



Fabian Wagner

Schatten in der Nacht

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



Inhaltsverzeichnis

Fabian Wagner

Schatten in der Nacht

Das Abenteuer beginnt	6
Auf der Straße nach Varuna	8
Palatinäische Politik	10
Unter Tierfängern	11
Auf der Spur der Bestie	17
Ein Edelmann in Nöten	17
Vom Hügel zum Turm	19
Von Göttertränen berührt	20
Die alte Villa	21
Schimären !	22
Jäger und Gejagte	27
Nachspiel	32
Belohnungen	33

Anhang

Thaumaturgium	34
Bestiarium	35
Nichtspielerfiguren	35



Schatten in der Nacht

Das vorliegende Abenteuer spielt in den Küstenstaaten und verknüpft zwei vorerst unabhängige Handlungsstränge miteinander, die am Ende der Geschichte zusammengeführt werden. Es ist für Figuren der Grade 2-9 angelegt. Vorteilhaft ist, wenn mindestens einer der Abenteuerer die Landessprache *Neu-Vallinga* beherrscht. Des Weiteren ist die Fertigkeit *Spurensuche* von großem Nutzen. Je weniger aggressiv die Abenteuerer vorgehen, umso mehr können sie über die vielschichtigen Hintergründe der Handlung in Erfahrung bringen.

Es empfiehlt sich *Schatten in der Nacht* vor dem Abenteuer *Ziegenspuren* (in: *Geister der Vergangenheit*) zu spielen, da die Spielerfiguren so von Cergion, einer großen Hafenstadt an der Küste, nach Varuna gelangen und dort im Anschluss den Auftrag erhalten können, der sie in die Ereignisse um die *Ziegenspuren* verwickeln wird.

Hintergrund

Vor vier Monden war der Tierhändler **Haranbal Senuthus** mit seinen Tierfängern im tiefen Dschungel des Ikengabe-

Dramatis Personae

DANGELO D'ALMAZZAGO - Sohn des Grafen von Valduga

GIANARA D'ALMAZZAGO - Tochter des Grafen von Valduga

CONCETTA CHIAGARNA DI PRAGENO E HORTEJO - heimliche Geliebte von Dangelo d'Almazzago

ELODIA COLOMBA - Alpanupriesterin aus Molavido

FRACEDO DE GARDINYA - Herzog von Palatinea

LANDOLGIO - diebischer Söldner im Dienste Dangelos

HARANBAL SENUTHUS - Tierhändler aus Valian

JAMAJE - Fährtsucherin aus dem Ikengabecken

NGALA - Tiermeister der Ntomba in der Gestalt eines Riesenfaultiers

SALAMAR - ein Räuberhauptmann

SANDRO RUCELLA - ein unglücklicher, reisender Adliger aus Varuna

ckens auf Beutejagd. Besonders hatten sie es auf die geschmeidigen Raubkatzen des Waldes abgesehen, deren Zurschaustellung die Edlen des valianischen Kulturkreises erbauen soll. Bei der Jagd ging ihnen ein seltenes Riesenfaultier, ein Ribanga, in die Falle. Schließlich verluden sie alle Tiere auf ihr Schiff und traten den Heimweg an. Vor einigen Tagen erreichten sie Cergion in den Küstenstaaten. Das nächste Ziel auf ihrer Reise ist Varuna, die Hauptstadt des Herzogtums Palatinea. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Varuna auch das Ziel der Abenteuerer ist.

Die Reise überlebten nur wenige der gefangenen Tiere, die meisten richteten Strapazen und Stress der langen Überfahrt zu Grunde. Das Ribanga gehört zu den Überlebenden. Die Jäger sind sehr stolz auf diesen Fang. Was sie allerdings nicht wissen ist, dass das große Ungetüm ein verwandelter Tiermeister der Ntomba ist. Der Tiermeister Ngala war den fremden Häschern absichtlich in die Falle gegangen. Er wollte erfahren, was seinem Gefährten, einem Leoparden, widerfahren war und wo die anderen gefangenen Tiere hingbracht werden sollen. So schlang er widerwillig den Köder in der Falle hinunter und kam erst wieder zu sich, als er sich bereits an Bord des fahrenden Schiffes befand. Während der Reise entdeckte die Tierfängerin Jamaje die wahre Identität des Ribangas. Sie versprach Ngala, ihn bei der erstbesten Gelegenheit zu befreien.

