



Markus Kässbohrer

Schwarz ist die Nacht

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Wie alles zusammenkommt	6
Die Zeitschiene	6
Die Ereignisse	9
Teil 2: Was getan werden kann	20
Ein Tag im Leben Don Ferans	20
Was mit dem Manne los ist	22
Haupthandlung.....	23
Nebenhandlungen	25
Anlaufstellen für Informationen	28
Teil 3: Was für Orte wichtig sind	36
Der Palast Barracua	36
Die Umgebung des Palastes	47
Sonstige Handlungsorte	50
Das Versteck der Zubana	51
Anhänge	
Belohnungen	53
Meilenstein	53
Alles über die Zubana	53
Nichtspielerfiguren	56



Schwarz ist die Nacht

Worum es auf den ersten Blick geht

Eine Gruppe aus Abenteurern wird engagiert, um den diatrischen Handelsherrn Visconte Don **Feran de Barracua** vor rätselhaften nächtlichen Übergriffen in seinem eigenen Heim zu schützen. Don Ferans Palast ist eines Personenschützers Alptraum. Sein Heimstein ist sabotiert worden, wovon aus der Familie Barracua niemand etwas ahnt. Nicht nur deswegen wird reichlich Verwirrung ins Haus stehen.

Die Handlung läuft normalerweise über zwei Tage im Leben Don Ferans ab. Dabei haben die Abenteurer zwei Aufgaben: Einerseits müssen sie defensiv den Don schützen, der sich in seinem Palast aufhalten wird, andererseits offensiv recherchieren und die Angreifer suchen.

Durch Wachsamkeit, Befragungen im Haus und der Nachbarschaft sowie Nachforschungen in der Stadt können die Abenteurer die Urheber der Angriffe ermitteln: Einen Trupp Geisterläufer der **Zubana** angeführt von ihrer Schamanin. Die Zubana sind eine Ethnie aus dem Ikenga-Becken. Sie wollen ihren *Mtakatifu* zurückhaben, ein **Großes Idol** (»Anhänge, Alles über die Zubana«).

Die Zubana beobachten den Palast Barracua von den umliegenden Dächern aus, lösen sich täglich ab und versuchen in das Gebäude einzudringen. Sie fallen in der Stadt auf und werden von manchen ihrer Opfer bemerkt (vgl. »Haupt-handlung«).

Wird versucht, mit den Angreifern aus dem Ikenga-Becken in der aus ihrer Sicht sehr fremdländischen Umgebung Kontakt herzustellen, kann dies zu einer gewaltfreien Verständigung führen. Bleiben die Abenteurer, was die Übeltäter betrifft, ahnungslos, kommt es schließlich zu einem Show-down im Palast Barracua.

Die Familie Barracua, deren Personal, die ganzen Freunde und Feinde des Hauses im Zusammenspiel mit den täglichen Aktivitäten des vordringlichen Opfers Feran bieten in der

Zwischenzeit reichlich Raum für Beschäftigung und Nebenhandlungen aller Art (»Nebenhandlungen«).

Was vorausgesetzt wird

Das Abenteuer ist für eine Gruppe aus 4-6 Abenteurern im Gradbereich 12-17 gedacht, die als Personenschutz eines reichen Handelsherrn in Frage kommt. Beziehungen zur weitläufigen Familie Barracua oder der Hausärztin, welche die Anwerbung der Abenteurer veranlasst (vgl. »Anwerbung der Abenteurer«), könnten helfen. Bei Figuren mit niedrigeren Graden erfordert das viel Selbstvertrauen oder etwas Fantasie im Vorgehen. Wer nicht über die Ressourcen verfügt, eine Konfrontation durchzustehen, muss solche durch Verhandlungen vermeiden.

Falls ein Abenteurer *Zauberzunge* kann, kann das hilfreich sein, eventuell aber dem Abenteuer etwas an interkulturellem Reiz nehmen. Wenn die Gruppe nicht über *Zauberkunde* verfügt, wird sie sich Zugriff auf entsprechende Wissensquellen verschaffen müssen, z.B. über die Gemahlin Don Ferans, die auch Konventszauberin ist.

