenartigerweise einem fahrbaren Bretterverschlag ähnelt. Um ihn zu ziehen, bedarf es mindestens der Hilfe von 2 Hurdars.

Meisterinformationen:

Trotz ihrem etwas ungehobelten Benehmen benehmen sich die Kopfgeldjäger und Söldner gegenüber den Einwohnern des Dorfes durchaus einigermaßen ordentlich. Die Wertsachen der von ihnen Aufgegriffenen dürfen sie samt und sonders behalten (die sie in ihren persönlichen Kisten im Stall aufbewahren, was es hier zu finden gibt, ist Meisterentscheid, mitunter können wirkliche Kleinode dabei sein, irgendetwas Großartiges wird man allerdings nicht finden), außerdem steht ihnen ein Anteil an den Einnahmen aus dem Sklavenhandel sowie freie Kost und Logis zu. Da die wenigsten Reisenden besondere Probleme bereiten (selbst Leibwächter und größere Gruppen sind für die durchaus nicht unerfahrenen Söldner kaum eine Herausforderung, schließlich haben sie ja auch inzwischen Übung), machen

sie mit diesen Konditionen durchaus einen guten Schnitt, weshalb sie insofern ganz zufrieden sind. Trotzdem richten einige inzwischen schon den Blick auf neue Horizonte, da sie "in diesem langweiligen Loch ja nicht versauern wollen".

Gegenwärtig befinden sich etwa (Zahl der Helden) + 10 Kopfgeldjäger auf dem Anwesen, ein paar weitere treiben sich möglicherweise noch in anderen Bereichen der Provinz herum und werden jeden Tag zurückerwartet. Dazu kommen noch ca. 10 Arbeitssklaven und Methiones persönliche Diener sowie etwa 2-3 (nach Belieben) Wächter, die ihm unterstellt sind.

Methiones & Servan ep Kouramnion

Bis auf seine Triopta erinnert der etwa Fünfzigjährige eigentlich recht wenig an einen Optimaten. Er arbeitet (noch immer) gerne auf Feld und Hof und kann auch über sich selbst lachen. Von den Dorfbewohnern wird Methiones meist einfach "der Thios" genannt, was er dann meist mit einem grimmig-verschmitzten Gesicht quittiert. Er sorgt sich meist sehr um "seine Leute" und versucht, Streitereien so gut es geht, zu schlichten. Wie er der Gruppe gegenübertritt, kommt ganz darauf an, wie sie zu ihm gekommen sind. Haben sie beispielsweise Aristides und Mukka "umgebracht" und wurde dies herausgefunden, wird er sie ohne viel Federlesens den Söldnern, die über den Tod der beiden, da sie durchaus beliebt waren, ausliefern. Lief die Geschichte friedlicher ab, wird er sie dagegen meist freundlich, bei Optimaten in der Gruppe sogar herzlich begrüßen und sich nach dem Woher und Wohin erkundigen. Die Unstimmigkeiten mit Aristides und Mukka wird er so gut es geht, zu klären versuchen, die "Zeugen" der Unruhestiftung herbeirufen lassen (meist Nicomachos und ein paar weitere Bauern), und nötigenfalls sogar Iseratha holen, um die Gruppe, beispielsweise den von Mukka vielleicht verletzten Helden, oder auch den Niedergesunkenen, so er noch lebt, zu behandeln. Dann wird er sie entweder verabschieden, oder, falls sie vielleicht noch im Dorf bleiben wollen, erklären, dass er zwar wenig Zeit habe, die Ernte stehe bevor etc., aber sie seien willkommen, wenn sie ihn noch einmal aufsuchen wollten. Bei Optimaten höheren Ranges (SO-Wert etwa 10+) oder seines Hauses (Kouramnion) wird er diesen sogar anbieten, für ein paar Tage doch Gast in seiner Villa zu sein (für die restlichen Nicht-Optimaten gilt dieses Angebot nur bei konkretem Nachhaken (Überreden-Proben)), mit Nutzung aller Möglichkeiten, die die Villa bietet.

Bezüglich den Kopfgeldjägern und Söldnern wird Methiones den Sachverhalt so darstellen: In den

letzten Nonen kam es immer wieder zu Übergriffen auf die Einwohner seiner Provinz durch Kriminelle und andere Elemente, so das er gezwungen war, "Fachpersonal" einzustellen, die dem entsprechend vorbeugen sollten (gegenüber Optimaten wird er hinter vorgehaltener Hand zugeben, dass diese zwar auch mitunter etwas rauhe Kerle seien, aber glücklicherweise sorge Tycholata, die Anführerin, für Disziplin und Ordnung). Zu dem weiteren Schicksal der Störenfriede wird er nach etwas längerem Bohren erklären, dass sie fürs Erste in dem alten Kornspeicher auf dem Anwesen eingesperrt würden, bevor sie dann in der nächsten Stadt vor den Richter geführt werden (falls sich ein Legitimat oder jemand Ähnliches in der Gruppe befindet, kann vielleicht auch der am Anfang aufgeführte Paragraph zitiert werden, eine *Rechtskunde-Probe* ergibt dann, dass Methiones mit seiner Vorgehensweise voll im Recht ist, zumindest, sofern es sich wirklich um Unruhestifter handelt ...). Im Moment wären aber glücklicherweise keine Kriminelle da, die Wachen vor dem Kornspeicher seien von Tycholata lediglich dort zum Strafdienst abgestellt worden.

