



**Markus Kässbohrer**

# **Der Untergang des Hauses Drun**

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard  
für Abenteurer niedriger Grade



## Inhaltsverzeichnis

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Vorwort .....                      | 5  |
| Überblick über das Abenteuer ..... | 5  |
| Die Vorgeschichte .....            | 5  |
| Das Abenteuer beginnt .....        | 8  |
| Nachforschungen in Diatrava .....  | 10 |
| Die Seereise nach Alba .....       | 12 |
| Ankunft in Alba .....              | 20 |
| Die Reise nach Drun .....          | 21 |
| Burg Drun .....                    | 28 |
| Das Herrenhaus .....               | 29 |
| Ankunft in Drun .....              | 34 |
| Der Mord .....                     | 41 |
| In den Sümpfen .....               | 43 |
| Das Clangericht .....              | 46 |
| Nachspiel .....                    | 48 |
| Anhang                             |    |
| Thaumaturgium .....                | 49 |
| Herbarium .....                    | 49 |
| Nichtspielerfiguren .....          | 51 |



# Der Untergang des Hauses Drun

## Vorwort

Das Abenteuer ist für Spielfiguren der Grade 2 bis 5 gedacht, die für eine Handelsreise von den Küstenstaaten nach Alba engagiert werden, um dort in eine lang zurückliegende Intrige um falsche Anschuldigungen und späte Rache verwickelt zu werden. Es sind daher entsprechende soziale Fähigkeiten nötig, aber auch Kämpfer werden auf ihre Kosten kommen. Passende Fertigkeiten für eine Seereise können ebenfalls nicht schaden.

Für die Handlung wäre es von Vorteil, wenn die Spielfiguren Neu-Vallinga und Albisch beherrschen sowie sich etwas mit den Sitten und Gebräuchen in Alba (*Landeskunde*) auskennen. Eher hinderlich wären jedoch ein hoher albischer Stand oder engere Beziehungen zum Clan Murdil.

## Überblick über die Handlung

Das Abenteuer beginnt in Diatrava, wo die Abenteuerer von dem Kaufmann **Giovane Parmizzaro** angeworben werden, um im fernen Alba einen Handelsvertrag über einen seltenen Speisepilz für ihn abzuschließen. Dieser Auftrag ist jedoch nur ein Vorwand, um die Abenteuerer nach Burg Drun, dem Sitz der Druner Adelsfamilie aus dem Clan Murdil, zu schicken, wo sie unwissend zum Werkzeug einer lang geplanten Rache werden sollen.

Sobald die Abenteuerer zum Aufbruch bereit sind, begeben sie sich auf eine Seereise, die neben tückischen Strömungen auch einen ereignisreichen Sturm zu bieten hat, an dessen Ende sie von Jakchos mit verwirrenden, aber aufschlussreichen Visionen bedacht werden, bevor sie schließlich in Elrodstor ankommen.

Auf dem Landweg geht es mit einem Zwischenstopp in Priresse weiter bis zum Städtchen Murdagil, bevor sie Burg Drun erreichen. Auf dem Weg haben sie mit dem schlechten

Wetter und einem Erdbeben zu kämpfen sowie die Möglichkeit, einem Schäfer zu helfen.

In Drun werden die Abenteuerer in den von langer Hand geplanten Rachefeldzug verwickelt. Als die Schuldigen angeklagt, müssen sie ihre Unschuld beweisen und können dabei dem Fluch der Druner MacMurdils auf die Spur kommen und den wahren Übertäter stellen.

## Die Vorgeschichte

Alles begann vor gut 18 Jahren, als **Colin MacMurdil**, der jüngere Sohn des auf Burg Drun ansässigen Thaen **Gearalt**, sich unsterblich in die freie Bauerstochter **Aelmae NiMurdil** aus dem benachbarten Dorf Waetlad verliebte. Zum Leidwesen von Colin beruhte diese Liebe nicht auf Gegenseitigkeit, da sich seine Angebetete nicht für einen schüchternen und schwächlichen Adelsspross interessierte, sondern sich nach einem „richtigen“ Mann wie dem Tagelöhner **Jerwyn** sehnte.