Ferans Abneigung gegen Priester sollte entsprechenden Spielerfiguren nicht entgegenstehen. Sein Wesenszug kann sich darin erschöpfen, zu erklären, warum er nicht selbst Hilfe in den Tempeln sucht.

Hinweise: Das Szenario ist eher für erfahrene Spieler geeignet, die Spaß an Intrigen, ungewöhnlichen Personen und sich zuspitzenden Ereignissen haben. Der Spielleiter wird durch die große Anzahl Nichtspielerfiguren mit ihren Ansichten und Vorhaben gefordert, wobei Spieler sich oft auf einige Schlüsselkontakte konzentrieren.

Vor dem Leiten dieses Abenteuers ist unbedingt nötig, sich mit den **Bewohnern** des Palasts (im Anhang) gut vertraut zu machen, da ein großer Teil der Handlung durch die soziale Interaktion der Spielerfiguren mit ihnen vorangetrieben wird. Als Hilfestellung dient eine Liste mit allen Personen am Ende des Buchs. Es ist auch sehr



hilfreich, sich zuerst einen groben Überblick über die **Räume** des Palasts zu verschaffen. Details kann man dann während des Spiels nachschlagen.

Wie das Abenteuer aufgebaut ist

Schwarz ist die Nacht gliedert sich in vier große Teile:

Teil 1: Wie alles zusammenkommt

An die **Vorbemerkungen** schließt sich eine Erläuterung der vorangegangenen **Zeitschiene** an, um in die vertrackte Vorgeschichte um das Haus Barracua eintauchen zu können.

Im nächsten Abschnitt werden die **Ereignisse** chronologisch in Form von Episoden ab der Verwicklung der Abenteurer in das Geschehen wiedergegeben.

Teil 2: Was getan werden kann

Um den Personenschutz besser organisieren zu können, wird der normale **Tagesablauf** im Palast dargestellt. Das Leben eines diatravischen Patriziers ist ereignisreich. Es trägt sich vieles zu, was mit den Umtrieben der Zubana nichts zu tun hat, die Abenteurer aber dennoch herausfordern kann.

Start für die Ermittlungen sind die sonderbaren Angriffe, die den Zustand Ferans bewirkt haben.

Anschließend werden die Momente der **Haupthandlung** und die möglichen **Nebenhandlungen**, die um die Familie Barracua gestrickt sind, zusammengefasst.

Die Abenteurer bestimmen, welche Umstände sie aufklären wollen. Die **Anlaufstellen** liefern die dazu nötigen Anknüpfungspunkte mit den dort unter Umständen erhältlichen Hinweisen, einschließlich einiger **Gerüchte**, die dabei in den Gasen aufgeschnappt werden können.

Teil 3: Was für Orte wichtig sind

Der **Palast Barracua** wird als wesentlicher Handlungsort genau beschrieben. Das schließt das Personal und die verschiedenen Sicherungen ein, die durch in den Palast einzudringen suchende Zubana, vereinzelt aber auch durch die Abenteurer, ausgelöst werden können.

Danach werden die **Nachbarschaft** und sonstige Handlungsorte beschrieben.

Die Zubana haben sich außerhalb der Stadt versteckt. Für den Fall, dass sie von den Abenteuern aufgestöbert werden, wird dieses **Versteck** beschrieben.

Anhänge

Den Anfang bilden Vorschläge zur **EP-Vergabe** und den Belohnungen.

Alles über die Zubana liefert einen Kurzaufsatz zur Kultur, zur Glaubenswelt, zum **Mtakatifu** und zu Besonderheiten der Magie der Zubana. Die Zubana begegnen in Diatrava einer ihnen fremden Kultur, möglicherweise genauso wie die Abenteurer in den Zubana.

Zentral sind die **Nichtspieler- und Standardfiguren**, die in Kategorien beschrieben werden.

Den Abschluss bildet eine **Namensliste**.

