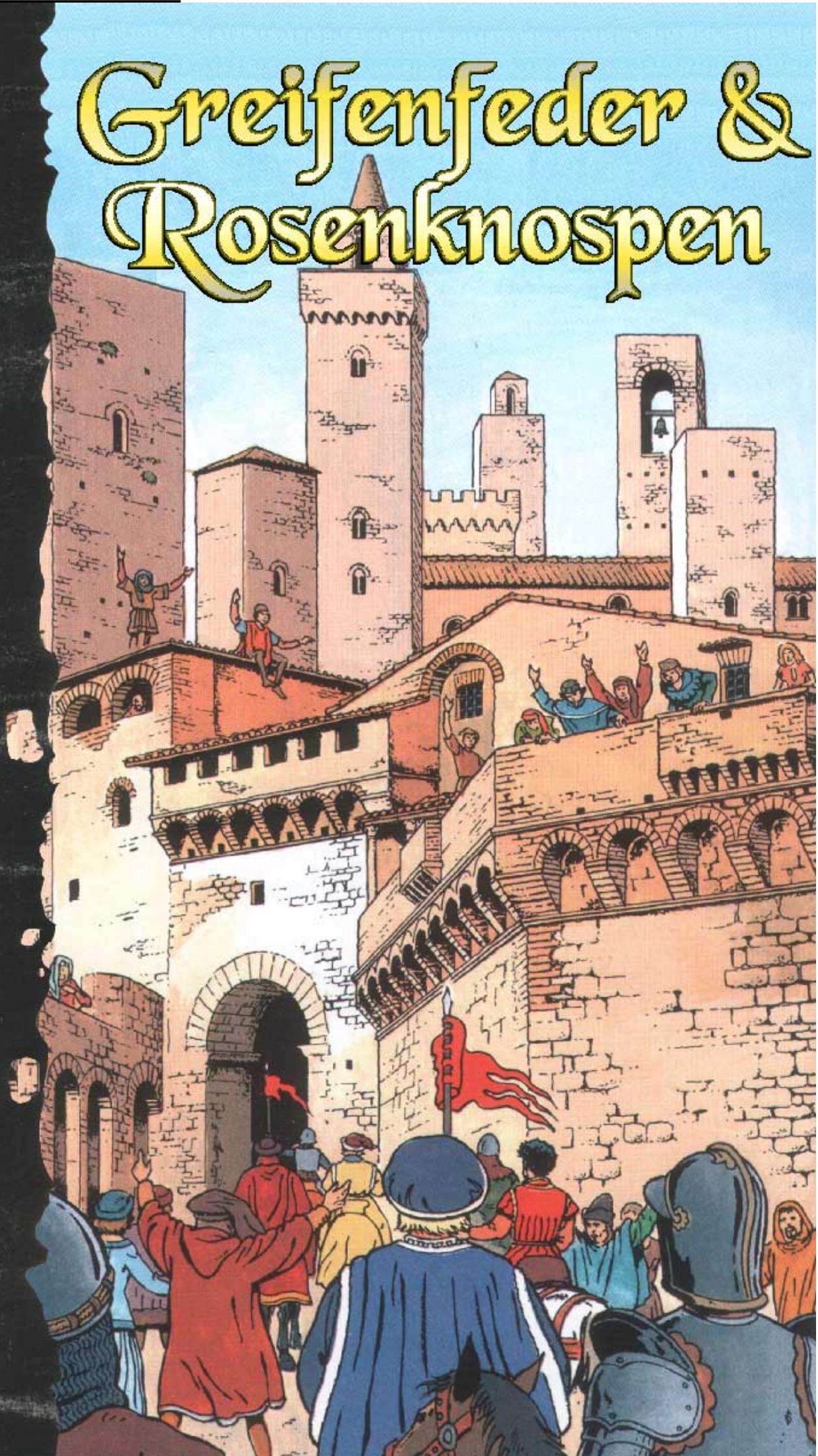


# Greifenfeder & Rosenknospen

ANDREAS KAPPELMAYER

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER  
FÜR 3-5 EINSTEIGER-HELDEN





# Greifenfeder und Rosenknospen

von

Andreas  
Kappelmayer

herzlichen Dank an  
Stefan Tschierske (Titelbild & Illustrationen), Lars Feddern (Layout)  
und Kilian Platzer





## Inhaltsverzeichnis

|  |          |
|--|----------|
| Es war einmal...                           | Seite 3  |
| Erläuterung einiger almadanischer Begriffe | Seite 4  |
| Auf der Weinstraße                         | Seite 5  |
| Der Gräfliche Markt Ratzingen              | Seite 6  |
| Eine Partie Imman                          | Seite 9  |
| „Dom Gualdo wünscht mit Euch zu sprechen!“ | Seite 13 |
| Erneut auf der Weinstraße unterwegs        | Seite 15 |
| Der Gräfliche Markt Sherbeth               | Seite 18 |
| Die Mordtat und die Hintergründe           | Seite 20 |
| Die Ermittlungen in Sherbeth               | Seite 22 |
| Markttag: 18. Efferd                       | Seite 22 |
| Praiostag: 19. Efferd                      | Seite 23 |
| Rohalstag: 20. Efferd                      | Seite 24 |
| Feuertag: 21. Efferd                       | Seite 26 |
| Optionale Ereignisse                       | Seite 29 |
| Zum Gedenken an einen Toten                | Seite 29 |
| In San Rahjana                             | Seite 30 |
| Der Puppenspieler                          | Seite 33 |
| Auf der Suche nach „Nos Domina“            | Seite 35 |
| Das Ordelassio-Komplott                    | Seite 37 |
| Das Valedepnya-Komplott                    | Seite 38 |
| Schmetterlinge im Bauch                    | Seite 38 |
| Das weiße „M“                              | Seite 40 |
| Balbianos Schickane                        | Seite 41 |
| Die wahre Lehre                            | Seite 42 |
| Ein letzter Liebesdienst                   | Seite 44 |
| Auf den Schwingen der Gerechtigkeit        | Seite 45 |
| Epilog: Wenn Köpfe rollen...               | Seite 46 |
| Gewonnene Erkenntnisse                     | Seite 47 |
| Dramatis Personae                          | Seite 47 |
| Handouts                                   | Seite 57 |





## Es war einmal...

Bei *Greifenfeder und Rosenknospen* handelt es sich um **ein Abenteuer für niedrigstufige Helden** von eher **phexischer und rahjanischer Gesinnung**. Aber auch korgefällige Charaktere finden in diesem Abenteuer ihren Platz. Praios- oder rondragläubige Charaktere bzw. Ritter und Krieger dagegen dürften an diesem Abenteuer nicht allzu viel Freude haben. Aber natürlich müssen Sie als Meister wissen, was Sie Ihrem Herrn Ritter von Sturmfels zumuten können. Eine bestimmte Mindestzahl von Charakteren ist nicht nötig.

Das Abenteuer spielt im Herzen der Grafschaft Yaquirtal im Efferd-Mond des Götterlaufes 1028 BF/35 Hal/2520 Horas.

### Was führt die Helden nach Ratzingen?

Vielleicht sind sie die Helden in Begleitung einer befreundeten Gauklertruppe, die den bedeutenden Markt für einen Auftritt nutzen wollen. Oder die Helden befinden sich einfach auf der Durchreise – sei es in Begleitung einer Handelskarawane oder weil ein Auftrag sie zu den Zwergenbingen von Amboß und Eisenwald führt.

### Für den Meister:

#### Der Abenteuerverlauf:

Am Tag vor dem Markttag wird auf dem Marktplatz Ratzingens ein Immannspiel zwischen den Auswahlmannschaften aus Ratzingen und Dalias abgehalten. Und wie es das Schicksal so will, kommen einige der Helden in den Reihen der Daliaser unter.

Sei es nun durch ihr überragendes Können auf dem Platz oder auf Grund von Fähigkeiten, die sie außerhalb desselben unter Beweis gestellt haben: Die Helden fallen dem Castellan des Gräflichen Marktes, Gualdo di Dalias-Marvinko, auf und dieser bittet sie einen politisch hochbrisanten Mordfall in Sherbeth aufzuklären.

In Sherbeth wurde der Gastgeber der Leidenschaft, der Rahjahochgeweihte *Alonso Valedepenya*, ermordet. Infolgedessen streiten die beiden mächtigsten Familias des Gräflichen Marktes, *Ordelassio* und *Valedepenya*, um

Ehre und Tempelpfründe, und die Nachfolge. Ein Netz von Intrigen, Lügen, Verleumdungen und Bestechungen erschwert die Arbeit der Helden.

Sowohl die Base des Ermordeten, *Novara Valedepenya*, als auch ein Spross aus dem verfeindeten Hause – *Azulejo Ordelassio* mit Namen – wetteifern miteinander um die Gunst der anderen Tempelgeweihten, um die eigene Kür zu sichern. Die *Famiglia Valedepenya* bezichtigt ihre Widersacher schließlich den Gastgeber der Leidenschaft ermordet zu haben.

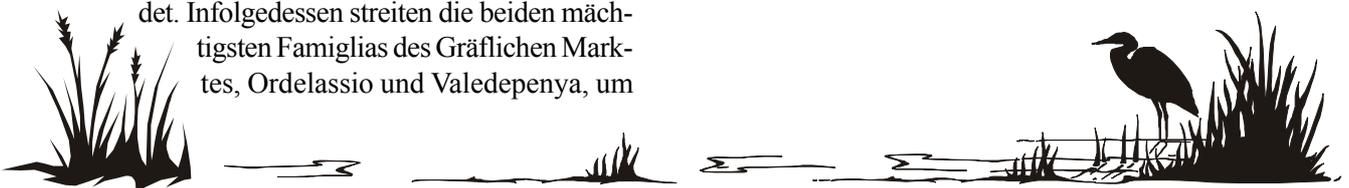
Beide wissen mächtige Gönner und Förderer hinter sich: Weinkönigin *Madalena Galandi* fördert von Punin aus die Kandidatur *Azulejos*, während *Novara* von Seiten des alten Fürstengeschlechts *Rebenthal* Unterstützung erfährt.

Der korrupte Garde-Capitan *Balbiano di Abrantes* legt den in Sherbeth ermittelnden Helden einen Stein nach dem anderen in den Weg.

Doch es gibt noch eine andere Spur, die zu verfolgen sich lohnt: Der Puppenspieler *Viento* offenbarte dem Gastgeber der Leidenschaft zwei Tage vor dessen Tod in einem lästerlichen Schwall von Verwünschungen, dass dieser sterben werde. Der vor Eifersucht und gekränktem Stolz zerbrochene *Viento* ist jedoch harmlos.

Es wird immer offensichtlicher, dass der Mörder im Umfeld der Tempelgeweihtenschaft selbst zu finden ist: Der tiefgläubige Mystiker *Laurenzio al'Bastra* lag in erbittertem theologischen Streit mit *Alonso Valedepenya*. Anhänger des charismatischen *al'Bastra* schließlich ermordeten den „verweltlichten und göttinlästerlichen, falschen Gastgeber“.

An wen wenden sich die Helden, wenn sie den Mörder des Gastgebers ermitteln konnten?





## Erläuterung einiger almadanischer Begriffe:

*Amorette*: (außereheliche) Liebesbeziehung / Buhlschaft  
*Banus*: alt-al'madiner Adelstitel (Verweser / Statthalter eines Grafen); der Banus des Grafen von Yaquirtal ist z.Z. Praiodar von Streitzig ä.H.

*Blutrache*: traditionelles Brauchtum zur Vergeltung einer Bluttat

*Caballero/-a*: (Adelstitel) Ritter / Rittsfrau

*Caldabreser*: breitkrepiger Federhut; als adliges Standeszeichen mit einer Reiher- oder Pfauenfeder getragen, bei Gemeinen mit einer Hahnenfeder

*Canzone*: (Liebes-)dichtung der Trouveres (vgl. „Tenzzone“)

*Capitan/-ya*: Hauptmann/-frau

*Castellan/-a*: Verwalter/in bzw. Vogt/in

*Castello*: Burg / Wehrbau

*Commercio*: Handel / Geldgeschäfte (auch: finanzielles Vermögen einer Person)

*Condottiere/-a*: Anführer/in eines Söldlingshaufens

*Connexes*: Beziehungen / freund- und verwandtschaftliche Kontakte einer Person

*Cortezia*: Höflich- und Höflichkeit einer Person (bezeichnet deren Umgangswürdigkeit)

*Dom/Domña*: (höfl. Anrede) Umgangswürdiger Herr / umgangswürdige Dame

*Domñito/Domñatella*: (höfl. Anrede) s.o., für Edelknaben / Edelfräulein

*Dominie*: Ländereien eines Doms/einer Domña, gebräuchlich für Edlengüter & Junkernschaften

*Eigenhörige/Eigenleute*: Bezeichnung für Unfreie resp. Leibeigene

*Eslamskrone*: real existierender Kronreif der Almadanerkönige mit 12 taubeneigroßen Almadinen

*Eslamszopf*: (geflochtener Pferdeschwanz) Standeszeichen und verbreitete Magnaten-Haartracht

*Famiglia*: Bezeichnung für die (zumeist adlige) Großsippe

*Feggagir*: (tulam.) Bewässerungskanäle, im Yaquirtal, in der Südpforte und im Amhallassih verbreitet

*Fellache*: Halbfreie von tulamidischer Abstammung; unterliegen eingeschränkter Freizügigkeit

*Fratenello/-a*: Scherzhafte Bezeichnung für Geweihte und Angehörige von Kirchenorden

*Infamie*: Sorgfältig geplantes Schurkenstück

*Infant/-in*: eigentl. Titel des Thronfolgers/der Thronfolgerin; heute auch allgemein f. Prinz/Prinzessin

*Kaiser-Alrik-Bart*: aufgewirbelter Schnauzbart, verbr. Standeszeichen männl. Magnaten

*Lamento*: traditioneller (an-)klagender Tanz des Zahorivolkes

*Landsass/Landsässin*: Bezeichnung eines Freien, der auf dem Land lebt (hierarchisch gemeinhin unter den städtischen Bürgern angesiedelt)

*Magnat/-in*: Landbesitzender Edelmann bzw. Edelfrau von vierschildriger Abkunft

*Mercenario*: Landsknecht / gedungener Söldling

*Mundillo/-a*: Stammhalter bzw. Stammhalterin, erstgeborener Erbe aller Ländereien und Titel

*Nobleza*: Bezeichnung der alteingesessenen, tiefverwurzelten Adelsgeschlechter

*Olivenfresser*: Spöttische Bezeichnung für die Almadanis in den nördlichen Reichsprovinzen

*Palacio*: (prächtiges) Stadthaus einer Adelsfamilia oder eines Großbürgergeschlechtes

*Pelura*: weitverbreitetes Wurf- und Geschicklichkeitsspiel

*Puniner Pfiff*: Schankmaß für Wein

*Querella*: Bezeichnung des Zustandes des Miteinanderin-Fehde-liegens

*Rahjafenster*: Das Dekolleté

*Rahjasblut*: Der Wein (das Blut des Rebstocks, der hl. Pflanze der Rahja)

*Soberan/-a*: Sippenoberhaupt, uneingeschränkte/r Anführer/-in einer Familia

*Suprema*: In Ragath ansässiges Inquisitionstribunal der Reichskirche

*Tenzzone*: (Spott-) Dichtung der Trouveres im Sängerwettstreit

*Terzio*: Landsknechtshaufen / Söldlingseinheit

*Tristeza*: almad. Bezeichnung für den Spätherbst und Winter (die Zeit nach der Weinlese bis zum Frühlingserwachen)

*Trouvere*: Spielmann im Sold eines Adligen (im Gegensatz zu den frei umherziehenden Troubadours)

*valpotös*: genußbejahender/ausschweifender Lebensstil

*Verrugos*: (zaho. „Knauserer“) Bezeichnung der Zahoris f. alle Nicht-Volksangehörigen

*Vihuela*: birnenförmiges Lauteninstrument





## Auf der Weinstraße

### Durch die Forccia

Wenn die Helden sich – was höchst wahrscheinlich ist – von Osten kommend Ratzingen nähern, reisen sie circa 10 Meilen durch die kornreiche Forccia, einen Teil der Dominie Dalias. Der Landstrich nördlich der häufig frequentierten Weinstraße stellt sich dem Betrachter folgendermaßen dar:

*„Rahjawärtig des Theron erstreckt sich ein gold-gelbes Paradies, wie es sich nur die Herrin PERaine droben in ALVeran ausdenken konnte. Dicht an dicht stehen die Weizenfelder, die Götterlauf um Götterlauf reiche Ernte einbringen. Dazwischen hat die fleißig schaffende Menschenhand wasserreiche Feggagir gezogen, die aus dem Ratzinger See oder dem Theron gespeist werden. Das Land ist flach und gut einsehbar. Nur selten erheben sich höhere Hügel, die von den Eigenhörigen sattgrün belassen wurden, um dort die Ziegen und Schafe des Doms weiden zu lassen, oder die nun mehr von großen Windmühlen gekrönt werden, welche über mangelnde Arbeit nicht klagen können; ist doch die Forccia, wie dieser Landstrich genannt wird, seit jeher fruchtbar und kornreich. Ab und an wechselt das Bild und die herrlich gelben Weizenhalme weichen Praiosblumenfeldern, die so weit reichen, wie ein Menschenauge zu blicken vermag. Auch natürliche Bäche mit romantischen Brückchen oder kleine, belassene Waldesreste hat's hier in der Forccia, über welche stolz ihre Kreise ziehend die Söhne UCUriis wachen. Wenn man besonderes Glück hat, vermag man zu sehen, wie der Falk eine Maus oder einen Hasen schlägt, die es hier leidlich oft hat. Weit verstreut liegen die in ihrer Einfachheit bescheidenen und hübsch anzusehenden Katen der Eigenhörigen, welche auf des Herren Landfronen und arbeiten wie es der Herr PRAios in seiner Weisheit gefügt hat. Die wichtigste der kleinen Ortschaften dieses volk- und kornreichen Ländchens ist Weilersheim; gelegen an der majestätischen Weinstraße zwischen Soroban und Ratzingen. Dort findet sich ein weiß gekalkter Tempel der gütigen Mutter TRAvia, die den sittsamen und braven Leuten des Ländchens mit Sicherheit wohl gesonnen ist.“*

Aus „Beschreibung der Heimat – Von der Schönheit des artésanischen Ländchens“ von Ulzedona Küferhelf, Poetin und Schriftstellerin, um 1018 BF

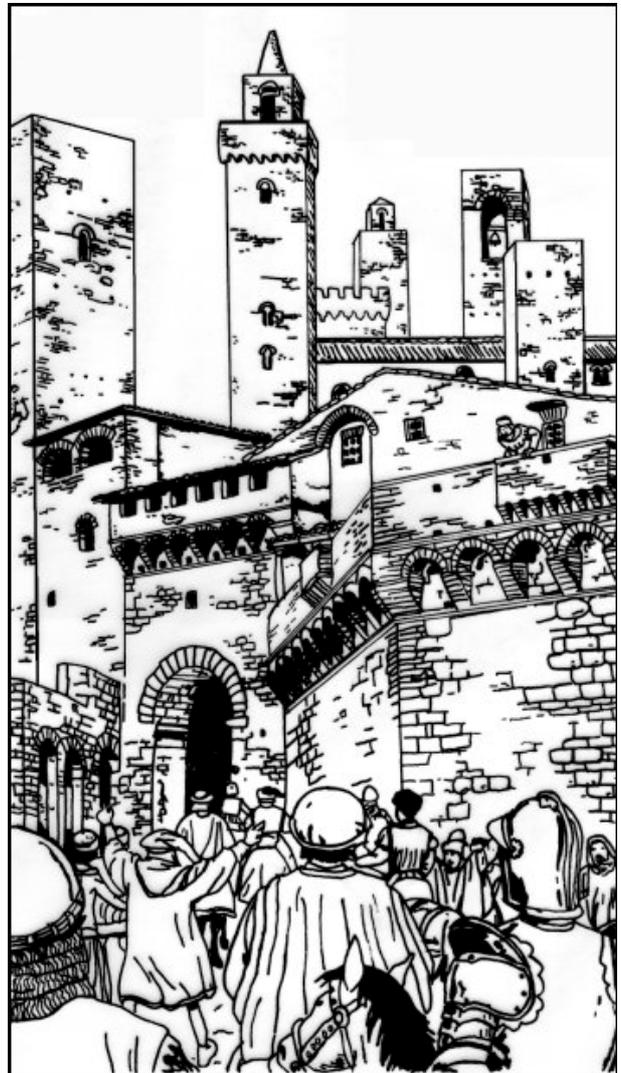
### Der Alte Wald

In südlicher Richtung wird die Weinstraße vom Alten Wald begleitet. Dieser düstere und dichte Wald ist von manchem Geheimnis umgeben. Der Name der nebelumhüllten Hügelkette im Herzen des Waldes wird von den Menschen entlang der Weinstraße nur

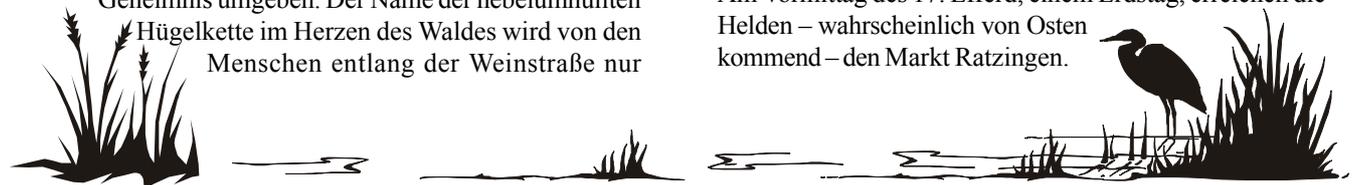
furchtsam hinter vorgehaltener Hand genannt: Gräberhügel. Dort sollen allerlei Gespenster, Widergänger, Elfen und Waldgeister hausen. Nur sehr verzweifelte Menschen und solche, die das Gesetz des Herren Praios fürchten, flüchten sich in die tiefen Schatten dieses Waldes. Wieder gesehen hat man diese Unpersonen danach – Praios sei's gedankt – nicht mehr.

