



DER PREIS DER MACHT

– BUNTES AUS DEM LIEBLICHEN FELD UND DRÔL –

VON PETER DIEHL, ANDREE HACHMANN, JENS MATHEUSZIK,
GREGOR ROT UND GUN-BRITT TÖDTER

EINE ABENTEUER-ANTHOLOGIE IM
KÖNIGREICH AM YAQUIR UND DER ROSENSTADT DRÔL
FÜR DEN MEISTER UND 3–5 HELDEN
NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG

*»Reich und vornehm und dazu hochmütig sein:
Das zieht von selbst das Unglück herbei.«*

—Laotse, Tao te king

Samplefile

İNHALT

GELEİTENDE WORTE	5
VORWORT	5
DRÖLER SPİTZEN	6
DAS ABENTEUER BEGİNNT	8
ANGEKOMMEN! ODER DAS STADTHAUS VON ESLAMSBRÜCK	9
DAS ATTEMPTAT	11
ERMİTLUNGEN	12
HAVEN UND STECHEN	16
İM PALAZZO BALLIGUR	17
APHANG – PERSONEN & GESELLSCHAFTEN İN DRÖL ...	18
ASSELN İN GEMÄVER	21
İM DUNKLEN ZEİTEN	21
DAS ABENTEUER	22
VORSPIEL: RASENDE RÄDER	22
TEİL 1: SPIEGELBİLDER	23
TEİL 2: STRASSENSTAUB	27
TEİL 3: İM ARİNKELWALD	32
TEİL 4: KRABELNDER SCHRECKEN	34
AUSKLANG	37
APHANG	37
DAS ERBE GERONS	39
HINTERGRUND	39
DAS ABENTEUER	40
ERSTER AKT: İM NAMEN DES GESETZES	41
ERSTES ZWISCHENSPIEL: SEİTENWECHSEL	44
ZWEİTER AKT: AUF SAGENHAFTEN SPUREN	46
ZWEİTES ZWISCHENSPIEL: DAS VERLORENE ERBE	50
DREİTER AKT: ABBADOMS ENTRÜCKUNG	51
APHANG	53

DER DÄMONENFÜRST	57
PROLOG	57
ERSTER AKT: EİNE GRÄFIN İN POT	59
ZWEİTER AKT: ERKUNDUNGEN	60
GRAFENSTADT ALTBOMED – DER SCHAUPLATZ	63
DREİTER AKT: DER DÄMONENSTIEG	69
EPILOG	72
APHANG	73
APLAGEN – ERPRESSERBRIEFE	76
KOPİERVORLAGEN	78



GELEITENDE WÖRTE

Das Liebliche Feld, Kernland des aus der Asche Bosparans emporgestiegenen Horasreiches, gilt vielen als das kultivierteste und modernste Reich auf dem aventurischen Kontinent: dicht besiedelt mit reichen Städten und verbunden durch (vergleichsweise) sichere Straßen, voller Intrigen und Annehmlichkeiten und bewohnt von gelehrten Wissenschaftlern, einflussreichen Handelsherren und rapierschwingenden Stutzern. Ein Landstrich, in dem düstere Artefakte, gemiedene Ruinen und unberührte Wildnis fehl am Platze sind, könnte man meinen, wo der Phantasie Grenzen gesetzt sind. Doch mitnichten!

Der vorliegende Band widmet sich in vier Abenteuern den bislang wenig beachteten phantastischen Elementen des Horasreiches. Tauchen Sie mit uns ein in eine Welt aus Relikten vergangener Zeiten, geheimnisvollen Stätten, unerforschten Urwäldern und den Abgründen der menschlichen Seele.

—Ansbach und Wien, im Januar 2002
Peter Diehn und Gregor Rot

VORWORT

AUFBAU UND BESCHREIBUNG

Die sogenannten *Allgemeinen Informationen* stehen in schwarz umrandeten Kästen. Diese Passagen sind so verfasst, dass Sie den Spielern direkt vorgelesen oder nacherzählt werden können. Der übrige Text enthält die sogenannten *Meisterinformationen*, also alle für den Spielleiter bestimmten Angaben. Diese sollten nicht ungefiltert an die Spieler weitergegeben werden. Weitere *Hintergrundinformationen* finden Sie in dunkelgrau unterlegten Kästen.

Zur Hervorhebung von Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben wird die *Kursivsetzung* verwendet. Eigennamen sind bei ihrem ersten Erscheinen ebenfalls kursiv formatiert. Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sind in **Fettschrift** gehalten. **VERSALIEN** kennzeichnen **Zauber** oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** Vor- und Nachteile.

MATERIAL

Unterstützendes Material für dieses Abenteuer bietet insbesondere die **Box Fürsten, Händler Intriganten**, hierauf beziehen sich auch die meisten Verweise im Text. Die **Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ist nicht unbedingt notwendig, liefert jedoch wertvolle Zusatzinformationen.

Verwendete Abkürzungen

- RdH** Reich des Horas (aus der **Box Fürsten, Händler Intriganten**)
- FHI** Fürsten, Händler, Intriganten (aus der gleichnamigen Box)
- BA** Bestiarium Aventuricum (aus der **Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)
- AB X** Aventurischer Bote (Ausgabe X)



DRÖLER SPITZEN

Ein Stadtabenteuer für 3 bis 5 aufrechte Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung und einen mit allen Wassern gewaschenen Meister von GUN-BRITT TÖDTER

»Nimm dein Klöppelkissen, Kind, alles andere lass liegen!
Wir müssen fort, bevor sie hier sind! Nun eil dich!«

—in Eslamsbrück im Rondra 27 Hal

»Es kann nicht geduldet werden, dass fremdländische Handwerker den Ruf unserer Spitze durch ihre stümperhafte Arbeit ruinieren!«
—auf einer Sitzung des Dröler Commerciens-Syndicats, Dröl, 32 Hal

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Cavalliera Rose-Rahjana di Balligur ist die Nichte Marchese di Balligurs. Die Familie stellte in früheren Zeiten den Markgrafen von Dröl, später – häufig in Personalunion – auch den höchsten Praios-Geweihten. Heute ist der Marchese einerseits Wahrer der Ordnung zu Dröl, andererseits ein wichtiges Mitglied des Dröler Senats, der in seiner Gesamtheit die Königswürde von Kaiserin Amene übertragen bekam, und nicht zuletzt Patriarch der Familie di Balligur. Rose lebt, ebenso wie ihr praiosgeweihter Bruder Praionor der Jüngere, im Palast Seiner Eminenz, gefördert und behütet durch den Onkel. Sie ist Erbin einer bedeutenden Spitzenmanufaktur und hat einen festen Platz in den Plänen ihrer Verwandten. Rose jedoch liebt den jungen Edlen Brinward von Eslamsbrück und erwartet von ihm ein Kind. Der Mutter dieses Geliebten, der verwitweten Edlen Aljapha von Eslamsbrück-Berdine, gehört die bedeutendste 'fremdländische' Spitzenmanufaktur in Dröl. Ob seines Goldes und der Herkunft seiner Mutter ist Roses Geliebter zwar ein geduldeter Flüchtling aus der Dröler Mark, aber kaum ein in der Familie di Balligur willkommener Traviagefährte. So ist bisher nur ein Freund Roses, Comto Téran di Giandur, in die Heiratspläne eingeweiht.