Anfangs war ihre Zurückweisung gegenüber Colin noch freundlich, dann jedoch deutlicher, aber er schien es nicht wahrzunehmen. Eines Tages kam es schließlich zu einer unschönen und für Colin sehr bitteren öffentlichen Szene auf dem Marktplatz von Waetlad, die ihm viel Hohn und Spott einbrachte.

Die nächtlichen Treffen zwischen Aelmae und Jerwyn jedoch blieben nicht ohne Folgen, und die junge Frau wurde schwanger. Da sie keine Lust darauf hatte, den Rest ihres Lebens mit diesem Tagelöhner in bescheidenen Verhältnissen zu leben, erinnerte sie sich an Colin und beschuldigte ihn, sie gegen ihren Willen genommen und geschwängert zu haben. Jerwyn bekam dies natürlich mit und stellte seine Geliebte im Holzschuppen ihrer Familie zur Rede, da er sie heiraten und nicht auf sein Kind verzichten wollte. Der Streit lockte Aelmaes jüngeren Bruder **Brodie** an, der als Ohrenzeuge vom Plan seiner Schwester und ihrem unerwünschten



## Zeittafel

**vor 18 Jahren:** Colin, unsterblich in Aelmae verliebt, wird vor ihr in aller Öffentlichkeit zurückgewiesen. Später beschuldigt Aelmae ihn, sie mit Gewalt genommen und geschwängert und ihren Bruder im Streit getötet zu haben. Colin wird angeklagt und für 18 Jahre in die Verbannung geschickt.

**vor 14 Jahren:** Colin zieht in die Küstenstaaten nach Lanitia und macht sich mit Land und Leuten vertraut.

**vor 12 Jahren:** Colin nimmt die Identität des Händlers Giovane Parmizzaro an und lässt sich endgültig in Diatrava nieder. Dort beginnt er, konkrete Rachepläne zu schmieden.

**vor 11 Jahren:** Colin kehrt kurzzeitig unter falschem Namen nach Drun zurück. Er erfährt, dass sein Vater sowie sein älterer Bruder Angus seine Verbannung unterstützt haben und dass in Wahrheit Jerwyn der Vater von Aelmaes Sohn ist. Er bringt Aelmae um und sticht auch ihren Sohn Connar nieder, wobei dieser jedoch, ohne dass Colin davon erfährt, das Attentat überlebt. Anschließend sorgt er auch für den Tod seines Vaters. Connar wird in die Obhut des Clansman Sean gegeben. Colins Bruder Angus wird neuer Thae von Drun.

**vor 10 Jahren:** Angus heiratet aus Liebe Vanetha, die zwei Jahre später am Sumpffieber verstirbt. Der Thae kann den Verlust nicht verschmerzen und begibt sich für ein paar Monate in ein Kloster, wo er einen gewissen Jaemis trifft und später mit ihm zusammen nach Drun zurückkehrt.

**vor 6 Jahren:** Colin trifft in Parduna auf die Hexerin Caelan NiCeata. Beide sind von dem Gedanken der Rache besessen und verlieben sich ineinander. Einige Zeit später verstirbt Caelan, und Colin fertigt einen Knechtschaftsknochen an, damit ihre Liebe über den Tod hinaus Bestand hat.

**vor 5 Jahren:** Der Schuldeneintreiber Tarr Makanson wird von Thae Angus in Drun getötet und im Sumpf versenkt.

**vor 3 Jahren:** Colin beginnt, unter seinem richtigen Namen Handelsbeziehungen im Städteviereck Palabrimon-Cuanscandan-Estoleo-Parduna aufzubauen, um als angesehen und reicher Mann nach Drun zurückkehren zu können. Colin beschließt, sich endlich auch an seinem Bruder zu rächen, ihn zu töten und seinen Platz als Thae

einzunehmen. Der abgelegene Familiensitz mitten in den Sümpfen erscheint ihm ein recht guter Ort für die Forschungen eines Beschwörers zu sein. Wer sollte es wagen, sich ihm nach Vollendung seiner Rache noch in den Weg zu stellen?

