



Fabian Wagner

Ziegenspuren

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



Inhaltsverzeichnis

Vorgeschichte	5
Auftakt in Varuna	7
Unterwegs	10
Bellino verschwindet	18
Am Verbotenen Ort	21
Ein Fest für Laran	28
Orte des Glaubens	35
- Der Sabortempel	35
- Palast de Finosa	37
- Der Tempel des Laran	37
Die Käseerei Panolo	39
Pamis' Entfesselung	42
Nichtspielerfiguren	
Die Reisegefährten	43
Die Abanzzi	44
Die Argiorner	46
Die Magier	48



Ziegenspuren

Vorbemerkung

Das Abenteuer ist für 3-6 Figuren der Grade 3-10 gedacht. Die Handlung spielt im Herzogtum Palatinea in den Küstenstaaten und beginnt in dessen Hauptstadt Varuna. Für die im Verlauf des Abenteuers anzustellenden Nachforschungen ist es sinnvoll, wenn mindestens eine Figur die Landessprache *Neu-Vallinga* beherrscht oder sogar aus den Küstenstaaten kommt. Zumindest einer der Abenteurer sollte auch mit Zauberkünsten ausgestattet sein.

Überblick für die Spielleitung

Die Abenteurer werden von Flaveo Avieri, einem Priester der Culsu, beauftragt, seine Kinder Bellino und Giovana von Varuna nach Lanitia zu geleiten. Kurz vor dem Ziel der Reise, in dem kleinen Ort Argiorna, verschwindet Bellino, und die Abenteurer werden in die Ereignisse um ein lange zurückliegendes „Unrecht“ hineingezogen, das eng mit der Geschichte dieses Ortes verknüpft ist. Auf ihrer Suche nach dem verschwundenen Jungen treffen die Gefährten mit verschiedenen Bewohnern Argiornas zusammen und müssen schwierige Nachforschungen anstellen, bei denen es so aussieht, als hätten sich alle Einwohner der Kleinstadt gegen sie verschworen. Im Mittelpunkt des Abenteuers steht dabei der Konflikt zwischen einer Abanzzi-Sippe und einigen Dienern des Gottes Laran.

Die Schlüsselszenen des Abenteuers ereignen sich während eines Festes zu Ehren Larans, bei dem sich entscheidet, auf wessen Seite die Abenteurer stehen. Während der Schwertweihe, einer öffentlichen Zeremonie, wird der Laranpriester Adriano de Finosa vom Blitz erschlagen. Schuldige werden gesucht und schnell gefunden. Stecken die Abenteurer mit der Shepantei Tiona unter einer Decke? Werden sie die Abanzzi-Frau in ihrer Rache an der laran-treuen Familie de Finosa unterstützen und versuchen, den Naturgeist Pamis aus seinem Gefängnis zu befreien? Oder werden sie sich auf die Seite der Anhänger Larans schlagen?

Der Verlauf des Abenteuers wird wesentlich von den Gefährten und ihren Entscheidungen bestimmt. Daher ist es wichtig,

dass der Spielleiter die Informationen und Gerüchte, die im Text gegeben werden, im Laufe des Abenteuers an die Spieler weitergibt und sich vor allem mit den beteiligten Personen und ihren Motiven vertraut macht. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Szenen gespielt werden, hängt dabei maßgeblich vom Vorgehen der Abenteurer ab. Bestimmte Sequenzen können eventuell auch ganz entfallen, wenn die Gefährten einen anderen Weg wählen.

Vorgeschichte

Schon seit langer Zeit lebt in den Hügeln des südlichen Palatineas die Abanzzi-Sippe der Mantani, eine nomadisch lebende Gruppe von Hirten und Schaustellern. Sie verehren den Naturgeist Pamis, den Beschützer der Herden, der als menschliche Gestalt mit Hufen und Hörnern und starker Behaarung erscheint. Mit seinem bezaubernden Flötenspiel lockt er Ziegen, Schafe und oft auch Kinder. Die Huftiere folgen eher seinem Geruch, die Menschen wohl dem Klang seiner Musik, und so führt er beide zu fruchtbaren Weiden. Ein zentraler Kultplatz seiner Verehrung war der an einer Kreuzung magischer Kraftlinien errichtete Schrein aus unbehauenen Kalksteinen, in dessen Nähe das Dorf Argiorna lag. Direkt daneben sprudelte eine heilige Quelle, und nicht weit davon befand sich ein traditioneller Lagerplatz der Mantani.