Teil 1: Wie alles zusammenkommt

Die Zeitschiene

VORGESCHICHTE

T-4 Jahre:

Tod der ersten Gemahlin. Atricia, die erste Frau Don Ferans und Mutter seiner Kinder, stirbt, nachdem sie vor dem Kontor der Familie von einem überladenen Lastkarren überrollt wurde. Auch ein Culsu-Priester kann (oder will) nicht helfen, was er mit vorwurfsvollem Salbadern zu überdecken versucht. Don Feran nimmt das persönlich und hegt fortan einen tiefen Groll gegen die Götterdiener.

T-3 Jahre:

Zweite Ehe. Don Feran war zunächst schwer getroffen, hat jedoch nach einem Dreivierteljahr der Trauer bereits eine gesellschaftlich vorteilhafte zweite Heirat arrangiert. Die Gräfin **Silvira** ließ sich durch seinen geballten Charme überzeugen, führt aber ihren höheren Titel Conteja (Gräfin) weiter.

Don **Renzo**, ältester Sohn Ferans, verlangt nach heftigen Auseinandersetzungen mit seinem Vater die Auszahlung seines Erbteils. Als das verweigert wird, verlässt Renzo wütend Diatrava Richtung Orsamanca und nimmt dort kurzerhand im Vorgriff auf das Erbe Kredite auf und rüstet die **Avanrenzo** zur Handelsfahrt nach Osten aus. Die Folgen der Kredite werden zu weiteren Verwicklungen führen (»Ein gieriger Advokat«).



T-1 Jahr:

Tod des Bruders. Vitoran, der Bruder Don Ferans, verstirbt auf dem Heimweg nach Diatrava und erhält ein Seemannsgrab. Sein Erbe kam unbehelligt zu den Barracuas, ist überschaubar, jedoch pittoresk und wird daher ausgestellt. Neben anderen Schaustücken in seiner mit Blei ausgekleideten Truhe hat er im Ikenga-Becken ein im Zuge einer Stammesfehde erfolgreich entwendetes Großes Idol (der **Mtakatifu**, s. »*Anhänge: Alles über die Zubana*«) mitbekommen, das seitdem von den ursprünglichen Eignern, den Zubana, schmerzlich vermisst wird.

T-4 Monate:

Der Stein des Anstoßes. Durch die drohende Geschäftsexpansion des beängstigend erfolgreichen Don Feran ins Baugewerbe aufgeschreckt, investiert das sehr einflussreiche **Bankhaus Maduce** in Informationsgewinnung. Sie lassen durch ihre Kontakte im Konvent den **Heimstein** im Palast Barracua manipulieren und in einen **Lauscherstein** (»*Eine Bank hat Sorgen*«) umwandeln! Dadurch gewinnen nicht nur die Maduce Informationen, sondern auch die Orishas der Zubana können den verschollenen Mtakatifu nun wieder sehen.

Damit können die Orishas durch eine *Vision Makanga*, einer führenden Schamanin der Zubana, den Weg zum **Mtakatifu** zeigen: Bilder eines Schiffes, einer riesigen steinernen Stadt, eines gewaltigen Steinhauses und eines Raumes, in dem die hölzerne Figur auf einer Kommode steht. Dann: Ein in bunte Tücher gehüllter bleichhäutiger Mensch schimpft einen anderen ebenso bunten Menschen aus (Hausmeier **Ramiro** und der Diener **Nicolao**). Die Geisterläufer (»*Anhänge: Geistergaben*«) der Zubana schleichen sich daraufhin an Bord des bezeichneten Schiffes, das gen Diatrava segelt.

T-3 Monate:

Rauswurf des jüngsten Sohns: Feran wirft seinen rebellischen Sohn Don **Piedro** aus dem Haus.

T-20 Tage:

Geschäftsreise Dolfos. Der zweitälteste Sohn Don **Dolfo** bricht auf, um Außenstände der Familie im Herzogtum Serenea einzutreiben.