Roses Bruder jedoch ist der tsagefällige Zustand der Schwester nicht entgangen. Um die standhaft über den Vater des Kindes Schweigende vor sich selbst zu schützen und den Onkel nicht vor den Kopf zu stoßen, will er Rose zu einem langmonatigen Studium in Handelsdingen auf die Zyklopeninseln schicken. Dort soll sie das Kind zur Welt bringen, es fort geben und Vernunft annehmen. Kurz vor ihrer Abreise wird ein Mordanschlag auf Roses Geliebten Brinward verübt, den dieser nur knapp überlebt. Wer wollte sich des ausländischen Konkurrenten, des tobrischen Bastards, entledigen? Wer hätte mehr Grund als die Familie di Balligur?

Tatsächlich aber steht hinter dem Anschlag ein Mann der Omerta, der Unruhe in Dröl zu stiften sucht, um Marchese di Balligurs Ruf zu schädigen. Zur Omerta, einer der großen südaventurischen Verbrecherorganisationen, mehr auf Seite 18.

DIE HELDEN IN DRÖL

Die Helden werden in einer nordaventurischen Hafenstadt von einem Händler oder einer Händlerin gebeten, eine Kiste nach Dröl zu bringen, die einzig dem Edlen von Eslamsbrück – also

Brinward, Roses Geliebtem – ausgehändigt werden soll. Sie treffen zu Schiff im Spätsommer 32 Hal (2517 Horas / 1025 BF) in Dröl ein. Als sie die Kiste abliefern möchten, ist der Edle nicht zu Hause. Als sie ihn das erste Mal sehen, ist er gerade von einem vergifteten Armbrustbolzen getroffen worden und nun bewusstlos. Seine Mutter bittet die Helden daraufhin um unauffällige Nachforschungen, da sie die Urheber des Anschlages in den besseren Kreisen Dröls befürchtet.

Die Helden werden nun vermutlich die Kiste zurückhalten und nach Hinweisen auf den Attentäter suchen. Die Mutter ist zunehmend besorgt, denn dem jungen Edlen geht es schlechter; er ist in ein Fieberdelirium gefallen. Wenn die Helden Brinward selbst untersuchen, können sie feststellen, dass ihm weiterhin Gift zugeführt wird. Auch spricht er im Fiebertraum von einer Rose.

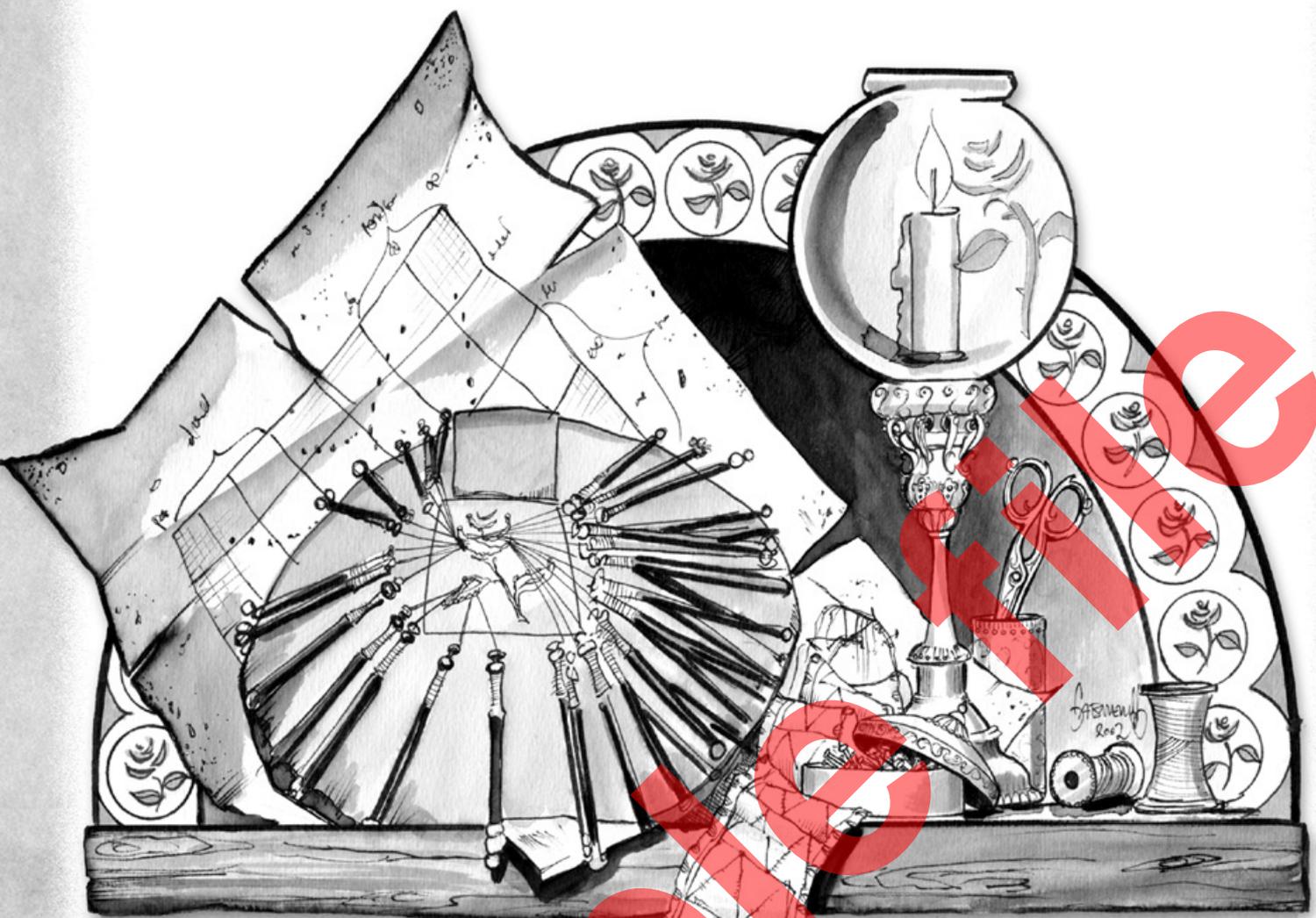
Die Spuren führen spätestens jetzt zu Téran di Giandur, damit auch zur Phex-Kirche, und über die Identität Roses zur Familie di Balligur. Weiterhin zu den Apothekern, in die Arzneiwerkstatt des Leibarztes, zu dem Leibdiener des jungen di Balligur, damit auch zur Praios-Kirche, und schließlich werden die Helden die Verbindung zu einigen Gestalten finden, die sich auffällig für das Haus derer von Eslamsbrück und die Helden interessieren.

Das Ziel des Abenteuers ist es letztendlich nicht, die Omerta zu besiegen – denn das wäre schlicht unerreichbar. Die Helden sollen in erster Linie dem jungen Edlen das Leben retten und dafür Sorge tragen, dass der Traviabund zwischen ihm und Rose mit dem Einverständnis beider Familien geschlossen wird. Gerade das erfordert hohes diplomatisches Geschick und wird durch profundes Wissen des Hintergrunds, das die Helden während ihrer Nachforschungen erlangen sollen, deutlich erleichtert. Wenn sie dabei einigen finsternen Gestalten eine zumindest vorübergehende Abwesenheit in Dröl nahe legen können, haben sie bereits deutlich mehr erreicht, als man erwarten kann.