Vor einigen Jahrhunderten, um 1900 nL, wurde Argiorna größer und wohlhabender, weil eine neue Straße von Cergion Richtung Solvredo gebaut wurde. Als das Dorf zur Stadt heranwuchs und eine Stadtmauer gebaut werden sollte, kam es zum Konflikt zwischen den Mantani und den Leuten aus Argiorna, allen voran Julean Fireosar, dem Statthalter und Ordenskrieger des Laran. Er forderte die Vertreibung der unliebsamen „Vagabunden“. Die verfeindeten Gruppen stießen aufeinander und dezimierten sich gegenseitig. Gegen Ende der blutigen Auseinandersetzung sah es so aus, als würden die Krieger um Julean Fireosar den Sieg davontragen, doch in einer letzten Anstrengung riefen die Shepantei die Unterstützung ihres übernatürlichen Mentors in Form der „Schar der gehörnten Geister“ herbei, die von Pamis selbst angeführt



wurde. Mit seiner Hilfe und den Geisterkriegern, deren Aussehen und Gestank die feindlichen Soldaten in Angst und Schrecken versetzte, behielten die Abanzzi die Oberhand. Doch schon zwei Wochen später kehrte Julean Fireosar mit einer Handvoll erfahrener Zauberer zurück, die die Macht des immer noch geschwächten Pamis brechen und ihn an den Schrein binden konnten. Anschließend fiel es dem Ordenskrieger und seiner Streitmacht nicht schwer, die verbliebenen Mantani zu schlagen und in alle Winde zu zerstreuen. Die neue Stadtmauer wurde fertig gestellt, doch der Schrein nicht angerührt: Zuviel Respekt hatte man vor dem entfesselten Zorn des „stinkenden Geistes“. Julean ließ den Eingang verrammeln, eine Mauer um den Schrein errichten und ihn zu einem verbotenen Ort erklären. Der Schrein verblieb versteckt innerhalb der Mauern von Argiorna und geriet in Vergessenheit.

Vor wenigen Jahrzehnten kam eine kleine Gruppe von Nachfahren der Abanzzi in ihren Schaustellerwagen in den Ort. Ihre junge Shepantei Tiona erfuhr in einer Vision von den vergangenen Ereignissen und begab sich zu der inzwischen dem Verfall ausgesetzten ehemaligen Kultstätte des Pamis, deren Eingang bei einem leichten Erdbeben kurz zuvor wieder freigelegt worden war. Über eine kleine Bronzefigur nahm sie Kontakt mit Pamis auf und erfuhr von der Schmach, die ihren Ahnen widerfahren war. Sie beschloss, deren Ehre wieder herzustellen, indem sie zehn Ziegen rituell schlachtete und gepfählt rund um den Schrein aufstellte. Nach wenigen Stunden zog eine Wolke des Gestanks über Argiorna. Für diese „Schweinerei“ ließ der örtliche Laranpriester, **Marcollo de Finosa** - ein direkter Nachfahr Julean Fireosars - zur Abschreckung und Strafe drei willkürlich ausgewählte Frauen der Abanzzi im Fischeich am Richtplatz ertränken und den Muränen zum Fraß vorwerfen, darunter auch die nächsten Angehörigen Tionas.

Den Laranpriestern ist bekannt, dass die Frauen der Abanzzi die spirituellen Oberhäupter ihrer Sippen stellen und dass sie es sind, die zumeist über Zauberkräfte und das Wissen über die Magie verfügen. Daher entschied der Priester, sein Exempel an „einigen dieser Hexen“ zu statuieren.

