



Thomas Losleben

Schattenspiele

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger bis mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Die Vorgeschichte	5
Überblick über das Abenteuer	6
Sonnendämmerung	6
In Thames dunklen Gassen	9
Die Jagd nach den Dokumenten	17
Das Stadthaus des Clans Conuillh	20
Einbruch bei Dunkelheit oder Schattenhandel?	30
Das Ende des Abenteuers	34
Anhang	
Kampf mit einer Orcbande	34
Nichtspielerfiguren	38



Schattenspiele

Anmerkungen

Das Abenteuer ist für Spielerfiguren der Grade 5 bis 15 gedacht, die in der westalbischen Grenzstadt Thame mit einem ungewöhnlichen Kriminalfall konfrontiert werden. Daher werden bevorzugt entsprechende Fertigkeiten aus der Halb- und Unterwelt benötigt. Eine kleine Reiseepisode mit einem harten Kampf sorgt für ein wenig Abwechslung.

Für die Handlung wäre es von Vorteil, wenn sich die Spielerfiguren im Laufe ihrer Abenteuerlaufbahn noch keine guten Beziehungen zum Clan Conuill im Allgemeinen oder zum Laird und Fürsten Donuill MacConuill im Besonderen geknüpft haben. Auch eine allzu gute Vernetzung in der Thamer Stadtgesellschaft könnte an der einen oder anderen Stelle zu kleineren Schwierigkeiten führen, die der Spielleiter im Zweifelsfall individuell zu lösen hat.

Das vorliegende Abenteuer stützt sich in erheblichem Maße auf die Stadtbeschreibung von Thame, die im *Sammelband Start ins Abenteuer* (s. elektronisches Zusatzmaterial zum *Kodex*) enthalten ist. Sämtliche, in Klammern beigefügte Ortsangaben (z. B. **T5**) beziehen sich auf diese Ausarbeitung.

Die Vorgeschichte

Seit vielen Jahren herrscht **Colbran de Soël** als Ordensmeister über die Ordensritterburg zu Thame, von wo aus die Krieger des **Sonnengottes** Xan über die Stadt sowie das umliegende Grenzland wachen. Dabei ist es ein offenes Geheimnis, dass der gleichwohl erfahrene wie auch umsichtige Ordenskrieger nicht nur die Feinde Albas in Schach halten, sondern auch als verlängerter Arm des albischen Königsclans dienen soll, handelt es sich bei ihm doch um einen Onkel des amtierenden Königs **Beren MacBeorn**, der wie andere einflussreiche Mitglieder des Sonnenordens seine Clanloyalitäten nie ganz abgelegt hat. Hier im Westen des Reiches, wo der Königsclan nur wenige Unterstützer aufweisen kann, sind zwei mächtige Clans tonangebend, die seit jeher politische Gegenspieler der MacBeorns im Ringen um die Macht in Alba sind: die **MacRathgars** und die **MacConuills**. Wäh-

rend die **Rathgars** in den weiter nördlich angrenzenden Landstrichen ihre traditionellen Stammgebiete haben, liegt Thame unmittelbar im Fürstentum **Conuillnor**, wo **Donuill MacConuill**, der ehrgeizige und ambitionierte Fürst und zugleich Laird seines Clans, das Sagen hat. Zwar hat er innerhalb der eigentlichen Stadtmauern nur noch eingeschränkte Vorrechte, nachdem sich Thame mit anderen Städten des Westens zum Städtebund des **Weald** zusammengeschlossen hat, doch lässt sich der Fürst die größeren Freiheiten von den Bürgern Thames teuer bezahlen, womit Donuill unter anderem seine alles andere als bescheidene Hofhaltung finanziert. Die starke Ordensburg unter Führung eines **Beorn-Ordensmeisters** ist ihm ein Dorn im Auge, da sie zur Unabhängigkeit Thames von der militärischen Stärke der **MacConuills** beiträgt.