DIE AUSWAHL DER HELDEN UND DIE AUFGABE DES MEISTERS

Da für die grundlegende Lösung des Abenteuers vor allem Witz, Schnelligkeit und ein wenig Diplomatie notwendig sind, können Sie auch eine Gruppe noch recht unerfahrener Helden in dieses Abenteuer schicken. Dies sollten in einem solchen Fall vorzugsweise Stadtcharaktere wie Streuner, Händler, Magier oder Gaukler sein. Eine Gruppe aus erfahrenen Recken wird auf weniger Hilfe der Bewohner Dröls angewiesen sein. Eine solche Spielergruppe sollte auch dann Erfolg haben, wenn sich Charaktere unter ihnen befinden, die gewisse Probleme im städtischen Umfeld mit sich bringen.

Grundsätzlich sind die meisten menschlichen, auelfischen und zwergischen Charaktere denkbar. Achaz hingegen bekommen ein großes Problem aufgrund der ewigen Reibereien des Königreiches Dröl mit den Echsenvölkern der nahen Sümpfe um Loch



AVENTURISCHE SPITZE

Dröler Spitze ist die Spitze des Königreiches Dröl, die im Horasreich zur Zierde der Kleidung, aber auch als Tisch- und Fensterschmuck gefertigt wird. Die **Rahja-Hochgeweihten** Dröls gar kleiden sich gänzlich mit der purpurroten, gespinstartigen und mit Rosen bestickten **Königsspitze**. Bei der Herstellung der *Dröler Spitze* wird Klöppelhandwerk mit Häkelkunst und Feinstickerei vereint, und jedes Stück besitzt ein zartes, meist farbiges Grundgewebe.

Eine Dröler Geweihte des Praios brachte 171 v.H. die Kunst der Klöppelei als meditative Übung nach Tobrien. Dort entsteht bis heute die nach der **Stadt Eslamsbrück** benannte *Brücker Spitze*. Nach dem Fall Eslamsbrücks wurden die Handwerker nach Yol-Ghurmak umgesiedelt, wo sie nun nach den Wünschen ihrer neuen Herrschaften Spitze absonderlichster Art fertigen. Diese neue Form der Klöppelkunst wird allgemein *Kaisergespinst* genannt. Im Freien Tobrien hingegen wird immer noch die zumeist weiße oder sehr dunkle, im reinen Klöppelhandwerk aus feinsten Schafswolle oder leichtem Bausch gefertigte *Brücker Spitze* geschätzt und gehandelt, wenn auch das Handwerk sich nur allmählich von den Verlusten infolge der borbarianischen Invasion erholt.

Auch anderenorts wird Spitze als Besatz gefertigt. Doch der Ruf der *Dröler Spitze* ist immer noch ungeschlagen und die Beliebtheit der *Brücker Spitze* im Neuen Reich unübertroffen.

Harodröl. Vom Führen eines befallten Charakters hier im Süden raten wir ab. Geradlinige Charaktere werden vermutlich ein Problem mit der angeratenen Heimlichkeit bekommen, während dem Einsatz einer Stadthexe oder eines Schelms nichts entgegensteht. Bedenken Sie, dass Wildnis-Charaktere in der von horasischem Stolz und Alanfaner Lebensart geprägten Stadt mit ihren Fähigkeiten meist kaum etwas anfangen können und beiderseitige Vorurteile ihre Geduld sehr strapazieren können.

Als Meister sollten Sie sich vor dem Spiel den **Hintergrund des Abenteuers** und die beteiligten Figuren und Mächtegruppierungen gut einprägen, um auch auf überraschende Aktionen der

Helden flexibel und den Figuren gerecht reagieren zu können. Die Beschreibungen in diesem Band enthalten alles, was Sie als Spielleiter für dieses Abenteuer in Dröl benötigen. Möchten Sie tiefer in Hintergründe und Beschreibungen eintauchen, finden Sie weitere Informationen in der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** (hierin eine größere Karte von Dröl; die Beschreibung von Königreich und Stadt Dröl finden Sie in **RdH**, S. 110ff.; in **FHI** gibt es auf S. 85 Näheres zum Dröler Senat und Marchese Praionor di Balligur, auf S. 87 zu der Sankt-Gerons-Loge, auf S. 92f. zum Dröler Commerciens-Syndikat, auf S. 105 zur Omerta und S. 67ff. zur Roten Keuche).

DAS ABENTEUER BEGINT

DER AUFTRAG

Der Auftrag wird den Helden von einer befreundeten Händlerperson irgendwo in einer nördlich gelegenen Hafenstadt erteilt, vorzugsweise in Havena, da dort tobrische Wolle bester Qualität geladen werden muss. Wichtig ist, dass die Helden folgende Information mit auf den Weg bekommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Es ist eine Kiste mit edlem Pelzwerk und ein wenig Geschmeide – nichts Magisches, nichts Unheiliges, seid versichert, und Praios sei mein Zeuge! Jedoch ist der Inhalt von einigem Wert. Mir ist daran gelegen, dass sie ihren Empfänger, einen Edlen in Dról, einen Freund, unversehrt erreicht. Ihr dürft sie nur und ausschließlich ihm übergeben! Verstehet Ihr? Ausschließlich ihm selbst! Das habe ich ihm zugesagt, als ich seinen Auftrag annahm, und so soll es auch geschehen. Ich Sorge für die Passage auf einem Schiff, dessen Kapitän Ware für mich nach Dról bringt. Kapitän Bärweiß wird euch, so ihr dies wollt, auch wieder mit in den Norden nehmen. Er fährt mit der *Sturmrose* die Route Thorwal-Dról bereits seit gut zwei Jahrzehnten und ist mir verpflichtet. Dieser kleine Dienst, ich rechne mit vielleicht 3 Wochen einschließlich dreier Tage Landgang in Dról, soll euch zusammen 30 Dukaten bringen. Nein, der Kapitän weiß nichts von der Kiste. Ich habe meine Gründe.”

Gegebenenfalls lässt sich das Honorar auf 40 Dukaten heraufhandeln, die Hälfte zahlbar sofort, die andere nach Auftrags Erfüllung, wobei der Edle in Dról die zweite Hälfte zahlen wird. Kapitän Bärweiß ist auf die Bitte Brinwards hin nicht informiert, da dieser sich sicher war, dass der alte Freund der Familie der Witwe gegenüber nicht Stillschweigen bewahren könnte. Kapitän Bärweiß ist ein gestandener, hünenhafter Seebär aus Dról, der das Herz am rechten Fleck hat und sehr geradlinig denkt und handelt.

Die Frist von drei Wochen müssen Sie gegebenenfalls anpassen, sollten Ihre Helden von einem anderen Ort als Havena starten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem man handelseinig geworden ist: “Sehr schön! Diese Kiste soll zu dem jungen Edlen Brinward von Eslamsbrück nach Dról. Das Stadthaus der Familie liegt am *Markgraf-Praioles-Platz*, direkt dem Efferd-Tempel gegenüber neben dem Hotel *Herzogs Ruh*. Ihr werdet das schon finden, dessen bin ich sicher. Hier ist noch das Begleitschreiben, um euch vor Kapitän Bärweiß und vor dem Edlen auszuweisen.”

DIE KISTE

Einen Schritt lang, einen halben tief und einen halben hoch ist dies eher eine kleine Truhe als eine einfache Transportkiste. Der Deckel ist vernagelt und die Seitenwände jeweils mit einer Halteschlaufe aus Hanf versehen. Von außen kann man erkennen, dass die Ritzen gegen Feuchtigkeit von innen mit Pech ausgestrichen sind. Der Deckel wurde mit gefettetem Hanfbast abgedichtet.