Alle Leute, auf die die Helden treffen, raten diesen davon ab auch nur einen Fuß in den Wald zu setzen.

### Ankunft in Ratzingen



Am Vormittag des 17. Efferd, einem Erdstag, erreichen die Helden – wahrscheinlich von Osten kommend – den Markt Ratzingen.





*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Über das Flussbett des Theron spannt sich die 30 Schritt weite „Weiße Brücke“. Sie ruht auf zwei mächtigen Pfeilern und wirkt ob des dünnen Rinnsals, das diese Pfeiler mit wenig braunem Wasser umspült, völlig überdimensioniert.

Bis weit über die Mitte der Brücke stehen dicht an dicht Ochsengespanne, beladen mit allerlei Feldfrüchten und Getreide, mit Äpfeln, Birnen und Kirschen, und Handkarren, gefüllt mit Töpferwaren, Tuche, Reisig und noch zappelnden oder schon riechenden Fischen. Zum Teil scherzend und lachend, aber auch fluchend und wild gestikulierend unterhalten sich die Wartenden miteinander. Quälend langsam bewegt sich die Schlange aus Wagen und Karren, aus Mensch und Vieh zwischen den beiden rechteckigen Tortürmen hindurch.

Diese sind etwa acht Schritt hoch und überragen damit die zinnengekrönte Wehrmauer um drei Schritt.

Über die Mauern hinweg sind ein paar Häuserdächer und fünf Türme auszumachen. Die klobigen, eckigen Streittürme sind allesamt etwa 20 bis 25 Schritt hoch.

*Wettervorhersage:* Der Theron ist eigentlich ein ahnsehlicher, kleiner Fluss; aber angesichts der sommerlichen Hitze und des zurzeit trockenen Wetters verwundert es nicht, dass der Fluss Niedrigwasser führt.

*Gassenwissen:* Am Tor wird wohl eifrig kontrolliert und Zoll eingetrieben.

**Zoll**

Am Sorobaner Tor tun zwei Gardisten des Gräflichen Marktes Dienst: Der ältere *Corporal Servando*, der es sich mit Weinkrug und Stuhl im Schatten des Torbogens bequem gemacht hat, und die junge, schwer gepanzerte und daher schwitzende Hellebardierin *Pasqua*.

Von jeder Person werden 5 Heller für die Passage des Tores verlangt. Auf Metallzeugnisse, Tuche, gewebte Stoffe, fertige Kleidung etc. als Handelsware werden hier keine Zölle erhoben, während hingegen Helden, die allzu viel Lederwaren oder Steingut mit sich führen, eine horrende Abgabe entrichten müssen.

## Der Gräfliche Markt Ratzingen

*Marktherr:* Der Graf des Yaquirtals (zum Zeitpunkt der Drucklegung leider ungewiß)

*Gräflicher Castellan:* Gualdo Ippolito Honorio di Dalias-Marvinko, Junker zu Dalias

*Wappen:* Blauer Nachen unter roter Mauerkrone über blauem Wellenschildfuß auf silbernem Grund (Rot-Silber-Blau: die Farben der Grafenschaft Yaquirtal)

*Einwohner:* 550 Untertanen der Grafenkrone; davon ca. 70 Novadis und 40 Tulamiden

*Truppen:* 10 Gräfliche Marktgardisten (Hellebardiere),

sowie eine schwankende Zahl an Mercenarios der örtlichen Adelshäuser

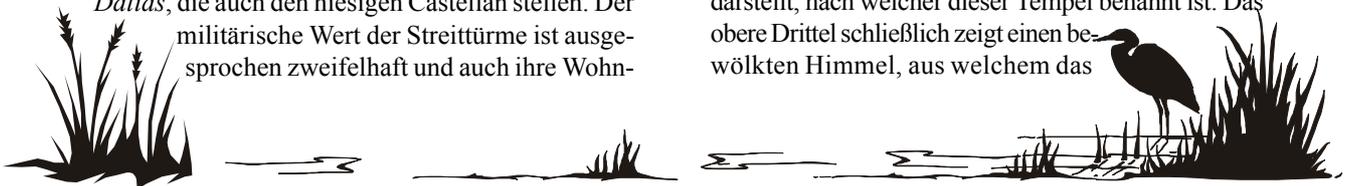
*Tempel:* Peraine, Phex

Innerhalb der Mauern erheben sich fünf hohe und trutzige **Streittürme**. Jeder dieser Türme ist einer anderen Adelsfamilia des Umlandes zu Eigen: Der Familia *Artésa*, dem Baronsgeschlecht von Artésa, den Junkerhäusern *Lindholz* und *Perain*, dem einstigen, almadanischen Fürstengeschlecht derer von *Rebenthal* und den Junkern von

*Dalias*, die auch den hiesigen Castellan stellen. Der militärische Wert der Streittürme ist ausgesprochen zweifelhaft und auch ihre Wohn-

lichkeit lässt sehr zu wünschen übrig. Vielmehr als Wehranlage und Wohnsitz sind sie Symbol für die Macht, den Reichtum und den Anspruch ihrer Besitzer. Den schon von weit her sichtbaren Streittürmen hat der Markt auch seinen Beinamen zu verdanken: *Klein-Taladur*, in Anlehnung an die Streitturmstadt in der Waldwacht.

Der **Sancta-Theria-Tempel**, welcher der Herrin Peraine geweiht ist, ist ein Gebäude von beachtlicher Größe und bietet gut und gerne 300 Gläubigen Platz. Der weiß gekalkte Tempel ist mit Ausnahme von fünf Bankreihen im Vorderteil und einem prächtig gestalteten Altar leer. Im Winter werden im hinteren Teil des Tempels noch die Säcke mit Getreide gestapelt, welche für die Aussaat im Frühjahr bestimmt sind und hier im Tempel geweiht werden. Der prächtige Altar aus Apfelbaumholz, der stellenweise mit hauchdünnem Silber überzogen ist, ist das ganze Jahr über mit den Gaben der hiesigen Bauern geschmückt. Das Altarbild zeigt in seinem unteren Drittel die schwer verwundete Gräfin des Yaquirtales, *Jisilia von Streitzig* (um ca. 800 BF), einen niedergestreckten Eber und eine ganze Schar von gräflichen Höflingen, welche offensichtlich um das Leben ihrer Herrin bangen. Das mittlere Drittel zeigt eine über dieser Szenerie schwebende Lichtgestalt, welche wohl die *Heilige Theria* darstellt, nach welcher dieser Tempel benannt ist. Das obere Drittel schließlich zeigt einen bewölkten Himmel, aus welchem das





göttliche Antlitz Peraines wohlwollend auf Deren herab blickt. Die an und für sich kahlen Wände des Tempels sind über und über mit kleinen Bildern oder Holzschnitten versehen: Manche danken Peraine für eine gute Ernte, andere bitten um eine solche und dritte wiederum erleben oder danken für eine Heilung aus schwerer Krankheit.

Die Leitung des Tempels obliegt Ihrer Hochwürden der Hüterin der Saat *Ulzedona Parinia Storchenrad*. Die hochgewachsene Mittvierzigerin mit den beruhigenden, grünen Augen ist die Sechste aus ihrer Familie, welche dieses Amt in nahtloser Folge ausfüllt. Ihr wird, wenn die Göttin es so will, wohl eines Tages ihr einziger Sohn *Parinor*, seines Zeichens bereits Meister der Ernte, nachfolgen. Neben Mutter und Sohn findet sich auch noch der 13-jährige Novize *Said Alcredez*, Neffe Ihrer Hochwürden, als fester Bewohner des Nebengebäudes. Neben Arzneimittelchen und einer beachtlichen Sammlung von Büchern über die Heilkunst werden stets drei Betten für Kranke und Verletzte bereitgehalten.

Der **Tempel der Schatten** ist der hiesige Phextempel unter Leitung des Vogtvikars *Aldan Al'Chalil*, eines Sohnes der Handelsherrin *Galeazza Al'Chalil*. Der Tempel ist vor allem mit dem Einfädeln und Beurkunden von Handelsabschlüssen beschäftigt. Der dickliche und behäbig wirkende Geweihte macht auch nicht den Eindruck, als sei er ein tollkühner Einbrecher und Meisterdieb. Vielmehr führt er mit der Akribie eines Krämers über jeden gewährten Gefallen genauestens Buch und scheut auch nicht davor zurück selbst von seiner Mutter Gegengefallen zu fordern. Welche Ziele der 30-jährige Phexische verfolgt, ist unbekannt.

Das Gebäude am Rande des Ortes, direkt an der Wehrmauer gelegen, ist keine 40 Götterläufe alt und verfügt über den Charme einer Lagerhalle. Große Tempelschätze oder eine düster-geheimnisvolle Ausstattung sucht man hier vergebens. Aldan und sein Füchsen *Ioanno* geben sich so bieder, wie es für einen Phextempel gerade noch schicklich ist.

Der **Großfürst-Selindian-Platz** ist das Zentrum der Stadt. Der rechteckige und ungefähr 50 Schritt breite und 100 Schritt lange Platz ist umgeben von den wichtigsten Gebäuden des Ortes und allwöchentlich Schauplatz des Ratzinger Marktes. Der Platz ist in seiner Gänze gepflastert, was ansonsten in Ratzingen nur auf die Weinstraße zutrifft, die als Achsstraße den Ort und den Marktplatz durchschneidet.

An der firunwärtigen Seite des Platzes erhebt sich der mächtige **Palacio Ippolito**, die (neue) Residenz der Junker von Dalias und Castellane von Ratzingen. Hier finden sich herrschaftliche Gemächer und verschwiegene Kabinette ebenso wie eine

großzügig ausgestattete Bibliothek und ein tulamidisch gefliestes Bad.

An der praioswärtigen Seite erhebt sich – etwas weniger wichtig – das örtliche **Marktgericht**. Neben Schreibstuben und dem örtlichen Archiv verfügt das Gebäude auch über Dienst- und Schlafgemächer für den Castellan, den Banus und den Grafen.

Zu beiden Seiten flankieren den Platz hübsch anzusehende Bürgerhäuser reicher Handwerksmeister und verdienter Händler, wobei hier vor allem der Palacio und das Kontor des **Handelshauses Al'Chalil** herausragen. Trotz der unbestrittenen Kompetenz der Soberana der Famiglia Al'Chalil, Galeazza, Tochter der vorletzten Marktrichterin *Braka*, ist es einer Koalition bestehend aus der Famiglia Dalias und dem novadischen Handelshaus der *Beni Nasreddini* gelungen die alteingessenen Al'Chalil lokalpolitisch ins Abseits zu stellen.

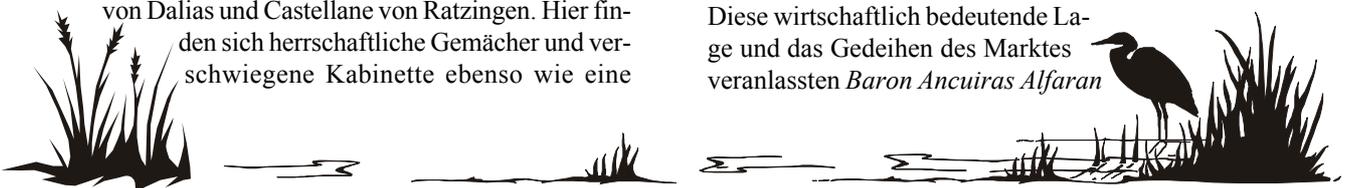
Eben jene **Beni Nasreddini** residieren etwas vom Marktplatz entfernt in einem kleinen Ort innerhalb des Ortes. Der greise Sippenpatriarch *Dschelef al'Khadim ben Nasreddin*, der durch den Gewürzhandel mit dem novadisch besetzten Süd- Almada und Geldverleih zu durchaus ansehnlichem Reichtum kam, führt seine etwa 40-50 Köpfe zählende Sippe mit strenger Hand.

Abseits von Weinstraße und Großfürst-Selindian-Platz werden die Häuser ärmlicher. An staubigen Gassen stehen einstöckige Häuser aus weiß gekalkten Lehmziegeln. Abgeblätterter Putz und wilder Wein oder auch Efeu zieren die Fassaden. Streunende Katzen, Schatten spendende Bäumen, wasserreiche Brunnen, Wäscheleinen, die sich von Fenster zu Fenster über die Gasse spannen und ein lebendiges Durcheinander von tulamidischen und güldenländischen Einflüssen prägen das Bild des Marktfleckens.

### Die Lage in Ratzingen:

Der Markt Ratzingen liegt verkehrstechnisch äußerst günstig. Wer Waren abseits des Yaquirs durch die Talschaft transportieren will oder vom Eisenwald herab kommend mit Holz oder Erzen handeln will, der kommt nicht umhin Station in Ratzingen zu machen, wo einmal wöchentlich – am Markttag – „Großer Markt“ gehalten wird. In Ratzingen trifft der hier bereits schiffbare Theron auf die Weinstraße von Al'Muktur nach Sherbeth und auf zumindest eine Tagesreise Entfernung überspannt hier die einzige Brücke die Fluten des Theron, der – sich silbern wingend – den Hügelzug der Madahöhen durchschneidet.

Diese wirtschaftlich bedeutende Lage und das Gedeihen des Marktes veranlassten *Baron Ancuiras Alfaran*





von Artésa, welcher das Ende seiner Herrschaft über die Baronie Artésa kommen sah, den Markt aus seiner Baronie herauszulösen und dem Grafen von Yaquirtal als gräfliches Eigentum zu überstellen. Der neue Baron, *Escalio D'Artésa*, kam jedoch nicht umhin begehrlieh seine Hände nach dem wohlhabenden Ort auszustrecken. Und mit Hilfe der Familias Rebenthal und *Al'Shirasgan* wäre ihm dies auch beinahe gelungen.

Doch nicht nur die äußeren Feinde Ratzingens sind zahlreich und werfen begehrliehe Blicke auf den Reichtum des Marktes, auch im Inneren ist der Gräfliche Markt Ratzingen

reich an Spannungen und Konflikten; diese sind seit dem Amtsantritt des neuen Castellans nicht weniger geworden, vielmehr im Gegenteil.

Selten zuvor sind die Spannungen zwischen den Bürgerlichen, die eine städtische Zunftordnung nach dem Vorbilde Punins wollen, und den Soberanes, die die alte Clientel-Ordnung verteidigen, so offen zu Tage getreten. War die junge Marktrichterin *Zulay de Comino* noch darauf bedacht, die Wogen zu glätten und zu schlichten, steht dem neuen Castellan *Gualdo di Dalias-Marvinko*, dem eifrigsten Verfechter der alten Clientel-Ordnung, der Sinn eindeutig danach die Zunftbewegung klein zu halten oder gar zu zerschlagen, zum eigenen Vortheile.

Seitdem die Rebenthals vor Ratzingens Toren geschlagen wurden, der vorerst letzte Junker von Sherbeth innerhalb von Ratzingens Mauern den Tod eines gemeinen Verbrechers starb und die Herrschaft des Grafen über den Markt gegen die Bestrebungen der hiesigen Magnatenhäuser bewahrt werden konnte, ist die Clientel der Rebenthals fast gänzlich verschwunden. Zum großen Teil haben sich diese Clientes nun dem neuen, starken Magnaten des Umlandes als Schützlinge angedient. Jener, *Gualdo di Dalias-Marvinko*, versucht nun das zu erreichen, was den Familias *Al'Shirasgan*, *Artésa* und *Rebenthal* mit Gewalt misslang, sich den wirtschaftlich prosperierenden Ort untertän zu machen. Und dazu ist ihm jedes Mittel recht.

Im letzten Götterlauf gab es drei ungeklärte Todesfälle. Ermittlungen wurden nicht angestellt und alle Opfer waren bekennende Verteidiger einer zünftischen Ordnung.

Durch irrwitzige Zölle an den beiden Toren versucht der Castellan die Handwerker des Marktes zu schädigen, die nicht seiner Clientel angehören. So werden auf die Einfuhr von Metallerzeugnissen aller Art, Tuche, gewebten Stoffen und fertigen Kleidungsstücken keine Zölle erhoben, während Händler, die Tonwaren oder Ledererzeugnisse auf dem Markt verkaufen wollen, sich über die hohen Zölle nur verwundert die Augen reiben können. Wie es der Zufall so will, gehören fast alle Gerber, Lederer und Töpfer zur Clientel der *Familia Dalias*; wohingegen die Schneider und Weber es unter Führung des Zunftmeisters *Ludovigo de Comino*, eines Bruders der vormaligen Marktrichterin, geschafft haben, die bisher erste und einzige Zunft Ratzingens zu errichten und die Schmiede vor allem die Clientes der *Familias Artésa* und *Lindholz* stellen.



Die Erhebung von 5 Hellern für jede Passage eines Tores hingegen muss als bloße Schikane des Castellans für die Ackerbürger Ratzingens bezeichnet werden, welche diese Maßnahme am nachhaltigsten trifft. Wenn diese Maut ihr Scherflein dazu beiträgt die braven und arbeitsamen Ackerbürger des Marktes zu ruinieren, dann soll es Junker *Gualdo* recht sein, ist es schließlich ihr Ackerland vor den Toren Ratzingens, wonach es ihm gelüftet. Bei all dem kann der Castellan auf den Rückhalt der reichen *Novadisippe der Beni Nasreddini bauen*, welcher im

Gegezug – wie wäre dies sonst

in Zeiten der Reconquista zu erklären – die Rechte über die Steuerpacht für den Markt verkauft wurde. Es macht das Ondit die Runde, der alte Patriarch, *Dschelef al'Khadim ben Nasreddin*, ein großer Förderer novadischer Kultur im Yaquirkönigreich, wolle in Ratzingen gar ein Rastullahbethaus errichten und die Zustimmung des Castellans hierzu sei lediglich eine Frage des Geldes. Während der prädestinierte Erbe *Jalif Said ben Dschelef al'Khadim ben Nasreddin*, ein glühender Verfechter der Convivencia-Idee, als Kontorleiter in *Amhallah* weilt, führt das Hauptgeschäft *Sedef Saiman ben Dschelef al'Khadim ben Nasreddin*, eine kriecherische Kreatur *Gualdos*. Diese Konstellation verspricht für die nächsten Jahre eine noch engere Verquickung zwischen der *Familia Dalias* und der Händlersippe der *Beni Nasreddini*, sehr zum Nachtheil des alteingesesse-





nen Handelshaus Al'Chalil. So sind es nicht nur die alten oder weniger alten Adelsgeschlechter des Umlandes, wie die Famiglias Dalias, Artésa, Lindholz, Perain und Rebenthal, die sich gegenseitig bekriegen und sich nicht das Licht in den Augen gönnen. Die großen Händlersippen der Al'Chalil und der Beni Nasreddini liefern sich ebenso harte Kämpfe um Geld und Macht wie die neu entstandene Zunft der Schneider und Weber sich mit den Vertretern der alten Clientel-Ordnung um Pfründe und Einfluss zankt. Angesichts des Marktes am nächsten Tag, einem Markttag, und des Immanspieles am Abend dieses Tages sind alle

Gaststätten und Herbergen Ratzingens bereits voll belegt. Zahlreiche Bauern und Händler schlafen in den Gassen und auf den kleinen Plätzen innerhalb der Mauern. Dicht an dicht reihen sich auf den Wegen Wagen und Fuhrwerke von circa 300 Menschen aneinander. Nur der große Marktplatz und die Weinstraße werden aufgrund einer Marktverordnung freigehalten.

Am späten Nachmittag beginnen die Ratzinger und die Gäste zum Marktplatz hinzustreben, um welchen herum sie sich verteilen, um Zeugen des Immanspieles zwischen Ratzingen und Dalias zu werden.

## Eine Partie Imman

„Imman wird auf einem rechteckigen Platz gespielt, der an der langen Seite etwa 140 Schritt, an der kurzen Seite 80 Schritt misst. In der Mitte der kurzen Seiten steht jeweils ein Tor. Das Tor wird von zwei Balken im Abstand von drei Schritt begrenzt, in eineinhalb Schritt Höhe ist eine Querlatte angebracht.

Jede Mannschaft bietet 15 Spieler auf, dazu darf sie noch einmal genauso viele Ersatzspieler aufstellen, die jederzeit während einer Spielunterbrechung eingewechselt werden können. Die Spieler versuchen mit einem Schläger aus Eschenholz einen Korkball in das gegnerische Tor zu befördern. Dabei erhält die Mannschaft einen Punkt, wenn der Ball unterhalb der Querlatte ins Tor gelangt, oder sogar drei Punkte, wenn es gelingt, den Ball oberhalb der Latte im Tor unterzubringen. Um das zu erreichen, darf der Korkball mit dem Schläger auf dem Boden oder in der Luft geschlagen werden, man darf auch mit dem Schläger nach dem Ball werfen; außerdem ist es erlaubt, einen im Flug befindlichen Ball mit der Hand oder mit dem Oberkörper abzustoppen, so dass er zu Boden fällt. Es ist verboten, den Ball zu werfen oder seine Flugrichtung mit der Hand zu verändern.