Vor einigen Tagen ist Tiona, inzwischen eine alte Frau, nach Argiorna zurückgekehrt, um den

Die Abanzzi

Der Ursprung der Abanzzi liegt weit in der Vergangenheit, als sie ein friedfertiges Nomadenvolk waren. Der Sage nach flohen sie vor einem blutgierigen Despoten aus ihrer Heimat im Gebiet des heutigen Kairawan und ließen sich in den Südprowinzen des Reiches der Seemeister (den heutigen Küstenstaaten) nieder. Dort überstanden sie die Jahrhunderte und selbst die Wirren des Kriegs der Magier und konnten dabei ihre Identität als Volk bewahren. Dadurch wurden sie aber immer wieder als Sündenböcke missbraucht und für alle möglichen Notlagen verantwortlich gemacht, so dass sie immer wieder weiterziehen mussten und nie richtig sesshaft wurden. Daher kennt man die Abanzzi vielerorts auch als „das fahrende Volk“. Besonders schlimm war die Zeit der Scheiterhaufen um 2100 nL, in denen sie neben Zaubern aller Art ein bevorzugtes Ziel fanatischer Priester waren, um der Hexerei angeklagt zu werden.

Trotz ihrer wechselhaften Geschichte blieben in den einzelnen Sippen der Abanzzi über all die Jahre hinweg die sozialen Normen einer matriarchalischen Nomadengesellschaft mit schamanistischen Elementen erhalten. Geleitet wird jede Sippe von ihrer mächtigsten Zauberin, der Shepantei. Die Frauen verwalten das Geld, treiben Handel, erziehen die Kinder und bestimmen die Aktivitäten der Sippe. Die Männer sind für Jagd, Viehzucht und Verteidigung der Sippe zuständig. Während sie durch die Lande ziehen, sind die Abanzzi auch als Artisten, Kesselflicker, Schausteller und Schauspieler zugegangen, wenngleich sie in manchen Gegenden auch berüchtigt für Wilderei, Bettelei und Diebstahl sind. Näheres zu diesem Volk findet man in den Quellenbüchern *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 43ff, und *Moravod - Tor zur Anderswelt*, S. 120ff.

Abanzzi tragen weite Kleidung in Farben, die von Sippe zu Sippe. Männliche Abanzzi kleiden sich in dunkle, enganliegende, wadenlange Hosen, die bei den wohlhabenderen Sippenmitgliedern in kniehohen Stiefeln stecken. Als Gürtel dient stets ein breites einfarbiges Tuch, in dem außer beim Essen immer ein Krummdolch steckt. Die Hemden sind zumeist einfarbig, wobei Schwarz die Farbe der Krieger ist. Der Kopf wird mit einem bunten Tuch oder einem breiten Hut geschützt. Von besonderer Bedeutung ist der Ohrschmuck: Männer tragen schlichte runde Ohringe - je mehr, desto bedeutender ist ihr Träger. Außerdem sind auch glatte, schmucklose Fingerringe und geheimnisvoll ziselierte Halsketten weit verbreitet.

Weibliche Abanzzi tragen mehrere Lagen weiter, farbiger Röcke übereinander, dazu eine gemusterte Bluse. Sie stehen ihren Männern in puncto Schmuck in nichts nach: Auch sie lieben Goldschmuck an Ohr, Nase, Hals, Finger, Arm- und Fußgelenken. Nur die wichtigsten Personen der Sippe dürfen edelsteinbesetzte Schmuckstücke tragen.



Tod ihrer Mutter, Schwester und Freundin zu rächen - und wenn es in ihrer Macht liegt, Pamis aus seinem Schicksal zu erlösen. Sie fühlt sich verantwortlich für den Tod der drei unschuldigen Frauen und sucht nach einem Weg, ihre Schuld wieder gutzumachen.

Auftakt in Varuna

Das Abenteuer beginnt in der kalten Jahreszeit (zwischen Spätherbst und Anfang des Frühjahrs) in der Stadt **Varuna**, dem Sitz des Herzogs von **Palatinea**. Zu dieser Zeit, in der Handel und Landwirtschaft weitgehend zum Erliegen kommen, ist die sonst so geschäftige Stadt ein ruhiger und beschaulicher Ort. Eingerahmt von felsigen Hügeln liegt sie in einem ausgedehnten Tal, und ihre Gasthäuser und Herbergen laden zum Ausspannen und Verweilen ein.

Ein Grund, warum die Abenteurer nach Varuna gekommen sind, sollte vom Spielleiter schnell gefunden sein. Vielleicht folgen sie der Einladung eines alten Friends oder einer Weggefährtin, die sich in dem Städtchen niedergelassen hat, oder sie sind ursprünglich wegen eines anderen Auftrags hier.

Der Bote

Am späten Nachmittag, nach der Siesta, sucht ein Bote des Hohepriesters **Flaveo Avieri** die Abenteurer in ihrer Unterkunft auf.