Sollten die Helden die Kiste öffnen, finden sie den gesamten Inhalt in ein Segeltuch eingeschlagen und mit Hanfstricken verschnürt. Nach Entfernung dieser Verpackung sind mehrere Lagen weicher Hirschlederhäute (die an sich schon teuer genug sind) zu entfernen. Danach sieht man Pelz, auf dem ein mit Wildrosenschnitzerei verziertes Holzkästchen und ein gesiegeltes, längliches Päckchen mit dem Siegel des Händlers liegen. Das Kästchen verfügt über ein einfaches, aber fein aus Silber gearbeitetes Riegelschloss und verbirgt – auf weichem, blauem Wollstoff ruhend – in tobrischem Silber und mit Amethysten besetzt, eine Gewandnadel und ein (leeres) Medaillon. Beides sind neue Schmiedearbeiten, wie ein Held mit einem passenden Talent (*Schätzen, Feinschmieden*) erkennen kann. Wintermantel, Mütze und Muff aus grausilbernem Otterpelz sind für eine größere, schlanke Frau gefertigt, sorgsam verarbeitet, mit weichem Wollstoff gefüttert und mit Verschlüssen aus silberbeschlagenem Horn versehen (auch hier können Sie Proben auf *Schneidern* verlangen, um die Verarbeitung zu beurteilen, während ein *Gerber/Kürschner* die hohe Qualität des verwendeten Pelzes einschätzen kann). In dem Päckchen finden sich eine tobrische Tabakschmauche (eine langstielige Pfeife mit Tonkopf) samt gefülltem Tabaksbeutel und ein kurzer Brief (falls es sich bei dem Auftraggeber um eine Frau handeln sollte, müssen Sie die Unterschrift entsprechend anpassen):

*Euer Wohlgeboren, werter Freund,
hier nun die Dinge, die Ihr für Eure Rose
vor gut drei Monden zu besorgen mir in
Auftrag gabt. Ich hoffe, sie entsprechen
Eurer Vorstellung vollkommen. Sie sind,
so will ich meinen, Euren Vorgaben nach
sehr getreu gearbeitet worden.*

*Ich sparte nicht mit Lob den tobrischen
Handwerksleuten hier in Gareth.*

*Ich habe mir gestattet, mit den besten
Wünschen an die Erwählte, die
Gewandnadel hinzuzufügen, und Euch
zur Erinnerung an Eure Heimat die
Tabaksschmauche beigelegt.*

Ich wünsche Euch den Segen der Götter!

*Euer Lieferant feinsten tobrischer Wolle
und Euer Freund*

gegeben zu Gareth im Rondra 32 Hal

DRÔL

Einwohner: 2.200

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 1 Banner Königlich Drôler Hellebardiere, 100 Söldner und Seesöldner

Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios

Wappen: in Gold eine rote Rosenblüte

Drôl ist Hauptstadt des Königreiches Drôl, das unter dem Protektorat der Horasischen Krone steht. Regiert wird in Mehrheitsentscheid durch den Senat, der in seiner Gesamtheit die Königswürde trägt, nachdem 2504 Horas das vorher unter Mengbillaner Einfluss stehende Gebiet von horasischen Truppen unterworfen wurde. Außen- und Wehrpolitik werden im Namen der Horas durch den Staats-Marschall Folnor Sirensteen bzw. die Stellvertreterin vor Ort, die Magistratin des Königreiches Drôl, Ihre Exzellenz Hirmold von Gugelfall, bestimmt.

Die Geschichte Drôls ist wechselhaft, erwähnenswert aus jüngerer Zeit ist die Heimsuchung durch die Rote Keuche 2511 bis 2512 Horas (26 bis 27 Hal), welche die Einwohnerzahl des Königreiches durch Tod oder Flucht auf die Hälfte reduziert hat, ein bis heute unausgeglichener Verlust.

Die Stadt Drôl gilt als die 'Rosenstadt am Harotrud', da Rosen in wilder und sorgsam gehegter Form allgegenwärtig sind und als Motiv Kunst und Handwerk stark beeinflusst haben. Dies gilt für die Klöppelei ebenso wie für die Brokatweberei und die Fertigung glasierter Ziegel. Weitere wichtige Handwerke sind die Purpurfärberei und die Seidenherstellung. Ebenfalls bedeutend ist die Stadt als Seehafen und hier insbesondere für den Schmuggel ins Horasreich, durch den so mancher hier ein gutes Vermögen zusammengetragen hat.

In Drôl mischt sich horasische Kultur mit alanfanischer Lebensart. Genussmittel aller Art werden hier freizügiger gehandelt und genutzt als im übrigen Horasreich überhaupt gestattet. Die Rahja-Kirche Drôls schert ihr Ruf bei den nördlichen Nachbarn nicht, der Hurerei unbotmäßig nahe zu stehen; wohingegen der Sklavenbesitz und -handel zwar inzwischen offiziell verboten ist, aber dennoch weiterhin praktiziert wird.

Die bestimmende Schicht des Königreiches ist die der Reeder und Handelsherren, die auch als die Träger von Kultur und

Bildung gelten und nicht selten von blauem Blute sind. Das Drôler Netzwerk aus gegenseitigen Verpflichtungen, gepflegter Korruption und höflicher Erpressung sucht seinesgleichen und steht der Alanfaner Tradition von Giftmord und blutiger Intrige ablehnend gegenüber: Ein ordnungsgemäßes Duell im Morgengrauen gilt hier als weitaus standesgemäßer. Pflanzler und Großgrundbesitzer, zumeist mit neuen Adelstiteln ausgestattet, sind durchaus angesehen, aber aufgrund des Verbotes der Sklaverei in den letzten Jahren in ihrer sozialen Position geschwächt, da ihre Einkünfte zunehmend schrumpfen. Neureiche, durch das Horasreich begünstigte Alteingessene, aber auch Zuzügler haben deutlich an Einfluss, aber kaum an Beliebtheit gewonnen. Der Mittelstand in Drôl hingegen – Handwerker, Krämer und Besitzer von Gaststätten – hat weit weniger als anderswo üblich zu sagen, und die Unterschicht, zu einem guten Teil freigelassene Sklaven, ist faktisch rechtlos. Eine ausführliche Gesellschafts- und Stadtbeschreibung finden Sie in **RdH S. 119ff.**

DER HAFEN UND DIE STADTVIERTEL

Der Hafen ist Handels- und Fischereihafen, der mit dem Stadtviertel **Trudinan** vom Rest der Stadt durch eine Mauer abgegrenzt wird. Es gibt das streng bewachte *Hafentor* in das reiche Kaufmannsviertel **Oberdrôl**, das sich den Helden nur auf Vorzeigen des Geleitbriefes oder eines angemessenen Bestechungsgeldes öffnen wird, sowie zwei weniger gesicherte Tore. Das *Zolltor* mit der großen Fuhrwerkwaage führt nach **Novaret** im Südosten der Stadt, dem lebhaften Geschäftsviertel; ein weiteres Tor im Nordwesten öffnet sich nach **Amenesh**, der *Mengbillaner Vorstadt*, hin. Das eindrucksvollste Tor ist jedoch das der *Söldnergarnison der Hylailer Seekrieger* im westlichsten Teil des Hafens. Die Söldnergarnison besteht aus einem Haufen harter und kompromissloser Seekrieger, die auch für die Ordnung im Hafenviertel zuständig sind, aber als äußerst rau- und zechlustige Gesellen kaum die rechte Wahl sind, um die Gefahren in diesem Stadtteil zu verringern.