Hinsichtlich der Gefangenen ist Methiones Gedankengang folgender: Zuerst kommt das Wohl der eigenen Leute, weiterhin verführen doch andere genauso (wobei er durchaus Andeutungen macht, er würde noch weitere kennen, und bei der Korruption in vielen Provinzen ist dies ja durchaus möglich), auch erwische man ja hin und wieder einen echten Straßenräuber, was die Sicherheit auf den Straßen ja erhöhe, schließlich sei die Sache mit der Sklaverei ja auch nicht so hart, während ein echter Straßenräuber kurzen Prozess machen würde ... kurz, Methiones fühlt sich sogar noch im Recht mit seinem Vorgehen, auch macht er geltend, wenn er es nicht täte, "träfe das ja als erstes meine Leute, die Provinz würde ja ausbluten ... etc.", bereuen wird er jedenfalls nichts.

Ob Methiones übrigens magiebegabt ist, obliegt der Entscheidung des Meisters, er befindet sich jedenfalls im Besitz eines Amuletts, dass er ständig um den Hals trägt und dass ihm im Falle eines Kampfes einen magischen RS von 3 sowie gegen alle Beherrschungszauber einen Aufschlag von 4 Punkten gibt.

Weitere Personen auf dem Anwesen

Wichtige (oder interessante) Personen sind unter anderem:

Tycholata de Cyprias (40), rotbraunes Haar, muskulös, gekleidet in einen etwas angerosteten Myrmidonpanzer, ist die Anführerin der Kopfgeldjäger

und sorgt für die "Disziplin" der Truppe, was darauf schließen läßt, dass sie in der Tat mal Myrmidonin war. Sie selbst hat die Leute ausgesucht und die Konditionen mit Methiones ausgehandelt, für sich selbst hat sie dabei den doppelten Anteil ausgehandelt, was ihr von den anderen etwas nachgetragen wird, bisher hat es aber noch keiner gewagt, der Frau mit der Kasernenstimme zu widersprechen.

MU 14 AT 14 PA 13 LE 35 RS/BE 4/3
TP 1W+4 (Säbel)
GS 8 AU 30 MR 10

Hanutrija de Malhira (33), ist der Zahlmeister der Söldner, anders ausgedrückt wacht er darüber, dass keiner bei der Beuteverteilung versucht, die anderen übers Ohr zu hauen und dabei etwas zur Seite zu schieben. Sich selbst nimmt er davon zwar hin und wieder aus, aber da auch die anderen gern mal lange Finger machen, hat man sich im stillschweigenden Einvernehmen bisher immer einigen können.

MU 12 AT 12 PA 10 LE 24 RS/BE 3/3
TP 1W+3 (Phasganon)
GS 8 AU 25 MR 7

Furorkach (??), ist "der Pardir" der Truppe, ein halbzivilisierter Söldner, wobei die Betonung auf Halb liegt. Dass er überhaupt zu den Kopfgeldjägern stieß, liegt einfach daran, dass sie versuchten, auch ihn einzufangen und nach einigen Blessuren zu der Überzeugung kamen, es wäre besser, ihn in Ruhe zu lassen, woraufhin er sie nicht mehr in Ruhe ließ, bis sie ihn schließlich einfach eingliederten. Der Pardir muss allerdings dauernd überwacht werden, da er mitunter seinem Jagdtrieb folgt, und dabei neben Wildtieren auch vor den Stallungen der Bauern nicht Halt macht.

MU 15 AT 13 PA 8 LE 36 RS/BE 2/0
TP 1W+3 (Pardirspeer)/ 1W+1 (Krallenhieb)
GS 9 AU 40 MR 8

TirChao und **GirChao** (beide 23), Eineiige Zwillinge-Djamaunir, hellbraunes Fell, weiblich, sind Meister im Messerwerfen und vor ihrem Leben als Brajanspilger damit als Gaukler über die Märkte getingelt. Sie maulen tagtäglich über die Langeweile "in diesem Kaff", machen aber immer wieder gerne einen Abstecher ins Dorf, wo sie je nach Laune bei Nicomachos einen trinken, mit Pamithros flirten (oder ihn ärgern, je nachdem), sich über Zataras lustig machen, Soprano Tips in Sachen Mädchen

geben (nein, nicht was ihr jetzt denken könntet!), oder AChao aus dem Weg gehen.