Ein Imman-Spiel dauert zwei Stunden. Die Mannschaft, die nach Ablauf dieser Spielzeit die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Haben beide Mannschaften gleich viele Punkte, so wird, um den Sieger zu ermitteln, so lange weitergespielt, bis das nächste Tor fällt.“

Aus „Spiele für viele“ von Phexdan Nerwer  
[aus: Encyclopaedia Aventurica]

Ergänzend sei noch darauf hingewiesen, dass heutzutage das Spielen mit angeschliffenen, dornenbesetzten Schlägern, eisenverstärkten Schuhspitzen oder Nagelstollen, sowie die Mitnahme anderer Gegenstände auf das Spielfeld und tätliche Angriffe mit oder ohne Schläger auf gegnerische Spie-

ler verboten sind. Die Maße des Platzes und die Zahl der Ersatzspieler entsprechen bei diesem Provinz-Spiel natürlich nicht denselben Standards wie bei Spielen in den großen Städten.

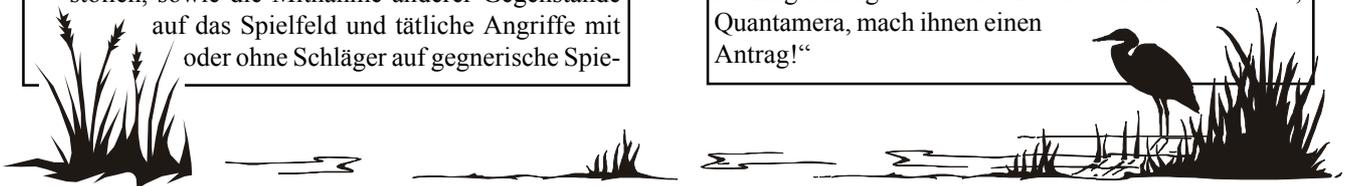
Das fehlende Talent „Imman-Spielen“ wird am besten durch das Talent Hiebaffen (oder gleichberechtigt: Zweihand-Hiebaffen) substituiert (ersatzweise können auch all jene Kampffertigkeiten verwendet werden, mit denen man auch die Talente Hiebaffen/Zweihand-Hiebaffen ersetzen kann). Dazu wird der halbe Talentwert dieser Kampffertigkeit zum AT-Basis-Wert addiert. Dieser Wert drückt die spielerische Qualität des Helden im Umgang mit dem Eschenschläger aus. Als weitere Talente werden vor allem Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung und Athletik zum Einsatz kommen.

### Die Helden werden angeworben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dem Gasthof „Zum Silbernen Theron“ stehen drei schwarz-gelb gekleidete Gestalten, welche von einem halben dutzend blau-weiß-rot gekleideter umringt sind. Wild gestikulierend sprechen die beiden Parteien aufeinander ein.

Eine Frau aus den Reihen der Schwarz-Gelben mit breitem Gesicht, schiefer Nase und Stiernacken deutet auf [einzwei Helden, welche sich durch besondere Körpergröße oder hohe KK auszeichnen]. Grinsend wenden sich darauf auch die Mitglieder der anderen Partei zu euch um. Einer der Blau-Weiß-Roten mit großem Froschmaul ruft euch daraufhin mit lauter Stimme an: „Seid Ihr ehrenwerte Ratzinger Bürger? – Nicht? Dachte ich mir! – Nun los, Quantamera, mach ihnen einen Antrag!“





*Quantamera*, die stiernackige Schwarz-Gelbe, tritt daraufhin an die ausgeguckten Helden heran und bittet diese für das Daliasser Immanaufgebot gegen die Ratzinger Auswahlmannschaft zu spielen; es geht weder um Geld oder um Trophäen, sondern um die Ehre des Landes bzw. des Marktes.

Das Spiel beginnt in einer Stunde. Die kurzfristige Auswahl der 1-2 Helden wurde nötig, weil 1-2 Daliasser wegen schweren Fiebers nicht spielen können.

Der Held bzw. die Helden werden nun von *Quantamera* und *Rahjadan* mit einer schwarzen Hose und einem gelb-schwarzen, weiten Hemd ausgestattet (falls ein Held dergleichen selbst besitzt, ist dies natürlich nicht nötig).

Als dann hat der Held noch etwa eine halbe Stunde Zeit um sich (wieder) mit Esche und Kork vertraut zu machen.

### Das Spiel beginnt!

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Auf dem großen, gepflasterten Großfürst-Selindian-Platz stehen sich schließlich doch zur fünften Nachmittagsstunde zwei komplette Mannschaften zu je 15 Frauen und Männern gegenüber. Aus den Fenstern der reichen Bürgerhäuser am Marktplatz, hinter Strohhallen vor Hauswänden und Seitengassen und aus den Schatten

der Arkaden, ja sogar von den Balkonen der beiden großen Palacios jubeln euch gut und gerne 600 Menschen zu. Der grün gekleidete Spielleiter schließlich wirft unter großem Gejohle den Korkball auf das Spielfeld und Spieler beider Seiten, der blau-weiß-roten Ratzinger und der schwarz-gelben Daliasser, stürzen sich auf das kleine runde Ding.

### Spilsplitter:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Schnaubend wie ein Schlachtross treibt *Quantamera* den kleinen Korkball über die Pflastersteine voran. Mit viel Gefühl hält sie den unruhig springenden und hoppelnden Ball an ihrem Schläger.

Wild winkend fordert *Rahjadan*, der Sturmführer der Daliasser, den Ball. Recht genau schlägt *Quantamera* den Ball nach vorne, in Richtung des Ratzinger Tores.

Mit großem Geschick bringt ein schlaksiger Ratzinger seinen Schläger dazwischen. Der Korkball springt zu einer wahren Hülin. Die bärenstarke Schmiedin Ratzingens stürmt mit dem Ball auf das Daliasser Tor zu. Vorbei an *Jacopo*, diesem langen Elend. Nur noch Du bist zwischen ihr und eurem Tor...





Der Held könnte beispielsweise versuchen die Ratzinger Schmiedin abzudrängen (vergleichende Körperkraftproben), ihr den Ball abzunehmen (Probe +5) oder sie sehr rüde zu Fall bringen. Zumindest bei letzterer Variante wird sich die Schmiedin wohl später revanchieren.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Rahjadan wird durch einen Ellbogenstoß der Ratzinger Schmiedin gegen seine Brust vom Ball getrennt. Trotz seiner Schwächtigkeit und eines wuchtigen Hiebes gegen sein linkes Schienbein gelingt es dem kleinen, krummbeinigen Piedro den Ball wieder für die Daliaser zu erobern. Rechtzeitig bevor die Schmiedin wieder heran ist, gelingt es ihm den Ball direkt vor das Tor zu schlagen, wo Du stehst.

Im nun folgenden Gestocher vor dem gegnerischen Tor wird es für den Helden schwierig, den Ball gegen *Theria* und *Chabun* zu behaupten (Probe +6). Wenn ihm dies aber gelingt, bietet sich dem Helden die Gelegenheit ein wichtiges Tor für Ratzingen zu erzielen (Probe +1; oder gar +4 für einen Schuss über die Querlatte).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine ganze Meute von Ratzinger Spielern hetzt Quantamera. Sie schaffen es, eure beste Spielerin in eine Ecke zu drängen. Dort ist es ihr nicht möglich sich gegen vier, fünf Gegenspieler zu behaupten. Sie stürzt. Reo „das Wiesel“ gewinnt den Ball und stürmt auf euer Tor zu. Mit wendigen Bewegungen versucht er dich zu umspielen. Aus den Augenwinkeln siehst du, dass Quantamera liegen bleibt.

Dem geschicktesten Spieler der Ratzinger den Ball abzunehmen ist nicht so ohne weiteres möglich (Probe +7). Es bleibt wohl nur ihn genauso schmutzig aufzuhalten, wie es auch Quantamera widerfahren ist.

Sie, werter Meister, können nach Gutdünken eigene Spielszenen kreieren und diese Ihren Spielern vorsetzen. Beide Mannschaften sind in etwa gleich stark. Der Spielverlauf gestaltet sich im Großen und Ganzen auch sehr ausgeglichen. Einen Knackpunkt für die Daliaser stellt das rüde Einsteigen gegen Quantamera dar, da sich der lenkende Geist des Daliaser Spiels dabei verletzt hat. Vielleicht aber gelingt es einem an Kork und Esche erfahrenen Helden ja, die Rolle Quantameras zu übernehmen und die Daliaser doch noch auf die Siegerstraße zu bringen.

Folgendes Ereignis, das vonstatten geht, wenn einem Held ein Tor oder Vergleichbares gelingt, soll hier noch erwähnt werden:



*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gerade ist dir ein wirklich schönes, ach was: ein fantastisches Tor gelungen, von welchem sich Ratzinger und Daliaser noch in zwölf Götterläufen erzählen werden. Du genießt die Gratulationen deiner Mitspieler und den Jubel der Daliaser „Bauern“, als dein Blick auf den Balkon des Palacios Ippolito fällt. Anerkennend nicken dir der Edelmann und die Edeldame, welche von dort oben das Spiel verfolgen, zu.

**Eine Szene für den Dieb:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Dicht an dicht drängen sich Alte und Junge, Männer und Frauen, Händler, Handwerker und Bauern. Jubelnd oder fluchend ist ihre Aufmerksamkeit zumeist auf das Spielfeld gerichtet. So mancher ist anzusehen, dass sie sich nicht darum sorgen muss, woher sie des Abends das Essen für sich und ihre sieben Kinder bekommen soll. Es juckt dir in den Fingern...

Einzelne, besonders reiche Personen tragen bis zu drei Dukaten in ihren Beuteln mit sich herum, die meisten allerdings entschieden weniger.

Wenn der Held aber Pech hat, gerät er an einen von zwei Marktgardisten, die sich „in zivil“ mit besonders prall scheinender Geldkatze unter die Zuschauer gemischt haben. Zur Verfolgung und Dingfestmachung ertappter Diebe stehen rund um den Großfürst-Selindian-Platz vier Marktgardisten bereit. Je zwei weitere Marktgardisten halten an den beiden Toren Wache.

*Taschendiebstahl*-Proben gegen die aufmerksamen Gardisten sind je nach Situation besonders zu erschweren.

Sollte ein diebischer Held in die Fänge der Ordnungshüter gelangen, wird er nicht ins Marktgericht, sondern in den Arrestraum des Palacio Ippolito gebracht, wo die „Schwarzen Greifen“ des Castellans und Junkers von Dalias ein Auge auf ihn haben werden.

Entsprechend wird sich für einen derartigen Helden auch die Anwerbung durch Dom Gualdo unterscheiden: Der Castellan wird ihm klar machen, dass er nach „verschärfter gräflicher Marktordnung vom 12. Praios 1027“ und aufgrund der Eindeutigkeit der Tat das Recht hätte, dem Helden sofort die gute Hand abschlagen zu lassen.

Für eine gewisse Gefälligkeit – nämlich die Aufklärung der Sherbether Bluttat – bietet er dem Helden nebst einer Amnestie und der Rückerstattung sämtlicher Habseligkeiten (welche solange im Marktgericht lagern) zehn Golddukatens Belohnung. Darauf gibt der Magnat sein Wort.

Falls sich der Held weigern sollte, auf das großzügige Angebot Gualdos



einzugehen, wird er dem Helden nach zwei Tagen am Pranger die gute Hand abschlagen und ihn anschließend aus dem Ort peitschen lassen.

### Eine Szene für die Schönheit:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nicht nur deine schweißnasse Kleidung klebt bei diesem drückend schwülen Wetter an dir... Immer wieder spürst du wie die Blicke von Umstehenden dich begutachten. Als du eine Hand auf deinem Hintern spürst, wirbelst du herum. Ein Bursche von vielleicht 16 Jahren, mit schwarzem vollen Haar und der edlen Kleidung eines Lakaien aus gutem Hause blickt dich prüfend an und leckt sich mit der Zunge über die Oberlippe.

Diese Szene ist sowohl für männliche als auch für weibliche Charaktere gleich.

Egal, wie die Heldin reagiert: Der Junge *Mustafa* wird seinem Dienstherrn Dom Gualdo davon berichten und die Heldin für die Sherbeth-Mission empfehlen. Er wird es sich dann auch nicht nehmen lassen diese Heldin in den Palacio Ippolito zu führen und sie dabei genauer zu betrachten.

### Eine Szene für den Medicus:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Mit voller Wucht saust der Eschenschläger eines schmerzbäuchigen und rotwangigen Ratzingers herab. Krachend trifft er den rechten

Unterarm des flinken und krummbeinigen Pedro. Vor Schmerzen heult dieser wütend auf. Aus der blutenden Wunde siehst du weiße Knochen herausragen.

Ein Medicus oder ein anderer Heilkundiger aus der Helden-  
gruppe werden sich wohl als erste dieser Verletzung annehmen (Heilkunde Wunden +4) und ihn dann in den Sancta-  
Theria-Tempel bringen. Elle und Speiche des rechten Armes  
sind tatsächlich offen gebrochen.

### Eine Szene für die Rechtschaffene I:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gerade hatte ein widerlicher Ratzinger einem Daliaser Spieler den rechten Unterarm zerhauen, als auch schon Rahjadan, der schon etwas ältliche, aber immer noch athletische Sturmführer der Daliaser heran ist, und den Ratzinger mit einem gekonnten Fausthieb zu Boden schickt.

Schon versammelt sich eine ganze Traube Ratzinger und Daliaser Spieler um Rahjadan und das Spiel um den Korkball droht endgültig zur Nebensache zu werden.

Hier ist nun wirklich eine schlichtende oder auch kräftig zupackende Hand von Nöten, da der Spielleiter, der dickliche *Brako Al'Chalil*, wahrlich etwas überfordert zu sein scheint.

### Eine Szene für die Rechtschaffene II:

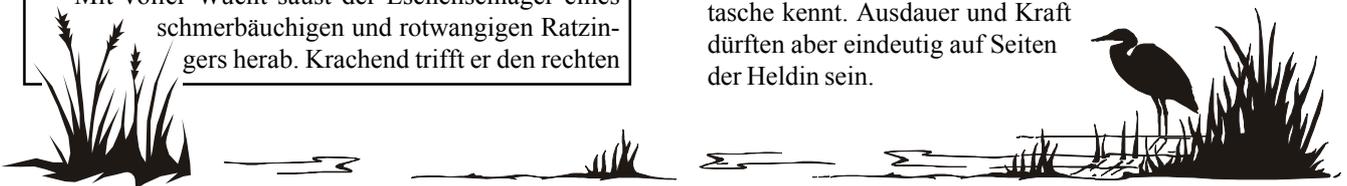
*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das alte Mütterchen neben dir lächelt dich selig an, als du ihren jungen Enkel wieder auf den Boden gestellt hast. Auf deinen Schultern hatte er wirklich einen besseren Überblick über das Spielfeld gehabt.

„Habt Dank, gute Dame!“ hörst du ihre leicht krächzende Altstimme.

Gerade blickst du freundlich lächelnd zur alten Dame und ihrem 7-jährigen Enkel hinab, als dir eine fremde Hand an ihrem Geldbeutel auffällt. Mit einem vielfach geübten Handgriff reißt der Taschendieb den Beutel vom Gürtel der Frau.

Es ist wohl davon auszugehen, dass sich die Heldin daran machen wird den Dieb zu verfolgen und zu stellen. Bei der Verfolgungsjagd durch das dichte Gedränge am Großfürst-Selindian-Platz und schließlich durch die großteils menschenleeren, aber mit Wagen und Karren vollen Seitengassen des Marktfleckens hat der bettelarme Waisenjunge *Azzo* den Vorteil, dass er den Ort wie seine löchrige Westentasche kennt. Ausdauer und Kraft dürften aber eindeutig auf Seiten der Heldin sein.





## „Dom Gualdo wünscht mit Euch zu sprechen!“

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Unvermittelt baut sich vor dir ein vielleicht 16-jähriger Bursche mit vollem schwarzen Haar und unpassend wirkender, edler Kleidung auf.

„Seine Wohlgeboren der Castellan von Ratzingen wünscht mit Euch zu sprechen!“ Grinsend deutet der Bursche mit dem Kopf auf das mächtige Gebäude am Nordrand des Großfürst-Selindian-Platzes.

„Wenn Ihr mir bitte folgen würdet!“

Selbiges widerfährt den zwei Helden, welche Sie, lieber Meister, dafür auserwählt haben den Auftrag Gualdos entgegenzunehmen, kurz nach Ende des Immanspiels.

Die meisten Helden haben nun mal die Angewohnheit etwas auffälliger zu sein als Alricio Agricola. Dies mag nun entweder besonders starke und durchsetzungsfähige Immanspieler treffen, oder aber auch einen geschmeidigen Dieb, eine außergewöhnliche Schönheit, einen erfahren wirkenden Mercenario etc. Auf keinen Fall wird sich Gualdo di Dalias-Marvinko an einen offenkundig Arkanen (also v.a. Gildenmagier) oder Geweihten wenden. Wenn es sich anbietet wird Dom Gualdo einen Gebildeten, oder allgemeiner: einen, der so wirkt, als habe er seinen Kopf nicht nur zum Regenschutz für seinen Hals, und einen körperlich Durchsetzungsfähigen auswählen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Junge führt dich durch einen Seiteneingang in den Palacio Ippolito und dort in einen kleinen Rauchsalon im ersten Stockwerk.

Der zwölf Rechtschritt große Salon ist geschmackvoll eingerichtet. Vier schwere, tiefe Sessel gruppieren sich um einen niedrigen, runden Tisch, auf welchem bereits drei Pokale, eine Karaffe mit Rotwein und ein Sortiment Pfeifen nebst methumischem Tabak bereitliegen.

Gemälde, welche Turnierszenen darstellen, zieren die rot gehaltenen Wände.

Der erste der ausgewählten Helden wird mit der Bitte sich zu gedulden etwa eine Viertelstunde im Rauchsalon alleine gelassen. Nach Ablauf dieser Zeitspanne erscheint der dem Helden bereits bekannte Bursche mit dem zweiten Helden wieder, bevor sich Mustafa unter artigen Segenswünschen zurückzieht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nach einer weiteren kurzen Zeit des Wartens – Ihr habt Euch währenddessen bereits den ein oder anderen Schluck Wein gegönnt –, öffnet sich die Türe erneut und ein dicklicher Diener mit

ebenholzschwarzer Hautfarbe, gekleidet in prächtige, tulamidisch anmutende Gewänder, betritt vor einem blassen Mittzwanziger in schlicht wirkendem schwarzen Wams den Raum.

Der bleiche, einarmige Edelmann mit den eingefallenen Wangen tritt vor und richtet sein Wort an Euch:

„Die Zwölfe zum Gruße! Verzeiht, dass ich Euch derart lange warten lassen musste. Wichtige Geschäfte banden mich. Aber, bitte nehmt doch Platz.“

Um das generelle Wohlwollen der Helden zu gewinnen wird Gualdo mit Komplimenten zunächst nicht geizen und sie durchaus zuvorkommend und höflich behandeln, auch wenn er den Standesunterschied durchaus zu wahren versteht. Vermeiden Sie es, dass es so wirkt, als würde er sich mit den Helden auf eine Stufe stellen, sich mit ihnen fraternisieren. Er gehört zu den reichsten und mächtigsten Magnaten des Yaquirtals und dies wird er den Helden im Notfall auch klarzumachen verstehen.

Bevor Gualdo auf sein eigentliches Anliegen zu sprechen kommt, wird er zunächst etwas mit den Helden parlieren, über ihr Woher und ihr Wohin, ihre Herkunft, ihre Heimat, etc.

*Was ist geschehen?*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Vor ein paar Stunden erreichte mich eine bittere Kunde. Seine Hochwürden, der Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth, ist in der vergangenen Nacht verstorben. Es besteht der starke Verdacht, dass er auf grausige Art und Weise, auf lästerliche Art und Weise, von Menschenhand zu Tode gebracht worden ist. Ich hoffte, dass Ihr mir behilflich sein könntet, dieses schlimme Verbrechen aufzuklären...“

*Was ist mit der Garde in Sherbeth?*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Die Garde Sherbeths befindet sich in einem leidlich schlechten Zustand ... allem anderen voran, aufgrund der Tatsache, dass der dortige Garde-Capitan nicht in der Lage ist ein anständiges Regiment zu führen. Vielmehr verbringt er seine Zeit mit Huren, Spielen, Saufen, ... Mein Vertrauen genießt er unter keinen Umständen.“





*Warum gerade die Helden?*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*  
 „Nun, wie schon gesagt, der Garde dorten kann ich nicht vertrauen. Meine Ratzinger Garde ist aufgrund des Marktes am morgigen Tag völlig unabhkömmlich; keinen einzigen Mann kann ich von diesen entbehren... Mich selbst binden wichtige Termine noch zumindest die nächsten zwei Tage hier in Ratzingen. Wenn ich mir anderen Rat wüsste, würde ich Euch nicht fragen... Versteht dies nicht falsch! Einen weiteren Vorteil hätte es überdies, wenn Ihr Euch bereit erklären würdet der Sache nachzugehen. Euch kennt man in Sherbeth nicht. Ihr steht nicht im Mindesten im Verdacht Büttel der Grafenkrone zu sein. Dies wäre Euch in Sherbeth ohnehin nur von Nachteil. Zudem: Es muss schnell gehandelt werden, sehr schnell.“

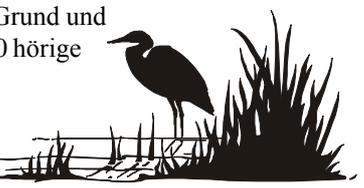
- Gualdo Ippolito Honorio di Dalias-Marvinko wurde im Rondra 1027 BF von *Graf Selinidan Hal von Gareth* zum Castellan von Ratzingen und Sherbeth ernannt.
- Der latente Einfluss der Famiglia Rebenthal vor Ort ist immer noch gewaltig. Alte Seilschaften und Clientel-Beziehungen erschweren es der Grafenkrone nach wie vor den Ort vollständig zu kontrollieren.
- In Sherbeth selbst sind neben den Rebenthals noch zwei weitere Famiglias von Bedeutung: die Valedepeny und die Ordelassio.
- Alternierend stellten die beiden Famiglias in den letzten hundert Jahren den Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth (also den Tempelvorsteher und Rahjahochgeweihten). Getragen wurde dieser Kompromiss zwischen den beiden verfeindeten Famiglias bisher von der ungleich mächtigeren Famiglia Rebenthal, die sich



*Hintergrundinformationen:*

- Sherbeth ist erst seit kurzem, genauer: seit dem Winter 1025 BF, ein Gräflicher Marktflecken, zuvor war Sherbeth Stammsitz des ehemaligen Fürstengeschlechts derer von Rebenthal. Diese Famiglia unterlag aber in einer großen Fehde eben zu jener Zeit den Famiglias *Madjani* und *Streitzig* und verlor neben viel Macht und Einfluss auch Sherbeth.