ZUBANA IN DIATRAVA

T-5 Tage:

Ankunft der Zubana. Die Zubana gelangen nachts an Land und schleichen in die Stadt. Eine Gruppe Cobradores, Mit-

glieder der örtlichen Diebesgilde, kommt ihnen auf dem Rückweg von einem Einbruch entgegen. Die Geisterläufer bemerken diese wesentlich früher als umgekehrt und verstecken sich. Ein Dieb hat das Pech, einen der Zubana zu entdecken und darauf hörbar zu reagieren. Die Geisterläufer schlagen weitgehend überraschend zu und hinterlassen wenig später vier Leichen.

Von der Stadt sind die Zubana überwältigt. Sie befürchten, sich zum letzten Gefecht einigeln zu müssen. Als sie erstaunt merken, dass sie seitens der vielen Bewohner niemand angreift, erkunden sie vorsichtig die ihnen fremde Umgebung. Da ihnen die Orientierung fehlt, klettert einer am höchsten der hiesigen steinernen Bäume hoch (Glockenturm der Stadthalle, **21** auf dem Stadtplan). Das scheint die Einheimischen erheblich zu beunruhigen, doch so schnell möchte sich keiner mit den Macheten der kleinwüchsigen Fremden anlegen. Da der Kletterer rasch herunter steigt, kommt es gerade so nicht zu einer Konfrontation mit den Wachen.

Die Geisterläufer deuten ihre Umgebung nun richtig als Stadt und begeben sich am Nachmittag ins Umland, wo Makanga eine Höhle als Lager ausfindig macht, von der es kein weiter Weg zum Nordtor ist. Dort richten sie sich ein (»*Das Versteck der Zubana*«).

T-4 Tage:

Zubana am Palast. Die Geisterläufer betreten mit Ende der Morgendämmerung beim Öffnen des Nordtores Diatrava, um nach dem Steinhaus aus Makangas *Vision* zu suchen. Einzelne Stadtsiebtel können sie rasch ausschließen. Nach einem Beinahe-Blutbad mit Dockarbeitern, die etwas Abwechslung suchten (ein Rollkommando der Stadtwache traf im letzten Moment ein, während sich die Geisterläufer aus der anschließenden Massenschlägerei verdrücken konnten), finden sie bald die ersten Bleiben der Wohlhabenden.

Gegen Abend haben sie das Ziel identifiziert. Makanga kann immerhin noch lang genug den Knecht **Ancho-Japedo** im Palast Barracua beobachten, um ihn ab jetzt zu einem Ziel ihrer durch die Orishas gewirkten Plagen (»*Anhänge: Orishaplagen*«) machen zu können.

Gegen Ende der Abenddämmerung werden die Geisterläufer von **Secin**, dem Knecht der Pons (P10), in der Schneidergasse gesehen. Sie sind aber weg, bevor mehr als „*kleine schwarze Schatten mit gemusterten Narben*“ identifiziert werden.

Da das Nordtor schon geschlossen ist und auch für sie nicht geöffnet wird (lautes Klopfen und Rufen führt dazu, dass



eine stärkere Abordnung der Stadtwache aufmarschiert), warten die Geisterläufer einfach ein bisschen ab und überklettern dann weiter weg die Stadtmauer nahe des Tors.

T-3 Tage:

Zubana über den Dächern Diatravas. Nun wollen die Zubana ohne Aufsehen den Palast Barracua beobachten. Dazu erklettern sie im Schutz ihrer Geistergaben (»Anhänge: Geistergaben«) das benachbarte Gebäude der Alzedo (P13) und verstecken sich auf diesem Dach.

An diesem Tag kann Makanga mehrere Bewohner des Palastes lang genug beobachten, um sie nun durch ihre Orishas verzaubern zu lassen: die Köchin **Lamilu**, den Hausmeister **Ramiro** und den Leibdiener **Delmingo**.

Die Geisterläufer überklettern auf dem Rückweg erneut bei Dunkelheit die Stadtmauer. Dabei werden sie von einem Wächter überrascht, mit dem sie kurzen Prozess machen. Sie werfen ihn in den äußeren Graben.