Um dem Tiermeister die Flucht zu ermöglichen, sägte Jamaje nach Verlassen von Cergion die Achse des Wagens an, auf dem Ngala transportiert wurde. Kurz bevor die Tierhändler sich um einen geeigneten Lagerplatz für die Nacht kümmern konnten, führte Ngala den Achsenbruch durch einen vorgetäuschten Tobsuchtsanfall in seinem Käfig herbei. Die Tierhändler waren somit gezwungen, haltzumachen und den Käfig vom Wagen zu wuchten. Nach Einbruch der Dunkelheit nutzte der Tiermeister die Gelegenheit und entkam, nachdem Jamaje unbemerkt die Kette samt Schloss an seiner Käfigtür entfernt hatte. Haranbal schickte daraufhin einen Suchtrupp aus fünf seiner Tierfänger aus, um das Ribanga wieder einzufangen.

Am gleichen Tag wurde ein fingierter Überfall auf die Kutsche der jungen Adligen Donja Concetta Chiagarna di Prageno e Hortejo verübt. Ziel der vermeintlichen Entfüh-



rer war eine alte Villa in den Hügeln Palatineas, wo Concetta ihren Liebsten, den Sohn des Grafen von Valduga, **Dangelo d'Almazzago**, trifft. Die Villa wird derweil aber nicht nur als Liebesnest vom Grafensprössling genutzt, sondern dient auch dem ganz in der Nähe lagernden Räuberhauptmann **Salamar** und seinen Getreuen als Lager für ihre Verpflegung und Ausrüstung.

Am späten Abend stoßen die Abenteurer auf das Lager der Tierfänger und erhalten ebenfalls von Haranbal den Auftrag, das entflohene Ribanga wieder einzufangen. Kurz darauf bricht der tierische Gefährte Ngala, ein ausgewachsener **Leopard**, aus und macht sich auf die Suche nach seinem Herrn. Ngala entdeckt auf der Suche nach einem guten Versteck zufällig die alte Villa, in der Dangelo, Concetta und ihre Freunde sich vergnügen.

Das Abenteuer beginnt

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in der Festungsstadt Cergion, dem Ausgangspunkt der Strada Nova - der Straße, die vom Kap Cergion bis nach Solvredo im Süden Sereneas führt. Es ist **Herbst**, und die ersten Stürme fegen schon über das Land am Meer. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer vor den Toren der Stadt in den **Vier Flügeln**, einer zum Gasthaus umgebauten Windmühle, abgestiegen sind. Derzeit ist die Herberge gut besucht. Reisende, Bauern aus der Umgebung und ungewöhnlich viele Söldner sind hier zu Gast.

Warum sind die Abenteurer an diesem Ort? Hier sind zwei mögliche Gründe:

- Eine befreundete Zauberin gab den Gefährten eine kleine Schatulle mit, die sie nach Varuna bringen sollen. Dort, so wurden sie gebeten, ist diese Schatulle an Eriloma Cheraga, eine Freundin der Zauberin, auszuhandigen.
- Einer der Abenteurer - vornehmlich ein Priester oder Ordenskrieger der Culsu - wurde von Flaveo Avieri, dem Oberpriester der Culsu in Varuna, gerufen, um einen wichtigen Auftrag zu erledigen. Der Abenteurer kann auch einem anderen Kult angehören; dann braucht Avieri ihn für die Deutung oder Auslegung einer Glaubensfrage in einem Gerichtsprozess, in den ein Landsmann des betreffenden Abenteurers verwickelt ist.