Seit vielen Jahren pflegen die beiden Männer ihre Rivalität, auch wenn sie nicht offen feindselig gegeneinander agieren. Es ist allgemein bekannt, dass sich beide Widersacher nicht sonderlich mögen und nur ungern eine Chance verstreichen lassen, den jeweils anderen in ein politisch ungünstiges Licht zu rücken. In den letzten Jahren ist es **Colbran** gelungen, Donuill als einen nur den eigenen Interessen verpflichteten Mann hinzustellen, der sich nur wenig für die Bevölkerung der Grenzlande und erst recht nicht für die Städter von Thame einsetzt. Dank der zögerlichen Reaktion des überraschten Fürsten auf den letzten massiven Angriff der **Orcs** der **Nebelberge** und seines geringen Einsatzes für den anschließenden Wiederaufbau fiel es den vom Ordensmeister bezahlten Gerühteschmieden in Thame leicht, den Ruf Donuills zu schädigen. Der erboste Fürst sann über einen Plan nach, um sich an **Colbran** zu rächen, und dabei erinnerte er sich an die Gnomin **Tilda Tiefenblick**, eine ihm verpflichtete Schattenweberin. Diese sollte heimlich in die Ordensritterburg eindringen und kompromittierendes Material entwenden, um damit den Ordensmeister in Bedrängnis zu bringen. Mittlerweile geht es Fürst Donuill nicht mehr nur darum, einen politischen Gegner in Schach zu halten, sondern es ist ihm eine persönliche Angelegenheit, dem alten Bären seine Grenzen aufzuzeigen und dafür Sorge zu tragen, dass dieser sein Amt als Ordensmeister abgeben muss.

Die Schattenweberin erledigte den Auftrag zur vollsten Zufriedenheit ihres Herrn, gelang es ihr doch, nicht nur Baupläne der Burg zu entwenden, sondern sogar Aufzeichnungen



über die Verteidigungslinien und Befestigungen im umkämpften Grenzland in ihren Besitz zu bringen. Sämtliche Dokumente lagern derzeit sicher im Stadthaus des Fürsten zu Thame (T5). Donuilh beabsichtigt, nach einiger Zeit, in welcher der Ordensmeister vermutlich gehörig ins Schwitzen kommen dürfte, die Dokumente, die er angeblich bei ein paar aufgegriffenen und aufgeknüpften Strauchdieben gefunden hat, mit viel Aufsehen zurück an den Orden zu geben. Mit einem solchen Auftritt wäre das Ansehen des Ordensmeisters ernsthaft beschädigt, was möglicherweise einen politisch weniger unangenehmen Nachfolger ins Amt bringen würde.

Was der Fürst jedoch nicht weiß: Seine gnomische Agentin spielt ein Doppelspiel und hat die Dokumente einem skrupellosen Orcmann zum Kauf angeboten. Zwar handelt es sich nur um fantasievolle Fälschungen ohne jeglichen Bezug zur Realität (Tilda würde nicht so weit gehen, die Sicherheit des Reiches ernsthaft zu gefährden), doch führt dies im Laufe der Abenteuerhandlung noch zu diversen Verstrickungen.

Unterdessen wurde der schwerwiegende Verlust der Dokumente in der Ordensritterburg entdeckt, und Colbran ist mit seinem Stab darum bemüht, möglichst rasch wieder in den Besitz der entwendeten Karten und Schriftstücke zu gelangen, ohne dabei besonderes Aufsehen zu erregen. Vor diesem Hintergrund verbietet sich die Kontaktaufnahme mit offiziellen Stellen, die sich in derartigen Belangen besser auskennen, und die Ordenskrieger selbst müssen sich in ein Terrain vorwagen, in dem sie alles andere als sicher agieren. Genau an einer solchen Stelle setzt die Abenteuerhandlung für die Spielerfiguren ein.