- dadurch ihren Einfluss auf beide Famiglias sicherte.
- Der Rahjatempel zu Sherbeth ist deswegen sehr interessant, weil er über ausgesprochen reichen Grundbesitz verfügt: Eine Pferdezucht (nebst Weiden, Stallungen, Wirtschaftsgebäuden etc.), ein paar Weinberge und Lavendel- und Rosenfelder zur Duftwasserherstellung. Insgesamt leben auf dem Grund und Boden des Tempels ca. 200 hörige Seelen.





– Aufgrund des Garether Pamphlets wurde es stets dergestalt gehandhabt, dass der Soberan der Famiglia, welche den Gastgeber stellte, als Adminstrador die weltlichen Verwaltungsaufgaben des Tempels versah, was natürlich eine beachtliche Machtsteigerung bedeutete.

– Ein neuer Kompromiss zwischen beiden Famiglias ist nicht abzusehen; im Gegenteil, es muss wohl sogar damit gerechnet werden, dass beide Famiglias in blutiger Fehde übereinander herfallen werden.

– Ein Ondit besagt, dass Alonso Valedepeny von Schergen des Ordellasio ermordet worden sei.

*Belohnung für die Helden?*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Wenn Ihr mir den Mörder bringt, so soll es Euer Schaden nicht sein. Fünfzig Dukaten Puniner Prägung erscheinen

mir ein angemessener Preis zu sein für den Kopf dieses Schurken. Inwiefern Euch der Sherbether Rahjatempel entlohnen wird, vermag ich freilich nicht zu sagen. Doch ich könnte mir denken, dass dieser sich nicht lumpen lassen wird... Eines noch: Ich bitte Euch um Diskretion. Verstanden? – Kein Wort zu irgendjemandem, außer mir.“

Auf Nachfrage erhalten die Helden im Voraus fünf Golddukatun und, falls es nötig erscheint, angemessene(re) und unauffällige(re) Kleidung.

Natürlich können die beiden Helden auch ihre Gefährten mit ins Boot holen und sie an der Aufklärung des Falls beteiligen; dagegen hat Dom Gualdo nicht das Geringste einzuwenden.

Dom Gualdo wird nun – am späten Nachmittag – zum sofortigen Aufbruch der Helden drängen.

## Erneut auf der Weinstraße unterwegs

Die Reise zwischen den beiden gräflichen Märkten auf der gut ausgebauten Weinstraße gestaltet sich angenehm und ohne böse Überraschungen. Das Land entlang der Straße ist ein offenes und stark besiedeltes Kulturland, das nur selten von Wäldern und Forsten durchbrochen wird. Von vielerlei Reisenden, welche von den Helden überholt werden, diese überholen oder ihnen entgegenkommen, kann Ihre Heldengruppe die eine oder andere Information erhalten, die Sie im Anwerbungsgespräch mit Dom Gualdo nicht unterbringen konnten. Überdies können Sie Ihre Gruppe auch schon mit einigen Sherbether Gerüchten versorgen.

### Dalias

Wenn die Helden am späten Nachmittag des 17. Efferd aufgebrochen sind, erreichen sie noch am selben Tag, circa zwei Stunden nach Ratzingen, das 200-Seelen-Dorf Dalias.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

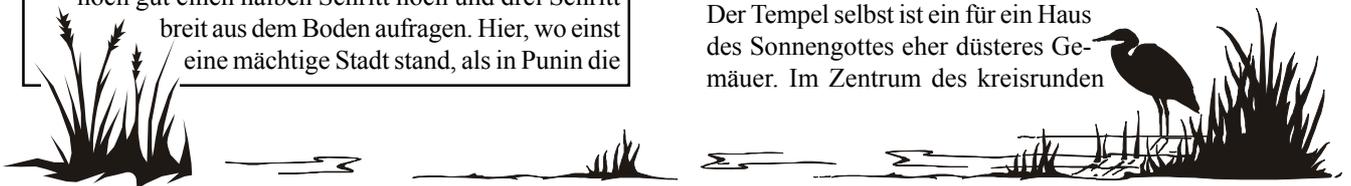
Schon von weiten sieht ihr die beiden hohen Türme des mächtigen Praiostempels von Dalias, der sich auf einem künstlich errichteten Hügel im Herzen des Ortes erhebt und für dieses kleine Dorf viel zu groß wirkt. Gesäumt wird der Ort von satten grünen Viehweiden und Obsthaien. Überreste von Mauerwerk, die einstmals das ganze Land beherrscht haben müssen, umgeben den Ort großzügig. Am imposantesten ist das alte Bollwerk gen Praios, wo die fünfhundert Jahre alten, verwitternden Wälle noch gut einen halben Schritt hoch und drei Schritt breit aus dem Boden aufragen. Hier, wo einst eine mächtige Stadt stand, als in Punin die

Sonnengebiet herrschten, ist der fruchtbare Boden übersät mit Erinnerungen an jene Zeit. Wie die Narben schlecht verheilter Wunden ragen noch alte Mauerstümpfe an mancher Stelle auf. Das kleine Dorf mit seinen nicht mehr als zwei dutzend Häusern wurde mitten in die Ruinen von Einst hineingebaut.

Efferdwärtig des eigentlichen Ortes erhebt sich der große **Gutshof der Famiglia Dalias**. Eine piniengesäumte, zweihundert Schritt lange Allee zweigt von der Weinstraße ab und führt hin zu einem flachen Hügel, auf dem sich der umfriedete Gutshof weiß gekalkt erhebt. Der herrschaftliche Palazzo selbst wurde vor etwas mehr als einem Götterlauf ein Raub der Flammen und wird nun durch ausgesprochen langsam von statten gehende Arbeiten wiederhergestellt. Der großen Pferdestallung, dem Wirtschaftsgebäude und dem Gesindehaus sieht man nicht an, dass hier ein Feuer wütete, das von den Schergen der verfeindeten Famiglia Lindholz gelegt worden war, und so ist der herrschaftliche Gutshof immer noch Zentrum des dörflichen Wirtschaftens.

Dem Daliaser **Praiostempel „San Ucuria und San Lumino“** steht die Tante Dom Gualdos vor, Ihre Hochwürden *Praiodana Vibora Honora di Dalias*. Mit eiserner Hand führt sie ihr kleines Reich und voll ebenso unerbittlicher Strenge sind ihre praiostäglichen Predigten wider allen Dunkelsinn und Unsittlichkeit.

Der Tempel selbst ist ein für ein Haus des Sonnengottes eher düsteres Gemäuer. Im Zentrum des kreisrunden





Tempels erhebt sich der einzige prachtvolle Kirchenschmuck der Kultstätte: Ein prächtiger kreisrunder Altar, mit Gold verziert und mit Spiegeln geschmückt. Dort wird der wertvollste Kultgegenstand in einer goldenen Monstranz aufbewahrt: Eine golden schimmernde Greifenfeder. Diese wurde vor mehr als sechshundert Götterläufen von einem Greifenreiter aus der Famiglia Dalias erworben und überstand auf wundersame Weise sämtliche Katastrophen der letzten Jahrhunderte. Dazu gesellen sich zwei weitere Reliquien in minder wertvollen Reliquiaren: Die rechte Hand des Heiligen *Lumino di Dalias* und der rechte Fuß von *San Ucuria*. Ein alter Volksglaube will es so, dass Lug und Trug angesichts derart heiliger und verehrter Reliquien nicht bestehen können.

In den Katakomben des Tempels befinden sich die trostlos dunkle Krypta der Famiglia Dalias und die prachtvollen Grablegen der Custodes Lumini.

Nordwestlich des Ortes auf einem schroffen und felsigen Hügel, den die Eigenhörigen **Pfaffenkopf** nennen, stehen die Ruinen der einstmals mächtigen Klosterburg der Famiglia Dalias. Das **Caput Solis Invicti** (bosp.: Haupt der unbesiegtten Sonne) wurde auf Geheiß der praiosfrommen Junkerin *Delia von Dalias* zwischen 400 und 450 BF errichtet und der protzigen **Schelachar-Sakrale** angeschlossen, dem damals drittgrößten Praiostempel Almadras. Heute jedoch künden nur noch einzelne, rußgeschwärzte Mauerreste von der einstigen Macht dieses Festungs- und Tempelkomplexes. Im Jahre 651 BF erlosch dieses gleißende Diadem der Praiosfrömmigkeit und wurde ein Raub der Flammen. Nur mehr ein windschiefer **Wehrturm** hält hier oben noch Wacht über das Land der Junker von Dalias.

Falls die Helden in Dalias die Nacht verbringen wollen, bieten sich ihnen zwei Gasthäuser an: **Zum Apfelhain** und **Zum Schwarzen Greifen**.

*Biscarat*, der Wirt des Apfelhains, ist in erster Linie Bauer und verdient sich als Betreiber der Dorfschänke und Vermieter von sechs Betten in einem kleinen Schlafsaal etwas Geld hinzu. Das Essen ist einfach aber nahrhaft und an valpogefälligen Köstlichkeiten kann er mit allerlei Selbstgebranntem aufwarten. Gemeinsam mit der Familie des Wirtes und etlichen Freunden aus dem Dorf am einzigen Tisch im Esszimmer des Wirtshauses zu sitzen, hat natürlich eine ganz bestimmte familiäre Note.

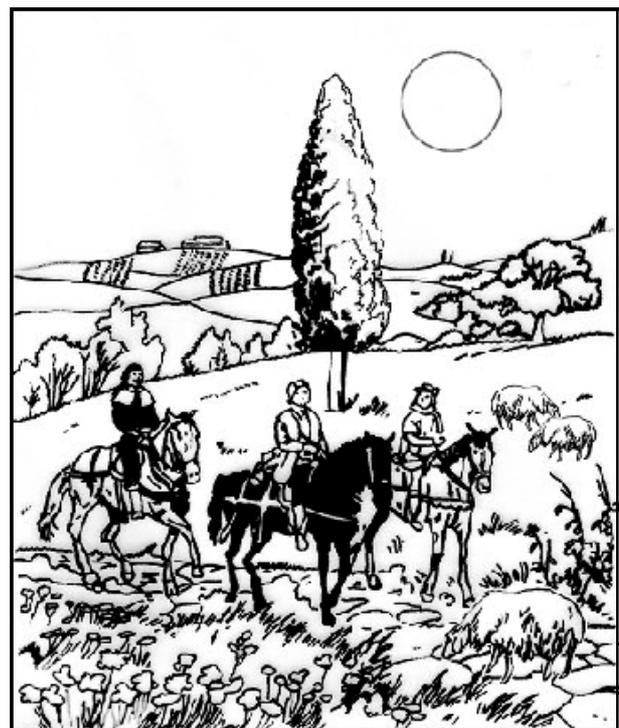
Der Schwarze Greif dagegen unter Führung der resoluten Wirtin *Praialena* ist ein richtiger Gasthof. Zur Belustigung der zahlreichen Gäste findet nach Sonnenuntergang im Innenhof des Gasthofes ein Hahnenkampf statt. Dem Anlass angemessen gibt es an diesem Abend gegrillte Hähnchen.

Bis weit nach Mitternacht dauern die Wettkämpfe zwischen den speziell gemästeten Gockeln, die mit Eisensporen und Eisenschnabel

bewehrt in ein einen Rechtschritt großes Gatter gesetzt werden. Unter dem Gejohle der Wettenden und den lauten Rufen der Besitzer picken und schlagen die Hähne aufeinander ein, häufig bis zum Tode eines Kombattanten.

Hier können Sie, werter Meister, die Geldsäcke Ihrer Helden beim lustigen Wetten gerne etwas leeren oder füllen. *Valpo*, der Sohn der Wirtin *Praialena*, und *Alricio Candonte*, ein Neffe des reichen Großbauern *Eslamo Candonte*, nehmen pro Kampf Wetten bis zum Wert von einem Golddukaten an.

Falls einige der Helden auf die Idee kommen des Nachts das Ruinenfeld in und um Dalias herum genauer zu untersuchen, werden sie feststellen müssen, dass zwanzig Generationen von Daliasern und Ortsfremden genau denselben Gedanken hatten. Verrostete Eisennägel, Splitter von Tongefäßen oder auch menschliche Überreste können sie aber nach einigem Buddeln durchaus an Madas Licht befördern. Mit Abstand das höchste der Gefühle für Ihre Hobby-Archäologen dürfte mit Sicherheit das Auffinden eines alten Hellers aus der späten Priesterkaiser- oder der frühen Rohalszeit sein.

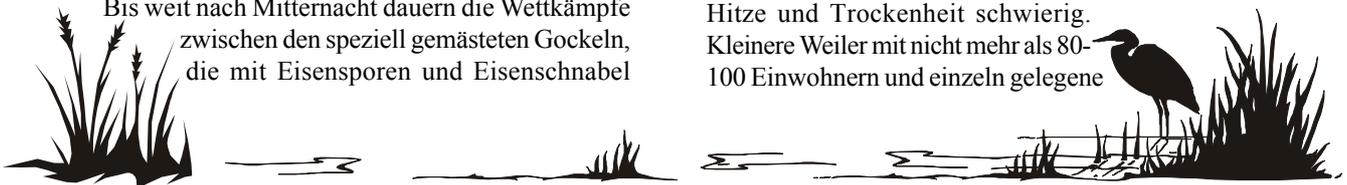


### In Richtung Sherbeth

Praioswärts von Dalias ist das fruchtbare Land weiterhin geprägt von Weinbergen, Pferdeweiden, abgeernteten Feldern und Obsthainen.

Das Reisen gestaltet sich allein aufgrund der anhaltenden Hitze und Trockenheit schwierig.

Kleinere Weiler mit nicht mehr als 80-100 Einwohnern und einzeln gelegene





Höfe finden sich recht häufig in der reichsten Provinz des Raulschen Reiches. Je näher die Helden an Sherbeth kommen, desto dichter sind auch die Gerüchte von den jüngsten Ereignissen in Sherbeth gestreut:

„Die Ordelassios haben den Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth ermorden lassen. Mehr habe ich dazu noch

dem, wenn der seine kalten Finger mit im Spiel hätte.“ (w/f)  
 „Da stecken doch die Streitzigs und der neue Castellan von Sherbeth dahinter, die wollen doch nur die Rebenthals loswerden und denen alle Schuld zu schieben.“ (f/w)

„Also ich habe gehört, dass Seine Hochwürden nicht mehr so recht wollte wie seine Frau Mutter... aber das ist freilich nur ein Ondit.“ (f)



nicht gehört. Aber wenn Ihr mich fragt, dann wollen die Ordelassios dieses Tempelamt für einen aus ihrer Famiglia.“ (f/w)  
 „Dabei war der Gastgeber, dieser Alonso Valedopenya, doch so ein schöner Mann. Wie konnte die Göttin das nur zulassen?“ (w/?)

„Hängt mit Sicherheit mit den Predigten dieses al’Bastra zusammen, von dem hat man die letzten Monde ja häufiger gehört.“ (w)

„Ich habe gehört, dass man den Kalten Al’Shirasgan wieder gesehen hat. Würde mich nicht wundern, wenn dieser Rachedämon dahinter steckt.“ (f)

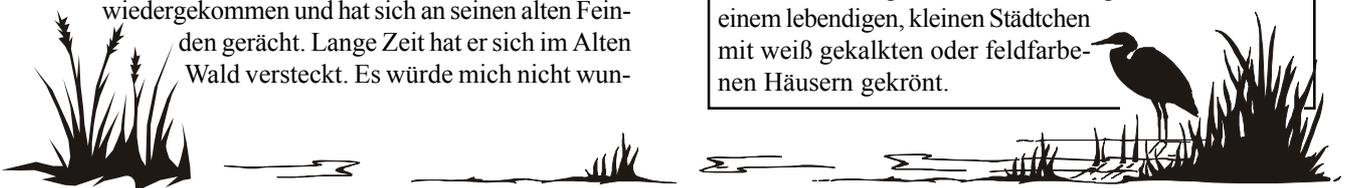
„Nun, dieser Hilbarn Al’Shirasgan war früher ein mächtiger Magnat drüben in Nemento. Dann hat er sich dem Bethanier angeschlossen und ist zu... nein, zuerst haben sie ihn hingerichtet. Das konnte ihn aber nicht aufhalten. Dann ist er wiedergekommen und hat sich an seinen alten Feinden gerächt. Lange Zeit hat er sich im Alten Wald versteckt. Es würde mich nicht wun-

### Die Ankunft in Sherbeth

Es dürfte in etwa die dritte Stunde des Nachmittags des 18. Efferd angebrochen sein, wenn die Helden Sherbeth von Norden kommend erreichen.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Schild des Herren Praios steht noch hoch am Himmel. Sengende Hitze liegt über dem dürstenden Land, das seit mehreren Wochen auf erlösenden Regen wartet. Als ihr einen schattenspendenden Apfelhain verlasst, bietet sich euch ein malerischer Anblick: Vor euch erstrecken sich abgeerntete gelb-braune Stoppelfelder, welche ab und an von Reihen blauen Lavendels und Apfelbäumen durchbrochen werden, hinter welchem sich unter wolkenlosem, azurblauen Himmel zwei Hügel erheben; der rechte, etwas höhere, der beiden Hügel wird von einer Burgruine, der linke von einem lebendigen, kleinen Städtchen mit weiß gekalkten oder feldfarbenen Häusern gekrönt.





## Der Gräfliche Markt Sherbeth

Genau wie Ratzingen wird auch Sherbeth von einer Mauer samt Tortürmen umgeben, verfügt aber über keine Streittürme. Die Burgruine war vor nicht allzu langer Zeit der Stammsitz des mächtigen Magnatengeschlechts derer von Rebenthal.



*Marktherr:* Graf des Yaquirtals  
*Gräflicher Castellán:* Gualdo Ippolito Honorio di Dalias-Marvinko, Junker zu Dalias  
*Wappen:* Goldenes, steigendes Pferd über einem quer liegenden, goldenen Winzermesser auf blauem Grund  
*Tempel:* Rahja, Ingerimm  
*Einwohner:* 700 (davon: ca. 30 Novadis)  
*Truppen:* 12 gräfl. Marktgardisten (Hellebardiere), sowie örtliche Mercenarios

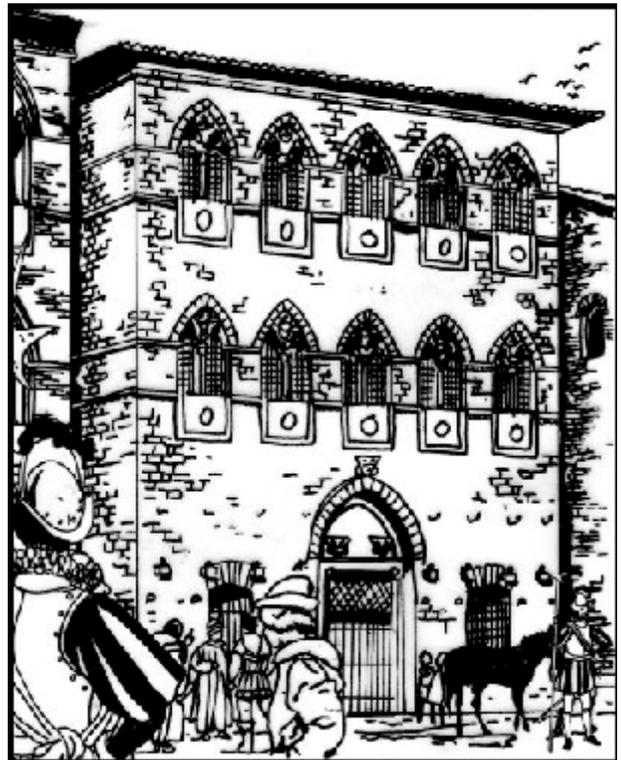
Sherbeth wird wohl nicht zu Unrecht als Perle der efferdwürdigen Talschaft bezeichnet. Eingebettet in Meere von Blumenfeldern und Obsthainen erhebt sich der Markt Sherbeth auf einem kleinen Hügelrücken. Eng und schattig reiht sich hier altes Fachwerkhaus an ockerfarbenes Backsteinhaus. Die Mauern sind von Efeu und wildem Wein lieblich umwunden. Die überkragenden Häuser bilden in ihrer Gesamtheit ein verwirrendes und schier unüberschaubares Labyrinth aus dunklen Gassen, sich windenden Treppen und kleinen Hinterhöfen mit erfrischenden Brunnen. Wäscheleinen spannen sich über gepflasterte Strassen und staubige Gassen. Streunende Katzen bahnen sich auf Balkonsimsen ihren Weg durch ein erdfarbenes Meer aus Blumentöpfen. Stetes Hämmern, Singen und Summen erfüllt die Luft mit den Geräuschen arbeitsamer und fröhlicher Menschen, während frisches Brot, brennendes Holz und sanfte Rosenöle die Luft mit Düften speisen.