**Jetzt:** Die Zeit der Verbannung geht dem Ende zu. Die Abenteurer werden von „Giovane Parmizzaro“ angeheuert.

Verhältnis mit dem Lohnknecht erfuhr. Wutentbrannt stürmte er in den Schuppen. Bei der sich entwickelnden Auseinandersetzung mit Jerwyn stieß er ihn so fest von sich weg, dass Brodie hinfiel und so unglücklich mit dem Schädel auf einen Holzklotz stürzte, dass er kurz darauf starb. Der Tagelöhner floh in Panik, aber Aelmae behielt einen kühlen Kopf. Sie verabredete sich mit Colin zu einer Aussprache vor dem Schuppen, sorgte dafür, dass Zeugen ihn auf dem Weg dahin sahen und riss ihm heimlich einen Knopf vom Wams, während sie ihn scheinbar leidenschaftlich küsste. Nach dem Treffen warf sie den Knopf neben die Leiche ihres Bruders und holte Hilfe, „da sich Brodie und Colin im Schuppen prügeln.“ So schob sie Colin auch noch den Tod ihres Bruders in die Schuhe.

Colin, schwächlich, schüchtern und seit der Szene auf dem Marktplatz unsicher und verletzlich, konnte dieser Anschuldigung nichts entgegensetzen. Auch wenn man ihm einen Mord nicht zutraute, so war bekannt, dass er Aelmae begehrte und sie ihn vor aller Augen und Ohren abgewiesen hatte. Es erschien auch glaubhaft, dass er Brodie wütend von sich stieß, wenn dieser ihm Vorhaltungen wegen seines Verhaltens gemacht hatte.

Da beide Seiten des Streitfalls demselben Clan angehörten und die Tat auf Clangrund stattfand, übernahm der damalige Laird Curfin MacMurdil angesichts der Schwere der Anschuldigen persönlich den Vorsitz des Clangerichts. Nachdem er beide Seiten sowie Zeugen gehört hatte und auch die Leumundszeugen ihre Sicht des Falles vorgetragen hatten, entschied der Laird, dass Colin für 18 Jahren ins Exil gehen musste und Aelmae ihr Kind mit materieller Unterstützung am Hof von Thae Gearalt großziehen durfte.

Colin, der sich von seinem Vater und seinem älteren Bruder im Stich gelassen fühlte, wurde mit dem Notwendigsten ausgestattet und fortgeschickt. Je weiter ihn seine Schritte in Richtung Chryseia führten, desto mehr wuchsen in dem damals Sechzehnjährigen die Wut, der Hass und der Wunsch nach Rache.



In Chryseia erlitt Colin erst einige schmerzhaftes Rückschläge, bis er sein Geschick für den Handel entdeckte und auch sein Talent für Zauberei. Seine Rachepläne motivierten ihn, seine Geschäftstätigkeit auszubauen und tiefer in die Kunst der Magie einzusteigen, so dass ihn sein Weg letztendlich in die Küstenstaaten, genauer in das Duganat Diatrava führte.

Es dauerte gut sechs Jahre, bis Colin so viel gelernt und auch genügend Geld hatte, dass er sich glaubwürdig als der Händler **Giovane Parmizzaro** aus Diatrava ausgeben konnte, um ein Jahr später offizielles Mitglied der Händlergilde in Diatrava zu werden.

Auch wenn eine Rückkehr vor dem Ende der Verbannungsfrist an seinen Geburtsort seinen Tod hätte bedeuten können, wagte er es vor elf Jahren dennoch, heimlich in seine Heimat zu reisen, getrieben von seiner Rache an den Personen, die ihm so übel mitgespielt hatten.