Überblick über das Abenteuer

Die Abenteuerer kommen in Thames nächtlichen Gassen zu einer Schlägerei hinzu, bei der ein Krieger des Sonnenordens schwer verletzt wird. Sie bringen den Verwundeten auf die Ordensritterburg, wo sie den Auftrag erhalten, die verschwundenen Dokumente wiederzubeschaffen. Es folgen langwierige und nicht gerade einfache Nachforschungen in der Stadt, die letztlich zu einem Kontakt mit der Grenzgänger-Gilde, einer zwielichtigen Schmugglerbande, führen. Dort erfahren sie, dass just am Vortag wertvolle Dokumente den Besitzer wechselten und nun wohl auf dem Weg zu einem sogenannten Orcmann sind, einem gerissenen Händler, der nicht vor lukrativen Geschäften mit Orcs zurückschreckt.

Es kommt zu einer hastigen Verfolgungsjagd, die nach Norden führt und bei der sich die Abenteuerer nicht nur dem Orcmann und seinen Schergen, sondern möglicherweise auch einer Gruppe Orcs stellen müssen. Ist es ihnen gelungen, den Bösewichten die gesuchten Dokumente abzuholen, müssen sie jedoch feststellen, dass es sich bei diesen um Fälschungen handelt. Doch wer kommt ausgerechnet in der aktuellen Situation darauf, mit derartigen Dokumenten Handel zu treiben?

Zurück in Thame weisen alle Spuren auf das Stadthaus des Fürsten hin. Tatsächlich werden die gesuchten Originaldokumente dort verwahrt, und es stellt sich die Frage, wie man am besten an diese gelangen kann. Denkbar wäre ein Einbruch, um es den Verbrechern im Auftrag des Fürsten mit gleicher Münze zurückzuzahlen, aber auch Verhandlungen sind möglich, falls die Abenteuerer über ausreichend Druck- und Drohpotential verfügen. So bleibt zu hoffen, dass die Spielerfiguren einen erfolgreichen Weg einschlagen und die brisanten Dokumente wieder in den Besitz der Ordenskrieger übergeben, bevor der Fürst den Ordensmeister bloßstellen kann.

Sonnendämmerung

Eine nächtliche Schlägerei

Die Abenteuerer sind an spätabends im Osten von Thame unterwegs, vermutlich auf dem Weg in ihre Betten. Möglicherweise haben sie an einem zünftigen Musikabend im Süderhof (T19) teilgenommen und ausgiebig das Tanzbein geschwungen oder andächtig einem leider langweiligen Abendvortrag im Gildenhaus der Magier (T10) über die Unterschiede zwischen Iteraten und Ezonekroi gelauscht (vgl. *Die Magie der Sphären*, S. 87ff). Vielleicht war es aber auch einfach nur ein klassisches Abhängen in einem preiswerten und nach Abenteuer riechenden Gasthaus wie dem *Staubigen Zwerg* (T20), das aber außer gutem Bier und dem bekannten Schwelgen in verblissenden Erinnerungen wenig Abwechslung geboten hat. Ob also nun mit müden Waden, eingeschläfertem Geist oder alkoholschwangerer Fahne, plötzlich erregen hastige Schritte über das schlüpfrige Pflaster der Stadt die Aufmerksamkeit der Spielerfiguren.

Aus einer der Seitengassen hallen Geräusche von mehreren Personen zu den Abenteuerern herüber, die darauf schließen lassen, dass ein Flüchtender eingeholt und nach einem unverständlichen Wortwechsel zum Ziel wuchtiger Schlägen wird. Machen sich die Abenteuerer unverzüglich auf die Su-



che nach der Geräuschquelle, können sie in einem dunklen Durchgang drei vermummte Gestalten ausmachen, die mit Keulen auf eine bereits wehrlos am Boden liegende Person am Boden einschlagen. Dabei wird das Opfer noch verhöhnt, indem man ihm rät, das nächste Mal anderswo nach seinen „verlorenen Papieren“ zu suchen.

Schreiten die Abenteurer direkt ein, suchen die Schläger das Weite. Sie haben ihr Ziel, dem Opfer eine ordentliche Abreibung zu verpassen, erreicht und sind nicht gewillt, sich mit Fremden auf eine Auseinandersetzung einzulassen. Notfalls versuchen sie, mit *Geländelauf* in den dunklen Gassen zu entkommen, die ihnen sicherlich vertrauter sein dürften als den Abenteurern.