Hoch oben, am höchsten Punkt des schmalen Hügelrückens liegt der längliche – Spötter behaupten: der phallusförmige – **San-Valpo-Platz**, wo sich der beherrschende **Rahjatempel San Valpo** mit seinem großen Glockenturm erhebt, welcher täglich zweimal die Bewohner des Ortes zum Gebet herbei läutet. *König Chiarissimo von Rebenthal* ließ den Rahjatempel vor gut 120 Jahren mit königlichen Geldern auf Fürstlichste ausstatten. Im weiß gekalkten, rundlichen Tempel, welcher außen über und über mit Wildem Wein bewachsen ist, findet sich eines der schönsten Deckenfreskos des ganzen mittäglichen Königreiches: Rahjas Zelt der Leidenschaft wird hier

in aller Pracht und Herrlichkeit dargestellt. Das Ondit will nicht verstummen, dass sich König Chiarissimo hier als Heiliger Khabla hat verewigen lassen, während er seine Feinde und sittsamen Berater als „die Leidenschaftslosen“ außerhalb des Zeltes hat karikieren lassen: *Porquid von Ferdok* und *Rondhara von Albenhus* sollen sich hier ebenso finden wie *Hadjinsunni von Yaquirtal* und *Valdemoro di Dalias*.

Der Tempel umfasst nach dem Tode des Gastgebers der Leidenschaft noch sieben Geweihte: *Laurenzio al’Bastra*, *Novara Valedepnya*, *Azulejo Ordelassio*, *Timbaldeo Küferhilf*, *Birgesia bint Birgesia*, *Talfan von Sherbeth* und *Solivai Arganoz*, sowie zwei Novizen.

Gemäß altem Ritus wählen die Tempelgeweihten aus ihrer Mitte den neuen Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth; und es würde sehr verwundern, wenn es kein Ordelassio oder Valedepnya wäre. In alternierender Folge stellten die beiden Famiglias in den letzten ein hundert Götterläufen stets den Hochgeweihten.



Dem Rahjatempel gegenüber steht der prächtige **Palacio Migelo**, welcher einst von *Fürst Migel von Rebenthal* (961-974 BF) als „Stadtresidenz“ seiner Famiglia – zuvörderst aber als Wohnsitz seiner Mätresse *Rahjalinya von Amhalas* – errichtet worden war. Die teuren und prächtigen Möbel wurden im





Zuge der Großen Yaquirtaler Blutfehde ebenso von „Loredellos Raufern“ geraubt wie die Gobelins, das Silberbesteck, die Gemälde und die Pferde aus der Stallung. Heute ist der karg eingerichtete Palacio Migelo nomineller Sitz des hiesigen Castellans, welcher jedoch zumeist in Ratzingen weilt und von dort aus die Geschäfte versieht. Und so ist der Garde-Capitan Sherbeths, Balbiano di Abrantes, dieser Tage offiziell der einzige Bewohner des zum Marktgericht umfunktionierten, verspielten Baus.

Die Deckenfresken der Eingangshalle, des Levthanskabinetts und des Purpurnen Kabinetts haben deutlich darunter gelitten, dass im Zuge der Plünderung vor zweieinhalb Götterläufen ein Feuer im Erdgeschoss ausbrach. Zurzeit sind gerade die exzentrischen Künstler-Geschwister *Quirinia Egidia* und *Asmodea Letivia Verginez* per gräflichen Auftrag damit beschäftigt das Deckenfresko in der Eingangshalle – mit seinen Quellnympfen, Baumdryaden und leicht bekleideten Feen – wiederherzustellen. Und so gleicht das Betreten des Palacios, in welchem ansonsten möbelloses Kabinett auf möbelloses Kabinett folgt, aufgrund der Leitern, Eimer und Gerüste einem wahren Hindernislauf.

Ebenfalls am San-Valpo-Platz liegt der **Palacio Rebenthal**, ein verhältnismäßig kleines, zweistöckiges Gebäude. *Zuniga von Rebenthal* versucht von hier aus die Geschicke ihrer Famiglia zum Besseren zu wenden. Zwei Mercenarios in wappenlosen, schwarzen Röcken achten darauf, dass kein Unbefugter den Palacio betritt. Früher einmal gehörte dieses Gebäude der Famiglia *Castanyeda*, welche aber durch Überschuldung an die Valedepenyas verkaufen mussten. Erst vor anderthalb Götterläufen hat *Gujadanya Valedepenyas Zuniga* den Palacio zur Verfügung gestellt.

Der **Ingerimtempel** findet sich weiter unten am Hügel am kleinen **Platz des Feuers**, wo der hochwürdige Tempelvorsteher (und einzige Geweihte des Tempels) *Hakaan Tervetti* jeden Feuertag eine flammende Rede wider Wucherei, Puscherei und allzu umtriebige Händler hält, welche Ingerimms Erzeugnisse durch ihr Gefeilsche herabwürdigen.

Vergleichsweise klobig wirkend erhebt sich unterhalb des San-Valpo-Platzes an der Weinstrasse der aus grauem Gestein fest gefügte **Palacio** der örtlich sehr einflussreichen Famiglia **Ordellasio**. Ihr Soberan, der 72-jährige *Volapio Ordellasio*, verdankt seinen nicht geringen Reichtum vor allem dem Handel mit Tuche, welche er recht erbarmungslos im unzünftischen Verlagssystem herstellen lässt. Sämtliche Spinner und Weber des Marktfleckens hat er schon in gänzliche Abhängigkeit von sich gebracht; ein ähnliches Schicksal droht nun

auch den Schneidern des Ortes. Im Palacio findet sich eine der größten Gemälde- und Skulpturensammlungen der zentralen Talschaft im Wert von sicherlich ein paar tausend Golddukaten.

Dem Palacio Ordellasio direkt gegenüber steht der mit schwarzen Fahnen und Bändern geschmückte **Palacio Valedepenyas**. Die steten Widersacher der Ordellasio unter Führung ihrer alten Matriarchin *Gujadanya*, der Administrada der rahjanischen Tempelgüter, sind die größten Grundbesitzer des Ortes, verleihen Geld gegen guten Zins und haben die Kontrolle über die metallverarbeitenden Handwerke an sich gebracht.

Aufgebahrt in seinem alten Schlafgemach im Palacio liegt, nur spärlich von einem hauchdünnen roten Schleier verhüllt, der Leichnam von *Alonso Amando Valedepenyas* und wartet auf seine Beisetzung. Seine Mutter *Gujadanya* weicht kaum von seiner Seite und bewacht die Totenruhe ihres Sohnes.

In Sherbeth finden sich viele Tabernas und Weinlokale, die in der Lage sind die edelsten und besten Weine **Almadas** und damit Aventuriens zu kredenzen. Sei es nun im **Ross und Rebe**, wo es für teuer Geld besten Yaquirtaler Madawein genauso gibt wie auch andere valpogefällige Köstlichkeiten, im **Silbernen Grafen**, welcher auch mit Gaumenfreuden aus fernerer Weltgegenden aufwarten kann, oder im **Alten Dragoner**, dem Stammlokal des bekannten Trouveres *Cahusac Valedepenyas*, über dessen Tür eine Strophe des Dichters prangt („*Purpur soll den Kaiser schmücken! / Will er uns durch Schnaps berücken, / werden höflich wir uns bücken / und auch ihn beglücken!*“) und in dessen geräumigem Innenhof allwöchentlich auch Theater gegeben wird – und das gar nicht mal schlecht, wie sogar Puniner Patrizier schon neidlos anerkennen mussten.

Ja, die Sinnenfreude scheint ganz und gar in Sherbeth heimisch zu sein. Dies täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass sich durch die Große Yaquirtaler Blutfehde unlängst ein dunkler Schatten über die hiesige Magnatenfamiglia gelegt hat. Und dieser Famiglia sind noch immer viele Leute am Markte eng verbunden. Schließlich wurden diese Bande zwischen Herren und Dienern über Jahrhunderte hinweg geknüpft. So manchen hört man im angetrunkenen Zustand oder hinter vorgehaltener Hand wider die neuen Herren reden: Den Grafen, den Banus und den Castellan. Allesamt seien sie Halsabschneider und überhaupt sei alles schlechter geworden.

Keine halbe Meile efferdwärts des von Rahjatempel und Palacio Migelo gekrönten Hügels erheben sich drohend und finster die **Ruinen des Castellanos Rebenthal** auf einem felsigen und





ungleich steileren Hügel. Im Zuge der Großen Yaquirtaler Blutfehde vor mittlerweile mehr als zweieinhalb Jahren wurde die einstmals stolzeste Burg des ganzen Grillenbuschs von Feuern gänzlich ausgezerrt. Nur noch schwarze Mauerstümpfe, Dornen überwuchert, künden von der vergangen Größe. *Gonzalo di Madjani von Madasee*, tot geglaubter königlicher Mundschenk und Ratsmeister von Punin, und *Praiodar von Streitzig ä.H.*, Banus der Grafschaft Yaquirtal, waren es, die als Erste Fackeln in die gänzlich geplünderte und mit trockenem Reisig gefüllte Burg schleuderten.

Praioswärts von Sherbeth, in doch beträchtlichem Abstand von vielleicht einer halben Stunde Fußmarsch, befindet sich im Schatten uralter und knorriger Platanen in der Nähe der Weinstraße der **Boronanger** des Ortes. Neben vielen einfachen Gräbern, die selten mehr als ein einfaches,

hölzernes Boronrad vorweisen, steht hier auch das **Nasuleum der Gastgeber der Leidenschaft**. Der rein weiße, von Wildrosen überwucherte, zylinderförmige Bau steht in starkem Kontrast zur urwüchsigen Trostlosigkeit des Ortes. In seinem Inneren ruhen hinter schweren Steinplatten die Gebeine sämtlicher Gastgeber der letzten 150 Götterläufe und etliche einfache Tempelgeweihte.

Abseits gelegen und von den vielen, etwas prächtigeren Nasuleen, etwa der Ordellasio oder der Valedepenyä, kaum zu unterscheiden, beherbergt der Boronanger nun auch die **Grablege derer von Rebenthal**, welche durch den Brand ihrer Stammburg auch ihrer Krypta beraubt sind. Der einzige Leib, den dieses Grab bislang in seinem Dunkel birgt, ist jener des *Dom Maqueda von Rebenthal*. Täglich finden sich frische Blumen an seinem Grab.

---

## Die Mordtat und die Hintergründe

Hier sollen nun für Sie, werter Meister, die Hintergründe der Sherbether Bluttat dargelegt werden.

Im Rahja 1024 BF wurde Alonso Valedepenyä in Nachfolge von *Elvira Ordellasio* von der Tempelgeweihtenschaft zum Gastgeber der Leidenschaft gewählt und mit einer Rosenkrone gekrönt.

Wie in den letzten hundert Jahren üblich wählten die Geweihten den einzigen Kandidaten; die Mitglieder der konkurrierenden Famiglia *Ordellasio* enthielten sich ihrer Stimme.

### Die Abfolge der Gastgeber der Leidenschaft:

Jacopa Valedepenyä (914-927 BF)  
926 BF: „Sherbether Tempeleinung“: Vereinbarung der alternierenden Folge zwischen Ordellasio und Valedepenyä, getragen durch die Famiglia Rebenthal  
Eboreus Ordellasio (927-949 BF)  
Eslamia Valedepenyä (949-961 BF)  
Montaria Ordellasio (961-982 BF)  
Cahusac Valedepenyä (982-999 BF)  
Elvira Ordellasio (999-1024 BF)  
Alonso Valedepenyä (1024-1028 BF)

Aufgrund seiner überaus weltlichen Amtsführung – er leitete in seinem ersten Jahr als Gastgeber nur drei Göttindienste – geriet Alonso Valedepenyä rasch in die Kritik. Vor allem die Famiglia *Ordellasio* propagierte aus alter Konkurrenz eine Abwahl des Valedepenyä und die Installation Azulejo Ordellassios als neuem Gastgeber der Leidenschaft.

Die Kritik an der Amtsführung schloß schließlich ein, da die Machtverhältnisse nach dem Tod Dom Maquedas von Rebenthal und der Eroberung

Sherbeths durch Gonzalo di Madjani und Praiodar von Streitzig im Namen der Yaquirtaler Grafenkrone alles andere als sicher waren. Beide Famiglias bemühten sich nun mehr darum ihre bisherigen Besitzverhältnisse in die neue Zeit hinüber zu retten.

Im Phex 1026 BF musste die Schmiede von *Orestas* und *Pasqua Harnsichmacher* in Sherbeth an die Famiglia Valedepenyä verkauft werden. Die junge *Graciana Harnsichmacher* fand bei *Eslamo Tonaghi* in San Rahjana Anstellung als Schmiedin.

Als *Laurenzio de la Noche y el Dia*, der sich nun al' Bastra (tulamid.: der Reine) nannte, im Rahja 1027 BF nach zweijährigem Aufenthalt in den Tulamidenlanden in seinen Heimattempel zurückkehrte, lebten die alten Diskussionen wieder auf. In ausgesprochen wirksamen Predigten wetterte *Laurenzio al' Bastra* nicht nur gegen den derzeitigen Hochgeweihten sondern gegen das ganze Tempelsystem mit seiner grundlegenden Tendenz zur Verweltlichung.

Rasch fand *Laurenzio* Anhänger und Sympathisanten vor allem in den ärmeren Schichten der Rahjagläubigen; in den Reihen der Geweihten selbst stießen seine Predigten auf fast einhellige Ablehnung. Und so hatten die Reden al' Bastras zur Folge, dass sich die Geweihten um ihren Hochgeweihten scharten und dessen Bemühungen gegen *den Eindringling von außen* zu unterstützen.

Im Praios 1028 BF begann *Viento Agricola*, ein Schreinermeister und verbitterter Witwer, damit im Alten Dragoner alle zwei Wochen mit selbst geschnitzten Puppen kleine Stücke aufzuführen.





Die Frau des Schreinermeisters Agricola war zeitweise die Geliebte des Gastgebers der Leidenschaft Alonso Valedopenya. Doch irgendwann wurde der Rahjageweihnte seiner Gespielin überdrüssig und er wandte sich einer anderen zu. *Oleana Agricola* verward diesen schweren Verlust nicht, war doch der traumhaft schöne Valedopenya die Liebe ihres Lebens. Im Peraine 1027 BF nahm sie sich schließlich das Leben, da sie keinen Ausweg mehr sah.

Ende Praios 1028 BF wurde *Mercurino Tonaghi*, ein glühender Anhänger al' Bastras, als Diener der Leidenschaft (Akoluth der Rahjakirche) zum Curator der Rahjakapelle zu San Rahjana ernannt. Mit diesem Garadanzug wollte Alonso Valedopenya die Anhänger seines Widersachers al' Bastra ruhig stellen und ihn samt Anhängerschaft aus Sherbeth selbst hinaus drängen.

Am Abend des 14. Efferd 1028 BF war Alonso Valedopenya Gast im Alten Dragoner und verfolgte durchaus amüsiert das dilettantische Puppenspiel *Viento Agricolas*. Kurz vor dem Finale im dritten Akt, als alle damit rechneten, dass die heldenhafte Caballera gleich den Schurken zur Strecke bringen und den Prinzen befreien würde, kam es zu einem Bruch im Stück: Die Hexe und der Rahjageweihnte traten plötzlich auf und die Hexe verfluchte den Diener der Liebesgöttin. „Sterben sollst du ehe die Sonne zum dritten Mal aufgeht; dann wirst du tot sein, du Sohn einer Hündin. Zwischen Tieren sollst du dein Blut vergießen. Wie ein Hund sollst du sterben. Du elendes Aas!“ In einer tumultartigen Szene prügelten zwei Gefolgsleute des Gastgebers den Schreinermeister aus der Taberna.

Am frühen Abend des 16. Efferd 1028 BF besuchte Alonso Valedopenya das Tempelgestüt San Rahjana und ritt noch zwei Stunden lang einen seiner neuen Hengste ein.

Die Schmiedin *Graciana Harnischmacher* wurde zum Gestüt des Tempels zitiert, um ein Pferd neu zu beschlagen, das einen Huf verloren hatte. Ihr heimlicher Verlobter begleitete sie dorthin. Nach vollendeter Arbeit ließ sie sich von *Desiderio Farnente*, dem Capo des Gestüts, entlohnen. Daraufhin zog sie sich mit *Mercurino* – ungesehen von anderen – auf den Heuboden des Stalles zurück. Gemeinsam tranken sie Wein und huldigten Rahja. Schließlich kehrte Alonso Valedopenya von einem Ausritt in den Stall zurück.

Bei der Versorgung seines Pferdes in der Stallung wurde der Gastgeber schließlich von den beiden überfallen und mit einem Prügel niedergeschlagen. Schwer am Kopf verletzt, blieb Alonso Valedopenya bewusstlos liegen. Als die Pferdeknechte und -mägde ihn fanden, waren die beiden Mörder Valedopenyas schon ungesehen verschwunden.

Der Gastgeber aber lebte noch. *Desiderio Farnente*, ein alter Parteigänger *Volapio Ordelassios*, bemühte sich nun darum, den Abtransport

des noch lebenden Gastgebers zu verzögern. Zunächst wollte er ihn nicht in einer Kutsche transportieren lassen, weil dieser jenes unmöglich überleben könne. Und so ließ er zuerst nach einem *Medicus* schicken. Als der Botenjunge zurückkehrte und die baldige Ankunft des *Medicus* verkündete, entschloss sich *Farnente* doch dafür, den Gastgeber in einer schon bereit gestellten Kutsche in den Rahjatemple bringen zu lassen. All dies geschah unter dem Protest etlicher Knechte und Mägde; doch der Capo des Gestütes setzte sich durch. Der Kutscher fuhr mit höchster Geschwindigkeit über die nun schon dunkel gewordenen Straßen nach Sherbeth, vorbei am entgegenreitenden *Medicus*. Als die Kutsche oben am Rahjatemple ankam, war der Gastgeber der Leidenschaft tot.

Um Mitternacht trat der Rat der Tempelgeweihtenschaft zusammen und stellte den Tod des Gastgebers der Leidenschaft fest. Rasch wurde der Leichnam *Alonsos* in nächstlicher Prozession in sein Elternhaus getragen.

Wie fast jeden Morgen verließ auch an diesem Tag *Zuniga von Rebenthal* frühmorgens Sherbeth, um auf dem *Boronanger* am Grab ihres verstorbenen Gatten zu beten.

Im Morgengrauen des 17. Efferd 1028 BF wurde der *Gardecapitan Sherbeths* *Balbiano di Abrantes* von *Novara Valedopenya* vom Ableben ihres Veters unterrichtet. Jener ließ sofort einen Boten in Richtung *Ratzingen* aufbrechen, um *Gualdo di Dalias-Marvinko* zu informieren.

Zeitgleich wurde in San Rahjana der Capo des Tempelgestütes, *Desiderio Farnente*, von *Mercenarios* der *Valedopenyas* ans Stalltor genagelt und sein Hals mit einem almanischen Lächeln geziert.

Das *Ondit* von der geplanten Ermordung *Alonsos* durch die *Ordelassios* machte die Runde in Sherbeth.

Kurz nach Mittag erreichte der Botenreiter *Ratzingen* und *Castellan Gualdo* wählte am späten Nachmittag die Helden aus, die *Sherbether* Bluttat aufzuklären.

Am frühen Abend des 17. Efferd brechen die Helden dann voraussichtlich aus *Ratzingen* in Richtung Sherbeth auf und erreichen den Marktflücken Sherbeth am Nachmittag des 18. Efferd 1028 BF.





## Die Ermittlungen in Sherbeth

Beim eigentlichen Abenteuer in Sherbeth sind die Helden in ihren Handlungen und Ermittlungstätigkeiten, wie in jedem Stadt- oder Detektivabenteuer, sehr frei. In welcher Reihenfolge sich die Helden an welche Personen und Institutionen wenden, kann dem zu folge auch in keiner Weise vorhergesehen werden. Die hier vorgegebene Abfolge von Aktionen der Helden und Reaktionen ihrer Umwelt darauf wird *den Ansturm* Ihrer Heldengruppe wohl

kaum überstehen. Deswegen sei Ihnen, werter Meister, empfohlen sich mit den Motivationen und Verhaltensweisen der Nicht-Spieler-Charaktere vertraut zu machen, um auf die nicht planbaren Aktionen ihrer Helden besser reagieren zu können.

Im ersten Teil dieses Abenteuerabschnitts werden die festen Ereignisse an den

einzelnen Tagen nebst den dazu gehörigen Gerüchten und Spekulationen beschrieben.

Im zweiten Teil dieses Abschnitts erfolgt eine Beschreibung der freien Geschehnisse, die gänzlich vom Verhalten der Helden abhängig sind.

### Wie man sich bettet, so liegt man

An Herbergen und Gasthöfen hat Sherbeth folgendes zu bieten: *Ross und Rebe* (P 8/ Q 7/ S 14 – allerlei valpogefällige

Köstlichkeiten), *Silberner Graf* (P 7/ Q 7/ S 10 – Gaumenfreuden aus fernerer Weltgegenden), *Alter Dragoner* (P 6/ Q 6/ S 20 – Stammlokal des Trouveres Cahusac Valdepenya, Theater im Innenhof), *Bei Mutter Eslamia* (P 4/ Q 3/ S 16 – Reconquista-Stimmung und Rebenthal-Sympathisanten) und *Zum Almadanersäbel* (P 3/ Q 2/ S 30 – zwei große Schlagsäle, Diebstähle sind an der Tagesordnung). Je nach Gasthof unterscheiden sich auch die Begegnun-



gen: Während man im Ross und Rebe auf den almadaweit bekannten Verführer und Schwerenöter *Leon de Vivar*, seines Zeichens einer der umstrittensten Magnaten des mittäglichen Königreiches, trifft, und im Alten Dragoner Möchtern-Poeten beisammensitzen und über ein Loblied zu Ehren des verstorbenen

*Alonso* diskutieren, werden ihre Helden bei Mutter Eslamia Bekanntschaft mit Ewiggestrigen und das Almadalied grölenden Patrioten machen.