Der junge Mann, der offenbar geduldig auf euch wartet, trägt einen weißen Wappenrock mit dem Emblem des Culsutempels. Eine weiße Kappe zielt seinen Kopf, und er schaut interessiert und prüfend zu euch herüber, als ihr in die Schankstube kommt. Er stellt sich kurz als **Garzzio** vor und trägt euch sein Anliegen vor:

„Der ehrenwerte Hohepriester des Tempels der Culsu wünscht euch zu sehen. Es handelt sich um eine dringliche Angelegenheit, in der er mich schickt, und er bittet euch, seiner Aufforderung unverzüglich nachzukommen. Alles Weitere wird er euch selbst mitteilen.“

Flaveo Avieri braucht einen Grund, den Abenteuern zu vertrauen, für den der Spielleiter sorgen muss. Befinden sich die Spielerfiguren schon länger in der Gegend, haben sie sich eventuell einen

guten Ruf erworben oder dem Hohepriester schon einen Gefallen getan. Vielleicht ist einer der Abenteurer auch entfernt mit der Familie Avieri oder mit der Mutter der beiden Kinder verwandt. Im Notfall tut es aber auch ein gemeinsamer Bekannter, der dem Hohepriester die Spielerfiguren empfohlen hat.

Je nachdem, wie die Gefährten sich entscheiden, wartet Garzzio auf sie und geleitet sie sofort zum Tempel, oder er fordert sie eindringlich auf, in jedem Fall noch an diesem Abend dem Gesuch des Hohepriesters Folge zu leisten.

Sorgen eines Priesters

In Begleitung von Garzzio oder allein finden sich die Gefährten einige Zeit später im prächtigen Haus des Hohepriesters ein, das im Tempelbezirk Varunas steht. In einem geschmackvoll eingerichteten Saal erwartet sie der Culsupriester in Begleitung zweier Wachen, die sich diskret im Hintergrund halten. Nach den üblichen Begrüßungsformalitäten bringt ein Diener Wein und Wasser. Danach kommt Avieri sogleich auf sein Anliegen zu sprechen:

„Nun, ich habe euch zu mir gebeten, um euch um eine kleine Gefälligkeit zu bitten. Es ist mein Wunsch, dass ihr meine geliebten Kinder **Bellino** und **Giovana** - sie sind ganz reizende, unkomplizierte Kinder - nach **Lanitia** bringt, geheim und unerkannt versteht sich. Dort werden sie von ihrer Mutter, Donja **Coralia Avieri**, erwartet, die mit ihnen weiter nach Toruva, einem kleinen Ort im Duganat Diatrava, reisen möchte, wo unsere Familie ein altes Landhaus besitzt. Wie gern würde ich selber die Kinder nach Lanitia bringen, doch hält mich eine wichtige Mission davon ab. Dies ist auch der Grund, warum ich euch bitte, meine Kinder zu begleiten. Wenn ihr meinen Wunsch nicht ausschlagen wollt, so möchte ich euch jetzt die Kinder und **Rosella Lombardi**, ihr Kindermädchen, vorstellen - sie wird euch und die Kinder auf der Reise begleiten.“

Der Hohepriester klatscht laut in die Hände, eine weitere Tür öffnet sich, durch die zwei Kinder und eine junge Frau eintreten. Die Kinder und Rosella stellen sich kurz namentlich vor und nehmen dann etwas abseits Platz (Beschreibung siehe »Nichtspielerfiguren«).

„Gut denn“, fährt Avieri fort, „im weiteren würde ich gerne die Bedingungen eurer Reise abklären. Selbstverständlich erhaltet ihr eine für diese Reise angemessene



Zeittafel

Tag X-2

- Ankunft der Mantani in Argiorna.

Tag X-1

- Adriano de Finosa führt sein monatliches Ritual zur Erneuerung des Wächtersteins durch.

Tag X

- Ankunft der Abenteurer in Argiorna bei Sonnenuntergang (ca. zwischen sechs und sieben Uhr abends).
- Bellinos Verschwinden (zwischen halb sieben und neun Uhr); Tiona schleppt ihn zu den Wagen der Mantani und kehrt später zum Schrein zurück.