3 Schläger (Spitzbube, Grad 2)

14 LP, 14 AP - OR - St 70, Gw 75, In 60, B 24

Angriff: Keule+9 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-2) - Abwehr+12, Resistenz+12/13

Gassenwissen+10, *Geländelauf*+14

Bei den Schlägern handelt es sich um stadtbekannte Raufbolde aus der zwielichtigen Kneipe *Der einbeinige Kobold* (T13). Die Spelunke ist für ihren rauen Umgang und das dort gastierende Gesindel bekannt.

Kümmern sich die Abenteurer um das Opfer des brutalen Angriffes, können sie feststellen, dass es sich um einen großen, muskulösen Mann handelt, der aktuell jedoch stark benommen ist, da er mehrere harte Schläge auf den Kopf und ins Gesicht erhalten hat. Neben einigen stark blutenden Platzwunden hat das Opfer auch einige Zähne verloren und offensichtlich den Unterkiefer gebrochen, was eine Kommunikation erschwert. Betrachtet man die Kleidung und Ausrüstung des Opfers genauer, erlebt man eine kleine Überraschung: Unter dem einfachen, schmutzigen Umhang kommt ein Plaid mit grau-gelbem Karo zum Vorschein und ein kupfernes Abzeichen in Form einer Sonne legt die Vermutung nahe, dass es sich bei dem Mann um einen Ordenskrieger des Xan handelt.

Wollen die Abenteurer nun offizielle Hilfe - etwa bei Nachtvogt Linnet NiTuron (T12) - holen oder den Verletzten gar zu einem Arzt oder Heiler bringen, wird sich der Mann den Umständen entsprechend zur Wehr setzen und zunächst darauf bestehen, dann jedoch eher darum bitten, ohne großes Aufsehen zur Ordensritterburg gebracht zu werden. Das trutzige Bauwerk thront nicht weit entfernt über der mittlerweile nächtlichen Stadt und kann dank zahlreicher Wachfeuer leicht ausgemacht werden. Erfüllt man dem gebeutelten Mann den Wunsch und geleitet ihn ans Burgtor, wird die kleine Gruppe nach anfänglich skeptischen Blicken der Torwachen in das Innere der Burg eingelassen.

Ein heikler Auftrag

Innerhalb der Burgmauern wird zunächst der verwundete Ordenskrieger zur weiteren Behandlung fortgeführt. Derweil bittet man die Abenteurer, noch einen Moment zu warten, bis sich einer der Hauptleute um sie kümmern kann. Nach einigen Minuten tritt der Hauptmann Benlic de Soël an sie heran und bittet sie freundlich, die Geschehnisse rund um den verletzten Waffenbruder in allen Einzelheiten zu schildern. Anschließend heißt er die Abenteurer als Gäste des Ordens willkommen und legt ihnen nahe, zu ihrer eigenen Sicherheit den Rest der Nacht in der Burg zu verbringen. Schließlich ist es sehr spät, und vielleicht haben die Schurken Verbündete geholt und sind jetzt da draußen auf der Suche nach den Zeugen ihrer Schandtat. Bevor er die Spielerfiguren verlässt, verabschiedet er sich mit den Worten, sich am nächsten Morgen wieder um sie zu kümmern. Im Notfall lässt er einen dezenten Hinweis auf eine kleine Belohnung fallen, um die Abenteurer zum Bleiben zu bewegen (z.B. 10 GS pro Kopf).