Wer im Schankraum der **Vier Flügel** noch einen Sitzplatz ergattern möchte, muss schon drängeln und seine Durchsetzungsfähigkeit zur Schau stellen. Die raubeinigen Söldner

Cergion

Cergion hat etwa **10.000 Einwohner** und ist eine wichtige Exklave des Duganats Diatrava. Wegen ihrer strategisch bedeutsamen und ständig gefährdeten Lage am Kap Cergion ist die Stadt trotz ihrer Größe eine Festungsstadt. Noch vor der Hauptstadt des Duganats beherbergt sie die größte diatravische **Militärgarnison**. Fast die gesamte Festungsanlage, gut ein Viertel der Unterkünfte und sogar ein Teil des Hafens sind unterirdisch angelegt. Ganze Straßenzüge wurden in die zerklüfteten Kalksteinfelsen zweier Halbinseln hineingeschlagen. Diese Bauweise hat wohl auch die Bewohner geprägt. Angeblich bekommt man leichter einen Maulwurf an die Sonne als einen Cergonesen.

Der Galeerenhafen der Stadt zählt zu den beeindruckendsten Leistungen der Baukunst in den Küstenstaaten. In mehreren künstlich in den Fels geschlagenen Höhlen wurden Hafenbecken angelegt, in denen die gesamte in der Stadt stationierte Flotte überwintern kann. Sogar eine unterirdische Reparaturwerft gibt es hier.

Neben den hier stationierten **Truppen** und den sonstigen Einwohnern treiben sich viele **Söldner** in Cergion herum; sie hoffen auf einen lukrativen Auftrag und nutzen die vielen, auf ihren Bedarf hin ausgerichteten Geschäfte und Etablissements.

sind sehr raumgreifend und laut. Es scheint so, als hätten sie die Wirtsstube eingenommen und andere Gäste seien bestenfalls geduldet. Unter den Söldnern, die offenbar alle zu einer militärischen Einheit gehören, gibt es fast nur ein Thema: den Räuberhauptmann **Salamar**. Wer den Gesprächen der Söldner Gehör schenkt, dem wird schnell klar, dass die Söldner im Auftrag des Herzogs von Palatinea angeheuert wurden und auf der Suche nach einer Räuberbande sind, die von einem Mann namens Salamar angeführt wird.

Ziehen die Abenteurer Erkundigungen über diesen Räuber ein, so können sie von den Söldnern und anderen Reisenden sehr Unterschiedliches erfahren:

- Salamar ist ein Strauchdieb und drangsaliert schon seit Monaten das Land. Ihm muss endlich einer das Handwerk legen. (wahr)
- Salamar ist ein schöner Mann, voll edler Anmut, dessen helles Haar im Mondlicht schimmert - wie könnte einer wie er ein Schuft sein? (schön ist er!)



- Wenn dieser Halunke nicht bald zur Strecke gebracht wird, erstirbt der Handel in Palatinea. Die Strada Nova ist seit seinem Erscheinen nicht mehr sicher. (nicht ganz korrekt)
- Salamars Männer lassen nach ihren ruchlosen Taten stets einen Speer mit einem blutbespritzten, hellen Tuch daran zurück. (stimmt)
- Es wird berichtet, die brutalen Überfälle der Räuberbande fänden nur bei Dunkelheit statt und tagsüber würde sie sich feige in ihrem Bau verkriechen. (stimmt nicht)
- Salamar muss ein kluger Kopf sein, schließlich haben es eine ganze Menge Leute auf seinen Kopf abgesehen und diesen bisher noch nicht bekommen. Vielleicht sollte der Herzog die Kopfprämie erhöhen. (schon möglich)
- Man sagt, Salamar nimmt es von den Reichen und gibt es den Armen. So ein richtig übler Schurke kann er also gar nicht sein. Seine Verstecke, die er regelmäßig wechselt, sollen in der Nähe der Strada Nova gelegen sein, damit er schnell zuschlagen kann, wenn ein Pfeffersack daherkommt. (stimmt so nicht)
- Über Salamar wacht ein mächtiger Alahk, der ihn durch göttliche Zauber schützt, daher konnte er bisher nicht gefasst werden. (völlig abwegig)
- Gerüchte behaupten, der Graf von Valduga habe seine Finger mit im Spiel. Salamar soll nur ein Handlanger sein. (da ist was dran)
- Die Gesetzlosen nutzen die Wappenröcke edler Herrschaften, um Reisegruppen zu täuschen, und rauben diese dann des Nachts aus! (völlig richtig)
- Salamar ist listig wie ein Fuchs und gewandt wie ein Reh. Wer ihn fangen will, muss schon über eine dämonische Schläue verfügen. (kann sein)