Tag X+1

- In der Nacht führt Tiona das Ritual durch und schlachtet eine ihrer Ziegen (ca. drei Uhr früh); danach begibt sie sich zu Panolo und schläft sich aus.
- Bei Sonnenaufgang (ca. halb acht Uhr früh) findet Albirgo die tote Ziege. Savita bringt Bellino zur Kässerei Panolo (ca. acht Uhr).
- Zwischen acht und neun Uhr werden die Abenteurer geweckt und zur Vorladung in den Schuldturm geführt.
- Nach einer kurzen Siesta (ca. drei Uhr nachmittags) beginnen die Vorbereitungen für das Fest.
- Nachmittags (ca. ab halb fünf) beginnen Tiona und Savita, sich auf den Stein der Macht einzustimmen.
- Kurz vor Sonnenuntergang beginnt das Fest, und die Fahrenden führen ihre Kunststücke auf dem Marktplatz vor (ca. viertel vor sechs Uhr). In der Grube finden die Wettkämpfe statt.

Tag X+2

- Gegen Abend wird auf dem Marktplatz die Schwertweihe des Wintermondes zelebriert (eine Stunde nach Sonnenuntergang, ca. sieben Uhr); Don Adriano wird vom Blitz erschlagen.
- Huan und Chacopo versuchen, in den Tempel des Laran einzudringen, scheitern aber.
- Tiona wird möglicherweise von den Wachen ergriffen und im Schuldturm eingesperrt.
- Die Wagen der Mantani verlassen voraussichtlich am späten Abend die Stadt.

Tag X+3

- Don Adranos Bestattung.



Unterstützung und Ausrüstung. Bitte fertigt eine Liste mit den Dingen an, die ihr dringend dafür benötigt. Ihr werdet für diese Fahrt auch belohnt, ganz abgesehen davon, dass Culsu euch - da bin ich sicher - einen ganz besonderen Platz in ihrem Reich schenken wird, solltet ihr meiner Bitte entsprechen.“

Flaveo Avieri erweist sich als sehr großzügig. Ohne jede Nachfrage oder Bitte stellt er eine große, vierrädrige, geschlossene Kutsche, ein zusätzliches Packtier und Proviant für eine Woche zur Verfügung, sowie einen Betrag von **200 GS** für die Reisekasse. Im Bedarfsfall (Spielleiterentscheidung) ist er auf Nachfrage auch bereit, die Ausrüstung um eine magische Waffe, einen Krafttrunk, Heilkräuter oder ähnliches zu ergänzen. Allerdings betrachtet er derartige Gegenstände als Leihgaben, die nach Beendigung des Auftrages zurückzugeben sind - sofern diese nicht verbraucht wurden. Flaveo Avieri hält nichts von materiellen Belohnungen. Als Glaubensmann eines nicht sehr wohlhabenden Kultes mit hehren Idealen versteht er unter „belohnen“ eher eine spirituelle Gabe als einen Sack Gold. Söldnerseelen, die ihre Gottesehrfurcht für eine Handvoll Goldstücke verkaufen würden, hält er ohnehin für ungeeignet, diese verantwortungsvolle Aufgabe zu übernehmen - immerhin geht es um seine Kinder!

Die Belohnung kann der Spielleiter den Gepflogenheiten seiner Kampagne anpassen. Unabhängig von materiellem Lohn ist die Familie Avieri weitverzweigt und einflussreich in den Küstenstaaten, so dass ein gutes Verhältnis zu ihr mehr Wert als ein paar hundert Goldstücke ist und leicht zu weiteren und lukrativeren Aufträgen führen kann.

Fragen die Abenteurer nach, warum die Kinder geheim und unerkannt nach Lanitia gebracht werden sollen, verweist der Priester darauf, dass er kein unnötiges Aufsehen erregen möchte. Wird er nochmals darauf angesprochen, gibt er als Begründung für seine Vorsicht eventuelle Überfälle von Raubrittern an, die Lösegeldforderungen nach sich ziehen könnten, betont aber, dass dies nicht sehr wahrscheinlich ist. Er möchte einfach jedes Risiko vermeiden.