MU 14 AT 12 PA 11 LE 30 RS/BE 3/2
TP 1W+2 (Phugions) / 1 W+1 (Krallenhieb)
GS 9 AU 30 MR 7

Okaides de Cantarena (30), ist Methiones ergebener Leibwächter und damit nicht Tycholata unterstellt, mit der ihn inzwischen wohl so etwas wie eine Haßliebe verbindet, jedenfalls scheinen sich die beiden sogar gern in die Haare zu kriegen. Er selbst scheint irgendwo in die Lehre gegangen zu sein, jedenfalls hat er einige Ahnung von Mechanik und Stellmacherei und sorgt auch dafür, dass das Thermalbad immer funktioniert.

MU 14 AT 13 PA 11 LE 29 RS/BE 2/1
TP 1W+3 (Phasganon)
GS 8 AU 28 MR 8

Kulamides de Cantarena (34), ist ein Landsmann von Okaides und sorgt für das leibliche Wohl von Methiones und den anderen Sklaven, die hier im Übrigen immer gut zu essen bekommen und auch ansonsten anständig behandelt werden. Trotzdem hat Kulamides in letzter Zeit großen Kummer und ist oft niedergedrückt, da er auch für die Gefangenen kochen und ihnen das Essen bringen muss. Für die Söldner dagegen weigert er sich sogar, irgendetwas zu tun, und seine von Methiones geschätzten Kochkünste haben dazu geführt, dass er damit auch durchkommt, auch wenn ihn Okaides, der das Geschehen ebenfalls mit gemischten Gefühlen betrachtet, bei der Essensverteilung begleiten muß, damit die Söldner ihn nicht entsprechend "begrüßen" können.

Endymiones de Nervalis (67), ist der Schreiber von Methiones und ein rechter "Schreibtischtäter", der die Geschichte mit dem Sklavenverkauf mit den Gefühlen eines Buchhalters bearbeitet. Er führt penibel Buch darüber, an welchen Händler die "Ware" für wieviel verkauft wurde, ohne dass dies für ihn mehr als Zahlen und Buchstaben auf dem Papier sind. Nur seine Gicht in den Fingern, die ihn mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks einmal pro Tag heimsucht, kann bei ihm sogar zu Wutausbrüchen führen, und mitunter opfert er sogar einmal am Schrein der Oktade im Dorf, um Gesundheit zu erbitten, während er Iseratha aus undefinierbaren Gründen meidet wie die Draydalfäule.

Zu den hier aufgeführten Personen gilt in etwa dasselbe wie bei den Dorfbewohnern.

Der Heuschober Gefängnis

Allgemeine Informationen:

Im dämmrigen Licht, das wohl von einem einzelnen Gwen-Petryl-Stein ausgeht, bietet sich euch weithin leerer Raum, sieht man einmal von den wenigen Gestalten ab, die sich am anderen Ende Raumes zusammendrücken. Die Wände erscheinen aus dickem Stein und sehr massiv zu sein, selbst die vage zu erkennenden Dachbalken scheinen massives Holz und Ziegel zu sein. Der Boden des Heuschobers (?) erweist sich als festgeklopfter Lehm Boden, bis auf ein paar einsame Ballen Stroh und ein paar Strohsäcke ist ansonsten nichts mehr zu erkennen. In einer Ecke des Schobers, weit weg von den Gestalten, steht ein größerer, irdener Topf, von dem ein paar undefinierbare Gerüche ausgehen.

Spezielle Informationen:

Tatsächlich ist der Heuschober ziemlich massiv und, wie Magiebegabte nach einer Sinnesschärfe-Probe +4 erkennen können, an einigen Stellen scheinbar sogar mit einem Material verbaut, das das Zaubern innerhalb des Schobers erschwert (vergleichbar mit aventurischem Koschbasalt). Proben sind um 1 bis 3 Punkte erschwert, wobei die Aufschläge danach differieren, wo der Betreffende sich im Schober aufhält, da das Material nicht gleichmäßig verbaut ist. Der Schober wird Tag und Nacht von mindestens 3 Söldnern in wechselnden Schichten bewacht. Die Gefangenen werden zweimal, morgens und abends, von Kulamides, in Begleitung von Okaides, mit Essen versorgt, wobei sie durch eine Extratür (eisernes Schloß, *Schlösser knacken*-Probe +4) im Schobertor eintreten. Dabei geht immer mindestens ein Söldner mit hinein, während die beiden anderen draußen den Eingang bewachen. Im Schober wird dabei immer kontrolliert, ob die Wände und das Dach noch in Ordnung sind, und ob der Boden keine Anzeichen darauf aufweist, dass irgendjemand versucht hat, einen Tunnel zu graben (der Lehm Boden ist allerdings so fest, dass ohne eine Schaufel oder dergleichen kaum ein Graben in Frage kommt). Dann wird der Topf, der den Gefangenen als Latrine (!) dient, von Kulamides hinausgetragen und durch einen anderen ersetzt (beim nächsten Mal wiederholt sich dann das Spiel mit dem gesäuberten Topf). Nach Verlassen des Schobers wird dieser dann wieder zugesperrt.