Durch ausgiebiges Beobachten haben die Zubana erschlossen, wer im Haus aus ihrer Sicht von Bedeutung ist: der Leibdiener Delmingo und die Köchin Lamilu! Beiden wird später aus dem Versteck der Zubana ein **Alpdruck** geschickt. Der aufmerksame Delmingo merkt sich die mit schrecklichen Narben versehene, kleine schwarze Frau aus seinem Traum, denkt sich aber nichts dabei.

T-2 Tage:

Eine tote Mauerwache. Die tote Mauerwache wird gefunden und schreckt die Stadtwache auf. Die Zubana beobachten weiter. Makanga kann dabei lang genug alle Diener für späteres Entsenden von Orishaplagen beobachten.

Das Essen ist nicht wie gewohnt gut. Die fahrigke Köchin **Lamilu** ist heute sehr reizbar.

Gräfin Silvira hat Fechtstunden bei ihrem Fechtlehrer, dem Fechtmeister **Adrin Valeon d'Appoletin**. Aus Berührungen wird ein Kuss, die beiden bekommen aber Angst vor der eigenen **Courage** und vermeiden für den Rest dieser Stunde weiteren Körperkontakt.

Don **Renzo**, der älteste Sohn Ferans, legt, aus Geltin kommend, mit der **Avanrenzo** im Hafen an. Es ist ihm einen ordentlichen Beitrag zur Waisenkasse der Hafenmeisterei wert, dass diese das Schiff nur als **Arani** verzeichnet. Die Mannschaft spielt mit (sie interessieren Heuer und Land-

gang). Renzo wendet sich vertraulich an die *Companja de Onestadas e Mercadores*, eine einflussreiche überregionale Händlergemeinschaft, um die Ladung zu platzieren und die Überraschung für seinen Vater einzufädeln. Etwa ab Mittag beginnen dann Gerüchte zu kursieren, Renzo **de Barracua** sei am Leben und wahlweise in **Mokattam**, **Serendib**, **Moravod** und **Kairawan** unterwegs. Abends macht Renzo seiner Lieb-
lingsschwester, Donja **Velia**, seine Aufwartung.

Zur Siesta kommt **Feran** zu Pferd vom Kontor (K), übergibt es in der Schneidergasse an Knecht Ancho-Japedo, und besteigt dort seine Kutsche, um gleich zu seiner Mätresse **Lamiara** zu fahren. **Makanga** und der Jäger **Wakukele** kommen noch rechtzeitig vom Dach herunter, um hinten auf die Kutsche zu springen. Der Knecht **Tajo** vom Hausstand der Alzedo (P13) gegenüber bemerkt das, schreckt aus seiner Siesta-Ruhe auf, zeigt auf die Kutsche, und will gerade los rufen, als ihn eine Wurfkeule (kritisch) am Kopf trifft und schwer verletzt. **Nkajaru** springt hinzu, schnappt sich die Wurfkeule und klettert erneut auf die Dächer. Für Pasanten ist der Vorgang durch die Kutsche und einen großen Lastkarren verdeckt. Der aus den Ohren blutende Tajo wird später, zumal er wirr faselt, von anderen Knechten der Alzedos (P13) ins Siechenhaus (S, 3 auf dem Stadtplan) gebracht.

Vom Haus der Mätresse (M) gegenüberliegenden Dach, das von den Geisterläufern erstiegen wird, können sie die beiden Turteltauben lange genug beim Essen beobachten. Nun trennen sich die Geisterläufer. Während Makanga und Wakukele sich in das Versteck (»Das Versteck der Zubana«) außerhalb der Stadt begeben, erklettern der Stammeskrieger **Dokatule** und der Jäger **Tuamto** geschützt von ihren Geistergaben das Dach der Sotada (P3), so dass der steinerne Ort, in dem sich der Mtakatifu befinden muss, über Nacht von allen Seiten beobachtet werden kann.