Während die Abenteurer nun eine Nacht auf der Ordensritterburg verbringen können, tagt zur tiefsten Stunde der Nacht der Krisenstab rund um Ordensmeister Colbran de Soël. Die Vorkommnisse des letzten Abends zeigen schmerzhaft, dass die Sonnenkrieger zwar edle Recken auf dem Schlachtfeld sein mögen, hingegen wohl kaum als Spitzel in Thames Gassen taugen. Da das Leben eines ihrer Ordensbrüder möglicherweise nur durch das Einschreiten der Spielerfiguren gerettet werden konnte und diese zumindest hinsichtlich irgendwelcher „verlorenen Papiere“ hellhörig geworden sein dürften, will man die Abenteurer nicht einfach wieder ziehen lassen. Vielleicht lassen sich diese für die Ziele des Sonnenordens einspannen und sind genau die Richtigen, um für die Wiederbeschaffung der entwendeten Dokumente zu sorgen? Der Stab der Sonnenkrieger ist sich diesbezüglich uneins, doch letztlich entscheidet man sich mit knapper Mehrheit für dieses Vorgehen. Mit der Auftragsvergabe wird erneut Benlic betraut, der als umgänglich und überzeugend gilt.

So tritt der bereits bekannte Hauptmann am frühen Morgen mit allen Anzeichen einer schlaflosen Nacht an die Abenteurer heran und bittet sie in den Kommandosaal der Burg. Dort kommt er, lediglich im Beisein zweier Türwachen sowie einer übergroßen Xanstatue, schnell und ohne Umschweife zur Sache: Dem Sonnenorden sind vor nunmehr 14 Tagen von einem rätselhaften Eindringling in die gut gesicherte Burg außerordentlich wichtige Dokumente entwendet worden und bis heute nicht wieder aufgetaucht. Bei diesen handelt es sich nicht nur um Baupläne der Burg, sondern auch um Aufzeichnungen über die Verteidigungsmaßnahmen im umkämpften Grenzland. Der Orden befürchtet, dass entweder



niederträchtige Paktierer mit den Orcs der Nebelberge, deren letzter großer Angriff gerade einmal 10 Jahre her ist, oder tolldreiste Twyneddin, die ihrem Hochkönig zum Trotz einen Raubzug planen, hinter diesem feigen Diebstahl stecken. Da es sich um eine ausgesprochen delikate Angelegenheit handelt und man sich nicht zum Gespött von Stadt und Fürstentum machen will, sind bislang keine offiziellen Stellen wie etwa der Stadtvogt, der Bürgermeister, die Magierylde oder gar die Mannen des Fürsten informiert worden. Allerdings muss man sich spätestens nach den Vorkommnissen des letzten Abends eingestehen, dass die Sonnenkrieger nicht die richtigen Leute sind, um sich in der Halbwelt Thames auf die Suche nach den Dokumenten zu machen.

In dieser nunmehr prekären Lage fragt Benlic die Abenteurer rundheraus, ob sie sich zutrauen würden, die entwendeten Dokumente ohne großes Aufsehen und offensichtliche Verbindungen zum Sonnenorden wiederzubeschaffen. In diesem Fall würde sich der Hauptmann für eine angemessene Belohnung verbürgen.

Kein Auftrag ohne Sold

Welche Belohnung für seine Spieler und deren Figuren angemessen erscheint, kann letztlich nur der Spielleiter entscheiden. Allerdings gibt es gewisse Möglichkeiten, die dem Sonnenorden in Thame zur Verfügung stehen.

Für Abenteurer, die ein gestandener albischer Ordenskrieger nicht regelmäßig in seiner Burg ein- und ausgehen sehen möchte, dürfte es bei einer einfachen Goldzahlung bleiben. Diese kann sich auf bis zu **1000 GS** (Oring) pro Person belaufen, wobei dies selbstredend bedeutet, dass der Empfänger über die Geschehnisse rund um den Auftrag zukünftig Stillschweigen zu bewahren hat und nach Möglichkeit auch vorübergehend die Stadt verlässt, um neugierige Fragen gar nicht erst aufkommen zu lassen.

Besonders gläubige und anständige Albai können neben Geld auch mit der Aussicht auf zukünftige **Heilung** belohnt werden. Mittels eines verbrieften Rechtes können sie dann in einem Ordenshaus ihrer Wahl, an dem die gewünschte Wundertat zur Verfügung steht, einmalig Zauber wie etwa *Allheilung*, *Bannen von Gift* oder *Seelenheilung* erhalten, aber auch ein *Austreibung des Bösen* ohne allzu kritische Rückfragen wäre in diesem Rahmen denkbar.