In Wahrheit hat sich Flaveo Arvieri zu sehr in die Intrigen des Herzogtums verstrickt. Daher hat er vor zwei Monaten seine um zwanzig Jahre jüngere Frau in Sicherheit bringen lassen, erst einmal ohne die Kinder, um keinen Verdacht zu erregen. Jetzt will er die Kinder hinterher schicken, um so zu vermeiden, dass seine Gegner seine Familie als Druckmittel benutzen können. Frei von seinen Lieben kann er seine Pläne mit umso größerer Energie verfolgen, da es dann im schlimmsten Fall nur noch um seinen eigenen Kopf geht.

Palatinea und Varuna

Das kleine Herzogtum Palatinea ist weithin bekannt für seine Weine und gilt als einer der reizvollsten Landstriche Sereneas. So weit das Auge reicht, bedecken Weinstöcke das hügelige Land rund um die Stadt **Beregona**, in denen sich die salzige Brise des nahen Meeres, die Wärme der Sonne und die Kraft der Schieferböden zu einem einmaligen Bukett verbinden.

Varuna (14.000 Einwohner) ist die Residenzstadt des Herzogs von Palatinea. Eine gewisse Bekanntheit genießt der extravagante Weinkeller im Fürstenpalast. Das Stadtbild ist geprägt von hohen schlanken Türmen, Tempelkuppeln und dem nierenförmigen **Lago Manico**, an dessen Ufer die Stadt errichtet wurde. Varuna erstreckt sich vom Seeufer bis hinauf in die steilen Hänge des **Mont Torici**. Das Stadtzentrum liegt in der Talsohle unweit des Seeufers. Hier findet man die Tempel und die Palasthäuser der Wohlhabenden sowie das Schloss des Herzogs. Ein kleiner Fischerhafen und das Ufer sind nur leicht befestigt. Hoch über der Stadt thront eine alte Festung, die noch aus der Valianerzeit stammt, aber immer noch in Stand gehalten wird. Von hier aus kann man die **Estradanea**, den wichtigsten Handelsweg der Region, überblicken und überwachen. Varuna besitzt keinen Zugang zum Meer.

Natürlich erzählt er den Abenteurern nichts von diesen Hintergründen, aber Spielerfiguren, die sich in den Küstenstaaten auskennen, können sich ihren Teil denken.

Wegen der heftigen Stürme in der kalten Jahreszeit ist davon abzuraten, das Meer der Fünf Winde mit einem Schiff zu befahren. Von daher sollten die Abenteurer den Landweg wählen. Außerdem würde der Seeweg in jedem Fall einen Umweg bedeuten: Der nächste größere Hafen wäre das im Norden gelegene Cergion. Generell sind Seereisen im Winter in diesen Regionen der Küstenstaaten eher die Ausnahme.

Aufbruch in die Hügel von Palatinea

Früh am Morgen des nächsten Tages sollen die Gefährten aufbrechen. Der Hohepriester hat noch in der Nacht alle nötigen Vorbereitungen treffen lassen. Als die Abenteurer eintreffen, ist die vierspännige Kutsche bereits vollständig beladen mit Proviant, einer kleinen Werkzeugkiste, einem Ersatzrad und einer schweren Kleidertruhe. Es sieht so aus,



als hätte Avieri an alles gedacht. Die Kinder und Rosella Lombarbi nehmen im Inneren der Kutsche Platz. Hier können vier Personen bequem sitzen - sechs nur beengt und mit erheblichem Körperkontakt.

Auf dem Kutschbock können zwei Abenteurer Platz nehmen. Avieri stellt auch Reitpferde zur Verfügung, falls die Abenteurer keine eigenen Tiere haben. Kann keine der Spielerfiguren *Wagenlenken*, dann wartet bereits der **Brano** (*Wagenlenken*+15) darauf, diese Aufgabe zu übernehmen. Der schwächliche, ältere Mann steht schon seit mehr als zwanzig Jahren im Dienst des Hohepriesters. Sein grauer Bart verbirgt eine grässliche Narbe an der Kehle, das Zeugnis einer schweren Verletzung, durch die Brano seine Stimme verloren hat. Er kann sich aber mit Handzeichen verständlich machen, wenn es nötig ist.