Meisterinformationen:

Aus dem Schober ist in der Tat ein Entkommen nur schwer bis unmöglich. Die Gefangenen haben deshalb den Gedanken an Fluchversuche, bis über ihr weiteres Schicksal entschieden wird (nächster Zahltag, nächster Markttag etc.), eigentlich aufgegeben. Sobald dies geschieht, werden sie in den Wagen mit dem Verschlag getrieben (meist in den Abendstunden) und dann, in Begleitung von (Zahl der Helden +2) Söldnern Richtung Stadt gekarrt. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Gruppe im Dorf befinden sich gerade ca. 9 Personen im Schober, darunter auch (inkognito) Dariomarilaros a Demelion su Partholon.

Einzelne Gefangene

Cassiolarus de Bladaris (34), mittelgroß, ein fahrender Händler, der mit seiner Raumangst in dem dunklen Schober zu kämpfen hat und deshalb gar nicht die Kraft zum Jammern findet. **Dracophyra Anabais** (30), gutaussehend, Alchimistin, die mit ihren zwei Eseln und all ihrem Handwerkszeug zu einer neuen Stellung unterwegs war, und, um freizukommen, bereits (erfolglos) versucht hat, mit einem der Wächter anzubandeln, was vielleicht daran liegen mag, dass ihre Stimme, die sie in dieser Situation leider nur zu häufig zum Jammern einsetzt, einem verrosteten Wagenrad gleicht. **Shinshwu** (29), Shingwa und (wie nicht anders zu erwarten?) Dieb, dem es nach einem Ortswechsel gelüstete, und der jede Möglichkeit zur Flucht nutzen wird, die sich ihm nur bietet, was sich darin äußert, dass er eigentlich schon beim letzten Transport dabei war und es beinahe geschafft hätte, zu entkommen, dann aber doch wieder eingefangen wurde. **Dariomarilaros a Demelion su Partholon**, (37), schwarzhaarig, hochgewachsen, wird man seinem Status als Optimaten auf den ersten Blick wohl nicht ansehen, denn er ist gewissermaßen inkognito hier (auf Fragen, wo denn sein Drittes Augen sei, wird er mit "magisch verborgen" antworten). Eigentlich war Dariomarilaros auf der Suche nach dem Diener des Hauses, Carmasandiegus, der eine geheime (so geheim, dass vielleicht nicht einmal Dariomarilaros weiß, was drinsteht) Botschaft überbringen sollte (allein und harmlos, dacht man, fiel das weniger auf), und dabei wohl wie Dariomarilaros schließlich auch den Häschern von Methiones in die Hände fiel. Da Carmasandiegus wohl bereits verkauft wurde, will Dariomarilaros nun auf jeden Fall versuchen, sobald es möglich ist, zu entkommen, um diesen und vor allem die wichtige Botschaft in die Finger zu bekommen. Dariomarilaros ist magiebegabt

und verwendet vor allem elementare Matrizen mit dem Element Feuer (Meistentscheid)

Zu den hier aufgeführten Personen gilt in etwa dasselbe wie bei den Dorfbewohnern und den Söldnern, lediglich die Figur des Dariomarilaros sollte, falls ein Interesse an einer weitergehenden Kampagne vorliegt, in dieser oder ähnlicher Gestalt erhalten bleiben.

Zum Ablauf des Szenarios

Wie das Vorgehen der Gruppe in diesem Szenario ablaufen könnte, ist natürlich von deren Gesamtcharakter abhängig:

Ausschließlich an Raffes und Raubes Interessierte könnten sich natürlich sengend und brennend durch Matarra, Methiones Anwesen und den Heuschober hindurchprügeln, was vielleicht dem Szenario zwar jeglichen (sofern vorhandenen ;-)) Charme raubt, aber warum soll man diesem Vorgehen Steine in den Weg legen? Und ob die Söldner im Gegenzug dann vielleicht kurzen Prozess mit der Gruppe machen, liegt ja in der Hand des Meisters...

Diplomatischere Helden dagegen können durchaus versuchen, Kontakte mit den Bewohnern Matarras, mit Methiones, seinen Dienern und auch den Söldnern aufzunehmen, um die Geschichte aufzudecken, vielleicht gar die "Störenfriede" in Matarra zu bewegen, mit ihnen gegen Methiones zu ziehen. Ein offener Angriff mit diesen gegen Methiones dürfte aber eher ausscheiden, man könnte bestenfalls höchstens 20 Personen mit Phugions und Knüppeln bewaffnen, was für die Söldner kaum eine Herausforderung ist, (allerdings wird Methiones noch vor dem ersten Blutvergießen sofort einschreiten). Sinnvoller wäre es da schon, mit List und Schlaueit vorzugehen, die Söldner ablenken, vielleicht ihr Essen vergiften (vielleicht auch nur ein Abführmittel von Iseratha ...), gar versuchen, einen Tunnel zum Speicher zu graben (eher schwierig) und dergleichen mehr.