Nachdem es dunkel geworden ist, klettert Dokatule herunter, rüttelt an den Fenstergittern vorne und wird von **Lucinda Ramirez**, der Frau des Hausmeisters Ramiro, gesehen. Lucinda glaubt, die schreckliche Narbenfratze gehöre zu einem Geist und hat Angst, diese Geschichte werde ihr schlecht bekommen.

Die anderen Geisterläufer verlassen tagsüber die Stadt durch das Nordtor. Ein Korporal der Torwache wird gegenüber den aus seiner Sicht „Wilden“ ausfallend. Es kommt zu einem Gerangel, bis ein Sergeant Einhalt gebieten kann. Die Geisterläufer dürfen nach Reden mit Händen und Füßen aus der Stadt ziehen, aber ihnen wird bedeutet, sich am Tor besser nicht mehr blicken zu lassen, um keine Scherereien zu bekommen.



Feran bekommt von Makanga *Alpdruck* und *Schmerzen* gesandt.

T-1 Tag:

Allerlei Verwicklungen. Der *Alpdruck* wurde von Don Ferans Gehirn als ein verlorenes Geschäft ausgestaltet. Gemahlin Silvira möchte ihren Mann trösten, wird von ihm aber zurückgewiesen, denn verlorene Geschäfte sind Feran peinlich.

Renzo hat seine Ladung aus der *Avanrenzo* (bzw. der *Arani* - s. oben) im Stapelhof der *Companja* platziert und leitet die Formalitäten seiner Aufnahme in diese überregionale Organisation von Kaufleuten ein.

Teilhaber Don **Sebastin** ist zum Abendessen eingeladen. Das Essen verlief sehr harmonisch, man schwelgte in alten Zeiten (Gräfin Silvira hatte dazu nichts zu sagen und schwieg).

Kurz vor Toresschluss betreten **Nkajaru** und **Akalele** die Stadt durch das Nordtor, trödeln ein wenig, bis es dunkel ist, und lösen ihre Kumpane auf den Dächern der Sotada (P3) und Alzedo (P13) ab.

Die Ereignisse

Der auslösende Vorfall (Nacht auf Tag T)

Makanga lässt Don **Feran** und Hausmeister **Ramiro** einen *Alpdruck* schicken. Es folgen auf Feran *Orishagrauen*, dem er widersteht, *Orishafessel* und *Orishawunde* (was zum Aufwachen und lauten *Schmerzenschreien* führt).

Dies weckt seine Frau **Silvira**, die mittels *Feuerfinger* Licht macht - keine Spur eines Eindringlings. Sie erfasst rasch die Lage und ruft die *Diener* zu Hilfe. Nach zwei Minuten kommen die *ersten* angestürzt, es herrscht allgemeines Durcheinander!

Leibdiener **Delmingo** wird nach Maestra Inessa geschickt, der *Hausheilerin*. Den bewegungsunfähigen Feran wuchtet man vom Bett herunter. Mit der Bettdecke wird er gegen Sicht geschützt. Der Hausmeister Ramiro presst ein Kissen auf den als Folge der *Orishawunde* blutenden Bauch des Dons, Conteja Silvira zaubert noch *Goldene Sphäre* und *Flammenkreis*, natürlich ergebnislos. Der ehrgeizige Diener **Ernaldin** wird in den *Covendo Mageo* geschickt und holt von dort einen Heilelixier für seinen Herrn, der es schluckt, woraufhin