Verkleidet und unter falschem Namen gelangte er nach Drun, wo er in einem der Gasthäuser auf Jerwyn traf. Der Tagelöhner erzählte ihm in betrunkenem Zustand und mit etwas Nachhilfe durch Magie, der Vater von Aelmaes Sohn zu sein und dass der Thaen diesen Bastard und dessen Mutter immer noch durchfüttert, was ihm aber nichts ausmacht, da er durch ihn seinen nichtsnutzigen Sohn losgeworden ist.

Colin wurde von einer unbändigen Wut gepackt. Unter dem Vorwand, eine Botschaft von Colin, d.h. von sich selbst, übergeben zu wollen, verschaffte er sich Zugang zu Aelmae in ihrer Kammer in der Burg, versetzte sie in *Schlaf* und wartete ab, bis die Burgbewohner mit Ausnahme der wenigen Wachen fest schliefen. Dann flößte er Aelmae einen Trunk der *Macht über Menschen* ein und führte sie in das derzeit verlassende *Verlies* unter Burg Drun. Dort folterte er die einst Angebetete grausam und mauerte sie lebendig ein. Auch sein vermeintlicher Sohn war vor seiner Rache nicht sicher und wurde noch in der gleichen Nacht von ihm im Burghof niedergestochen, als er nach seiner Mutter suchte. Da seine Rachelust immer noch nicht gestillt war, beschwor er in den folgenden Tagen üble Kreaturen herbei und ließ sie auf seinen Vater los, so dass er auch diesen auf dem Gewissen hat. Das alles sorgte für viel Aufregung, so dass sich Colin nicht mehr auch noch an seinem älteren Bruder rächen konnte. Es gelang ihm jedoch, unerkannt zu entkommen.

Durch seine überstürzte Flucht kam ihm nicht mehr zu Ohren, dass sein angeblicher Sohn Connar noch rechtzeitig gefunden wurde und daher überlebt hatte. **Angus MacMurdil**, der neue Thaen, gab den Bastard in die Obhut von Clansman **Sean**.

Zurück in Diatrava widmete sich Colin wieder der Vermehrung seines Geldes und dem Studium der Totenbeschwörungen. Aber irgendwie konnte er keinen Frieden finden, bis er sich nicht auch noch an seinem Bruder für die Demütigung gerächt hatte. Immerhin war der es gewesen, der unter allgemeinem Gelächter zu seiner Verteidigung erklärt hatte, dass „sein kleiner Bruder dem Weib Aelmae doch an Kraft so unterlegen sei, dass er ihr gar nichts hätte antun können“.

Viele Jahre vergingen. Angus MacMurdil nahm Vanetha aus einer wohlhabenden Familie des Clans Ceata zur Frau, die in Fiorinde aufgewachsen war. Ihr zuliebe beschloss er als neuer Thaen, Burg Drun zum komfortableren Herrenhaus Drun Aethelham auszubauen. Die Ausbauarbeiten finanzierte er mit der Mitgift seiner Frau und viel geborgtem Geld. Leider waren die Götter dem Thaen nicht wohlgesonnen, und so verlor er seine Frau Vanetha durch das Sumpffieber. Seine Trauer war so groß, dass er eine Zeit lang in einem Kloster Ruhe suchte und die Burg seinem Verwalter überließ. Zusammen mit einem gewissen Jaemis, der ebenfalls von den Mönchen gepflegt wurde und eigentlich der untergetauchte Söldner Theoric MacRathgar ist, arbeitete er sich zurück ins Leben. Zusammen mit seinem neuen Gefolgsmann kehrte er nach Drun zurück. Kurze Zeit später tauchte der Waelinger Tarr Makanson beim Thaen auf, um Schulden der Gläubiger einzutreiben. Angus und Jaemis brachten ihn um und ließen seine Leiche im Sumpf verschwinden.