Vielleicht wurden die Helden aber auch so gut getäuscht (und sei es nur durch verpatzte Proben), dass sie nach einiger Zeit froh von dannen ziehen, mit dem Gefühl, dass in Matarra alles "noch in Ordnung ist". Wenn sie dann in der Stadt sind und zufällig während der nächsten Tage am Sklavenmarkt vorbeikommen, könnten ihnen unter Umständen Dariomarilaros über den Weg laufen, der

gerade dem Sklavenhändler, der ihn gekauft hatte, entkommen ist, und bis auf sein Wort und seine magischen Kräfte keine Möglichkeit hat, sich als Optimat auszuweisen. Ob ihm die Gruppe Glauben schenkt, ist natürlich ebenfalls ungewiss, aber warum sollte sie der Meister sonst mit so etwas traktieren?

Schließlich könnte die Gruppe natürlich auch den ganzen Sachverhalt rauskriegen und sogar gutheißen! Man muss bedenken: In Myranor werden bei der Verwaltung von Provinzen den Satrapen weitgehend Narrenfreiheit gewährt, und für Methiones Provinz wird wohl kaum Aufhebungs gemacht, wenn dieser ein paar "Unwichtige" Reisende verschwinden läßt, solange nur die Steuerzahlungen stimmen und er einen mit späteren Problemen wie Konflikten mit einflussreichen Zirkeln oder eben Optimathäusern verschont. Und der Wegfall dieser Geldquelle hätte, wie er selber sagt, schwere Auswirkungen auf die Provinz selber. Allerdings könnten die Helden mit der Aussicht auf die bereits erwähnten potentiellen Konflikte Methiones schließlich sogar überzeugen, die ganze Sache zu beenden. Aber ob die Kopfgeldjäger da mitspielen?

Wem der Inhalt des Szenarios übrigens etwas blutleer oder offensichtlich erscheint, kann natürlich Ereignisse, Orte und Handlungen nach Belieben hinzuerfinden. Wem z.B. der Heuschober etwas zu offensichtlich erscheint, kann ihn auch etwas weiter abseits des Anwesens anlegen oder auch durch eine entsprechende Höhle oder einen unterirdischen Raum in der Umgebung ersetzen. Vielleicht handelt es sich in diesem Fall dann um das Grab eines ruhelosen Geistes, bösen Magiers oder etwas Ähnlichem, der oder das sich nun entschlossen hat, wieder ins (Un-)Leben zurückzukehren, und dem die Gefangenen als Opfer für blutige Rituale oder dergleichen gerade recht kommen ...

Für ein stark "magisierte" Gruppe, also fast ausschließlich aus Magiern, BaLoa etc. bestehend, ist es weiterhin möglich, auch die Söldner magisch etwas aufzupeppen: vielleicht haben einige ein paar nützliche Gegenstände von vergangenen Gefangenenahmen mitgenommen, so vermißt Dariomarilaros vielleicht gerade seine Flammenhand (technomantisches Artefakt, Handschuh, der nach dem Überziehen jegliches brennbare Material durch Berührung in Brand setzt (2W+6 TP)...

Der Weisheit letzter Schluss

Je nachdem, wie die Gruppe vorgeht, können beliebig Abenteuerpunkte vergeben werden; ein grober Richtwert könnte vielleicht bei pauschal 75-150 AP liegen. Vor allem sollte darauf geachtet werden, welche "Speziellen Erfahrungen" die Gruppe gemacht hat, und darauf entsprechend Steigerungen zulassen. Was den Helden dabei in die Hände fällt (schließlich haben z.B. die Brajanspilger schon eine schöne Menge Sachen in ihren Kisten verstaut), obliegt natürlich ebenfalls meisterlichem Ermessen. Bei magischen Artefakten sollte allerdings Vorsicht walten, oder anders gesagt: vor permanenten Verzauberungen wird gewarnt, 2 oder 3 Ladungen tun es auch!

Oh, schon das Ende?

Das vorliegende Szenario kann natürlich in seiner hier vorliegenden Fassung als abgeschlossenes Geschehnis gespielt werden. Interessant wäre es aber vielleicht auch, wenn es, speziell für eine (noch) frischgebackene Gruppe, einen Auftakt für eine Reihe weiterer Abenteuer bieten könnte. Dafür kommt besonders die Figur des Dariomarilaros in Frage: Nach seiner Befreiung bzw. einem möglichen Aufeinandertreffen am Sklavenmarkt in der nächsten Stadt könnte er die Gruppe anwerben, um etwas über den Verbleib von Carmasandiegus, dem Diener seines Hauses mit der wichtigen Geheimbotschaft herauszufinden (die alles mögliche enthalten kann, Hauptsache, es motiviert die Gruppe, und sei es nur durch eine entsprechend Summe von Dariomarilaros). Falls sie ihn erst auf dem Sklavenmarkt angetroffen haben, könnte dann auch noch eine Rückkehr nach Matarra hinzukommen, um Informationen zu erhalten (allerdings könnte die Gruppe diesmal selbst von den Kopfgeldjägern gefangengenommen werden!).

