

ADVENTURIEREN

DER MONDENKAISER

NR. 179
ERFAHREN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

13079



gewohnt, durch den Kaiser zu regieren, hat dabei jedoch sein Werkzeug fatal unterschätzt. Es entspricht seinem politischen Gespür, die Zeichen der Zeit zu erkennen und Vorkehrungen zu treffen, um seine eigene Macht zu erhalten und das Gesicht Almadas zu wahren. Bereits im Vorfeld des Reichkongresses im Ingerimm 1032 BF mehrten sich seine geheimen Kontakte

zu Rondrigan Paligan, der ihn schließlich als wichtigen Verbündeten gewinnen konnte.

Niemand kennt Almadas Eigenheiten und Stolz so gut wie Rafik, niemand ist so nah an des Kaisers Ohr – und kaum einer beherrscht in diesem Maße den immer tödlicher werdenden Tanz auf dem politischen Parkett.

Seelentier: Blaufalke

Funktion: Rafik ist der Verbündete der Helden bei Hofe. Als sich die Lage zuspitzt, fällt auch er als Figur aus dem Spiel und wird von den Helden befreit werden müssen.

Schicksal: Am Ende des Konfliktes kann Rafik Almada zurück ins Reich führen, doch den Zenit seiner Macht hat er längst erreicht (und überschritten): Er wird Kanzler der Provinz bleiben.

Geboren: 30. Rahja 989 BF

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: boronsrabenschwarz

Augenfarbe: smaragdgrün

Kurzcharakteristik: brillanter Advokat und Reichsadministrator, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Gut Aussehend; Genussucht, Eitelkeit

Herausragende Talente: Betören 15, Etikette 17, Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 10, Rechtskunde 18, Staatskunst (Intrige) 12 (14), Überreden (Lügen) 15 (17), Überzeugen 14

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Ortskenntnis (Punin)

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens (privat: ansehnlich)

ALARA PALIGAN

Motivation: Angst vor Bedeutungslosigkeit

Agenda: Alara versucht, (politisch) zu überleben.

Hintergrund: Alara wurde 983 BF mit Prinz Hal von Gareth verheiratet und brachte den Thronfolger Brin zur Welt. Die geborene Intrigantin verstand es jedoch, am Kaiserhof ein Netzwerk aus Intrigen und Verbindungen aufzubauen, das ihr auch nach dem



Verschwinden ihres Gemahls und dem Tod ihres Sohnes ihren Einfluss bei Hofe sicherte. Von ihrer Schwiegertochter Emer verdrängt, bemühte sie sich besonders um ihren Enkel Selindian, der sich auch infolge ihres Drängens zum Gegenkaiser salben ließ.

Seit Ingerimm 1032 BF befindet sie sich unter Arrest auf Pfalz Cumrat, unter Verdacht, Schuld am Zustand des Raben zu sein. (In der Tat ließ sie ihn über Jahre schleichend vergiften, um das Ableben des greisen Geweihten zu beschleunigen und so dem alanfaner Boron-Kult das Tor nach Almada zu öffnen.) Als sie bei einem Besuch des Kaisers Ende 1033 BF ihren Enkel zur Rede stellte, schlug er sie in einem Wutanfall mit einem Kerzenleuchter nieder und verletzte sie dabei im Gesicht schwer. Seitdem ringt sie mit ihrer Verzweiflung und der Angst vor der Bedeutungslosigkeit.

Seelentier: Schwarze Witwe

Funktion: Alara kann für die Helden eine optionale Verbündete sein.

Schicksal: Alara ist wieder einmal eine Überlebende, dieses Mal aber auch eine Besiegte. Ihr über Jahrzehnte fein gesponnenes Netz ist zerrissen und sie kämpft nun gegen die Bedeutungslosigkeit – was sie nicht ungefährlicher werden lässt.