In der Zwischenzeit traf Colin in Parduna vor sechs Jahren die Hexe Caelan NiCeata, deren Hass auf Alba, dessen Sitten und Gebräuche noch größer war als sein eigener, und die beiden verliebten sich sofort ineinander. Wie auch schon sein Bruder Angus verlor Colin seine Frau schon nach wenigen Jahren, in ihrem Fall an eine finstere Fäulnis. In tiefer Trauer, jedoch voller Pragmatismus, reinigte und versteckte er das Skelett seiner Frau, um einen Knechtschaftsknochen (*Dunkle Mächte*, S. 60) zu erstellen, den er seither an der rechten Körperseite etwa auf der Höhe der Nieren unter der Haut trägt. So setzen die beiden ihre Beziehung noch über den Tod hinaus fort.

### Knechtschaftsknochen

Ein Knechtschaftsknochen ist ein zugespitzter, mit magischen Symbolen versehener Knochen und dient dem Geisterbeschwörer dazu, den Geist des ehemaligen Besitzers des Knochens daran zu binden und ihn als Geisterknecht schnell beschwören zu können. Der Beschwörer trägt ihn direkt am Körper, z. B. als Schmuckstück oder auch unter der Haut.



Drei Jahre vor dem Ende seiner Verbannung begann Colin, im Bereich von Palabrion, Cuanscadan, Estoleo und Parduna unter seinem Geburtsnamen ein neues Handelsgeschäft aufzubauen. Sein Ziel ist es, als respektabler Kaufmann nach Drun zurückzukehren und seinem Vater als Thaen von Drun zu folgen.

Die Zeit der Verbannung ist nun vorbei, Colin plant seine Rückkehr nach Drun, die Vollendung seiner Rache und die Übernahme des Landstrichs als neuer Thaen.

## Das Abenteuer beginnt

Die Geschichte beginnt für die Abenteurer in Diatrava (*Das Spiel der großen Häuser*, S. 145ff), der Hauptstadt des gleichnamigen Duganats in den Küstenstaaten. Ob sie auf der Durchreise sind oder einige Zeit in der Stadt verbracht haben, spielt für das Weitere keine Rolle. Alternativ kann man den Einstieg auch in eine andere Hafenstadt der Küstenstaaten und mit einigen Anpassungen auch nach Chryseia oder Kairawan verlegen. Es wird davon ausgegangen, dass die Gruppenmitglieder zu einem nennenswerten Anteil aus Vesternesse stammen. Andernfalls spricht sie z.B. der Auftraggeber nicht in der Comentang, sondern einer anderen passenden Sprache an.

Ihr befindet euch in Diatrava, einer geschäftigen Metropole, deren viele Jahrhunderte zurückreichenden Geschichte man auf Schritt und Tritt begegnet, was der Hafenstadt ein ganz besonderes Flair gibt. Ihr habt euch im Gasthaus *Zur Blauen Feder* ein Zimmer gemietet und genießt nun am Abend das hervorragende Essen, als ein Mann an euren Tisch herantritt.

„Ah, sehr schön,“ spricht er euch in der Comentang mit einem deutlichen lidralischen Akzent an. „Man hatte mir gesagt, dass ich euch hier finden werde. Hättet ihr etwas dagegen, wenn ich mich zu euch setze, da ich euch gerne ein Geschäft vorschlagen möchte?“

Der Mann hat eine helle, sonnengebräunte Haut und braune Augen, sein dunkles Haar ist akkurat nach hinten gekämmt. Direkt unter seiner Hakennase ist ein gepflegter Oberlippenbart zu finden. Seine Kleidung ist von guter Qualität, zweckmäßig für einen Fernhändler und wie hier üblich recht farbenfroh gehalten. In der rechten Hand hält

er einen prächtigen, breitrempigen corischen Hut, der mit bunten Federn geschmückt ist und momentan das Rapier mit reich verziertem Griff an seiner Seite verdeckt.

Sofern die Abenteurer nicht widersprechen, wird er sich an ihren Tisch setzen und erst einmal Getränke für alle bestellen, bevor er auf sein Anliegen zu sprechen kommt.