Kurzübersicht der Ereignisse

T-4 Jahre:	Tod von Ferans erster Gemahlin Atricia
T-3 Jahre:	Zweite Ehe mit Donja Silvira
T-3 Jahre:	Streit mit Sohn Renzo
T-1 Jahr:	Tod des Bruders Vitoran
T-4 Monate:	Der Stein des Anstoßes
T-3 Monate:	Rauswurf von Sohn Piedro
T-20 Tage:	Geschäftsreise von Sohn Dolfo
T-5 Tage:	Ankunft der Zubana
T-4 Tage:	Zubana am Palast
T-3 Tage:	Zubana über den Dächern Diatravas
T-2 Tage:	Eine tote Mauervache
T-1 Tag:	Allerlei Verwicklungen
Nacht auf T:	Der auslösende Vorfall
T:	ANWERBUNG DER ABENTEUERER
T, abends:	Unverhofft kommt Sohn Renzo
T+1, nachts:	Einbruch zweier Geisterläufer
T+1, morg.:	Am Morgen danach
T+1, vorm.:	Ein grober Klotz am Bein (Robuto)
T+1, mittags:	Advokaten über Advokaten (Eridego)
T+1, abends:	Was sonst ansteht
T+1, nachts:	Larana nera
T+2:	Angriff der Zubana

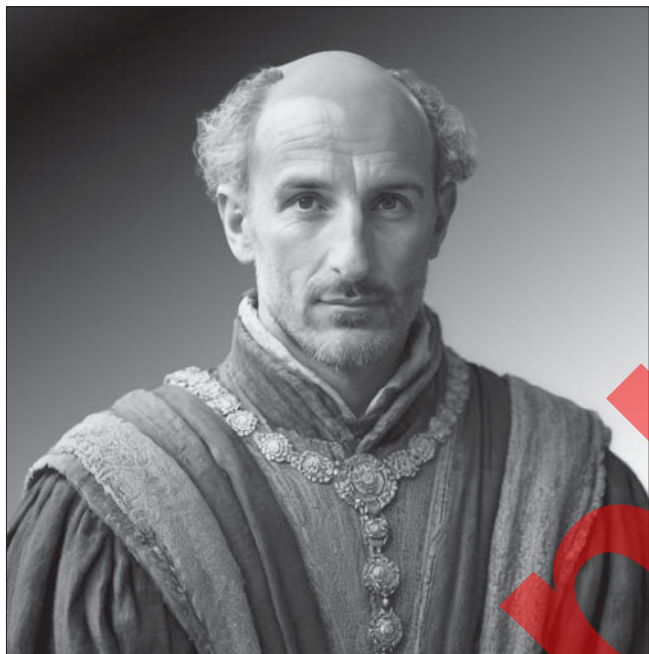
T steht für den Tag, der mit der »Anwerbung der Abenteurer« den Bezugspunkt der Ereignisse bildet.

sich die Bauchwunde schließt. Die Schmerzen verschwinden kurze Zeit darauf schlagartig. Zudem gelingt es Inessa langsam aber sicher, die Erschlaffungen der *Orishafessel* zu lindern. Feran ist wirklich beunruhigt: Das waren heftige Schmerzen, dazu zuvor im Traum die schwarze Narbenfratze und auch noch wie gelähmt - wie peinlich, und viel schlimmer, er weiß nicht, wer dahinterstecken könnte!

Oberdiener **Cardegón** kehrt erfolglos von seiner Suche nach **Robuto**, Ferans Mann für's Grobe, zurück. Wie seltsam und auch unangenehm, man ist schutzlos! Schließlich schickt Feran die Dienerschaft weg, der Palast kommt langsam wieder zur Ruhe.

Die Zubana: Nach einer Stunde wird **Nkajaru** ungeduldig. Er verständigt sich mit **Akalele**; die beiden treffen sich in der Schneidergasse. **Nkajaru** klettert flugs auf das Dach, wo er eines der Thaumagramme (»Der Palast Barracua«) auslöst. **Akalele** fängt den Fall des nunmehr vereisten He-

rabstürzenden ab, wobei ihm ob der Wucht des Aufpralls ein Schmerzensschrei entfährt, ist aber mit ihm bereits um die Ecke, bevor der nach dem *Hörnerklang* der Sicherheitszauber auf dem Dach noch schlaftrunken herumtaumelnde Hausmeier **Ramiro** zusammen mit dem Oberdiener **Carden** ums Haus getappt ist.