Geboren: 967 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: vollendete Intrigantin und Verführerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 16, CH 17; Gut Aussehend; Aberglaube 3, Goldgier 5

Herausragende Talente: Betören 18, Etikette 16, Staatskunst 16, Überreden 14

Beziehungen: immens (viele zur Zeit ruhend)

Finanzkraft: groß

GWAIN ISONZO VON HARMAMUND, REICHVOGT VON OMLAD UND MARSCHALL ALMADAS

Motivation: Ehre

Agenda: Gwain arbeitet an einer militärischen Stärkung Almadas, um es im Ernstfall verteidigen zu können.

Hintergrund: Des Kaisers Marschall verdiente seine Meriten als Rittmeister im Stab Kaiser Hals, schloss sich dann jedoch Answin von Rabenmund an. Er verbrachte zehn Jahre in Kerkerhaft in Al'Muktur, bis ihm

1021 BF die Flucht gelang, die ihn mit Brandnarben zeichnete. Die Eroberung Omlads 1025 BF stellte seine Ehre wieder her: Er wurde von Rohaja begnadigt und als Vogt der Stadt eingesetzt. Als sich sein Amtsvorgänger *Ancuiras Alfaran* weigerte, gegen seine Gemahlin *Salkya Firdayon* in den Krieg mit dem Horasreich einzutreten, wurde Gwain nach der Niederlage von Morte Folnor zum neuen Marschall Almadas.

Der im Volk hoch angesehene Gwain ist dem Kaiser ein väterlicher Freund und verantwortlich für die militärischen Er-



Garnisonen: Stab und Kaserne des Regiments 'Eslam von Almada', 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten ('Grünröcke'), 100 Agenten der Almadiningarde; diverses weiteres Kriegsvolk, Söldlinge und Karawanenbegleiter

Tempel: Boron, Tsa, Hesinde, Rahja, Phex, Praios, Rondra, Ingerimm, Peraine, Travia, Efferd; Schreine der Marbo, der Mada, des Nandus, des Aves und der Etilia; Bethaus des Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Yaquirien' (bestes Haus am Platz, Q10/P10/S30), Hotel 'Silber-



ling' (exklusives Hotel und Spielsalon, Q8/P8/S36), Weinstube 'Löwin und Einhorn' (Treffpunkt für Magier und Abenteurer, Q6/P7/S15), Herberge 'Bei Adalbin' (verlauste Absteige in Unter-Punin, Q2/P2/S20), Taverne 'Skorpionstich' (Stammkneipe der Imman-Mannschaft, Q4/P4)

Besonderheiten: Haupttempel von Boron (Puniner Ritus) und Tsa, Eslamidenresidenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Yaquirbühne, Arena, Pentagon-Akademie der Hohen Magie, Maquammeile

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **Herz des Reiches** ab Seite 150. Die in diesem Band hinter Gebäuden in Klammern angegebenen Koordinaten entsprechen denen aus der Regionalspielhilfe und beziehen sich auf den Stadtplan von Punin. Eine Version dieses Planes finden Sie im Anhang. Zur allgemeinen Ausgestaltung des Spiels in einer Stadt sei Ihnen die Spielhilfe **Patrizier & Diebesbanden** empfohlen.

ANGST REGIERT IN DEN STRAßEN – DIE STIMMUNG IN DER STADT

Noch immer mischen sich bunt die Völker im Zentrum der almadanischen Hochkultur, doch unlängst ist ein Schatten über Punin gefallen und immer schon vorhandene, unterschwellige Spannungen treten deutlicher zutage. Vor wenigen Wochen erlebte Punin eine gefährliche Zeit, als sich zu Jahresbeginn nach Morden an Mitgliedern des Hohen Rates ihre Anhänger in blutigen Straßenschlachten bekämpften. Als Folge wurde die Stadt unter kaiserliche Administration gestellt (siehe auch Seite 24). Dem eingesetzten Valedor Vesijo de Fuente unterste-

hen nicht nur die Stadtgarde und eine beeindruckende Zahl an Helfern, er kann mit seinen wachsenden Vollmachten auch auf Soldaten zurückgreifen.