Die *Sturmrose*, das Schiff von Kapitän Bärweiß, wird direkt gegenüber des Hafentors vertäut, so dass der Kapitän den Helden den kürzesten Weg zum Stadthaus der Familie von Eslamsbrück mit wenigen Worten beschreiben kann.

(Eine Übersichtskarte finden Sie auf S. 19.)

ANGEKOMMEN! ODER DAS STADTHAUS VON ESLAMSBRÜCK

Das zweistöckige, von Kletterrosen bewachsene Gebäude mit roten Ziegeldach liegt hinter einer mannshohen, mit Efeu und Wildrosen überwucherten Mauer direkt am *Markgraf-Praioklär-Platz* gegenüber dem Efferd-Tempel. Das große, schmiedeeiserne Eingangstor steht weit offen, die Wege und der große Vorplatz sind weiß gekiest. Der Garten ist gepflegt, mit Blumen und kleinen Steinstatuen reich geschmückt und lädt mit seinen kunstvoll gefertigten schmiedeeisernen Bänken zum Verweilen ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der großen, mit Rosenschnitzerei verzierten Eingangstür findet sich ein Messingklopfer in Form eines Rosenbuketts. Rosen scheinen hier allgegenwärtig zu sein. Sie wuchern und wachsen überall, und selbst die Gardine eines offenen Fensters zeigt ein zierliches Rosenmuster.

Die Tür öffnet sich, und ein großer, wie ein horasischer Haushofmeister in Frack und Spitzenhemd gekleideter, alter Mann mit weißem Haar mustert euch prüfend. Hinter ihm sind zwei braungrau gescheckte große Jagdhunde zu sehen, die sich neugierig um seine Beine drängen. Ohne auf die Tiere zu achten, fragt der Mann mit unbewegtem Gesicht: "Die Götter zum Gruße. Euer Begehr?"

Wirkt das Erscheinungsbild der Helden allzu abgerissen, sagt er: "Der Lieferanteneingang ist hinter dem Haus."

Theokles Alekio ist Hausdiener in der vierten Generation und wurde von der Familie zusammen mit dem Anwesen übernommen, als sie es kurz nach dem Ende der Seuche erwarben. Der Diener ist tiefgläubiger Praios-Anhänger, ein Grund für sein Überleben der dämonischen Krankheit. Die beiden Hunde sind Onjareten, teure Bastarde der edlen Onjaro-Bracken, die ihm auf jeden Wink gehorchen und der Hausherrin gehören. Sie heißen *Timon* und *Arides*.

Bringen die Helden nun ihr Anliegen vor, wird ihnen Theokles entgegen: "Der junge Herr ist im Hafen, um Ware zu inspizieren. Vor heute Abend erwarten wir ihn nicht zurück."

Im Hause zu warten, gestattet er nicht, und da die Witwe ebenfalls unterwegs ist, bleibt wenig anderes übrig, als sich entweder eine Herberge zu suchen, auf das Schiff zurückzukehren oder dem Edlen in den Hafen zu folgen.

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung des Anwesens. Leider reicht der Platz bei weitem nicht, um die vielen wunderbaren Stücke Brücker Spitzenklöppelei, Gemälde, geschmackvoll arrangierten Möbel des östlichen Mittelreiches und des südlichen Horasiats, Zierrat und Gebrauchsgegenstände zu beschreiben. Gehen Sie davon aus, dass die Mutter als in Dröl aufgewachsene Liebhaberin von Spitzen und Rosen dies in ihrem eigenen Haus überall deutlich werden lässt. Der Sohn ist, trotz seines Gefallens an vielen Dingen der horasischen Kunst und Kultur, immer noch ein geradliniger, adliger Tobrier und hat in den letzten Jahren dafür gesorgt, dass dies in dem Haus, das er einmal erben wird, nicht vergessen wird. Ein Dröler wird trotz des Wohlstandes den Haushalt als provinziell empfinden: Da man gänzlich auf schlecht bezahlte 'freigelassene' Sklaven verzichtet, fehlt dem Horasier das gewisse Extra: das Heer dienstbarer Geschöpfe. Auf der Karte Dröls trägt das Anwesen die Nummer 6, es befindet sich in Quadrat F5.

GARTEN UND STALLGEBÄUDE

Der Garten wird von breiten Kieswegen durchzogen. Außer dem Eingangstor gibt es noch ein **Dienstbotentor**, das auf die *Kleinhändlergasse* führt. Dort reihen sich schmale, hohe Häuser mit offenen Geschäften im Erdgeschoss und Wohnungen darüber. Tagsüber herrscht hier immer reges Treiben. Angeboten werden feines Geschirr, gefärbte Stoffe und neue Kleidung, bessere Lederwaren und exquisite Nahrungsmittel, roh und verarbeitet, sowie Glaswaren, Gewürze und Kräuter.

In dem **Stallgebäude** im hinteren Garten stehen zwei edle Warunker Kutschpferde und eine Goldfelser Stute, das Reittier des Edlen. Der Stall bietet zudem dem Gärtner und Kutscher *Tarek* und seiner Frau *Rosalie*, der Köchin, unter dem Dach Wohnung. In einer angebauten kleinen Remise steht die zweirädrige, offene

Kutsche, die nur einem Kutscher und zwei Passagieren Platz bietet. Daneben findet sich der Abort der Dienstleute.

ERDGESCHOSS

Alle *Fenster* des Erdgeschosses sind erstaunlich groß, aus buntem Butzenglas gefertigt und außer in der Waschküche mit Spitzengardinen und schweren Vorhängen versehen. Sie lassen sich nach außen öffnen, sind mit Riegeln gesichert und besitzen schwere Läden, die kaum je geschlossen werden. Die *Beleuchtung* besteht aus Öllampen, die teils von den Decken hängen, teils auf kleinen Tischen stehen.

- **Eingangshalle:** zwei Stockwerke hoch, in der ersten Etage läuft eine Balustrade um sie herum. Eine breite Treppe führt von dem polierten Steinfußboden hinauf. Die Flügeltüren zu beiden Seiten können derart geöffnet werden, dass ein einziger großer Saal entsteht. Links der Eingangstür steht ein großer Hundekorb.

- **Rosensalon:** ein verspielt und dennoch geschmackvoll eingerichtetes Wohnzimmer, in dem sich hauptsächlich die Edle Aljapha aufhält, ihre Gäste empfängt oder musiziert. Hier bestimmen Rosenmotive und Klöppelspitzen das Bild.

- **Rauchsalon:** Der mit Gemälden von fernen Gegenden Aventuriens geschmückte Raum, dem man am deutlichsten die tobriische Herkunft des Edlen ansieht, ist für horasischen Geschmack mit zu vielen Jagdtrophäen, Waffen und zu dunkel eingerichtet.

- **Speisesaal:** Dieser Raum ist mit Tisch und Stühlen für ein Dutzend Personen sowie etlichen schön geschnitzten, teils aus dem Norden stammenden Geschirrschränken und Truhen eingerichtet.

- **Gang:** vier Türen, einige Kleiderhaken mit einfachen Umhängen und Mänteln, ein Rost für Schuhe und ein Regal für Hausschuhe sowie eine Truhe, in der sich Laternen, Kerzen und Öl sowie zwei Zunderkästchen befinden.

- **Küche:** Die Küche des Hauses ist wohlausgestattet und zu den meisten Stunden des Tages von Wohlgerüchen erfüllt. Eine Falltür führt in den Keller.

- **Waschküche:** Hier riecht es ordentlich und nach Seife.