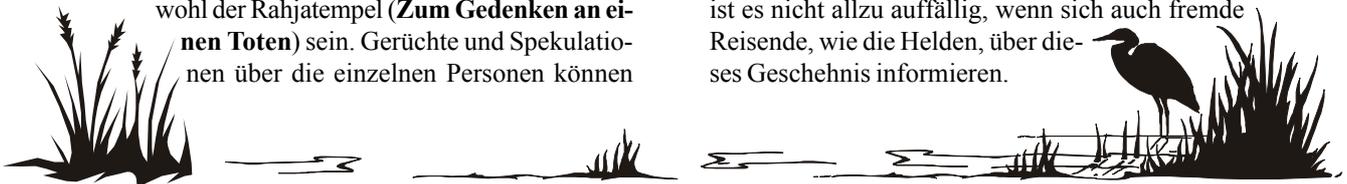
Je vornehmer die Absteige, desto offiziell korrekter sind die Gerüchte, die dort kursieren. Im Almadanersäbel können Sie Ihre Gruppe gerne mit überzeugten Anhängern des al'Bastra konfrontieren, die diese Mordtat als Versuch sehen ihren Meister kalt zu stellen und ihn, „den Reinen“, zu diskreditieren.

## Markttag: 18. Efferd

Die Helden erreichen den Markt Sherbeth am frühen Nachmittag. Den ganzen Tag über herrscht schönster Sonnenschein. Es ist heiß und trocken. Kaum ein Wölkchen zeigt sich am tiefblauen Himmel.

Die Helden werden wohl den ersten Tag nutzen, um sich in Sherbeth zu orientieren. Die erste Anlaufstelle im Ort wird wohl der Rahjatempel (**Zum Gedenken an einen Toten**) sein. Gerüchte und Spekulationen über die einzelnen Personen können

Sie dem Kapitel **Dramatis Personae** entnehmen. Der Klatsch im Ort wird immer noch von der Ermordung der wichtigsten lokalen Persönlichkeit, Alonso Valedpenya, beherrscht. Kaum ein Gespräch auf dem Marktplatz, in den Werkstätten oder in den Tabernas, das nicht nach einiger Zeit auch auf diese Bluttat zu sprechen kommt. Deswegen ist es nicht allzu auffällig, wenn sich auch fremde Reisende, wie die Helden, über dieses Geschehnis informieren.





Nur zu gerne werden die weltoffenen Sherbether auch mit den Helden darüber tratschen. Fast jeder Sherbether hat seine eigene Theorie: Die Konstante dabei ist fast immer, dass die Ordellassios dahinter stecken und sich die Valedepenyas deswegen an Desiderio Farnente rächen. Einige andere nennen Laurenzio al' Bastra und seine Anhänger oder Viento Agircola – gerüchteweise ein übler Hexenmeister – als Mörder (siehe dazu das

Kapitel **In Richtung Sherbeth**). Andere Themen, die zurzeit die Gerüchteküche des Ortes am kochen halten, sind der sich anbahnende Traviabund zwischen der hübschen Bäckerstochter *Guneldia* und dem zweifachen Witwer *Ioanno*, die neueste Liebschaft des Gardecapitans Balbiano di Abrantes und natürlich die Ereignisse um die **Schlacht in den Wolken** und andere Ereignisse in der großen weiten Welt.

## Praiostag: 19. Efferd

Der 19. Efferd verspricht ein schöner, sonniger Tag zu werden. Bis zur neunten Stunde hüllt dichter Morgennebel das Land in einen grauen Schleier. Danach herrscht schönster Sonnenschein, kein Wölkchen trübt den blauen Himmel.

An Gerüchten ist genau dasselbe zu hören wie am Vortag, nur dass heute die Ermordung Desiderio Farnentes mehr Beachtung findet (sein Leichnam soll außerhalb des Boronangers verscharrt worden sein).

Die Helden werden sich heute wohl daran machen, den

Tatort zu untersuchen (**In San Rahjana**), dem Puppenspieler Viento Agricola einen Besuch abzustatten und weitere Erkundigungen einzuziehen.

Am Praiostag ruht die Arbeit, zumal man heute auch noch dem Lokalheiligen *Hazayano vom Anger* gedenkt, einem Borongeweihten, welcher vor ungefähr hundert Jahren den Märtyrertod wider die Novadis starb, als er den Sherbether Boronanger verteidigte. Im Gedenken daran tragen die meisten Sherbether Bürger heute ein kleines Kupferschälchen oder eine Kupfertasse in Händen.

### Die Legende von San Hazayano vom Anger

*„San Hazayano war ein alter, weiser und würdiger Mann. Getreulich diente er dem Herrn Boron seine ganze Lebenszeit über. In den Zeiten aber, als unser guter Herr auch König von ganz Almada war und diese seine Würde gegen zahllose Feinde verteidigte, begab es sich, dass der Novadi sich rührte und der Kalif und sein verderbter Blutsbruder mit ihren Heerscharen wie Heuschrecken über die Mark Amhallah herfielen.*

*Die Gräfin des Yaquirtals erwies sich als törichtes Kind und verriet den weisen König Chiarissimo. Sie führte das halbe Landesaufgebot in Tod und Verderben. Nun, da die Zinnen und Türme des Königreiches ihrer tapferen Verteidiger entledigt waren, war es dem Novadi ein Leichtes, vorzudringen in das Herz unseres Königreiches. Der Novadi eroberte Punin. Selbst der heldenmütig kämpfende König und seine besten Streiter, unter ihnen auch der neue Graf des Yaquirtals, Valdemoro, vermochten nicht Punin zu schirmen wider den schier zahllosen Feind.*

*Ein Trupp der Kamelschänder und widerlichen Sandschlucker aber zog auch nach Sherbeth um die Stätte der königlichen Ahnen und die Gräber ihrer treuesten Untertanen zu entweihen. Das Castello Rebenthal hielt Stand. Ein herrlicher Prinz von königlichem Blute verteidigte wie ein Leu die Wehren der Burg seiner Ahnen und die Zinnen der Stadt. Da wandte sich der wütende Agha der Wüstenwürmer gegen die Grabstätten unserer Vorfahren und Ahnen. Wie gefräßige Heuschrecken wollten sie plündern, wie Ratten gelüstete es ihnen nach den kostbaren Grabbeigaben.*

*Doch der Boronanger hatte in Hazayano einen trefflichen Defensor von schier phexischer List. Er wartete, bis der Novadi sich über den Boronanger verteilt hatte. Voll Gier und Lust zu Plündern hatten sie sich schon über die Gräber hergemacht. Da bat er, der schweigsame Diener des schweigenden Gottes, seinen Herrn um Hilfe und Beistand. Er sammelte Wasser in einem Kupferbecher und goss selbigen auf den Boden und betete voller Inbrunst und Hingabe. Und siehe, Boron und Tsa selbst standen ihm bei: Leben wurde zu Tod. Schneller als Rondras Blitz wuchsen Dornen aus dem Boden in dichtesten, undurchdringlichen Sträuchern und trieben ihre giftigen Stacheln und Dornen durch menschliches Fleisch und brachten Tod und Verderben den Erbfeinden zwölfgöttlichen Namens. So fand auch Hazayano vom Anger selbst den Tod. Und deswegen gehen alle Sherbether, die aufrechten Herzens sind, an diesem seinem Todestag dem 19. Efferd hinaus auf den Anger und gießen Wasser aus Kupferbechern auf den Boden. Boron und Tsa und ihrem Diener zum Gedenken.“*





## Erneut eine Bluttat

In der Gaststätte der Helden ereignet sich am frühen Morgen folgendes:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine dralle Magd stellt euch eine Kanne mit Milch auf den Tisch. „Schlimm, schlimm, schlimm“, spricht sie leise stockend vor sich hin, „Eglamor haben sie erschlagen... das nimmt noch ein böses Ende. Im Streit haben zwei

Waffenknechte der Valedepenyas den braven Eglamor erschlagen, nur weil er ein treuer Client des Dom Volapio ist.“ Sie schlägt das Boronrad und wendet sich ab.

Die Stimmung im Ort ist gespannt. Jeder rechnet damit, dass es nicht mehr lange dauern kann, bis die Famiglia Valedepenya zuschlägt. Aus Gründen der Pietät scheinen jene die Beisetzung Alonsos abzuwarten.

## Rohalstag: 20. Efferd



Bis zum frühen Nachmittag ist auch dieser Tag wie die Vorangegangenen sonnig und heiß. Nach Mittag ziehen allmählich dunkle Wolken von Westen heran. Nach der Beisetzung am späten Nachmittag kommt es schließlich zu wolkenbruchartigen Regenfällen. Die Temperatur fällt rapide ab.

Alle Gespräche in Sherbeth kreisen an diesem Tag nur um die Beisetzung des Gastgebers der Leidenschaft, selbst grausame Geschichten aus dem fernen Garetien und Darpation geraten dadurch zu einer Nebensächlichkeit.

## Totenfeier

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

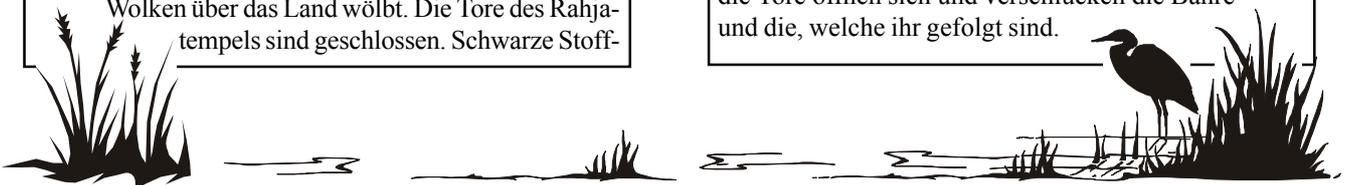
Die dritte Stunde des Nachmittags ist vorüber geschlichen. Im ganzen Ort herrscht gespenstische Stille. Fast die Hälfte aller Marktbewohner hat sich auf dem San-Valpo-Platz eingefunden. Sie alle tragen dunkle Kleidung und halten eine Blume in Händen. Dunkel wie auch der Himmel, der sich mit seinen unwetterschwangeren Wolken über das Land wölbt. Die Tore des Rahjatempels sind geschlossen. Schwarze Stoff-

bahnen hängen aus Fenstern und flattern knatternd im leichten Wind.

[Pause]

Ein Raunen, nicht durch Worte sondern durch geschlagene Boronräder oder gesenkte Blicke artikuliert, erfasst die Leute.

Vom Palacio Valedepenya her kommend, nähert sich dem San-Valpo-Platz eine Gruppe von Menschen, für welche die Versammelten Spalier bilden. Ihnen voran, auf einer schwarzen Bahre, nur von einem durchsichtigen roten Seidentuch bedeckt, wird der balsamierte Leichnam Alonso Valedepenyas getragen. Die drei Männer und die drei Frauen, die die Bahre tragen, mühen sich sichtlich. Eine schwarz verschleierte Frau mit Gehstock ist die erste, welche dem Toten folgt: Gujadanya Valedepenya, die Mutter des Ermordeten. Ihr folgend seht ihr Novara Valedepenya, weinend und vom Garde-Capitan gestützt, Cahusac, weitere Verwandte und gute Freunde. Die Bahre wird die Treppenstufen zum Rahjatempel empor getragen, die Tore öffnen sich und verschlucken die Bahre und die, welche ihr gefolgt sind.





*Sinnesschärfe +3* oder *Menschenkenntnis +3*: *Gujadanya* wirkt sehr gefasst, ohne fremde Hilfe folgt sie, nur auf ihren Gehstock gestützt, ihrem ermordeten Sohn.

Nun vergeht in etwa eine Viertelstunde, bis der Glockenturm des Rahjatempels zwölf Mal schlägt. Ein paar Leute gehen zurück in ihre Häuser. Die mit Abstand meisten aber bleiben und harren aus. Es wird etwas windiger und von Westen her schieben sich die Wolkenungeheuer immer näher an Sherbeth heran.

Eine schwere, schwarze Kutsche, gezogen von zwei Kaltblütern, wird vorgefahren. In eben jener Kutsche wird der Leichnam des Gastgebers der Leidenschaft zum Boronanger gebracht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Zum zehnten, zum elften, zum zwölften Mal schlägt die große Glocke des San-Valpo-Tempels. Es dröhnt in euren Ohren. Dann werden die beiden Torflügel des Tempels ganz geöffnet und die Bahre wird wieder heraus getragen. Zwei Novizen mit Körben streuen vor dem Leichnam Seiner Hochwürden Rosenblüten aus. Die drei Träger und die drei Trägerinnen tragen die Bahre zur schwarzen Kutsche, in welche die Bahre mit dem Leichnam Seiner Hochwürden für jeden sichtbar gelegt wird.

Die Kutsche fährt in langsamem Schrittempo zum Boronanger. Insgesamt folgen 150-200 Menschen, darunter Gujadanya, Novara und Cahusac Valedepenia sowie Zuniga von Rebenthal, der Kutsche zu Fuß. Die Fahrt bzw. der Marsch dauert gut eine halbe Stunde. Vier Kutschen folgen den Trauernden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Boronanger von Sherbeth, eine halbe Stunde praioswärts von Sherbeth gelegen, hat etwas ungemein Romantisches an sich: Tief in den Schatten uralter, knorriger Platanen geborgen, liegen halb verwittert zwischen vielen neuen Grabsteinen uralte Grabsteine mit kaum mehr leserlichen Inschriften. Inmitten dieses verwirrenden Labyrinths aus Sinnsprüchen und gemeißelten Namen erhebt sich ein rein weißer, zylinderförmiger Bau, der ganz und gar von Wildrosensträuchern überwuchert ist.

Immer stärker beginnt der Sturmwind an eurer Kleidung zu zerren. Der Himmel ist tief dunkel bewölkt und gleich göttlichen Tränen fallen die ersten Regentropfen auf den Boronanger herab.

Cahusac Valedepenia tritt vor und pocht mit seiner Faust gegen das Tor zur Krypta.

„Wer begehrt Einlass?“, ist eine tiefe Stimme aus dem geschlossenen Grabmal zu hören.

„Es ist Seine Hochwürden Alonso Migel

Amando Valedepenia, Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth, Land-Edler zu San Rahjana, Oberst-Stallmeister zu San Rahjana und Caballero des Königreiches Almada, der hier Einlass begehrt!“, antwortet Cahusac Valedepenia formelhaft.

„Den kennen wir nicht!“, ist aus dem Grabmal als Antwort zu hören.

Erneut pocht der Trouvere Cahusac an das Tor.

„Wer begehrt Einlass?“, ist die gleiche formelhafte Frage aus dem Inneren des Grabmals zu hören.

„Es ist Alonso, ein treuer Diener der Göttin Rahja, der hier Einlass begehrt!“, antwortet Cahusac dieses Mal mit leiser, fast Tränen erstickter Stimme.

Knarrend öffnet sich das Tor zur Krypta der Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth und die sechs Träger schicken sich an, die Bahre mit dem Leichnam Alonsos über die Schwelle ins Dunkel zu tragen...

Zunächst folgen wiederum nur die engsten Verwandten und Freunde in das kleine Grabmal. Nach einer Viertelstunde – mittlerweile hat es richtig zu regnen begonnen – geht ein Ruck durch die Menschenmenge und einer nach dem anderen tritt über die Schwelle ins Dunkel und verlässt nach einiger Zeit den Raum wieder.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nur zwei Fackeln erhellen das Innere der Krypta spärlich. Sechs Treppenstufen führen hinab. Im Boden ist eine Öffnung, worin ein Mann liegt. Mehr als hundert Leute vor euch haben bereits Blumen in diese dunkle Öffnung am Boden geworfen. Novara hält sich weinend an ihrer Tante Gujadanya fest, welche eisern und ungerührt am Kopf des Grabes steht.

[Pause]

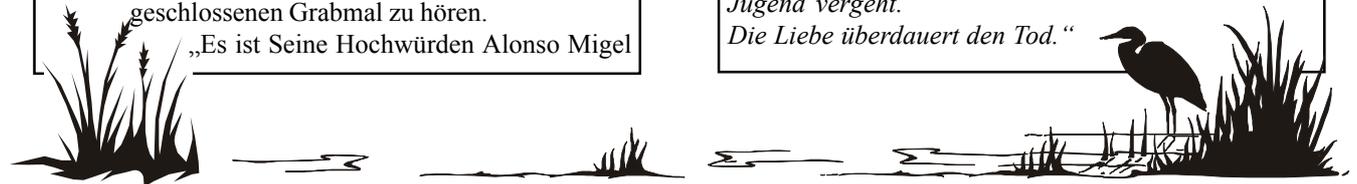
Nun ist die Reihe an euch. Ihr tretet vor an das Grab des Gastgebers der Leidenschaft: Sein Leib ist mit Ausnahme seines Kopfes über und über mit Blumen und Zettelchen mit kurzen Gedichten bedeckt. Seine entrückt wirkenden Gesichtszüge scheinen euch freundlich zuzulächeln. Makellos und ebenmäßig ist sein Antlitz, das umrandet von gelocktem, schwarzen Haar auf roten Samt gebettet zur ewigen Ruhe liegt.

Neben seinem Grab, unter euren Füßen, sind die Gräber seiner Vorgängerinnen und Vorgänger: *Montaria Ordelassio* und Cahusac Valedepenia. Rechts von euch liegt eine schwere Grabplatte aus Marmor, die für sein Grab bestimmt ist. Darauf prangt ein kurzer Sinnspruch:

„Schönheit verwelkt.

Jugend vergeht.

Die Liebe überdauert den Tod.“





Es dürfte in etwa zwischen der fünften und sechsten Stunde sein, wenn die Helden das Grab der Gastgeber verlassen. Mittlerweile regnet es in Strömen. Es ist kalt und ungemütlich geworden und der Weg zurück nach Sherbeth verspricht lang und nass zu werden.

Natürlich steht es den Helden offen, das Ende der Regenfälle in einer Krypta abzuwarten. Die Kryptae folgender Familias finden sich auf dem Boronanger: Ordellasio (recht schmucklos und düster), Valedepenyas (kunstvolle Rosenstuckaturen), Rebenthal (sehr neu; erst ein Bestatter), *Binsböckel-Villani* (vor 130 Götterläufen ausgestorbener Zweig der almadanischen Binsböckel; alt und halb verfallen) und Castanyeda (einst wichtige Sherbether Patrizier, heute herab gewirtschaftet; hier wartet bereits ein Lie-

bespaar nebst einem Freund auf das Ende des Regens). Falls die Helden sich als Grabräuber betätigen wollen oder durch nekromantische Mittel in Kontakt mit Alonso Valedepenyas Geist treten – nur zu. Das Mal des Frevlers wird einem jeden derartigen „Helden“ gewiss sein. Der gelangweilt-arrogante Geist des verstorbenen Alonso kann oder will den Helden keinerlei Hinweise darauf geben, wer ihn ermordet hat. Vom urgewaltigen Schlag auf seinen Hinterkopf war er selbst sehr überrascht.

Falls die Helden ohne entsprechenden Regenschutz den Weg zurück nach Sherbeth wagen, lassen Sie es sich nicht nehmen auf entsprechende Krankheiten (wie Erkältung, Dumpfschädel etc.) zu würfeln.

Erst gegen Mitternacht hört es zu regnen auf.

## Feuertag: 21. Efferd

Der 21. Efferd ist der erste richtige Herbsttag in diesem Götterlauf in Almada. Den ganzen Tag über ist es wolkenverhangen und für almadanische Verhältnisse kühl. Am Nachmittag beginnt es für eine Stunde leicht zu regnen. Die Stimmung in der Stadt ist zum Zerreißen gespannt. Ein jeder ist sich sicher: heute bricht der Sturm los. Auch die Arbeit ruht heute großenteils.

### Der Tag der Rache

Novara Valedepenyas und Zuniga von Rebenthal beeinflussen Gujadanya dergestalt, dass diese nicht frontal und offensiv gegen Volapio Ordellasio losschlägt. Die Anhänger und Waffenknechte der Ordellassios begnügen sich mit „kleineren Nadelstichen“.

Sollten Ihre Helden Gujadanya den Nos-Domina-Brief (siehe dazu: **In San Rahjana**) vor dem 21. Efferd zugespielt haben, werden die Waffenknechte der Valedepenyas nicht gegen die Ordellassios und ihre Parteigänger sondern gegen Zuniga von Rebenthal und die Ihren losschlagen. Konstruieren Sie dann für den 21. Efferd eine kleine Straßenschlacht zwischen Valedpenyas- und Rebenthal-Anhängern und einen Sturmangriff auf den Palacio Rebenthal. Zuniga von Rebenthal sollte auf jeden Fall die Flucht aus Sherbeth gelingen.

### Eine Prügelei vor einer Weberei

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine johlende Gruppe Halbstarker, vielleicht ein dutzend Köpfe zählend, zieht an euch vorbei auf eine Weberei der Ordellassios zu. Steine fliegen gegen die Butzenglasscheiben. Klirrend gehen diese zu Bruch. Eine schwere Hausbank soll dem Haufen als Rammbock gegen die verriegelte Türe dienen. Holz kracht knarrend auf Holz.

Die Bande ist mit Knüppeln, Dolchen und Fäusten bewaffnet. Die kleinwüchsige aber ausgesprochen breit gebaute Anführerin *Servanda* ist sogar mit einem Almadanersäbel bewaffnet. Falls die Helden nicht eingreifen, wird die Bande nach einiger Zeit in das Gebäude eindringen, Hausherrin, Hausherr und zwei Knechte an den Haaren herausziehen, diese verprügeln und die Geräte im Erdgeschoß kurz und klein schlagen. Danach werden sie singend und johlend in Richtung *Mutter Eslamia* abziehen.