Die Söldner warten hier auf Kundschafter, die das Hügelland nach Hinweisen auf den Aufenthaltsort des Räuberhauptmanns und seiner Bande durchkämmen, sowie einen ranghohen Offizier aus Varuna mit neuen Marschbefehlen und einer prall gefüllten Soldschatulle. Ihnen ist langweilig und sie suchen nach Abwechslung. Die Abenteurer kommen ihnen da gerade gelegen. Bornierte Städter werden gern von den rustikalen Gesellen provoziert und verspottet, während gleichgesinnte unter den Abenteurern zu Trinkwettbewerben oder Kartenspielen aufgefordert werden.

An einem Tisch sitzt ein von anderen umringter Mann mittleren Alters, bei dem nicht sofort augenfällig ist, ob er zu den Söldnern gehört oder nicht. Er singt allerlei Lieder und kurze Balladen und begleitet diese auf seiner Laute. Wenn

er die Gefährten dabei beobachtet, wie sie sich nach einem freien Tisch umsehen, winkt er sie zu sich herüber und bittet sie, sich zu ihm zu gesellen. Er stellt sich als **Teodoro** vor.

Ein beliebter Likör der Region, der *Madravergil*, macht unter den Zuhörern die Runde. Alle sind fröhlich und gut gelaunt. Die Lieder und Balladen Teodoros sind zum einen hiesige Trink- und Kampflieder, zum anderen kleine Balladen, die Geschichten aus Palatinea erzählen. Der Spielleiter hat mit den Balladen die Möglichkeit, die Neugier der Abenteurer auf die Region zu wecken. Eine handelt von einem angesehenen und wohlhabenden Priester, der in der Nähe des Küstenortes Molavido einen verwunschenen Garten mit allerhand fabelhaftem Getier und sonderbaren Gewächsen anlegte und später auf ungeklärte Weise darin verstarb.

Der Likör ist recht süffig, verursacht allerdings recht schnell einen nachhaltigen Kater. Wer dem Likör gut zuspricht, kann am nächsten Morgen mit Kopfschmerzen rechnen und wird ausschlafen wollen (s. Alkohol im Spiel, Kodex, S. 98).

Söldner des Herzogs (Krieger, Grad 2)

15 LP, 18 AP - PR - St 85, Gw 50, In 55, B 22

Angriff: Dolch+7 (1W6+2), Faustkampf+8 (1W6-1), Hellebarde+8 (2W6+2 / 1W6+3), Langschwert+7 (1W6+4), Streitkolben+9 (1W6+3), schwere Armbrust+7 (2W6-1), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6-1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13
Etikette+10, *Gerätekunde*+8, *Kampf in Vollrüstung*+16, *Reiten*+15, *Reiterkampf*+15, *Spurensuche*+8, *Trinken*+8, *Wagenlenken*+12 - *Sprechen: Neu-Vallinga*+14, *Vallinga*+9

Spielmann der Söldner (Krieger, Grad 2)

15 LP, 18 AP - PR - St 85, Gw 50, In 55, B 22

Angriff: Dolch+7 (1W6+2), Faustkampf+8 (1W6-1), Hellebarde+8 (2W6+2 / 1W6+3), Langschwert+7 (1W6+4), Streitkolben+9 (1W6+3), schwere Armbrust+7 (2W6-1), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6-1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13
Etikette+10, *Gaukeln*+12, *Kampf in Vollrüstung*+16, *Musizieren*+14 (*Laute*), *Musizieren*+12 (*Singen*), *Reiten*+15, *Reiterkampf*+15, *Trinken*+8- *Sprechen: Neu-Vallinga*+14, *Vallinga*+9

Alternativer Einstieg: Benötigt die Gruppe einen klar definierten Auftrag, damit sie sich auf ein Abenteuer einlässt, kann in den *Vier Flügeln* der bereits angesprochene Offizier aus Varuna auftauchen; er sucht dann nach weiteren Kundschaftern, die für den Herzog auf die Suche nach Salamar und seinen Räubern gehen wollen. Der Offizier **Cipriano Belfarnos** zahlt den Abenteurern 2 GS pro Tag und zusätzlich eine Erfolgsprämie von 10 GS für Hinweise auf ein Lager Salamars bzw. 500 GS für dessen Gefangennahme. Informationen bzw. der Gefangene sind bei der Kommandantur in Varuna abzuliefern.