Was den Verbleib von Carmasandiegus angeht, können aus Methiones und den Söldnern kaum wertvolle Informationen herausgeholt werden, zu der Zeit herrschte gewissermaßen Hochbetrieb, da kann man sich nicht jedes Gesicht merken, und nach Namen wurde gar nicht gefragt. Einen Hinweis bieten einzig und allein die Aufzeichnungen von Endymiones über die getätigten "Verkäufe" und die ungefähre Zeit, in der Carmasandiegus verschwand. Leider ergibt sich hierbei ein Problem: Endymiones hat zwar genau den Preis und den Händler, an den verkauft wurde, sowie, das aber eher sporadisch, das Geschlecht verzeichnet, aber weder über Namen, noch Aussehen oder ähnliches wurde Buch geführt.

Und meist waren es Fernhändler, an die verkauft wurde, um das Risiko zu vermindern, das jemand den Sklaven wiedererkennt! Kurz und gut: um herauszufinden, an wen Carmasandiegus verkauft wurde, wird wahrscheinlich eine Menge Arbeit auf die Gruppe zukommen. Sollten sie übrigens äußern, dass Carmasandiegus die Botschaft inzwischen wohl gar nicht mehr haben dürfte oder die Botschaft wer weiß wem in die Hände gefallen sein könnte, so wird Dariomarilaros dagegen einwenden, dass er sie ja vielleicht sicher versteckt haben könnte (In Matarra und Umgebung wird die Gruppe allerdings nicht oder zumindest nicht die richtige Stelle finden), zudem sei die Botschaft mehrfach verschlüsselt, nur von Eingeweihten zu lesen und auf nichtmagischem Weg unzerstörbar.

Hierzu sind im Folgenden noch einige kurze Vorschläge für den weiteren Verlauf einer Kampagne aufgeführt, und was den Helden noch alles so wiederfahren könnte, wenn sie quer durch Myranor auf die Jagd nach Carmasandiegus gehen ...

Nach Xarxaron: Der reiche Händler Frigoverus de Sidor Valantis transportiert Sklaven aus allen Teilen des Imperiums nach Xarxaron. Der entsprechende Hinweis aus Endymiones Aufzeichnungen führt die Gruppe zu ihm und, nachdem er, möglicherweise für die Erfüllung eines kleinen Dienstes, in seinen Büchern nachgesehen hat, Richtung Ghulensteppe, wo ein Mann namens Clariovartes Hephaetos, als Teil eines Reservekontingentes, dass zur Verstärkung einer Hektade hierher abbestellt wurde, sich gerade in Agonie windet, nachdem ihn ein vergifteter Pfeil eines Draydal getroffen hat. Für die Beschaffung eines Gegenmittels will er der Gruppe allerdings erzählen, wohin Carmasandiegus, mit dem er angeblich zusammen verkauft wurde, bevor man ihn in das Militär einzog, "verschachert wurde" (ob er tatsächlich etwas weiß, ist allerdings fraglich ...)

Nach Shindrabar: Dieser Hinweis aus Endymiones Aufzeichnungen nennt einen Händler aus Balaan Cantara als Käufer eines Sklaven. Leider stellt sich heraus, dass besagter Herr, nachdem er mit seiner Ware Richtung Makshapuram auf dem Seeweg aufbrach, verschollen zu sein scheint. Ein Gang durch die Hafenkneipen gibt aber Aufschluss darüber, dass sein Schiff möglicherweise von einer Bande Piraten aufgebracht wurde, die in diesem Gebiet unter ihrem Anführer Blutbart die Gegend unsicher macht. Leider ziehen diese Erkundigungen aber die Aufmerksamkeit einiger Mitglieder von Blutbarts Mannschaft, der gerade hier verweilt und wütend über derartige "Informationslecks" ist, auf sich, und die daraufhin der Gruppe einen Mord in die Schuhe schieben, für den diese sich in der Arena von Balan

Cantara als Gladiatoren oder Tierfutter verantworten müssen. Der ganzen Geschichte können sie nur entgehen, wenn sie Balphemorus ap Partholon, einen eifrigen Besucher der Arenakämpfe, der, nach einer Inspektion derselben, sowohl auf die Gladiatoren als auch das Tierfutter wettet, irgendwie überzeugen können, dass sie im Auftrag des Hauses handeln (vielleicht hat Dariomarilaros sie ja mit entsprechenden Nachweisen, wie Siegelringen usw. ausgestattet). Von diesem dann sogar mit Schiff und Mannschaft ausgestattet, geht es nun auf die Jagd nach Blutbart, der nun im shindrabischen Archipel kreuzt. Nachdem er aufgebracht worden ist, kann auch der Aufenthaltsort des Sklaven ermittelt werden, denn das ist Blutbart selbst, der vorherige Blutbart wurde von ihm im Kampf auf Leben und Tod umgebracht! Leider ist es nicht Carmasandiegus ...