- **Bad:** Das luxuriöse Bad der Herrschaften ist mit prachtvollen Kacheln ausgestattet.

ERSTER STOCK

Die *Fenster* im ersten Stock sind etwas kleiner als im Erdgeschoss und aus goldbraunem Butzenglas. Sie sind ebenfalls mit Riegeln gesichert und mit Läden versehen, die vor den Schlafräumen nachts geschlossen werden. Die *Beleuchtung* erfolgt zumeist durch Kerzen, im Arbeitszimmer durch Öllampen.

- **Balustrade:** Sie dient während eines Festes den Gästen zum Lustwandeln und Betrachten der Tänzer in der Eingangshalle und ist mit zierlichen Stühlen, kleinen Tischchen und rahjagefälligen Gemälden geschmückt.

- **Gang:** Die vierte Seite der Balustrade, auf der die Treppe endet, verlängert sich nach links und endet an einem Fenster. Rechts wird sie begrenzt durch die nach oben führende Treppe.

- **Arbeitszimmer:** Ein Sekretär, vier Stühle und ein Schreibpult sowie zwei Regale und eine Truhe richten den Raum ein. Hier werden Geschäftsunterlagen aufbewahrt und bearbeitet. Zudem dient das Zimmer als Bibliothek. Die interessanten Bände drehen sich um den Handel, Geographie und Völkerkunde, Geschichte

und die Klöppelkunst, Lehrbücher haben Handelskunde, Bospirano, Mathematik und Naturwissenschaften zum Thema.

- **Familienalon:** ein Wohnzimmer, das mit Teppichen und bequemen Sitzmöbeln, niedrigen Tischen und Schränken mit Unterhaltungsliteratur und auch Kinderspielzeug zum Verweilen einlädt. Hier hängen die Porträts des gefallenen Vaters, der beiden vermissten Brüder und der toten Großeltern.
- **Schlafzimmer der Mutter:** Das Zimmer ist einfach und gemütlich eingerichtet und folgt dabei dem horasischen Stil.
- **Schlafzimmer:** Der Schlafraum wirkt unbewohnt und karg.
- **Schlafzimmer des Sohnes:** grundsätzlich tobisch eingerichtet, aber mit deutlich horasischem Einschlag. Hier wird der Verletzte Brinward von der Mutter, der Köchin und dem Leibarzt versorgt werden.
- **Zimmer der Kinderfrau:** Bis auf ein Bett und einen Schrank steht das Zimmer leer.

DACHGESCHOSS

Die Fenster der Zimmer sind in kleine Gauben eingelassen und besitzen grünes Butzenglas und Läden, die vor den unbewohnten Zimmern geschlossen sind. Beleuchtung findet sich nur in Form von Kerzen in der Meisterkammer.

- **Gang:** Über die Treppe gelangt man in den schmalen Gang

DAS ATTENTAT

Die Helden werden auf jeden Fall zu spät kommen, um das Attentat zu vereiteln. Es ist auch völlig gleichgültig, ob der Täter den Schuss auf dem Hin- oder Rückweg des Edlen abgibt. Wichtig ist nur, dass der Schütze bereits im Fluss Harotrud untergetaucht ist, wenn sich die ersten Menschen um den gestürzten Adligen scharen und die Helden hinzukommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine kleine Menschenmenge hat sich auf dem Kai zusammengeballt. Neugierige stehen auf Kisten und Fässern und mühen sich, etwas von dem zu sehen, was die Menschen in ihrer Mitte verbergen. Niemand auf dem Kai arbeitet mehr. "Lasst mich durch!", ruft ein Mann in braunem Rock, dessen Gelehrtenhut von dem Zeichen Peraines geziert wird. "Ich bin Medicus."

Als ihr näher tretet, erkennt ihr in dem Bewusstlosen einen hochgewachsenen Mann von etwa 20 Jahren. Das lange Haar ist rotblond gelockt und im Nacken zum Zopf gefasst, die Wangen geschabt. Die Kleidung verrät Wohlstand: Die Bluse ist aus feiner, blauer Seide, Spitzenbesatz ziert Kragen, Ärmel und selbst die hohen Reitstiefel. Ein Hut mit blauem Federbusch liegt gut zwei Schritt abseits.

Der Medicus legt eine Schusswunde unterhalb des rechten Schulterblattes frei und entfernt geschickt einen schlanken Bolzen, den er auf sein Taschentuch fallen lässt.

"Die Rippe hat verhindert, dass seine Lunge verletzt ist", murmelt der Medicus. "Aber warum ist er ohne Bewusstsein? – Ach, den Kopf hat er sich angeschlagen. Hier, Junge! Drücke das Tuch auf die Schädelwunde, bis ich sie verbinden kann."

mit zwei kleinen Gaubenfenstern, von dem fünf Türen abgehen. Eine Truhe enthält Kerzen und Kerzenständer sowie ein Zunderkästchen, einige weitere Decken, Bettlaken und Handtücher. Eine alte Decke in der hinteren Ecke dient den Hunden als Lager.

- **Meisterkammer:** Die Kammer ist streng praktisch eingerichtet und tadellos sauber. Ein gesticktes Greifenbild ist der einzige sichtbare persönliche Gegenstand. Hier wohnt der Haushofmeister.

- **Dienstbotenzimmer:** Der Raum ist unbewohnt und nur mit dem Notwendigsten ausgestattet. Wenn sich die Helden im Laufe des Abenteuers innerhalb des Anwesens einquartieren, wird ihnen der Haushofmeister diese Zimmer zur Verfügung stellen.

KELLER

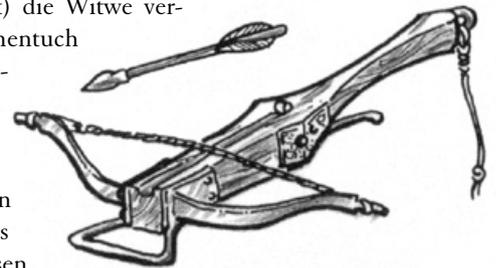
In den Keller gelangt man durch eine Falltür in der Küche, unter der sich eine Steintreppe verbirgt. Der Keller besteht aus drei hintereinander liegenden Räumen: dem großen und gut gefüllten Vorratskeller, dem kleineren Weinkeller, der einige erlesene Köstlichkeiten birgt, und dem Fasskeller, in dem zur Zeit nur drei Fässer mit eingelegten Nahrungsmitteln lagern. Fenster gibt es keine, die Beleuchtung besteht aus tragbaren Kerzen.

"Du meine Güte! Bei allen guten Göttern! Der junge Brinward!", ruft Kapitän Bärweiß von der Reling seines Schiffes herab.

Der Kapitän wird nun, so ihm die Helden nicht zuvorkommen, dafür sorgen, dass der Schiffsmedicus ein angemessenes Handgeld erhält und man den Verletzten behutsam auf eine Trage lädt und nach Hause bringt. Gleichzeitig schickt Bärweiß sein Schiffsmädchen zu Doctor Gujodas, dem Arzt der Familie, und einen Matrosen in die Klöppelstube derer von Eslamsbrück, wo er (zu Recht) die Witwe vermutet. Das Taschentuch

mit dem Balestrapfeil wandert in die Jackentasche des ein wenig zerstreuten Kapitäns, wo es zunächst vergessen

werden sollte – zumindest wenn die Helden nicht einschreiten. Die entsetzte Witwe vermutet den Attentäter in eifersüchtigen Kreisen der besseren Dröler Gesellschaft und weiß, dass es kaum jemanden in Dröl gibt, den sie nun mit Nachforschungen beauftragen kann. Wenn die Helden sich nicht von alleine der Witwe als Detektive anbieten, wird gegebenenfalls Kapitän Bärweiß der Edlen vorschlagen, die Helden in Dienst zu nehmen. Die adlige Händlerin bietet jedem einem Dukaten pro Tag und Übernahme aller Spesen (mit Abrechnung) sowie eine Prämie von 30 Dukaten für die ganze Gruppe (ggf. auch in Spitze) bei Erfolg.