Auf der Straße nach Varuna

Wichtig ist, dass die Abenteurer nicht lang nach Einbruch der Dunkelheit im Lager der Tierfänger eintreffen. Die im Folgenden angegebenen Zeiten und Entfernungen gehen davon aus, dass die Abenteurer nach dem Ausschlafen etwa gegen Mittag aufbrechen und die *Vier Flügel* in Richtung Varuna verlassen. Sie reisen auf der Haupthandelsstraße Palatineas, der Strada Nova. Entsprechend häufig treffen sie auf andere Reisende, fahrende Händler, Boten und kleine Patrouillen der hiesigen Adligen.

Reisezeiten und Entfernungen

Es wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer etwa 4-5 km/h zurücklegen, in der Regel auf der Straße reisen und auch Pausen machen. Es ist Herbst, und es wird etwa zwischen 17 und 18 Uhr dunkel.

- Von Cergion bis zum Lager der Tierhändler sind ca. 30 km auf der Straße zurückzulegen.
- Vom Ort des Kutschenüberfalls bis zur alten Villa sind es auf der Straße ungefähr 27 km.
- Die Stadt Molavido ist von der alten Villa etwa 7 km entfernt.
- Über die Straße sind es von der Villa zur Strada Nova rund 6,5 km.
- Die Entfernung von Molavido zur Strada Nova beträgt ungefähr 10 km.
- Von der Weggabelung (s. Karte »Ngalas Fluchtweg«) der Strada Nova nach Osten (Molavido) und Süden (Varuna) sind es noch 8 km bis zur südlichen Grenze der Grafschaft.
- Vom Tierhändlerlager bis nach Varuna sind es gute 75 km.

Ein Kinderbild

Etwa eine Stunde nach Verlassen des Gasthauses sehen die Abenteurer drei Kinder am Straßenrand mit Kieselsteinen spielen. Neben ihnen liegt ein großer Findling, auf den sie ein auffällig monströses Bild mit Kreide gemalt haben. Es stellt stark stilisiert das große Ribanga dar. Werden die Kinder auf das Bild angesprochen, so schildern sie das ihnen unbekannte Wesen auf ihre kindliche Weise und schmücken die Darstellung mit vielen - überwiegend erfundenen - Details aus.

„Vorhin sind hier viele Wagen vorbeigekommen. Da waren viele Käfige drauf. Viele lustige Tiere haben großen Krach gemacht. Am schönsten waren diese Vögel mit den bunten, langen Federn,“ meint eines der Kinder. „Aber am unheimlichsten war dieses riesige Zottelvieh mit den langen Klauen, mit dicken Knien und großen, fürchterlichen Zähnen, um Menschen und Tiere zu kauen.“ „Ja, und es hatte feurige Augen und Stacheln auf dem Rücken,“ wirft ein anderes Kind ein. „Eine lange, schwarze Zunge hatte es auch,“ erklärt das dritte Kind. „Und, und giftige Warzen am Kinn,“ ergänzt das jüngste Kind.

Berano (5 Jahre), Hobergo (7 Jahre) und Sancia (8 Jahre) sind Kinder eines Müllers. Über sie kann der Spielleiter so viele Informationen über die Tierhändler bzw. die Tiere und Bestien, die sie mit sich führen, preisgeben, wie er für nötig hält. Die Kinder sind prinzipiell gute Beobachter; es macht ihnen aber Freude, die ihnen unbekannten Wesen mit weiteren Details auszuschnücken. Geduldige Abenteurer mit *Menschenkenntnis* können auch realistischere Beschreibungen von den Kindern erhalten (s. »Über Tiere und Untiere«).