Akalele schleppt seinen Kumpanen Nkajaru weiter weg und bringt ihn tatsächlich zu Makanga, die ihn mit *Bannen* von *Zauberwerk* wiederherstellt. Es hängt später von den ermittelnden Abenteurern ab, ob Ramiro in dieser Sache zu Wort kommt und dabei den *Hörnerklang* erwähnt. Außerdem ist der kleine Schwarze, der nachts auf Schulter und Rücken einen Kumpel, der „steif wie ein Brett war“, getragen hat, von einigen Nachtschwärmern bemerkt worden. Das kann von den Abenteurern, falls sie nachforschen (»In den Gassen«), ermittelt werden.

Anwerbung der Abenteurer (Vormittag des Tags T)

Die Abenteurer können aufgrund der Einkaufs- oder Verdienstmöglichkeiten in die altehrwürdige Metropole Diatrava gereist sein, vom Ruf der Hohen Schule, dem legendären Wissensschatz der Großen Bibliothek oder den Möglichkeiten des hiesigen Konvents angelockt worden sein. Sind die Abenteurer frühzeitig in Diatrava, können sie beim bunten Treiben in der Stadt bereits Gerüchte (»In den Gassen«) aufgeschnappt haben.

Inessa **Elbertín** (Ende 50, kompetent, souverän, trinkt etwas viel - früher hübsch, mittlerweile von der Arbeit gezeichnet) empfiehlt dem sichtlich mitgenommenen Don Feran eindringlich, unbedingt externe Problemlöser hinzuzuziehen. In Diatrava noch unverbrauchte Gesichter sind bestimmt noch keiner Interessengruppe verpflichtet und damit nicht in die von ihr vermutete Intrige gegen Feran verwickelt. Robuto, der normalerweise für Wachschatz sorgen würde, ist derzeit nicht aufzutreiben und wäre mit diesen seltsamen Wunden auch überfordert.

Wie sich erraten lässt, läuft das auf die Abenteurer hinaus. Vielleicht kennt einer der Abenteurer die *Maestra* bereits von früher, vielleicht sind die ihr von einem Konventskollegen empfohlen worden, oder sie sind ihr anderweitig kürzlich aufgefallen. Inessa bittet sie gleich vom Frühstück weg, sie zu einem wohlsituierten Patienten, einem Visconte und Handelsherrn, zu begleiten, der wohl auf arkanem Weg schlimm angegriffen worden sei. Das würde sich gewisslich lohnen, allerdings nur, wenn man den ehrenwerten Patienten nicht warten lasse, also sogleich mitkommen.

Im Palast: Im Palast Barracua (**P** auf dem Stadtplan) angekommen, werden die Abenteurer im Kartensalon (**E06**) durch die Inessa ihrem Auftraggeber, dem Visconte Don **Feran de Barracua** und seiner Frau, der Contesa Donja **Silvira de Barracua**, vorgestellt. Der Leibdiener **Delmingo** steht unauffällig im Hintergrund. Auf dem Tisch sind Spezereien und einige hochgeistige Getränke angerichtet, die von der Magd **Ugolina** serviert werden.

Feran übernimmt das Kommando und fordert, dass sie ihn vor „weiteren nächtlichen Schmerzen“ beschützen. Dafür bezahlt er ihnen je nach sichtbarer Kompetenz und Auftreten **50 GS pro Tag**, wenn die Angriffe nachweislich in der Folge gestoppt werden. Minimum sind 500 GS, alles pro Kopf. Kost und Logis werden selbstverständlich hier im Palast Barracua gestellt!

Der Visconte ist ein geübter Verhandler (wer bloß feilscht, wird heruntergehandelt - Feran kann Kombinationen von fix, variabel und erfolgsabhängig definieren, bis den Abenteurern schwindlig wird und sie ihn am Ende noch dafür bezahlen, ihn zu bewachen), könnte aber andererseits bei plausibler oder von *Beredsamkeit* getragener Argumentation bis zu **50%** auf die genannten Beträge drauflegen. Natürlich will er nicht vor was-auch-immer weglaufen oder sich verkriechen oder seine Schmerzen zum Stadtgespräch werden lassen. Die Abenteurer sollen sein Problem lösen, nicht welche bereiten!