### Ein Schläger aus Servandas Haufen:

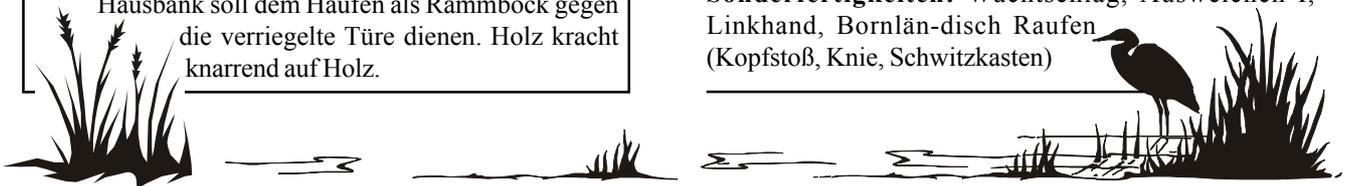
|                             |               |  |
|-----------------------------|---------------|--|
| <b>INI</b> 8+W6             | <b>AT</b> 10  | <b>PA</b> 8  |
| <b>TP</b> 1W+2 (Knüppel)    | <b>DKN</b>    |  |
| <b>INI</b> 8+W6             | <b>AT</b> 12  | <b>PA</b> 10                                       |
| <b>TP (AU)</b> 1W+1 (Faust) | <b>DKH</b>    |  |
| <b>RS</b> 0                 | <b>LeP</b> 26 | <b>AuP</b> 28 <b>KO</b> 12 <b>MR</b> 2 <b>GS</b> 8 |

Sobald einer dieser Schläger mehr als 10 LeP verloren hat, wird er versuchen so schnell als nur irgend möglich zu fliehen. Auf sich alleine gestellt, werden sich die Weber und ihre Knechte nicht wehren. Wenn die Helden ihnen aber tatkräftig helfen, werden auch sie sich ihrer Peiniger erwehren. Wenn mehr als die Hälfte des Schlägertrupps außer Gefecht oder geflohen ist, werden auch die Restlichen Fersengeld zahlen.

### Servanda Hutmacher, die Anführerin:

|                             |               |  |
|-----------------------------|---------------|--|
| <b>INI</b> 9+W6             | <b>AT</b> 13  | <b>PA</b> 12                                       |
| <b>TP</b> 1W+4 (Säbel)      | <b>DKN</b>    |  |
| <b>INI</b> 9+W6             | <b>AT</b> 14  | <b>PA</b> 13                                       |
| <b>TP (AU)</b> 1W+1 (Faust) | <b>DKH</b>    |  |
| <b>RS</b> 0                 | <b>LeP</b> 31 | <b>AuP</b> 32 <b>KO</b> 14 <b>MR</b> 3 <b>GS</b> 8 |

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Ausweichen I, Linkhand, Bornländisch Raufen (Kopfstoß, Knie, Schwitzkasten)





*Servanda* wird erst fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer Lebensenergie eingebüßt hat.

Es versteht sich von selbst, dass die Markt-Garde unter dem Kommando Balbianos den Bedrängten nicht zur Hilfe eilt.

### Eine Saalschlacht

Zwischen Mittag und Abend kommt es im Alten Dragoner zu einer Saalschlacht zwischen den Anhängern der beiden verfeindeten Famiglias. Auslöser dieses handgreiflichen Streites ist der spöttelnde Trouvere Cahusac Valedepeny. Gemeinsam mit seinen Saufkumpanen *Hazanyo Ossentani*, einem Schelm, *Chabun Torkilsson* und *Aureliano el'Moro* trägt er lästerliche Tenzones über die Famiglia *Ordelassio* vor; sie üben sich überdies im „*Ordelassio-Treffen*“, d.h. sie versuchen, auf einen alten Hund zielgenau zu spucken. Das Fass zum Überlaufen bringt *Hazanyo Ossentani*, welcher einer relativ pruden Secretaria Volapios namens *Zedlana* die Kleider vom Leib zaubert und von ihr „Reparation“ fordert. Als daraufhin beide Seiten die Klingen ziehen, eskaliert die Lage.

Just in diesem Augenblick erscheinen die Helden vor dem Alten Dragoner.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ein Schwall von Flüchen und Verwünschungen schwappt euch entgegen. Elegant sein Rapier schwingend tänzelt Cahusac Valedepeny auf einem Tisch und weicht so gekonnt den Stichen zweier gut gerüsteter Mercenarias aus. Ein Riese von Kerl mit Armen wie Baumstämmen wuchtet einen Tisch hoch

und schleudert ihn nach zwei weiteren Mercenarios der *Ordelassios*. Eine Frau bohrt einem schwarzhaarigen und dunkelhäutigen Mann die Klinge ihres Stiletts bis zum Heft in die Brust. Ein Krug zerschellt neben euch an der Wand. Ein Mann mit Kürass bewehrt und den Wappenrock *Gujadanya Valedepenyas* führend kriecht geduckt auf allen Vieren zu euch, oder wohl eher zur Türe.

Was die Helden nun unternehmen, liegt ganz bei diesen. Es dauert jedenfalls noch etwas bis *Garde-Capitan Balbiano di Abrantes* mit sieben seiner Gardisten erscheint und die streitenden Parteien trennen kann.

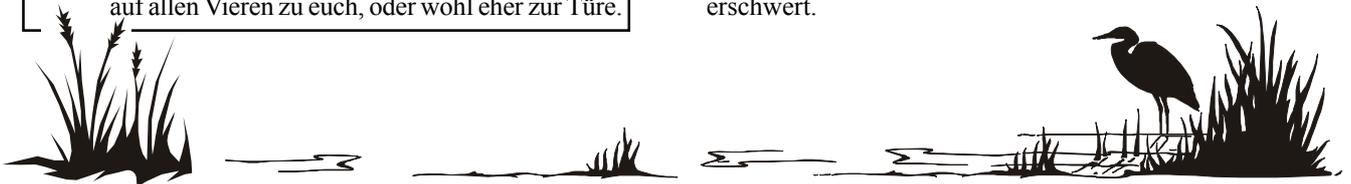
Je nachdem, wie engagiert die Helden eingreifen, können Sie Zahl der Toten und Verwundeten gestalten. Die Zahl der Toten können Sie zwischen einem (*Aureliano el'Moro*, ein talentierter Schauspieler) und drei schwanken lassen. Verwundete dürfte es gut ein halbes Dutzend geben.

Den Helden steht die ganze Bandbreite klassischer Mantel- und Degen-Manöver offen: Am Kronleuchter schwingen, dessen Halteseil durchtrennen, mit Krügen, Bechern und Weinpokalen werfen, auf Tischen kämpfen, selbige umkippen oder werfen, etc.

Gerade für den von *Novara Valedepeny* betörten Charakter bietet sich die einmalige Gelegenheit, ihrem Bruder *Cahusac* das Leben zu retten.



Aufgrund der beengten Platzverhältnisse ist das Führen von Waffen aus dem Distanzklassenbereich Stangenwaffen bei Attacke und Parade um je 5 Punkte, bei Waffen aus dem Bereich Pike um je 8 Punkte und bei Waffen, die sowohl im Distanzklassenbereich Nahkampf als auch im Bereich Stangenwaffen geführt werden können, um je 3 Punkte erschwert.





**Ein üblicher Kombattant** (wie z.B. Cahusac Valedepenyas, Chabun Torkilsson, die Secretaria Volapios etc.; auf beiden Seiten je sieben):

INI 9+W6                    AT 12    PA 10  
 TP 1W+3 (Rapier)        DKN  
 INI 8+W6                    AT 11    PA 9  
 TP (AU) 1W (Faust)      DKH  
 RS 0    LeP 27    AuP 27    KO 11    MR 4    GS 8

**Sonderfertigkeiten:** vereinzelt: Finte, Meisterparade oder Ausweichen I

Wenn die Lebensenergie auf 15 oder weniger gesunken ist, ergeben sie sich oder fliehen, je nach Situation und Lage.

**Ein Mercenario der Ordellassios** (fünf an der Zahl):

INI 7+W6                    AT 13    PA 11  
 TP 1W+3 (Rapier)        DKN  
 INI 6+W6                    AT 12    PA 11  
 TP (AU) 1W+1 (Faust)    DKH  
 RS 5 (Kürass u. Morion)    LeP 30    AuP 32  
 KO 14                    MR 3    GS 6

**Sonderfertigkeiten:** Meisterparade, Linkhand, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, Bornländisch Raufen (Biss, Kopfstoß, Gerade)

Im Bemühen, das Panier der Famiglia Ordellassio rein zu halten, werden sie kämpfen, bis ihre LeP auf 10 oder darunter gefallen ist.

**Ein Mercenario der Valedepenyas** (vier an der Zahl):

INI 7+W6                    AT 13    PA 10  
 TP 1W+3 (Rapier)        DKN  
 INI 6+W6                    AT 13    PA 11  
 TP (AU) 1W+1 (Faust)    DKH  
 RS 4 (Kürass u. Tellerhelm)    LeP 31    AuP 32  
 KO 14                    MR 3    GS 6

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Linkhand, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, Bornländisch Raufen (Biss, Kopfstoß, Gerade; Knie)

Die Waffenknechte Gujadanya Valedepenyas kämpfen, bis ihre Lebensenergie auf 12 oder darunter gefallen ist, danach suchen sie ihre Rettung in der Flucht.

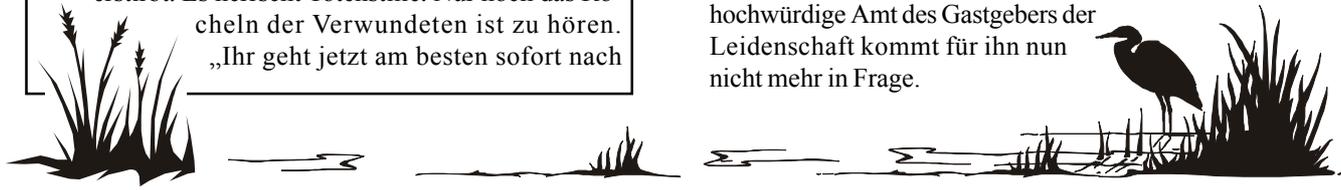
*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*  
 Garde-Capitan Balbiano di Abrantes stürmt gefolgt von sieben Hellebardieren in den Schankraum. „Los“, ist seine laute, befehlsgewohnte Stimme zu hören. „auseinander! Auseinander, habe ich gesagt!“ Das Geklirr der Klängen erstirbt. Es herrscht Totenstille. Nur noch das Röcheln der Verwundeten ist zu hören.  
 „Ihr geht jetzt am besten sofort nach

Hause, oder ich dreh euch Hundesöhnen noch heute die Hälschen um!“, faucht Balbiano drohend in eure Richtung und in Richtung der Streiter Ordellassios.  
 „Recht so, Dom Balbiano“, ist die Stimme Cahusacs deutlich zu vernehmen, „nur diese Hündin und den großen Schafstößler lasst hier!“ Mit diesen Worten deutet er auf die Secretaria Zedlana, welche Aureliano el'Moro erstochen hat, und einen weiteren Kombattanten, der ihm besonders unangenehm aufgefallen ist.  
 „Ihr habt den ehrenwerten Dom Cahusac gehört“, wendet sich der Garde-Capitan an seine Leute, „nehmt diese beiden Kamelschänder fest! Den Rest lasst gehen!“

Beim Verlassen der Taberna werden allen Streitern der Ordellassios und den Helden alle offensichtlichen Waffen abgenommen. Deren Antagonistas allerdings dürfen ihre Waffen behalten. Sollte sich ein Held dagegen wehren, wird diese Zuwiderhandlung mit Schlägen, Tritten oder Waffenhieben quittiert.

**Der Tag der Beichte**

Gepeinigt durch sein schlechtes Gewissen und die Streitereien mit seiner geliebten Graciana entschließt sich Mercurino im Laufe des Tages dazu, seinem Meister Laurenzio al' Bastra seine Untat zu beichten.  
 Im Gespräch zwischen den beiden Männern, das hier nicht in ganzer Länge wieder gegeben werden soll und das in aller Abgeschlossenheit in einem Obsthain nahe Sherbeth stattfindet, ist viel von Reue und Sündenvergebung die Rede. Mercurino berichtet, dass er glaubte, mit dieser Tat seinem Meister den Weg ebnen zu können, ihm und seiner wahren Lehre behilflich sein zu können, indem er den ersten Verteidiger der Lüge und Falschheit beseitigt. Doch mittlerweile hat Mercurino erkannt, dass Graciana und er mit dieser Tat Unfrieden in Sherbeth und untereinander gestiftet haben. Er, Mercurino, wollte Sherbeth sogleich nach der Tat den Rücken kehren und mit Graciana ein gemeinsames Glück in der Fremde suchen. Seine Verlobte aber hat dieses Ansinnen bis auf den heutigen Tag weit von sich gewiesen, denn dadurch würde sie sich als Mörderin zu erkennen geben. Und wer würde ihre armen, alten Eltern versorgen, wenn sie eine landesflüchtige, gesuchte Mörderin ohne Hoffnung auf Rückkehr wäre?  
 Auf die verzweifelten Fragen und Ängste seines Jüngers weiß Laurenzio zunächst auch keine Antwort und so rät er seinem Schüler, sich zunächst bedeckt zu halten, er werde schon einen Ausweg finden.  
 Laurenzio al' Bastra ist von der Beichte seines lieben Freundes tief getroffen, da er sich in hohem Maße an dessen Unglück mitschuldig fühlt. Eine Kandidatur um das hochwürdige Amt des Gastgebers der Leidenschaft kommt für ihn nun nicht mehr in Frage.





## Optionale Ereignisse

Neben den Ereignissen, die an festen Terminen stattfinden, gibt es in einem derart flexiblen Abenteuer natürlich auch Begebenheiten, die einzig und allein dann eintreten, wenn die Helden die entsprechende Person

oder den entsprechenden Ort aufsuchen. Die hier vorgegebene Reihenfolge gibt den wahrscheinlichen Ereignisverlauf wieder, was natürlich gar nichts heißen muss.

---

## Zum Gedenken an einen Toten

Die vermutlich erste Anlaufstelle der Helden am späten Nachmittag oder Abend des 18. Efferd wird der Tempel San Valpo sein, wo just eine Totenfeier zu Ehren des verstorbenen Gastgebers der Leidenschaft stattfindet.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Bevor ihr den trennenden Schleier zur Tempelhalle beiseite geschoben habt, wehen euch bereits getragene Lautenklänge entgegen. Ein feierlicher Ernst scheint sich des Hauses der heiteren Göttin heute bemächtigt zu haben. In der Mitte des Göttinnenhauses unter dem gewaltigen Deckengemälde, welches das Paradies Rahjas in schönsten Farben preist, seht ihr eine Gruppe von vielleicht 30 Menschen in dunkler und recht unrahjanischer Kleidung stehen und den Klängen der Musik lauschen. Durch die Reihen der feinen Damen und Herren fallen eure Blicke schließlich auf die Göttin selbst: Im Takt der Melodie wirbeln ihre Füße über den rosa Marmorboden. Ihre schwarzen Haare umschmeicheln ihren sonnengebräunten, weiblichen Körper. Wie gebannt folgen eure Augen jeder ihrer Bewegungen. Trotzend funkeln ihre Augen. Zorn, Kraft, Leidenschaft sprechen aus ihrer Mimik, ihrer Gestik und ihrem Tanz. Voll Trauer klagt sie durch ihren Tanz das Schicksal an, welches den Hochgeweihten der Rahja aus seinem Leben riß.

*Götter/Kulte:* Bei der Tänzerin handelt es sich um eine junge Geweihte der Rahja.

*Tanzen +4:* Der Tanz ähnelt dem Lamento der Zahori, welcher anklagend gegen höhere Mächte gerichtet ist. Die Darbietung der Tänzerin ist wirklich meisterlich.

*Menschenkenntnis +3:* Die Tänzerin scheint dem Ermordeten sehr nahe gestanden zu haben.

Die Tänzerin ist Novara Valedepeny, eine Base des ermordeten Gastgebers. Zum Gedenken an Alonso haben sich Verwandte, Freunde und Bekannte zusammengefunden und ehren ihn, wie man einen Rahjageweihten wohl am besten ehrt: mit Tanz, Musik und Gedichten.

Nach dem Ende des Tanzes wird Talfan von Sherbeth, der zweite anwesende Diener der Liebesgöttin, ein kurzes, Trost spendendes Gebet sprechen und die Versammelten daraufhin entlassen.

Diese zerstreuen sich recht schnell – einzig die beiden Rahjageweihten, ein junger Novize namens *Leonardo* und zwei eitle Stutzer in geschmacklos bunter Kleidung bleiben zurück. Bei diesen handelt es sich um Cahusac Valedepeny, einen Trouvere und seines Zeichens Bruder Novaras, und dessen Freund Hazanyo Ossentani, einen Schelm von absonderlichem Humor.

Für die Helden bietet sich nun die Gelegenheit, mit Personen zu sprechen, welche den Ermordeten persönlich recht gut kannten – und größtenteils auch schätzten.

Falls die Helden sich der Pietät halber mit den anderen Gläubigen zurückziehen, um die Andacht oder das Gespräch der verbliebenen Angehörigen nicht zu stören, schildern sie den Helden bei ihrem nächsten Besuch des Rahjatempels – der unweigerlich erfolgen wird – ein verlassenes und stilles Gebäude. Wenn sich die Helden ausgiebig umgesehen haben, lassen Sie Novara Valedepeny alleine und mit traurigen Augen auftreten. Der Held, der sich der unglücklichen Schönheit nicht sogleich annimmt, muss erst noch geboren werden.

Bedenken Sie für das nachfolgende Gespräch – egal ob in Gegenwart der anderen oder alleine, dass *Novara* ein durchtriebenes Biest ist. Einen Helden wird sie mit Lächeln und Augenaufschlägen bedenken und auf diese Weise versuchen, ihn auf ihre Seite zu ziehen.

Für den derart beglückten Helden:

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Diese Frau ist eine lebende Versuchung: Ihr Blick streift die anderen nur kurz, auf dir aber bleiben ihre smaragdgrünen Augen eine Ewigkeit ruhen. Wie durch einen matten, grauen Schleier wirken ihre Augen getrübt und traurig. Ihre Brust hebt sich bei jedem ihrer Atemzüge auf verführerische Art und Weise.

„Was hat Euch hierher geführt, edle Reisende? – Hörtet Ihr schon von jenem schrecklichen Ereignis, tapfere Recken...“ Das „R“ aus „Recken“ rollt sie dabei genießerisch und du siehst ihre strahlend weißen Zähne in ihrem Mund aufblitzen und ihre Zunge die Zähne sanft lieblosen. Sie wirkt so schutzlos, so verloren in dieser kalten Welt. Dieses hilflose Wesen in einem zart durchsichtigen





Mantel schenkt dir ein scheues Lächeln und schlägt ihre Augen kurz nieder, um sie einen Herzschlag später auf bezaubernde Weise wieder aufzuschlagen.

*Menschenkenntnis +4:* Auf subtile Art versucht Novara Valedepnya einen eurer Gefährten zu verführen. Und das offensichtlich mit großem Erfolg.

Diese Probe darf der Betörte natürlich nicht ablegen.

Wenn Sie, werter Meister, wollen, können Sie den Spieler dieses Charakters beiseite nehmen und ihm erklären, dass er sich in die schöne Novara verliebt hat.

Sobald die Rahjageweihete einen Anfangsverdacht geschöpft hat, ist sie darum bemüht, herauszufinden, was die Helden hierher geführt hat und wer ihr Auftraggeber ist. Wenn sich die Helden ihr als Agenten Gualdos offenbaren, wird sie den einen Helden noch stärker umgarnen und versuchen, für ihre Zwecke einzusetzen.

Machen sie jeden ihrer Sätze zu einer Versuchung und lassen dem Verführten jeder ihrer Gesten größere Bedeutung beimessen.

*Was Novara Valedepnya den Helden zum Mordhergang berichten kann/ wird:*

– Am Abend des Windstages (16. Efferd) war *Alonso Valedepnya* auf dem Tempelgestüt San Rahjana und hat noch einen Hengst eingeritten.

– Im Stall wurde ihr Vetter dann von Feinden der Göttin niedergeschlagen.

– Der verfluchte Capo des Gestütes, ein alter Parteigänger der Ordellasio, steckt hinter dieser verdammungswürdigen Bluttat.

– Bis es für eine Rettung zu spät war, verweigerte er dem sterbenden Alonso die Hilfe eines Medicus oder den Transport in den Rahjatempel.

– Eindeutig ist der alte Volapio Ordellasio der Drahtzieher dieser Mordtat.

– Die Bestattung ihres Vetters wird am Rohalstag (20. Efferd) sein.

*Was Talfan von Sherbeth über den Mordhergang zu sagen hat:*

– Der Mord geschah auf dem Tempelgestüt San Rahjana am Abend des Windstages (16. Efferd).

– Die Mörder hat man noch nicht gefasst. Die Stadtgarde verhört alle Zeugen.

– Der Capo des Gestütes, Desiderio Farnente, wurde am Morgen des Erdstages (17. Efferd) ebenfalls ermordet aufgefunden. Alle Stallburschen- und mägde belasten nun ihn, den Toten. [In Gegenwart Novaras wird Talfan seinen Verdacht, dass Farnente von Waffenknechten der Valedepnyas aus Rache ermordet wurde, nicht nennen.]

– Der Garde-Capitan meinte, dass der Tod Desiderio Farnentes ein Selbstmord war.

– Laurentio al'Bastra ist ein Ketzer, der falsche Lehren über die Herrin Rahja verbreitet und dem mittlerweile mehrere Verblendete folgen. Er ist ein Prüfstein der wahrhaft Gläubigen.