Die Kutsche am Wegesrand

Nach ungefähr zwei Stunden passieren die Abenteurer einen Ort, an dem vor dem Morgengrauen ein Überfall auf eine herrschaftliche Kutsche vorgetäuscht wurde. Die Kutsche wurde aus dem Weg geschafft und in einem kleinen Pinienwäldchen neben der Straße verborgen. Allerdings wurde wenig Sorgfalt beim Verstecken der Kutsche aufgewandt, so dass sie von aufmerksamen Beobachtern leicht entdeckt werden kann (+4 auf den Erfolgswurf für *Wahrnehmung* (Sehen) oder *Spurensuche*). Wer scharfe Augen hat, kann eventuell auch eine dünne Rauchfahne über dem Wäldchen aufsteigen sehen oder die von der Straße in das Wäldchen führenden Räderspuren entdecken (jeweils **EW:Wahrnehmung** (Sehen)).

Beim Näherkommen erkennen die Abenteurer, dass die Kutsche ausgebrannt ist. Das Fahrwerk ist noch weitgehend intakt, aber der Kutschbock sowie der Innenraum sind in sich zusammengefallen und schwelen noch. Hinter der Kutsche liegen verschiedene Kleidungsstücke verstreut herum. Daneben steht eine aufgebrochene Reisetruhe, deren Inhalt darauf schließen lässt, dass er einst einer edlen Dame gehört hat. Die Räderspuren sehen aus, als wäre die Kutsche von der Straße abgekommen und dann seitlich gegen einen Baum geprallt. Allerdings fehlen die Zugtiere.



Die Überreste der Kutsche und die unmittelbare Umgebung können genauer untersucht werden:

- An den Türen der Kutsche müssen ehemals **Wappen** aufgemalt gewesen sein, die jetzt bis zur Unkenntlichkeit verkohlt sind. Lediglich etwas rote und weiße Farbe ist auf den Überbleibseln der Türen noch erkennbar.
- Aus einer Türöffnung ragt ein **Speer** mit einem blutbespritzten Tuch daran. (Dies ist das Erkennungszeichen Salomones, das von Dangelos Leuten benutzt wurde, um den Verdacht auf den Räuberhauptmann zu lenken.)
- Das **Innere der Kutsche** ist Opfer eines Feuers geworden. Hier und da schwelt es noch geringfügig. Nur wenige Stellen sind nicht von Ruß bedeckt und lassen Rückschlüsse auf die vormals mit Polstern versehene und sehr edle Ausstattung der Kutsche schließen.
- Aufmerksamen Abenteurern fällt auf, dass in der aufgebrochenen **Reisetruhe** keinerlei Pflegeutensilien (wie Puder, Kämme, Haarnadeln, Öle oder Seife) zu finden sind, was bei einer reisenden Edeldame verwunderlich ist.
- In einer kleinen **Damentasche**, die in der Reisetruhe liegt, befindet sich ein gefaltetes Pergament mit einem gebrochenen Siegel. Der knappe Text lautet: „*Geschätzte Donja, bitte tragt das Geschenk Alpanus regelmäßig an eurer Brust auf bloßer Haut. Gute Reise. In Hochachtung E. C., Molavido*“
- Die **Bäume** in unmittelbarer Nähe der Kutsche weisen Brandspuren auf.
- Ein noch funktionsfähiger **Runenbolzen** mit dem aufgeprägten Zauber **Feuerkugel** (Zaubern+18) lässt sich auf der Wagenspur zwischen Straße und Kutsche finden. Einer der vermeintlichen Räuber hat ihn verloren.
- An einer großen **Distel** unweit der Straße hat sich eine zerrissene **Kette** mit einem eiförmigen, hellblauen Stein, der von einer schlichten silbernen Fassung gehalten wird (s. Anhang »Das Taubenaugen«), verfangen. Das Schmuckstück kann leicht gefunden werden, wenn die Umgebung gründlich abgesucht wird.
- Geübte Spurenleser können frische Spuren einer kleinen **Ziege** finden, die unvermittelt abbrechen. Gelingt ein **EW+2:Wahrnehmung** (Hören), so vernehmen die Abenteurer in der Nähe ein leises Meckern, das aus einem ungefähr 5 m entfernt liegenden runden Korb dringt. Öffnen sie den Korb, springt eine kleine Ziege heraus, die ihnen meckernd für die nächsten drei bis vier Stunden folgt. Die neugierige Jungziege ist vor kurzem in den offenen Korb geklettert, der daraufhin zuschnappte und ein paar Meter weiterrollte. Ihre Herde ist inzwischen weiter gezogen.