Vertrauen ist in diesen Tagen ein kostbares Gut geworden: Innerhalb weniger Wochen hat Vesijo es geschafft, durch Drohungen, Gefangennahmen und öffentlichen Hinrichtungen ein System der Angst zu schaffen, dem sich mittlerweile die meisten Puniner beugen. Seine *Almadiningarde*, wie sich die Hilfskräfte des Almadinhüters stolz selbst bezeichnen, sind zu einer gefürchteten Geheimpolizei geworden. Sie verfügen quer durch alle Gesellschaftsschichten über Zuträger, die verdächtige Personen und Handlungen bereitwillig melden – aus Folgsamkeit, Freude an der Denunziation, Furcht oder um von sich selbst abzulenken. Anders als in der Militärdiktatur der Fürstkomturei hat man es nicht mit Dämonenknechten zu tun, sondern mit Menschen, die aus Überzeugung oder Machtgelüsten einem repressiven System dienen.

Mindestens einmal sollten die Helden von einer Person verraten werden, der sie vertrauen oder von der sie es zumindest



WAS GESCHEHEN IST – HINTERGRÜNDE EINES MORDES

Seit Monaten sammelt Oniromanco die Träume derer, die Teil des *Traums der tausend Seelen* waren. Er versucht, in den Träumen ein System zu erkennen, um daraus den Willen Borons abzuleiten. Tatsächlich konnte er jüngst Erfolge vorweisen, die ihn beflügelten (siehe Seite 44). Da sich der *Traum der tausend Seelen* durch alle Gesellschaftsschichten zog, wurde er auch bei Personen des Hofes vorstellig, zu dem er durch seine ehemalige Schülerin Miradora gewissen Zugang hat. Dadurch wurde *Dajon von Taladur* auf ihn aufmerksam. Aufgrund seines eigenen Traumes sah er in Oniromanco einen Bedrohung für den Aufstieg der Stierkulte und beschloss, ihn zu beseitigen. Mit einem gefälschten Schreiben der Baronin Yanis di Rastino lockte er den Boroni in die dunkle Gasse, wo ihm sein Gehilfe *Trodero* auflauerte. Trodero stach mehrmals auf Oniromanco ein, der jedoch den schwitzenden Händen des Stallknechtes entglitt. Das Auftauchen der Helden ließ Trodero fliehen.

SPURENSUCHE AM TATORT

Solange die Helden ungestört sind, können sie den Tatort untersuchen. Später auftauchende Grünröcke und eventuell auch Almadringardisten werden sich – sofern kein Held die nötige Autorität besitzt – in den Vordergrund spielen und können (eher aus Unfähigkeit als aus Boshaftigkeit, obwohl es gerne anders wirken darf) Spuren verwischen.

Sollten die Helden aus Respekt vor einer Untersuchung von Oniromancos Leiche absehen und ihn gar dem Gebrochenen Rad (dem Boron-Tempel) übergeben, wird man sie später, so sie aufrichtiges Interesse an der Aufklärung des Frevels zeigen, als vertrauenswürdige Person in die Erkenntnisse einbeziehen. Auch über Miradora können die Helden an die Informationen gelangen.

- Nicht zu übersehen sind die zahlreichen Einstiche am ganzen Oberkörper (17 an der Zahl), die (*Anatomie* oder *Heilkunde Wunden*+5) von einem Dolch stammen und (5 *TaP**) von einer starken Person ausgeführt wurden.

- *Fährtsuchen* oder *Sinnenschärfe*: Es gibt keine nennenswerten Kampfspuren. Oniromanco war überrascht und/oder seinem Angreifer unterlegen. Es lassen sich aber mit Heu durchsetzte Brocken Pferdemit finden.