Angesehene Abenteurer, möglicherweise gar von Stand, erhalten gerne auch Zugang zu besonderen Lehrmeistern, was sich in vergünstigten **Lernmöglichkeiten** niederschlägt.

Darüber hinaus erhalten Personen, die sich um den Sonnenorden verdient gemacht haben und mit denen sich die Schwerter Xans gerne schmücken, für ihren Einsatz den Orden **Buaidh Xan** (s. »Das Ende des Abenteurers«).

Bei der individuellen Gestaltung des Soldes darf der Spielleiter in Anbetracht von Herkunft, Stand und Ansehen des jeweiligen Abenteurers gerne unterschiedliche Maßstäbe anlegen, bei welcher die wertvollste Belohnung etwa dem Doppelten der niedrigsten entspricht. Der Sonnenorden ist sich für solche Unterscheidungen nicht zu schade und achtet sehr genau darauf, wem er Dank in welcher Höhe zollt.

Letztlich besteht für die Spielerfiguren noch die Möglichkeit, bei erfolgreichem Abschluss des Abenteurers später einmal in Thame und Umgebung auf die Hilfe des Sonnenordens zurückgreifen zu können - eine nicht zu unterschätzende Gunst, die sich in manch einer Abenteuersituation als nützlich erweisen kann.

Benlic, der nach nunmehr 14 Tagen erfolgloser Suche recht verzweifelt ist, will diese Aufgabe unbedingt in geeignete fremde Hände legen und damit in seinen Augen die Erfolgsaussichten deutlich erhöhen. Entsprechend erwartungsvoll trägt er den Auftrag an die Abenteurer heran und ist auch gerne bereit, ihre Zweifel an der Mission, mögliche Schwie-

Dramatis Personae

BENLIC DE SOËL - Hauptmann der Ordensritterburg und Auftraggeber

COLBRAN DE SOËL - Ordensmeister und Befehlshaber der Ordensritterburg zu Thame

DERYN MADEG - Händler, Schmuggler und Orcmann

DONUILH MACCONUILH - Laird und Fürst von Conuill-nor

FIONA NI CONUILH - Verwalterin des fürstlichen Stadthauses und Vertraute von Donuillh

GILDAS HALBLINGSFREUND - Gauner und Kontaktmann zu Thames Unterwelt

LINNET NITURON - Nachtvogt von Thame

RENWEARD - Ganove und Grenzgänger im *Einbeinigen Kobold*

SCAONELL - Spitzbübin in Tildas Diensten

TILDA TIEFENBLICK - Gast im Stadthaus des Fürsten und Schattenweberin

TOLCAN - Ganove und Grenzgänger im Dienst von Deryn Madeg



rigkeiten oder gar Bedenken bezüglich der eigenen Fähigkeiten zu zerstreuen (*Beredsamkeit*+9). Allerdings ist er dabei nicht gewillt, wie ein niederer Krämer um die Belohnung zu schachern; er stellt diesbezüglich zwar gerne bestimmte Dinge in Aussicht, kann aber ohne Rücksprache mit dem Ordensmeister keine Zugeständnisse machen. Vielmehr appelliert der Hauptmann an die besondere Ehre, die es bedeuten würde, in dieser Angelegenheit einem Ordensmeister des mächtigen Sonnenordens einen außerordentlichen Gefallen zu tun. Nur im letzten Moment, falls die Auftragserteilung tatsächlich zu scheitern droht, macht Benlic deutlich, dass die Abenteurer aufgrund der unglücklichen Umstände des letzten Abends bereits zu viele über die Hintergründe Bescheid wissen, als dass der Stab der Ordensritterburg sie einfach ziehen lassen kann. Sie würden solange die Gastfreundschaft des Ordens genießen, bis sich die Angelegenheit anderweitig geklärt hat.