Suchen die Abenteurer nach Spuren von Menschen oder Reit- bzw. Zugtieren können sie herausfinden (**EW:Spurensuche**), dass die vier Pferde, die als Zugtiere dienten, von zwei Personen von der Kutsche zur Straße geführt wurden. Auf der Straße selbst ist es sehr schwer, die vielen Spuren von Mensch und Tier auseinanderzuhalten. Gelingt ein **EW-2:Spurensuche**, kann festgestellt werden, dass sich hier ca. **10 Reiter** mit ihren Pferden aufgehalten haben und später die Straße Richtung Süden hinuntergeritten sind, dann allerdings mit vierzehn Pferden.

Der Grund des Überfalls

Der Überfall wurde von einer Gruppe als Räuber verkleideter **Söldner** durchgeführt, die im Dienste des Grafen von Valduga stehen. Sie wurden vom Sohn des Grafen, **Dangelo d'Almazzago**, für diesen Auftrag instruiert und ausgesandt. Ziel des Überfalls war es, die junge Adlige **Concetta di Prageno** scheinbar zu entführen, damit sie heute Nacht bei ihrem Liebsten Dangelo in der alten Villa sein kann. Concetta und Dangelo ersannen diesen Plan gemeinsam, um ihren Vätern, die mit ihnen andere Pläne haben, ein Schnippchen zu schlagen. Concettas Vater geht davon aus, dass seine Tochter ihre Cousine in Diatrava besucht. Um dorthin zu gelangen, war geplant, nach Lanitia zu reisen, um von dort mit dem Schiff nach Diatrava zu segeln.

Der Überfall ging folgendermaßen vonstatten: Die Kutsche wurde von den verkleideten Söldnern gestoppt, die Adlige aus der Kutsche geholt, Kutscher und Gardist nach kurzer Gegenwehr gefesselt, geknebelt und mit verbundenen Augen auf die Kutschpferde gesetzt. Danach wurde die Kutsche in das Wäldchen gerollt und ein Raubüberfall vorgetäuscht. Sämtliche tatsächlichen Wertsachen sind entfernt worden, die Reisetruhe wurde auf die Erde geworfen und durchwühlt. Kurz darauf wurde die Kutsche mit Feuerkugel-Runenbolzen beschossen, um die Abzeichen, außen und im Inneren der Kutsche unkenntlich zu machen und dabei nicht das ganze Wäldchen in Brand zu setzen. Schließlich sollte es schon eine Weile dauern, bis der „Überfall“ bekannt werden sollte.

Ein Eierdieb

An der alten Villa angelangt, fällt Donja Concetta auf, dass sie ihre Kette mit dem kostbaren Anhänger (dem **Taubenaugen**) beim Verlassen der Kutsche in der Eile offenbar verloren hat. Da das Artefakt in der heutigen Nacht dringend benötigt wird, wird der erfahrene und zuverlässige **Landolgio** ausgeschiedt, um danach zu suchen.



Palatinäische Politik

Im feudalistisch strukturierten Palatinea ringen mehrere große und kleine Adelshäuser beständig um die Macht und versuchen dabei, andere Häuser an sich zu binden und so ihren Einfluss innerhalb des Herzogtums zu erweitern.

Der Herzog (Doco), Don **Fracedo de Gardinya** verfügt über die größte weltliche Macht in Palatinea und ist der ranghöchste Adlige des Landes. Allerdings haben die Fürsten (Mercesos) und Grafen (Contos) eine weitgehende Souveränität in den meisten Rechts- und Finanzfragen, so dass der Herzog nur noch nominell das Sagen hat, abgesehen von seinem eigenen Fürstentum Gramigua im Herzen des Landstrichs. In der Vergangenheit sind aus Meinungsverschiedenheiten unter den Adligen schon häufiger militärische Konflikte erwachsen. Es ist jedoch bisher noch nicht vorgekommen, dass der Herzog selbst militärisch von seinen Vasallen herausgefordert wurde, dazu sind seine Streitkräfte und seine finanziellen Möglichkeiten zu beträchtlich.