Der Fremde, der in Wahrheit natürlich Colin ist, stellt sich als **Giovane Parmizzaro** vor und versucht mittels Verstellen einen lidralischen Akzent vorzutäuschen. Sobald die Getränke am Tisch sind, erklärt er den Abenteurern sein Anliegen.

„Ich habe hier im Hafen von einem ganz besonderen getrockneten Pilz kosten können, der Speisen ein unvergleichliches Aroma verleiht und den ich gerne hier in Diatrava anbieten möchte. Leider wächst dieser Speisepilz nur in einem Sumpfgebiet in Alba, unweit der Königsstraße zwischen Elrodstor und Byrne. Ein gewisser Tähn Angus MacMurdil, Herr über die Burg Drunn soll diesen Speisepilz sammeln lassen und zum Verkauf anbieten. - Ich wäre an einem Handelsvertrag mit diesem Herrn interessiert.“

Colin achtet sehr darauf, dass er als Giovane albische Bezeichnungen falsch ausspricht bzw. falsch betont, um seine Maskerade zu unterstreichen. Abenteurer mit *Landeskunde* (Alba) können bei gelungenem Erfolgswurf wissen, dass die Stammburg des Clans Murdil von dem kleinen Hafenstädtchen Murdagil (1500 Einwohner) umgeben ist, dessen Einwohner hauptsächlich vom Fischfang, von der Versorgung der Burgmannschaft und von den Reisenden auf der Küstenstraße leben. Nördlich der Ortschaft befindet sich eine ausgedehnte Sumpflandschaft, die von der Königsstraße durchquert wird. Die Burg Drun dürfte eher unbekannt sein.

Giovane kann den Abenteurern auch eine Zeichnung des Pilzes vorlegen. Mit einem **EW:Pflanzenkunde** kann anhand der Zeichnung die seltene albische Strunkmorchel erkannt werden. Der Kaufmann erklärt weiter, dass er mindestens 10 Kisten pro Jahr von diesem vorzüglichen Speisepilz erwerben will. Da er selbst nicht gerne auf Schiffen reist und momentan hier auch nicht abkömmlich ist sowie sein Vertreter Marcos bereits wegen eines anderen Handelsabschlusses in Eschar weilt, möchte er die Abenteurer mit dieser Aufgabe betrauen.

Erklären sich die Abenteurer bereit, diesen Auftrag von Giovane zu übernehmen, bietet er **pro Person 150 GS** als Reise-

### Die albische Strunkmorchel

Es handelt sich um einen schweflig gelben, kleinen und unauffälligen Pilz, der nur in dunkler, feucht-modriger Umgebung gedeiht und unglaublich scheußlich stinkt. Seine oberirdischen Teile sind 1-2 Tage nach dem Pflücken energiereich, wenn auch stinkend. Danach oder nach mehr als sechs Stunden unter direktem Sonnenlicht verfaulen sie.

Isst man die Morchel, bevor sie schlecht geworden ist, so regeneriert man im Zuge einer wunderbar würzigen Geschmacksexplosion einen LP & AP pro Tag extra. Verzehrt man hingegen schlecht gewordene Morcheln, so betäubt der gräuliche Gestank im Mund alle Geschmacksnerven, so dass man einen Monat lang –4 auf **EW:Riechen** erhält.

kosten an, da die An- und Abreise selbst zu organisieren ist, und bei erfolgreichem Abschluss nochmals **je 400 GS**. Er lässt sich nach zähem Ringen (wenn überhaupt) auch auf 200 GS Reisekosten pro Abenteurer sowie 600 GS Belohnung hochhandeln.

Wichtig ist ihm, dass er jedes Jahr 10 Kisten erhält, für die er dem Thaen allerdings nur 40 GS (maximal 50 GS) pro Kiste zahlen will. Sollte es den Abenteurern **gelingen**, einen deutlich besseren Einkaufspreis **auszuhandeln**, wäre er bereit, noch einen Bonus von 200 GS für die ganze Gruppe zu zahlen.