Masken und Bretter: Und wieder ein Hinweis aus Endymiones Aufzeichnungen: Zwei Sklaven, ein Mann und eine Frau, wurden von einem Händler aus Sidor Valantis gekauft. Dort findet gerade das große Gauklertreffen der Djamaunir statt, und betreffender Händler ist wütend darüber, dass seine "Ware" in dem Trubel einfach untergetaucht ist! Weit können sie indes nicht sein, und um die Stadt ungesehen verlassen zu können, könnte dies einzig und allein unter den Gauklern geschehen. Nachforschungen der Gruppe zeigen allerdings, dass niemand von nichts etwas weiß, aber da gibt es ja diese Gruppe Schauspieler, die seit kurzem mit einem neuen Paar Erfolge feiert. Bevor man aber an die beiden rankommt, gilt es, sich irgendwie Zugang zu den Vorstellungen zu verschaffen, da die beiden nun sogar vor den Honorationen der Stadt auftreten dürfen, und ein einfaches "Tach, wir suchen 'nen Sklaven, der da könnt es sein ..." hilft hier leider nicht weiter. Hat man es (vielleicht im Austausch für ein paar Gefallen gegenüber einem Honoraten/ einer Wache/ einem Diener) dann geschafft, könnte die Gruppe, falls sie schon die vorherigen Episoden durchlebt hat, jetzt stöhnen, wenn der Betreffende wieder nicht Carmasandiego ist. Allerdings wird in diesem Moment seine Partnerin mit einem tiefen "Ich bin's" wohl Helden-Kiefer herunterklappen lassen, denn Carmasandiega scheint wirklich mit Leib und Seele Schauspielerin zu sein (warum sie allerdings immer versuchte, als Mann durchzugehen, bleibt wohl vorerst rätselhaft). Leider hat sie aber trotzdem schlechte Nachrichten für die Gruppe: zwar gelang es ihr, die Botschaft zu verbergen, kurz vor dem Verkauf wurde ihr diese aber gestohlen, und das von einem jungen Satyar, der sie sich auf dem Skalvenmarkt besehen hatte (und als Sklavin konnte sie ja kaum irgendwelche Ansprüche stellen).

Aber wenigstens erinnert sie sich noch an den Namen und den Zirkel, dem der Betreffende angehört hatte, weil dieser sich mit dem Händler unterhalten hatte. Sie selbst bittet die Helden übrigens, Dariomarilaros nichts über ihren Aufenthalt zu sagen, da sie eine Karriere als Hofschauspielerin machen will (vielleicht will oder muss die Gruppe ja auch noch mit auftreten ...)

Durchs wilde Land: Nach Masken und Bretter die nächste Episode: Der Satyar Mardigra, Mitglied eines Zirkels von Tierzüchtern, nämlich speziell "abgerichteten" Tieren und Monstrositäten, die für jagdbegeisterte Optimaten ausgesetzt und zur Jagd freigegeben wurden, hat sich nach einem kurzen Besuch des Sklavenmarktes zusammen mit einem neuen Sklaven und seinem "Beutestück" (der Botschaft), wie er es scherzhaft nennt, ohne dem danach noch weiter Beachtung zu schenken, zurück auf seine "Farm" Richtung Demelion begeben, wo sein neuester Fang, ein echter Greif, bereits auf den Verkauf wartet. Leider hat Mardigra nicht bedacht, dass Brajan (Praios?) es nicht gern sieht, wenn man seine heiligen Tiere zum Abschuss freigibt. Als der Käufer den Greifen dann erlegt, führt dies zu einem dazu, dass dieser wie vom Schlag getroffen tot umfällt, Madriga aber gleichzeitig von dem grausamen Fluch getroffen wird, dass sich ab sofort alles Essen, das er zu sich nimmt, in seinem Mund zu Stein verwandelt. Da die Gruppe die Botschaft haben will, macht ihnen Madigra einen Vorschlag: er hat vor ein paar Jahren auf der Suche nach neuen Tieren im Gebirge einen weisen Einsiedler und ehemaligen Priester Brajans getroffen, den sie nun um Rat fragen sollen, was gegen den Fluch getan werden könnte. Nach der (wie üblich) gefährvollen Suche ist dieser, sofern die Helden sich als würdig erweisen (nachfolgend die üblichen Prüfungen von Mut, Weisheit, Tapferkeit, Güte, usw.), bereit zu helfen und empfiehlt, Madigra solle in einer Brajan geweihten, wundertätigen Quelle (nochmal gefährvolle Reise usw.) baden und diesem dort ein Opfer bringen, wozu der hungernde Madigra natürlich bereit ist, nur leider wird die Quelle gerade (war ja klar) von einem Dämon als Planschbecken benutzt, und um den zu vertreiben, bedarf es natürlich einer großen Portion Heldenmut und noch mehr...

Aber schließlich hat man es doch geschafft, schnell mit der Botschaft zu Dariomarilaros zurück, und ... eine (wenn auch perfekte) Fälschung! Was zum Kuckuck ...! Da muss wohl jemand die Botschaft ausgetauscht haben ...