Wer seinen Einfluss ausweiten will und einen kriegsrischen Konflikt scheut, wählt gern einen anderen typischen Weg seine Macht zu vergrößern: das Einheiraten seiner Nachkommen in eines der mächtigen Häuser. Derzeit gibt es Heiratspläne zwischen den Häusern Draghesa und d'Almazzago. Tintissa di Draghesa ist die Tochter eines einflussreichen palatinäischen Mercues. Der Graf von Valduga, **Remon Allegro d'Almazzago**, ist mit eben jenem Fürsten übereingekommen, dass eine Ehe ihrer Kinder für beide Häuser vorteilhaft wäre. Einer der Gründe dafür ist, dass Molavido, die Hauptstadt von Valduga, im Gegensatz zum Fürstentum Draghesa über einen gut schiffbaren Hafen verfügt. Die Nordküste Palatineas, an der Draghesa liegt, ist hingegen eine unzugängliche Steilküste. d'Almazzago könnte dagegen mit einem starken Verbündeten und einer reichen Mitgift rechnen, die auch einige Ländereien umfasst.

Remons Sohn, **Dangelo d'Almazzago**, hält nichts von den Heiratsplänen, die sein Vater für ihn erwägt, da er heimlich schon eine andere Liebste hat: **Concetta di Prageno**. Ihr Vater ist ein leonessischer Baron, der einer Verbindung seiner Tochter mit dem Sohn des Grafen von Valduga ebenfalls nicht zustimmen würde, da auch er schon andere Pläne für seine Tochter hat.

Die in Molavido einflussreiche Alpanupriesterin **Elodia Colomba** brachte Dangelo auf die Idee, Tatsachen zu

schaffen, die ihn in die Lage versetzen, doch noch seine Liebste mit der Zustimmung ihrer beider Väter heiraten zu dürfen: die Zeugung eines Kindes. Aus Concettas Zyklus wurde ein Termin errechnet, zu dem die Zeugung unter Zeugen (Dangelos Freunden), vollzogen werden soll. Um die Erfolgsaussichten zu erhöhen, sandte Elodia Concetta ein magisches Artefakt, das **Taubenauge**, um ihre Empfängnischance zu erhöhen.

Remon Allegro paktiert aber auch mit **Salamar** und dessen Gesetzlosen. Er verfolgt sie nicht und bietet ihnen auf seinem Land die Möglichkeit, Lager zu errichten und Vorräte in der alten Villa und an anderen Orten einzukellern. Außerdem unterstützt er Salamars Leute mit Verpflegungslieferungen und einfacher Ausrüstung. Dafür erhält der Graf einen gewissen Anteil an der Beute der Gesetzlosen und erhebt zusätzlich aufgrund des angeblich gefährlichen Treibens derselben höhere Wegzölle, die er mit dem aufwendigen Schutz der Straßen begründet. Weil die Gesetzlosen in Valduga aber allgemein unbeliebt sind, wird alles dafür getan, damit die Verbindung zwischen Salamar und dem Grafen geheim bleibt.

Salamar ist sehr zufrieden über seinen Pakt mit dem Conte de Valduga. Er lagert in relativer Sicherheit und wird darüber hinaus mit Proviant versorgt. Derzeit ist er allerdings aufgrund der erhöhten Aufmerksamkeit des Herzogs und dessen großem Aufgebot an Söldnern etwas beunruhigt und verhält sich still in der Hoffnung, nicht entdeckt zu werden.

Dangelo und die Priesterin Elodia wissen von der Kooperation des Grafen d'Almazzago mit dem Räuber Salamar und decken diese Machenschaften, solange ihnen daraus keine Nachteile entstehen. Daher können sie in einer brenzligen Situation auch darauf hoffen, Unterstützung durch die Gesetzlosen Salamars zu erhalten.

Derzeit stehen etwa 200 Söldner im Dienste des Conte de Valduga. Sie kommen aus unterschiedlichen Regionen der Küstenstaaten und teilweise auch aus anderen Ländern am Meer der Fünf Winde. Die Söldner tragen üblicherweise den Wappenrock des Grafen mit dem blau weiß geteilten Schild, der Fisch und Ölweig zeigt. Die Söldner sind loyal und werden vom Grafen gut entlohnt. Sie sind angewiesen, auch den Befehlen seines Sohnes Dangelo zu gehorchen.