- Bei sich trägt Oniromanco noch das Schreiben, dem er zu dem Treffen gefolgt ist:

Bruder Oniromanco!
Ihr folgt den Träumen, ich folge dem Mond. Beide sind wir zur Verschwiegenheit angehalten. Ich habe ähnliche Erkenntnisse gewonnen wie ihr, doch in Punin bin ich persona non grata.
Treff mich nach der Ausgangssperre in der Gasse hinter dem Haus der Weißen Taube.
Eure verhüllte Freundin Yanis

- Das Haus der Weißen Taube beschreibt ein mit einer großflächigen Wandmalerei verziertes, von Ihnen frei zu setzenden Haus am Ende der Gasse, wo der Überfall stattfand.

- Sollten die Helden Yanis di Rastino (Seite 15) schon kennen, sollten sie hellhörig werden. Wenn sie sich umhören, werden sie erfahren, dass niemand (zumindest jemand, der der Propaganda folgt) gut von ihr zu sprechen weiß. Fakt ist, dass niemand die Wortführerin der Disentes seit Monaten mehr gesehen hat. Einige Gerüchte vermuten sie gar im Kerker von Al'Muktur.

EIN STIERKULT BEI HOFE – DIE GEGENSPIELER DER HELDEN



»Unter donnernden Hufen brechen die Knochen der Feinde und der Schwachen, der Zweifler und der Zauderer. Falsche Götter fallen wie Sternschnuppen vom Himmel und im Licht des Mondes reitet die unaufhaltsame kaiserliche Kavallerie auf den schönsten Rössern. Angeführt werden sie vom Kaiser selbst, der einen gebändigten Stier führt.

Mit hektisch flatternden Flügeln lässt sich ein Rabe auf der Schulter des Kaisers nieder. „Es ist ein Fluch“, krächzt das Vieh.

Der Kaiser packt das Federvieh, straft es mit seinen Blicken und wirft es zu Boden. Die hohlen Knochen knacken unter dem Gewicht des Stieres.

„So werden wir siegen“, spricht der Stier.«

—Traum des *Dajon von Taladur*, Nacht auf den 22. Ingerimm 1032 BF

Das Zentrum der Verschwörung findet sich in der Stallburg (**Herz 151**), in der der Kaiserliche Marstall und die kaiserliche Hofreitschule untergebracht ist. Von hier aus versucht die Kultzelle um den Erzzuchtmeister *Dajon von Taladur* ä.H., junge Adlige für die geheimen Riten zu gewinnen und die Zerschlagung der zwölfgöttlichen Kirchen vorzubereiten. Ihnen kommt zugute, dass der Marstall außerhalb des Hofes in Ingwacht untergebracht ist und der Kaiser selbst nur wenig Interesse an der Pferdezucht zeigt.

Dajon von Taladur, ä.H., Vogt zu Gräflich Taladur, Erzzuchtmeister

Der 'schöne Vogt' (*989 BF, 1,84 Schritt, schwarze, graumelierte Haare, sanfte, rehbraune Augen, gut aussehend) war schon immer ein Schürzenjäger und teilte das Schlafgemach mit Schönheiten wie *Shahane al'Kasim* oder *Yanis di Rastino*. Seine Bevorzugung durch seinen Vater führte zum Zerwürfnis mit dem Rest der Familie, einzig zu seinem (gleichaltrigen) Neffen *Rafik* pflegt er ein gutes Verhältnis.

Seit 1014 BF bekleidet er das Hofamt des Erzzuchtmeisters, doch das Desinteresse des Kaisers an der Pferdezucht verlei-

Überwältigen die Helden einen ihrer Angreifer, können sie ein Schriftstück entdecken, das sie ausnehmend gut beschreibt. Handfeste Beweise für die Verwicklung Tildans oder Perdans bleiben jedoch aus. Sie sollten die Übergriffe langsam so verstärken, dass die Helden mit einem ungunen Gefühl die Reichsstadt verlassen wollen. Letztlich können Sie die Bedrohungen auch als Zeitgeber nutzen, so dass die Helden keine weitere Zeit in der Stadt vertrödeln, sondern sich wieder der Verfolgung Selindians widmen, wenn sie hier das eigentliche Ziel des Abenteuers aus den Augen zu verlieren drohen.