Da die Pilze leicht verderblich **sind**, gibt er den Abenteurern noch ein **Säckchen** mit einem **Salz** mit, das den frischen Morcheln Wasser **entzieht** und so das **schnelle Verfaulen** verhindert. Anschließend **sollen sie die** ersten Kisten an Giovanes Handelspartner **Godrum Rosbotten** in Elrodstor liefern, der für eine fachgerechte Trocknung und den Weitertransport sorgen wird.

Sofern sich die Abenteurer dafür interessieren, kann er ihnen noch **berichten**, dass er das Geschäft später - sollte der Vertrag **zustande** kommen - über Rosbotten abwickeln will. Der soll **aber vor** Vertragsabschluss mit dem Lieferanten nicht eingeweiht werden, damit er sich nicht als Zwischenhändler einschaltet und einen Teil des Profits einsteckt.

Sind sich Giovane und die Abenteurer einig, übergibt er ihnen einen Lederzylinder mit mehreren Dokumenten: Zum einen eine Vollmacht von ihm, in die er die Namen der Aben-



teurer einträgt, einen Handelsvertrag auf Albisch, den die Abenteurer mit der Unterschrift und dem Siegel des Thaen von Drun zurückbringen sollen und auf dem der Betrag pro Kiste noch offen ist, sowie mehrere **Kreditbriefe** des Bankhauses Maduce (*Das Spiel der großen Häuser*, S. 50). Diese Dokumente können die Abenteurer bei jeder Niederlassung des Bankhauses gegen die darauf vermerkten Geldbeträge eintauschen (in Alba allerdings nur in Fiorinde und Haelgarde). Zu guter Letzt hat er noch zwei Exemplare eines Vertrages zwischen ihm und den Abenteurern dabei. Nachdem er seinen Namen und die der Abenteurer eingetragen hat sowie beide Dokumente von allen unterschrieben wurden, leert er seinen Becher zufrieden mit einem Schluck und steht auf, um sich zu verabschieden.

„Ich wünsche euch eine erfolgreiche Reise und warte hoffnungsfroh auf eure Rückkehr.“ Giovane vollführt eine tiefe Verbeugung, wobei er seinen Hut schwingend einen Halbkreis durch die Luft vollführen lässt und meint leise, so dass es nur die Abenteurer hören können: „Seid vorsichtig. Ich habe Konkurrenten, die hier und da versuchen, mir ein lukratives Geschäft streitig zu machen.“



Sollte sich unter den Abenteuern eine Frau befinden, wird er dieser noch einen angedeuteten Handkuss geben, bevor er wie ein stolzer Gockel den Gasträum verlässt.

Die Abenteurer können nun ihre Reise vorbereiten und sich um eine Schiffspassage nach Alba kümmern. Eventuell holen sie auch noch Erkundigungen über ihren Auftraggeber oder ihr Reiseziel ein (s. »Nachforschungen in Diatrava«).

### Ein nächtlicher Diebstahl

Für den ersten Abend nach Auftragsvergabe hat Colin noch ein kleines Ablenkungsmanöver beauftragt, um die Abenteurer davon zu überzeugen, dass wirklich jemand daran interessiert ist, den Handelsabschluss zu verhindern.

Hierzu hat er Kontakt mit der hiesigen Diebesgilde, der *Cofrada di Cobradores* (*Das Spiel der Großen Häuser*, S. 145) aufgenommen und für sehr viel Gold einen Einbruch in Auftrag gegeben, der ungeachtet der Sicherheitsmaßnahmen durchgeführt werden soll. Aus den Räumen der Abenteurer in der *Blauen Feder* sollen die Handelsverträge und einige persönliche Gegenstände gestohlen werden.