Soweit wird es jedoch hoffentlich nicht kommen. Willigen die Abenteurer ein, zeigt sich Benlic hoch erfreut und entlässt die Gruppe mit Xans Segen. Diese wird sicherlich noch Informationsbedarf haben, und der Hauptmann kann auf gezielte Fragen die bekannten Tatsachen über den Diebstahl (s. Kasten) aufzählen. Darüber kann er keine weiteren Auskünfte über das Verschwinden der Dokumente geben; die Krieger des Sonnenordens wissen über die Umstände viel zu wenig, als dass sich ein für sie sinnvolles Bild ergibt. Selbstverständlich erhalten die Abenteurer auch nicht die Möglichkeit, irgendwelche gesicherten Bereiche der Burg, wo die Dokumente verwahrt wurden, einer intensiven Untersuchung zu unterziehen; entsprechende Anfragen kommentiert Benlic mit einem überraschten Lachen samt anschließender und unmissverständlicher Absage. Auch eine Art Vorschuss oder anderweitige Hilfestellung im Vorfeld ist dem Ordenskrieger fremd; die Abenteurer sollten sich im Rahmen ihres Auftrages erst einmal beweisen, bevor sie irgendwelche Forderungen stellen.

Anschließend können die Spielerfiguren unauffällig die Ordensritterburg verlassen.

Was über den Diebstahl bekannt ist

- Die Dokumente wurden in einem fensterlosen Raum im Innern der Burg aufbewahrt. Die einzige Tür war verschlossen; an der verschlossenen Tür gab es weder Spuren von Gewalt noch von Magie.
- Die beiden einzigen Schlüssel tragen der Archivar und der Schlüsselvehwerter immer am Leib; sie sind absolut ver-

trauenswürdig und haben einen Eid auf Xan geschworen, dass sie die Schlüssel nicht aus den Augen gelassen haben.

- Der Raum hat keinen anderen Zugang, auch nicht durch einen Kamin.
- Auf dem Weg zu dem Raum muss man mehrere Wachen passieren; niemand hat etwas von einem Eindringling bemerkt.
- Das Verschwinden der Dokumente wurde vor 14 Tagen bemerkt, als der Ordensmeister etwas in den Unterlagen über eine der Grenzfestungen nachschauen wollte. Vor 5 Wochen ließ sich der mit Reparaturen im Ostturm beauftragte Baumeister die Pläne des Bauwerks bringen. Damit bleibt eine Zeitspanne von 3 Wochen für den Diebstahl.
- Der Heimstein der Ordensburg (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) hat im gesamten Zeitraum nie Alarm gegeben, so dass ein Eindringen in die Burg auf magischem Weg ausgeschlossen ist.

Für neugierige Spielleiter, da Spieler keine Chance haben, den Ablauf des Diebstahls herauszufinden: Mit Fiona NiConuills Unterstützung ließ sich Tilda mit einer Lieferung Hafer in die Burg schmuggeln. In der an die Stallungen angrenzenden Futterkammer befreite sie sich nachts aus ihrem Sack und schlich über den Burghof an die Mauer des Wohnturms heran, die sich innerhalb des Heimsteinbereichs befindet. Sie nahm in einem günstigen Moment, wo keine der auf den Zinnen patrouillierenden Wachen in Sichtweite war, einen Trunk der Schwerelosigkeit und schwebte zu einer Schießscharte hoch, durch die sie als Gnomin ins Innere der Festung gelangen konnte. Dort schlich sie unterstützt von ihren Zaubern zu einer Außenwand des Archivraums, die sie mit Wandwandeln überwand.

In Thames dunklen Gassen

Nun stehen die Abenteurer zwar mit einem klaren Auftrag, aber ohne konkrete Spur mitten in der Stadt und vor ihnen breiten sich zahlreiche Optionen aus. Da wird es wohl zunächst einmal schwer fallen, die Nadel im Heuhaufen zu finden.

Die nun folgende Darstellung der Informationssammlung ist ausdrücklich nur als Vorschlag und eine Möglichkeit zu verstehen, wie die Abenteurer an die gesuchten Auskünfte gelangen können. Unter Umständen kommen die Spieler auf andere Ideen, und ihre Figuren treiben über Gassenwissen andere Kontaktpersonen auf, die ihnen mit den gleichen In-