Die Reise der Abenteurer von Varuna nach Lanitia dauert je nach Geschwindigkeit zwischen vier und sechs Tagen. Bis nach Argiorna sind es mit dem Wagen aufgrund der schlechten **Straßenverhältnisse** und der zahlreichen Steigungen und Serpentinaen mindestens **drei Tagesreisen**. Reisen die Abenteurer sehr zügig mit nur kurzen Rastzeiten, so können sie mit der Kutsche im Hügelland maximal 30 km **pro Tag** zurücklegen. Wahrscheinlicher sind aber **15-25 km pro Tag**. Von Varuna bis nach Argiorna sind es in etwa 80 km, bis Lanitia circa 100 km.

Unterwegs

Es ist feucht und für hiesige Breiten kühl. Der Winter ist eingeekehrt. Die Landschaft wirkt trist, grünlich-grau und beinahe ausgestorben. In den Tälern hängen dunstige Nebelschwaden, der Himmel ist bedeckt, und schwere Regenwolken entladen sich über dem Hügelland Palatineas. Alle Straßen sind vom häufigen Regen aufgeweicht und schlammig. Wasserpfützen stehen auf den schmalen Wegen, die sich in zahlreichen Serpentinaen durch die Hügel winden. Oftmals fällt die Böschung dieser Pfade steil ab. Die immergrünen Blätter der vom Wind grotesk geformten Zypressen, Krüppelkiefern und Olivenbäume singen ihr rauschendes Lied in den stürmischen Böen. Das Grün der anderen Pflanzen ist bereits vergangen, und sie recken ihre Äste und Zweige kahl in den Himmel. Auch die Weinernte ist schon lange vorüber, und die fruchtbaren Felder liegen brach.

Gasthäuser und Übernachtungen: In der Regel werden die Abenteurer wohl ein festes Dach über dem Kopf zur Übernachtung vorziehen. Da die Küstenstaaten ein relativ dicht besiedelter Landstrich sind, gibt es hier zahlreiche menschliche Ansiedlungen: Dörfer, Marktflecken und Gutshöfe, wo Herbergen, Wirtschaften oder Gästezimmer zur Übernachtung einladen. Um diese Möglichkeiten wahrzunehmen, muss man aber oftmals von der Hauptstraße (der Estradanea) abfahren und so kleinere Umwege in Kauf nehmen. Einsame Gaststätten am Wegesrand sind in Palatinea nicht üblich. Typische Namen für Gasthäuser und Tavernen sind:

Taberna Cristallo, Hummer & Hirsch, Pinienhof, Zur Grille, Am Glockenturm, Schwertlilie, Wein & Gaben, Der Weiße Ritter.

Die beiden Kinder sind lange Reisen nicht gewöhnt und werden normalerweise sehr umsorgt. Daher kann es sein, dass sie die Nerven der Abenteurer ein wenig strapazieren. Oft verlangen sie Pausen, nörgeln über das schlechte Wetter, stellen unaufhörlich Fragen, wie weit es noch ist, und klagen über Hunger und Durst. Giovara fürchtet sich vor der Dunkelheit. Bellino träumt unruhig, spricht mitunter im Schlaf von apokalyptischen Ereignissen und wacht nachts schweißgebadet auf. In Ortschaften, wo dies möglich ist, möchten die Kinder einen Tempel besuchen, um Opfer zu Ehren der Götter darzubringen. Um die Mittagszeit bestehen Rosella und die Geschwister für gewöhnlich auf einer ausgiebigen Essenspause und anschließender Siesta.

Es folgen einige Anregungen für Zwischenspiele, die vom Spielleiter eingesetzt werden können. Die aufgeführten Begegnungen und Begebenheiten sollen in erster Linie dazu dienen, dass die Abenteurer die ihnen anvertrauten Schützlinge ein wenig besser kennenlernen.

Der Spielleiter sollte die Situationen auf der Reise ebenso liebevoll ausspielen wie den Hauptteil des Abenteuers, damit die Spieler in Argiorna nicht sofort Verdacht schöpfen, dass es jetzt erst so richtig losgeht.

Auf der Straße

In dieser feuchten, stürmischen Jahreszeit sind nicht viele Reisende und Händler auf der Straße unterwegs. Nur etwa alle zwei bis drei Stunden kann mit einer Begegnung gerechnet werden. Typische Begegnungen wären:

- Ein **Kurierreiter** mit einer eiligen Botschaft.
- **Händler** mit ihren beladenen Wagen samt Eskorte, die sich bei den Abenteurern erkundigen, wie die Straßenver-