OPTIONAL: EIN BESUCH IN RABENHORST

Am Schattenpass, am Fuße des Nebelsteins, des südlichsten Gipfels des Finsterkamms, besiegte im Jahre 1012 BF das orkische Hauptheer die Thuranische Legion. Noch heute künden gebrochene Räder auf dem felsübersäten Tal, in welchem der Pass endet, von der vernichtenden Niederlage der Kämpfer, die hier den Tod fanden. Im Volksmund heißt es gar, nur die Götter hätten nach dem Gemetzel die Knochen der Gefallenen voneinander scheiden können – und darüber hinaus, dass Ghule sich allnächtlich erheben, um an den Knochen der Toten zu nagen. Doch die zahlreichen Stelen und Beetstätten zeugen davon, dass die Familien der Toten und das einfache Volk Greifenfurts diese wackren Streiter niemals vergessen haben. Um das Gebeinfeld zu schützen, haben die Greifin und die Baronin von Hesindenburg auf Anraten des Prinzen Edelbrecht dort ein Kloster errichten lassen, in dem Vertreter aller Orden des Boron einträchtig zusammenleben und die verschiedenen Aspekte des Gottes nach außen hin vertreten.

Vor dem Hauptgebäude, im Schatten des Berges und ein wenig hinter den anderen Bauwerken zurücktretend, wurde der hohe Turm errichtet, der den Geweihten der Heiligen Noiona

als Zuflucht und Hospital dienen soll und gleichzeitig einen möglichst großen Abstand zum Rest des kleinen Kloster wahrt, in dem sich die übrige Geweihtenschaft aufhält.

Heute ist der wichtigste 'Gast' des Klosters Rabenhorst die Greifin selbst. Sie wurde von der Praios-Kirche Greifenfurts als "*krank am Geiste und der Regierung ohnmächtig*" zusammen mit einer Praios-Geweihten, einem stummen Boron-Novizen und einer Noionitin in einer Zelle des Turms eingeschlossen, um diesen Vorwurf entweder zu entkräften oder aber für immer hier zu verbleiben.

Der Golgariten-Abt *Rabanus Falk von Krähenklamm* (*987 BF, 1,93, weiße Haare, giftgrüne Augen, helle Haut, lichtscheu; Anderthalbhänder *Ghulentodt*) lässt die Helden nur dann zur Greifin vor, wenn sie auf Empfehlung des ehemaligen Marschalls Reto von Schattenstein kommen (dem der Golgarit vertraut) oder eine Legitimation von Aedin von Naris vorweisen können. Im Zweifel wird sich der Rabe – so er bereits bei den Helden weilt – mit den Worten "*Blicke in unsere Seelen!*" zu erkennen geben. Nach der anschließenden SEELENPRÜFUNG wird Rabanus schweigend jede Bitte erfüllen.

Allerdings können nur wirklich gut beleumundete Helden Irmenella direkt treffen. Sollte dieser Fall eintreten, führt Rabanus selbst die Greifin in den Garten und bleibt auch die ganze Zeit in ihrer Nähe. (Ändern Sie den nachfolgenden Text dann dahingehend ab.) Ansonsten wird die Kommunikation durch eine kleine Luke in der Zellenwand stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur durch eine Luke in der Mauerwand könnt ihr euch mit der Markgräfin von Greifenfurt verständigen. Ihre Stimme klingt dünn und schrill, also ob der Wahn sie tatsächlich in seinen Klauen hielt. Allein eine sanfte dunkle Frauenstimme, die immer wieder einmal den *Choral der*