HINTERGRUND II:

UND ES KOMMT SCHLIMMER!

Damit Sie verstehen, wie es zu dem Attentat kam, hier die Hintergründe und zudem eine Vorausschau dessen, was die Gegenspieler der Helden in Zukunft zu unternehmen gedenken. Einem festen Zeitplan folgen die Geschehnisse nicht – passen Sie sie an die Schnelligkeit der Gruppe an. Allzu große Sorglosigkeit sollten Sie jedoch mit irreführenden Spuren, ärgerlichen Diebstählen und Sabotage der Gegner vergelten. Und seien Sie unbesorgt, wenn nicht alles nach Plan läuft: Es ist wahrscheinlich, dass kaum eine Heldengruppe alle Fakten aufdecken wird und vieles für sie Vermutung bleiben muss. Wichtig ist den Göttern das glückliche Ende für die Liebenden. Und um einige der losen Fäden wird sich später Seine Eminenz di Balligur persönlich kümmern.

Die Dinge begannen mit Spielschulden und Verpflichtungen in der 'Purpurkammer', einem der teuersten Bordelle der Stadt, die über die Zahlungsfähigkeit des Leibdieners *Teor* hinausgingen. *Teor* sollte zahlen, sonst würde man seine Abendvergnügungen seinem Herrn, dem Praios-Geweihten (Seine Gnaden Praionor der Jüngere di Balligur), zu Ohren kommen lassen.

Al'Rik von Dröl, verstrickt in etliche zwielichtige Geschäfte für die eigene Tasche und die Omerta und zudem häufiger Spielpartner des Dieners, kam mit *Teor* überein, gegen gewisse Informationen einen guten Teil der drückenden Schulden zu übernehmen. So wurde *Teor* zum Spion im Palast der di Balligur. *Teor* wusste noch vor seinem Herrn von den Tsafreuden der Schwester und vermutete zudem die Identität des Kindsvaters zutreffend. Dieses Wissen trug er *Al'Rik* zu, der den Plan fasste, sich diesen Umstand zunutze zu machen, um die Familie di Balligur und damit das Ansehen des Patriarchen ein wenig zu beschmutzen und dadurch selbst innerhalb der Omerta ein höheres Ansehen zu erlangen. Er heuerte die *Mengbillaner Seeschlange* an, einen Auftragsmörder. Zudem zwang er den wiederum verschuldeten und längst tief in seine Machenschaften verstrickten *Teor*, über die Apotheke hinter dem Praios-Tempel zweierlei Gift zu besorgen. Das eine war ein eher harmloses Schlafgift für den Pfeil, um den Verletzten sicher auf das Krankenlager zu zwingen – etwas, das sich durch den Sturz als unnötige Vorsichtsmaßnahme erwies. Bei dem zweiten Gift handelte es sich um ein langsam durch Fieberalpträume verzehrendes Einnahmegift in Form eines aus der *Marboebeere* gewonnenen Pulvers.

Teor wird in der Nacht nach dem Attentat dem Leibarzt der Familie di Balligurs, auf *Roses* Empfehlung auch Arzt derer von *Eslamsbrück*, das *Marbobeerenpulver* mit einem Brief übergeben, in dem anonym gedroht wird, die anatomischen Studien des Arztes an geraubten Leichen den Kirchen zu offenbaren. Gerade

während der Roten Keuche hatte der *Medicus* – erfolglos und gegen Kirchendekret verstoßend – Opfer der Seuche nach Hinweisen auf die Ursache der Erkrankung und ein Heilmittel hin sezziert. *Al'Riks* Leute lieferten damals wie heute gegen entsprechendes Handgeld jene Studienobjekte.

Doctor Gujodas wird gezwungen, dem Kranken jeden Tag zweimal mit der heilenden Medizin eine gewisse Dosis des Giftes zu verabreichen. Der Arzt, der in seinem Labor das Pulver analysiert und dessen schleichend tödliche Wirkung erkennt, streckt das Pulver mit gemahlenem Zucker, wagt es aber zunächst nicht, sich gänzlich zu verweigern. Umso schlechter es seinem Patienten geht, desto ärger werden die Gewissensbisse des alten, am Ende seiner Kräfte stehenden *Medicus*. Er denkt an einen freiwilligen Gang zu *Boron* und wird diesen schließlich auch antreten, wenn sich nicht ein anderer Ausweg für ihn offenbaren sollte.

Al'Rik lässt das Haus derer von *Eslamsbrück* überwachen, um den Fortgang seines Komplotts zu beobachten. Die *Hylailer Seekrieger* hält er für nicht fähig, das Verbrechen auch nur im Ansatz aufzuklären. Alle anderen städtischen Stellen würden sich seiner Erfahrung nach erst gar nicht mit dem Unglück des Mittelreichers beschäftigen. Sobald er die Helden und deren Interesse und Einsatz bemerkt, wird er unruhig und beschließt, ihnen einige warnende Unannehmlichkeiten zu bereiten. Es passt ihm ebenso wenig, dass *Rose* kurz nach dem Attentat von ihrem Bruder auf ein Schiff verbracht wird, um zwangsweise die Stadt zu verlassen. Er hatte vielmehr damit gerechnet, dass die heimliche Verlobte es sich nicht nehmen ließe, am Krankenlager zu erscheinen, so dass ihre Besuche der Dienerschaft und bald auch anderen aufmerksamen Mitmenschen bewusst würden und man die 'richtigen' Schlüsse hätte ziehen können. Wäre normalerweise das *Dröler Commercien-Syndicat* dem Klatsch der Stadtbewohner nach der Hauptverdächtige gewesen, der einen unliebsamen Konkurrenten auf dem Spitzenmarkt habe beseitigen wollen, sollte – so *Al'Riks* Plan – alsbald das Gerücht gestreut werden, di Balligur habe einem unliebsamen Schwiegersohn in spe das Fürchten lehren wollen.

Die Omerta ist derweil unzufrieden mit den Vorkommnissen, wird hierbei doch die stillschweigende Duldung etlicher ihrer Aktivitäten durch Seine Eminenz und den Senat gefährdet. Man verlangt von *Al'Rik*, dem Ganzen ein schnelles Ende zu bereiten. Mit seiner derzeitigen Geliebten, der Stadthexe *Juania*, und mit Hilfe seines Kumpan *Odarek* wird *Al'Rik* in einer dunklen Nacht versuchen, zu dem Kranken vorzudringen, ihn unauffällig zu töten und das Haus in Flammen aufgehen zu lassen – eine im Delirium umgestoßene Kerze könnte schließlich leicht ein Feuer entfachen.

ERMITTLUNGEN

Hier folgen nun die Orte, an denen sich Hinweise auf die Hintergründe des Verbrechens finden lassen. Sie sind in ihrer Reihenfolge keineswegs zwingend. Wichtigere Personen werden im **Anhang** auf S. 18ff. noch einmal zusammenhängend behandelt und finden hier gegebenenfalls eine Erwähnung.