Dem Spielleiter bleibt es überlassen, ob er den Einbruch ausspielt oder ihn automatisch gelingen lässt. Die Einbrecherin Letta kann den Zeitpunkt frei wählen, z.B. während des Abendessens, wenn niemand in den Zimmern ist, oder im Morgengrauen, wenn alle fest schlafen. Das nächtliche Eindringen in das nicht besonders gesicherte Gasthaus ist für sie ein Kinderspiel. Es kommt dann darauf an, welche Sicherheitsvorkehrungen die Abenteurer routinemäßig treffen. Dies sollte man in einem ganz anderen Zusammenhang ein paar Spielsitzungen vorher erfragen. Anhaltspunkte, dass gerade in dieser Nacht etwas passieren könnte, haben sie nicht!

**Letta Vasari** (Spitzbübin, Grad 5)

15 LP, 30 AP - LR - St 57, Gw 84, In 73, B 24

**Angriff:** Dolch+11 (1W6), Schleuder+9 (1W6); Raufen+7 (1W6-3)  
- ABWEHR+14, RESISTENZ+13/14

**Balancieren**+17, **Fallen entdecken**+12, **Fallenmechanik**+12, **Gaswissen**+10, **Klettern**+16, **Schleichen**+14, **Schlösser öffnen**+12, **Stehlen**+10, **Tarnen**+10

### Der Plan des Colin MacMurdil

Colin ist es nicht verborgen geblieben, dass ein unerklärter Todesfall wie der seines Vaters für unnötigen Ärger sorgt und seine Pläne gefährden könnte. Daher hat er für den Mord

an seinem Bruder einen neuen Plan geschmiedet, bei dem er die Drecksarbeit anderen überlässt und somit auch gleich die Schuldigen mitliefert: eine Gruppe junger Herumtreiber, ohne Freunde oder Fürsprecher und angeblich bevollmächtigt, einen reichlich absurden Handel abzuschließen - die perfekten Sündenböcke.

Um die Abenteurer im Vorfeld von seiner Glaubwürdigkeit zu überzeugen und von seinem **eigentlichen Plan abzulenken**, hat er einen kleinen Diebstahl veranlasst. Augenscheinlich war dabei der Dieb an Informationen zum geplanten Handel interessiert und hat die Möglichkeit genutzt, auch einige Besitztümer der Abenteurer zu entwenden.

Colin selber wird am Morgen nach der Auftragsvergabe unter dem Namen **Lawlor MacWearran** auf der *Giuseppina* nach **Ikonium** reisen und dort gegen hohen Lohn einen Fischer anheuern, der ihn nach Murdagil bringt. Nach der Ankunft wird er verkleidet als Kesselflicker und Töpferverkäufer **Roderick Rundbuckel** von einem Dorf zum nächsten zu reisen, um später nahe Drun sein Quartier im Sumpf aufzuschlagen. Perfekt wäre sein Plan, wenn die Abenteurer das Recht in die eigenen Hände nehmen und seinen Bruder beseitigen würden. Da er sich dessen aber nicht sicher sein kann, wird er notfalls den Thaeen mit Hilfe von Caelans Geist selbst ermorden und bei der Leiche genügend Hinweise auf die Abenteurer hinterlassen, die er sich zuvor durch den Auftragsdiebstahl beschafft hat.

Sofern die Abenteurer die Gefangennahme überleben und es zu einer Gerichtsverhandlung kommt, wäre das ganze Theater in wenigen Tagen erledigt. Colin käme dann ganz zufällig als sein wahres Ich aus der Verbannung zurück, um den verwaisten, mitten im Sumpf liegenden, obendrein verschuldeten und somit wenig attraktiven Clanbesitz als neuer Thaeen zu übernehmen. Er geht davon aus, dass die Beweise gegen die Abenteurer erdrückend sein werden und der Laird als Richter nur den Tod der Schuldigen als Urteil verhängen kann.

Der Plan ist riskant, aber Colin ist davon überzeugt, dass er gut durchdacht ist und gelingen wird.

## Nachforschungen in Diatrava

Sicherlich wollen die Abenteurer etwas über ihren Auftraggeber herausfinden und vielleicht auch über Alba, sofern sie noch nicht schon dort waren, sowie nach einer passenden Schiffspassage schauen. Hierzu gibt es verschiedene Mög-