Das Erste zuletzt: Also nochmal: Die Botschaft muss irgendwie ausgetauscht worden sein (sollte man Carmasandiega befragen, so schwört sie bei

allen Göttern und Heiligen, die Botschaft zumindest nach der Gefangennahme nicht mehr aus den Händen gegeben zu haben, und magische Verhöre etc. können dies nur bestätigen), und herauskriegen ließe sich dies, wie Dariomarilaros einfällt, durch das Auge der Kha-Urro, ein Artefakt, das herausfinden kann, wo ein Gegenstand, wie zum Beispiel die gefälschte Botschaft, hergestellt wurde und durch wessen Hände er danach gegangen ist (aventurische Magiebegabte mit Kenntnissen in BLICK IN DIE VERGANGENHEIT können übrigens nur die Vergangenheit eines Ortes, nicht den Weg eines Gegenstandes sehen). Dumm nur, dass dieses Auge sich in einem kleinen Dorf am Rande des Territoriums der Ban Bargui befindet. Aber was soll's - hinreisen, sich mit den Priestern der Ka-Urro herumschlagen, die einem einfach keinen Blick erlauben wollen, ein paar Ban Bargui dazu, und - nun ja, der Blick macht einen gewissen Ulyticho, Neristu und hochbegabter Dokumentenfälscher als Hersteller der Botschaft aus, der das Ding im Nerenith der Stadt herstellte, von wo aus Carmasandiega kurz vor ihrem Weg durch Matarra durchzog. Natürlich ist Ulyticho aber nicht einfach zu Hause, nein, die Draydal, die mal wieder hinter allem stecken, haben ihn geschnappt und erstmal gefoltert, da er die durch seinen Vetter, den Dieb, ausgetauschte echte Botschaft nicht herausrücken wollte, bevor man ihn bezahlt hatte. Und da er den Mund nicht aufmacht, morden sie nun einen nach dem anderem aus seinem Zirkel. Okay, das mit dem Befreien kann man sich denken, die echte Botschaft hat der arme Neristu auch, also scheint ja alles geregelt, oder?

Für ein paar Aureal mehr: Nein, natürlich nicht, jetzt geht es ja noch darum, die Botschaft diesmal sicher zu ihrem ursprünglichen Empfangspunkt zu bringen, und Dariomarilaros läßt es sich natürlich etwas kosten, schließlich hat sich die Gruppe ja als zäh und vertrauenswürdig genug erwiesen. Also, wohin soll es gehen? Da wir alle Himmelsrichtungen irgendwie schon durch hatten, bleiben nur noch unten und -oben. Und genau da geht es hin, genauer gesagt zum Heiligen Berg der Alten, nach Dorinthapolis, der Stadt des Thearchen, zum Sitz des Sternepfeilers. Nach all den Aufregungen um diese blöde Botschaft dürfte dies den Helden vielleicht gar nicht mehr so groß vorkommen, aber keine Sorge, da gibt es ja noch die Widersacher (Draydal, aber vielleicht auch ein paar Mitglieder der Ex-Häuser Melarythor, Charybalis oder Celiu-Brajanos), die dafür sorgen, dass Langweile gar nicht aufkommt. Und wenn das alles durchgestanden ist? Tja, das weiß ich auch nicht so nicht ... Okay, folgender Vorschlag: Die Botschaft stellt



gewissermaßen einen uralten Vertrag zwischen den Menschen und den Alten, der noch aus der Zeit des ersten Imperiums stammt, das, als es noch Krieg mit den Mholuren des Meeres der Schwimmenden Inseln gab. Dieser Pacht-Vertrag gestattet den Menschen gewissermaßen das Recht, unter der Herrschaft der Alten und ihrer Nachfahren sich im ganzen Imperium ansiedeln zu dürfen. Nun ist, wie ca. alle 1151 1/3 Jahre, wieder einmal die Erneuerung des Vertrages, dessen Obhut gerade mal den Partholon oblag, nötig, und da die Alten selbst den Vertrag nicht in Empfang nehmen können, wird er eben zum Baan Bashur gebracht und dort in eine alte Vorrichtung eingeführt, von wo aus eine entsprechende Reaktion anzeigt, ob der Vertrag verlängert wird, und in diesem Fall haben wir, so scheint es, wieder einmal Glück gehabt...

Was übrigens passieren würde, wäre der Vertrag nicht oder eben nicht rechtzeitig erneuert worden (die Zeit, in der er noch erneuert werden kann, entspricht in etwa der Zeit, die die Gruppe braucht, um die vorangegangenen Episoden zu lösen), weiss niemand so genau, dass ändert aber nichts daran, dass es halt wichtig ist...

Gut, damit wäre diese Kampagne erfolgreich abgeschlossen. Natürlich kann man sie auch ganz anders aufbauen, das steht jedem frei, schließlich ist das hier nur ein inoffizielles Szenario... In diesem Sinne also: ALLES GUTE UND VIEL VERGNÜGEN!

Autor: Philipp Mählmann

Copyright (c) 1997, 2000, 2004. Alle Rechte vorbehalten

**Fragen, Anregungen oder (konstruktive) Kritik
bitte an:**

ephilllex@freenet.de