Wenn Sie es schlüssig finden, dass einer der Helden das Ver-

trauen einer bestimmten Person oder Institution in *Dröl* genießt und diese über relevante Informationen verfügen sollte, so ist auch dies möglich. Achten Sie aber darauf, dass selbst die wohlinformierte *Phex-Kirche* alles herausfinden kann, aber zunächst ganz sicher nicht alles weiß. Alles braucht seine Zeit. Und: Die Götter helfen den Unermüdeten, nicht den Müßigen!

DER TATORT (12)

Auf dem Kai ist außer dem davon gerollten Hut des Edlen und Blut aus der Schuss- und der Kopfwunde, die sich der junge Mann beim Sturz auf eine Kiste mit Steingut zugezogen hat, nichts von Bedeutung zu finden. Allerdings können die Helden von den Blutflecken aus nach einer möglichen Schussposition suchen. Die Arbeiter und Seeleute haben den Schuss weder gehört, noch den Schützen gesehen. Die Hylailier Seekrieger sind in ihrer Arroganz für die Helden keine große Hilfe und scheinen auch nicht sehr interessiert an dem Fall zu sein, da das Opfer laut Aussage des Medicus sicher überleben wird.

Die Schusswunde legt nahe, dass der kurze Pfeil von einem deutlich höher gelegenen Ort aus abgefeuert worden sein muss. Somit bleiben nur die Dachbodenluke eines größeren, umzäunten Gebäudes im Westen des Kais oder das Dach einer der beiden links und rechts angrenzenden Gebäude übrig. Das östliche Anwesen ist die *Schenke zum Tau*, deren Dach keinerlei Spuren eines auf der Lauer liegenden Schützen zeigt und zudem gefährlich verwittert ist. Das westliche Gebäude dient einem ortsansässigen Kaufmann als Kontor und bietet ebenfalls keine greifbare Spur, auch hat man in beiden Häusern niemanden gesehen. Das größere Gebäude ist ein dreigeschossiges Lager mit Kontorräumen im ersten Stock, gehört einem vor der Roten Keuche geflohenen Handelsherren und steht seit Jahren unter dem Schutz der patrouillierenden Hylailier Seekrieger fast gänzlich leer. Dank des Staubes sind innerhalb des Gebäudes die Spuren des Attentäters unübersehbar: Er hat nach längerer Wartezeit aus dem oberen Giebelfenster geschossen und ist nach der Tat aus einem anderen Fenster in den Fluss gesprungen. Für die Helden endet dort seine Spur, da er sich nun, gut bezahlt, auf dem Seeweg nach Mengbilla zu seinem nächsten Auftrag befindet.

BEI KAPITÄN BÄRWEISS ZU HAUSE (15)

Der Kapitän bewohnt zusammen mit seiner Gattin Jalilah ein eigenes Haus im Süden von Amenesch, unweit des Boron-Tempels und direkt am befestigten Westtor gelegen. Dorthin wird er sich bald nach dem Attentat zurückziehen: "Um mich von dem Schrecken zu erholen!"

Das Haus ist zweistöckig und in einer verwirrenden Mischung albanisch anmutender Verschwendung und nordländischer Bodenständigkeit eingerichtet – etliche der Möbel und Ziergegenstände sind Reiseandenken des Kapitäns, anderes stammt aus der Mitgift Jalilahs.

Jalilah ist eine ältere Hebamme halb mengbillianischer Abkunft, die die Helden stolz und doch warmherzig empfängt und bewirtet. Kapitän Bärweiß ist ein leutseliger Gastgeber, der gerne Geschichten bei einem guten Wein erzählt. Auf den Balestrapfeil angesprochen, übergibt er ihn bereitwillig den Helden.

Eine magische Untersuchung des Pfeils ergibt, dass er völlig unmagisch ist. Eine alchimistische oder die Untersuchung durch einen in der Giftkunde bewanderten Helden oder einen Apotheker wird – mit Hilfe der hierzu benötigten Werkzeuge und Talente – das harmlose Schlafgift offenbaren, das zwar auch in Dröl nicht erlaubt, aber durchaus einfach zu besorgen ist. Die Hebamme kann den Helden jede der drei in Frage kommenden Apotheken nennen.

DIE APOTHEKEN

Apotheke zur Rose (16)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die *Apotheke zur Rose* ist im Erdgeschoss eines einzeln stehenden Hauses im Norden des Rahja-Tempels untergebracht und wirkt bereits von außen so, wie man sich eine Stadtapotheke vorstellt: Über dem Eingang hängt ein gemaltes Schild mit einem Mörser, um den sich eine Rose windet. Die Fenster bestehen aus buntem Butzenglas, über die helle Fassade ranken sich weiße Kletterrosen bis zum Dach hinauf. Im Inneren riecht es nach Kräutern und Arzneien. Mit Gläsern, Tiegeln und Kästen gefüllte Regale ziehen sich vor Wänden mit Dröler Kacheln bis unter die Decke. Körbe, Kisten und Säcke aller Größen stehen vor und auf der Theke; hinter dieser wiegt eine junge brünette Frau getrocknete Kräuter und zeigt ein älterer Mann einer Kundin mehrere zierliche Phiolen.

Die Personen sind *Meister Geron* und seine Tochter *Peraina*. Hier bekommt man alles, was die aventurische Natur und die Alchimie für den kranken oder gesundheitsbewussten Kunden bereit hält – wenn es nicht vorhanden ist, kann es über vielfältige Beziehungen besorgt werden. Zudem gibt es Tee, Gewürze, Parfüme und Salben, Badeöle und Räucherwerk in mannigfaltiger Auswahl, alles von guter Qualität, aber zu hohem Preis. Auch Rauschmittel sind in kleineren Mengen vorrätig.

Das Schlafgift hätte man hier einem guten Kunden durchaus verkauft, aber einem Fremden gegenüber wird man diese Tatsache nicht ohne Weiteres zugeben. Mit tödlicher Ware handelt man nicht, schon alleine aus Tradition und aus Respekt der Göttin *Peraine* gegenüber.

Talianas Kräuter und Tees (17)

Die blonde Halbfelfe führt einen kleinen, offenen Laden in der *Kleinhändlergasse* hinter dem Anwesen derer von Esramsbrück. Sie sammelt ihre Ware entweder selbst oder bezieht sie von Sammlern aus dem Königreich. Sie könnte zwar ein Schlafgift herstellen, aber dieses wäre deutlich anders als das alchimistische, das man für den Pfeil benutzt hat, und das teilt sie den Helden gegebenenfalls auch freimütig mit. Die aus Nordaventurien stammende Marboebeere führt sie nicht.

Rose-Rahjana (s. S. 20) hat bei ihr einen Tee gegen das morgendliche Tsa-Unwohlsein erstanden. Sollten die Helden auf die Idee kommen, in dieser Richtung zu fragen, wird Taliana das einem ihr sympathischen Helden durchaus erzählen.

Apotheke zur Sonne (18)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Apotheke befindet sich in einem Eckhaus südlich des Prais-Tempels. Die Fassade wird von schlanken, weißen Säulen unterteilt, an denen sich wilde Rosen empor ranken, die dabei die schmalen, hohen Fenster fast vollständig überwuchert haben. Die Eingangstüre steht weit offen und gibt den Blick in einen mit dunklen Edelhölzern rundum getäfelten Raum frei. Dort reihen sich aus gleichem Holz Schubladen in hohen Schränken an der Rückwand und gedeckelte Kästen vor der Theke. Es riecht nach Weihrauch und Zimt;