Cahusac Valedepnya und sein Freund Hazanyo Ossentani können ähnliches wie Novara berichten, nur ohne die Spitzen gegen Volapio Ordellasio.

## In San Rahjana

Das kleine 100-Seelen-Dorf San Rahjana und das dazu gehörige Tempelgestüt liegen drei Meilen westlich von Sherbeth. Die meisten Bewohner des Dorfes sind Eigenhörige des Sherbether Rahjatempels. Samt und sonders alle aber sind von der Rahjageweihetenschaft abhängig.

Ein dichter Apfel-, Kirsch- und Feigenhain scheidet gewissermaßen Sherbeth von San Rahjana. Die Straße dorthin gleicht mehr einer schlechten Piste als einem gut ausgebauten Weg.

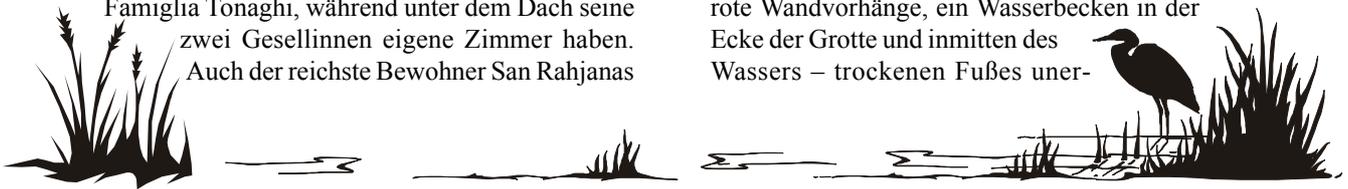
Die **Schmiede des Eslamo Tonaghi** ist das größte Gebäude des eigentlichen Dorfes. Das dreistöckige Haus, das außen fast ganz von wildem Efeu überwuchert ist, hat im Erdgeschoss, das von schweren, starken Holzbalken gestützt wird, einen offen einsehbaren Schmiedebereich. Im ersten Stockwerk befinden sich die Wohn- und Schlafräume der

Famiglia Tonaghi, während unter dem Dach seine zwei Gesellinnen eigene Zimmer haben. Auch der reichste Bewohner San Rahjanas

spürt allmählich den kalten Wind, der ihm durch die Verlagspolitik der Valedepnyas entgegen weht.

Im Haus gegenüber ist die einzige **Taberna** des Ortes untergebracht. Die Wirtin *Salvana* ist eine energische Mittvierzigerin, welche als Eigenhörige nicht nur die Taberna leitet sondern auch dem Dorf als Schultheißen voransteht. Das Gebäude unterscheidet sich nicht im Mindesten von den anderen 14 Höfen des Dorfes, die sich um einen großen und tiefen **Dorfweiher** gruppieren. Eine alte Gruselgeschichte, die von einem alten ertrunkenen Säufer berichtet, lässt auch heutzutage noch die Dörfler am letzten Wassertag des Boronmondes Türe und Fenstern ihrer Katen fest verschließen.

Eine kleine Höhlengrotte in einem nahen Felsenhügel wurde zu Zeiten Fürst Migels von Rebenthal zu einer **Rahjakapelle** umgestaltet und eingesegnet. Große Sitzkisten, rote Wandvorhänge, ein Wasserbecken in der Ecke der Grotte und inmitten des Wassers – trockenen Fußes uner-





reichbar – eine schöne Rahjastatue erwecken einen verwünschten Eindruck. Der Pfleger dieser Kultstätte ist seit kurzem der junge Diener der Leidenschaft Mercurino Tonaghi. Da selbiger ein Jünger, wenn nicht gar der erste Jünger, des al’Bastra ist, ist die kleine Grottenkapelle zum Zentrum der Lehren al’Bastras geworden. Laurentio selbst hält hier jeden Rohalstag einen Göttinnendienst ab.

weiterer Mist aus einem Stall geschoben und von Mistgabeln und Schaufeln auf den hinteren Wagen geladen. Zwei breitschultrige Mägde führen vier gutmütige Kaltblüter aus der linken Stallung. Eine schwarz-weiß gescheckte Scheunenkatze stolziert gelangweilt schnurrend auf euch zu, reibt sich anschiemig an deinem Bein, lässt sich kurz kraulen und huscht dann zum Tor hinaus.



Das **Tempelgestüt San Rahjana** liegt ein paar hundert Schritte abseits des Dorfkernes. Ein zweigeschossiges Wirtschaftsgebäude, zwei getrennte Stallungen für je vierzig Pferde und ein geräumiges Gesindehaus bilden einen nach allen Seiten hin geschlossenen Vierseithof von beeindruckender Größe. Ein gutes Dutzend eigenhörige Stallburschen und -mägde arbeiten hier ebenso, wie zwei Köche, drei Lakaien, ein Schreiber und zwei gut bewaffnete Mercenarios. Die Leitung dieser Anlage obliegt einerseits dem Capo des Gestütes und andererseits der Haushofmeisterin. Letztere ist die ehemalige Rahjageweihete *Birgesia bint Hazanya*, die sechzigjährige Mutter der Rahjageweiheten *Birgesia bint Birgesia*. Der Capo, Desiderio Farnente, trat vor zwei Tagen den Flug über das Nirgendmeer an.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*  
 Das Tor zum gepflasterten Innenhof steht sperrangelweit offen. Im Inneren herrscht hektische Betriebsamkeit: Zwei schwere Wagen stehen auf dem Hof, beladen mit stinkendem Mist und altem Stroh. Hoch aufgetürmt auf einer Schubkarre wird

Die Stallmägde und -burschen interessieren sich nicht sonderlich für die Helden. Kurz nicken sie diesen zum Grüße zu und arbeiten dann wieder weiter. Den Weg zur „Domña Haushofmeisterin“ und zum „Dom Schreiber“ wird man den offenkundig Fremden bereitwillig weisen. Auf Fragen bezüglich der Bluttat wird man seitens der Bedienten nur zögerlich eingehen. Unter misstrauischen Blicken werden die Befragten nur allgemein Bekanntes mitteilen:

„Ja, ja, das Ondit stimmt. Der Capo [Desiderio Farnente] war ausgesprochen bemüht darum die Rettung Seiner Hochwürden hinauszuzögern. Zuerst schickte er nach dem Medicus. Danach schaffte man den noch lebenden Gastgeber doch in einer Kutsche nach Sherbeth. Das hat er nicht überlebt. Boron mit ihm!“  
 „Ich habe Desiderio ja zu anderem geraten, aber... nun ja. Das Ende kennt ihr ja.“  
 „Der Kutscher Eslamo und Desiderio, der den Gastgeber nach Sherbeth be-





gleitete, sind einfach am entgegenreitenden Medicus vorbeigefahren... nachdem sie nur noch den Leichnam im Tempel abgeben konnten, sind sie sofort nach San Rahjana zurückgekehrt.“

Der Kutscher Eslamo weiß zudem noch zu berichten, dass Desiderio, als sie ihm Medicus vorbeiführen, zu ihm gesagt habe: „Fahr zu, Eslamo, fahr schneller. Der Pfsucher kann auch nichts mehr retten. Da hilft nur noch ein Wunder!“

Schreiber *Monzo*, ein hagerer Mann mit weit vorspringender Geiernase, wird den Helden ohne besonderes Schreiben eine Untersuchung des Tatortes keinesfalls gestatten. Auf Fragen bezüglich des Mordes reagiert auch er ausgesprochen wortkarg und abweisend.

Um Näheres über den Tatort in Erfahrung bringen zu können, müssen die Helden diesen wohl oder übel des Nachts erkunden. Die Nächte allerdings sind – zum Vorteil der Helden – dieser Tage sehr dunkel, da das Madamal nicht mehr denn eine schmale Sichel ist.

Mögliche Stellen für einen Einstieg in den Gebäudekomplex wären folgende: Auf der nach außen gewandten Seite haben beide Stallungen je zwei Heutore im ersten Stock. Allesamt sind diese mit einem schweren Riegel gesichert, der sich jedoch mit etwas Geschick und Kraft aushebeln ließe (auf diesem Wege haben übrigens, dass sei Ihnen, lieber Meister, verraten, die beiden Mörder den Ort der Bluttat verlassen – nur eben in die entgegen gesetzte Richtung). Vielleicht aber hat auch eine Stallmagd durch ihr Fenster den Hof zu nachtschlafender Stunde verlassen, um mit ihrem Liebsten im Dorf zusammenzutreffen und nun steht ihr Fenster offen und harrt ihrer Rückkehr zu früher Morgenstunde. Der mit Sicherheit riskanteste Einstieg wäre jener durch das Fenster des Schreibers *Monzo* im ersten Stock des Wirtschaftsgebäudes. Der schnarchende, geiernasige Mann bevorzugt es, bei offenem Fenster zu schlafen. Die Schwierigkeit der Proben sei je nach Einstiegsort und Hilfsmitteln (wie Seilen oder geklauten Leitern aus dem Dorf) ganz in Ihre Hände gelegt.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Seine Hochwürden hat noch einen Hengst eingeritten, das hat man euch erzählt... Wie Schatten huscht ihr über den Hof. Die Nacht ist dunkel: Mada ruht in tiefen Schatten und nur wenige Sterne an Phexens Himmelszelt spenden euch etwas Licht... Das Putzen deiner Schuhe hättest du dir wirklich sparen können: wieder zertrittst du einen Pferdeapfel mit den Schuhen auf dem Pflaster.

Vorsichtig öffnet ihr den Flügel einer Stalltüre. Durch den Spalt fällt etwas Licht hinein in das Innere: Ein Schimmel macht ein paar Schritte rückwärts und wiehert leise.

Das Pferd steht in einer Box und an der Türe dieser Box ist ein kleines Holzschild mit einem Namen angebracht: „*Comtessa*“.

Nach einigem Suchen finden die Helden in einem abgetrennten Bereich des Stalles die Boxen der sechs Yaquirtaler Zuchthengste, der einzigen Hengste hier auf dem Hof. Der Boden ist mit frischem Stroh bestreut. Nach einigem Suchen aber finden die Helden auf dem blanken Lehm Boden Spuren festgetrockneten Blutes.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Pferde blicken euch aus großen, verständnislosen Augen an. Eure Laterne taucht den Stall in ein gespenstisches Licht. Ein Leiter zu eurer Linken führt zum Heuboden hinauf. Die Decke mag vielleicht keine zweieinhalb Schritt hoch sein. Unversehens bringt der mächtige Huftritt eines Pferdes den Holzverschlag zum erbeben. Und schon wieder. Ein feuriger, rassiger Rappe beginnt laut zu wiehern. Erneut sausen seine Hufe gegen die Türe der Box.

Auf dem kleinen, zitternden Holzschild an der Boxentüre prangt sein Name: „*Al’Cid*“.

Ausreichende *Tulamidya-Kenntnisse*: *Al’Cid* heißt auf Garrethi soviel wie: *Der Herr*.

*Abrichten+5*: Falls die Helden den aufgebrauchten Hengst wieder beruhigen wollen.

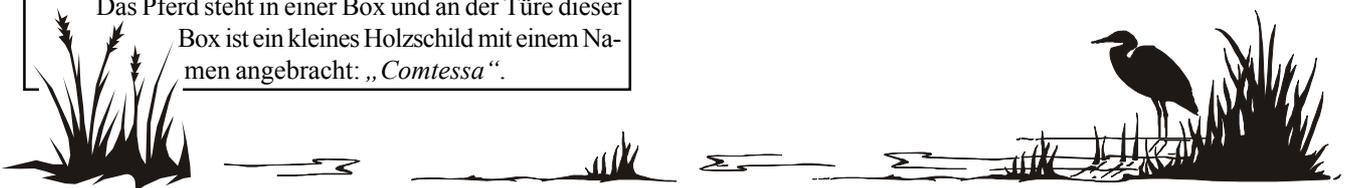
Der Heuboden nimmt dieselbe Grundfläche ein wie der Stall im Erdgeschoss, nur wirkt er aufgrund der Schräge des Daches wesentlich weniger geräumig. Der Heuboden ist voll des namensgebenden Heus. Acht Schritt von der Leiter entfernt an der Außenwand finden die Helden eines der vier Heutore.

Falls die Helden wirklich lange und ausgiebig suchen, können Sie ihnen inmitten des Heus einen grandiosen Fund gestatten: Ein rotes, verschwitztes Seidenhalstuch mit einem weiß eingestickten „*M*“.

Dieses Halstuch war ein Geschenk *Mercurinos* an seine geliebte *Graciana*. An jenem schicksalhaften 16. Efferd ging es *Graciana* in der Hitze des Gefechts verloren. Weder ein Stallbursche noch die Gardisten *Balbianos* haben es bisher entdeckt.

Eine *Sinnesschärfe-Probe +8* oder eine *IN-Probe +6* mögen das Auffinden dieses Gegenstandes erleichtern.

Ein weiterer Ort, den die Helden ansteuern könnten, wäre das verschlossene Gemach des ermordeten *Capos*. Von seiner tragenden oder tragischen Rolle bei diesem Mordfall dürften die Helden mittlerweile schon einiges gehört haben. Seine Räumlichkeiten befanden sich bzw. befinden sich immer noch im ersten Stock des Wirtschaftsgebäudes, direkt neben denen des Schreibers.





*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es riecht nach Knoblauch und Wein. Die Fensterläden sind geschlossen. Der Anblick, der sich euch im spärlichen Schein eurer Laterne bietet, ist wahrlich erschreckend. Die Bettstatt ist aufgeschlitzt: Pferdehaar, Stroh und Federn bedecken wie eine Patina den ganzen Raum. Seine Kleidungsstücke sind durchwühlt und liegen im ganzen Raum verstreut. Die Truhe ist zerbrochen worden. Der Schreibtisch liegt ebenfalls umgestürzt auf dem Boden. Mit Äxten hatte man offenbar versucht, Geheimfächer in diesem zu finden. Die spärlichen Habseligkeiten des Mannes liegen zerbrochen oder zertreten am Boden.

*Zwergennase* oder durch einen wirklich guten Einfall: Unter der hölzernen Fensterbank, die nicht von Werkzeugen wie Äxten oder Brecheisen bearbeitet worden ist, findet sich ein Geheimfach, worin sich zwei Lederbeutel mit Gold finden, im ersten sind 20, im zweiten 40 Golddukat. Daneben befindet sich noch eine Schatulle in diesem Versteck. Selbige enthält fünf Golddukat, einen gefalteten Brief seines Bruders *Ludovigo* (welcher an der Trollpforte fiel – dieser Brief ist auf den Ingerimm 1021 BF datiert) und einen weiteren Brief:

*„Unser guter Farnente, genau wie Wir ist Er kn Freund dieses elendigen Hundes, dieses geilen Bockes, der sich mit jeder verderbten Hafenhure paart. Dieser eitle Popanz ist Unseren Plänen in keiner Weise nützlich. Im Gegenteil, gerade im Gegenteil! Er hat kein politisches Geschick, kein Gespür für Verhandlungen und Diplomatie. Überdies müssen Wir befürchten, dass er es mit seinen Treuepflichten nicht sehr genau nimmt. Es wird Zeit, dass Wir Uns dieser Laus entledigen. Zwanzig Dukaten erhält Er mit diesem Schreiben. Falls Er Erfolg hat, sollen es noch einmal vierzig Dukaten für Ihn sein. Möge BORon geben, dass Er Erfolg hat. Seinen gerechten Lohn kann Er sich am Grabe Unseres Gatten holen. BORon befohlen, Nos, Domina.“*

All diese Dinge wurden am Vormittag des 17. Efferds, ein paar Stunden nach der Ermordung Desiderios und der Durchsuchung seines Gemaches durch Mercenarios der Valedenpenyas, von einem treuen Diener Volapio Ordellassios in dieses geheime Versteck geschmuggelt. Woher Volapio dieses Versteck kennt, ist eine andere Geschichte. Nur soviel: diese Geschichte damals vor 25 Götterläufen steht mit seinem schweren Reitunfall und einer unglücklichen Liebe zu einer verheirateten Frau in Verbindung.

## Der Puppenspieler

### Gerüchte über den Puppenspieler

„Ein guter Schreiner. Ist seit ein paar Monden arg durcheinander. Aber das kann man ihm nicht verübeln, wo sich doch seine Frau das Leben nahm.“

„Ein Hexer! Hat den Gastgeber der Leidenschaft verflucht. Aber bisher hat sich der Garde-Capitan nicht für ihn interessiert.“

„Seine Frau Oleana war eine Geliebte Seiner Hochwürden. Die hat sich das Leben genommen, als er sein Interesse an ihr verloren hatte. Der arme Mann...“

„Seine Frau hat sich nach einer Amorette mit dem Gastgeber das Leben genommen. Ganz alleine muss er jetzt für seine beiden Kinder sorgen.“

„Dass der Gastgeber etwas mit dem Tod seiner Frau zu tun hat, halte ich für Unsinn. Dieser Viento ist ein ganz gefährlicher Kerl... Das hat man ja letzten Wassertag im Alten Dragoner gesehen.“

„Zwei Gardisten haben ihn gleich am Markttag verhört. Rausgekommen ist dabei nicht viel... Die Garde scheint andere Spuren zu haben. Der Kerl ist einfach nur völlig verrückt.“

Die Helden werden es nicht schwer haben von einem Augenzeugen einen Bericht über den Ausbruch Vientos im Alten Dragoner zu erhalten.



*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Es war ein ganz gewöhnliches Puppenspiel... Da fängt er plötzlich an lauthals zu schreien, so dass man seine Stimme fast in ganz Sherbeth hörte: ‚Sterben sollst du ehe die Sonne aufgeht‘, hat er laut geschrien, ‚Tod dir, du Sohn einer Hündin. Zwischen Pferden sollst du dein Blut vergießen. Wie ein Hund sollst du erschlagen werden... Du Aas!‘ Das war schon sehr unheimlich. Dann hatte er während er das schrie auch noch die Hexenpuppe und die Rahjageweihetenpuppe in der Hand. Praios sei’s gedankt, sind die anwesenden Mercenarios der Valedenpenyas schnell nach vorne geeilt und haben ihn ordentlich verprügelt. Weiß Boron, was er sonst noch angestellt hätte!“

### Beim Puppenspieler

Das heruntergekommene, einstöckige Haus des Schreiners Viento Agricola ist nicht schwer zu finden. Eine einfache *Gassenwissen-Probe* oder das Fragen der richtigen Leute genügt. Es liegt im efferdwärtigen Teil des Ortes an einer stark abschüssigen Straße, von welcher aus man einen sehr guten Blick auf die Ruinen des Castello Rebenthal hat.





*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es dauert etwas, bis auf euer Klopfen eine raue Männerstimme antwortet: „Ja, ja, sogleich!“ Es verfließt noch mehr Zeit, bis die Person, die anscheinend zu dieser Stimme gehört, die Türe öffnet.

Der Mann ist klein und von ausgesprochen schwächlicher Statur. Seine linke Hand ist ebenso wie sein Kopf mit gräulich weißen Tüchern bandagiert. Flehentlich blicken euch die stark geröteten Augen des vielleicht 45-Jährigen an: „Wie kann ich euch zu Diensten sein, Doms y Domñas?“ Wenn ihr an dem Mann vorbei blickt seht ihr auf dem Fußboden des Wohn- und Eßraumes ein junges Mädchen von vielleicht vier oder fünf Götterläufen mit einem Holzpferdchen und ihrem jüngeren Brüderchen spielen. Jener scheint gerade mit den Tränen zu kämpfen und greift mit seinen kleinen, unbeholfen wirkenden Händen nach dem schön geschnitzten Holzpferdchen.

Im Gespräch mit den Helden wird er seinen zweijährigen Sohn *Alonso* auf seinen Schoß nehmen und immer mal wieder beruhigend auf diesen einreden. *Valeria* verfolgt neugierig das Gespräch der Erwachsenen, während sie weiter mit ihrem Holzpferd spielt.

*Menschenkenntnis+2:* Der Schreiner *Viento* steht kurz vor dem Ende. Er ist völlig verängstigt und wirkt verstört.

Über Aufträge wird er mit den Helden sehr gerne reden. Er scheint dringend Geld zu benötigen. Ganz offenherzig wird er ihnen von seinen Schulden bei *Volapio Ordelassio* berichten, von seinen Sorgen und Nöten: Für *Valeria* habe er jüngst sehr viel Geld gebraucht, da sie krank gewesen sei und so ein *Medicus* schier unverschämt viel Geld verlange.

*Sinnesschärfe+1:* In einer Ecke des Raumes stehen, verhüllt durch ein weißes Lacken, die Trümmer seines Puppenspiels.

Wenn die Helden sich das Puppentheater und die Figuren ansehen, fällt ihnen nichts Besonderes auf: Es ist sehr schön, wenn auch schlicht gearbeitet. Die Puppengesichter sind sehr fein herausmodelliert und wirken fast ein wenig lebendig. Die Puppen umfassen das übliche Spektrum: *Caballera*, *Prinz*, *Königin*, *Hexe*, *Rahjageweihler*, *Räuber*, *Narr/Schelm*, *Lindwurm* und *Fee*. Bei genauerer Untersuchung einzelner Bruchstücke des Puppentheaters können gewiefte Helden feststellen, dass auf dem Theater folgende Worte standen: „*Theatrum mundus est*“ (bosp.: *Das Theater ist die/eine Welt*, bzw.: *Die Welt ist ein Theater*). Bei einer magischen Untersuchung kann der *Arkanbegabte* der Gruppe feststellen, dass die Puppen und das Theater über eine schwache magische Aura verfügen. Es wurde von *Viento Agricola* mittels **MAGISCHEM MEISTERHANDWERK** hergestellt.

Irgendwelche magischen Kräfte wohnen dem Puppenspiel aber nicht inne.

Über die Ereignisse am Abend des 14. *Efferd* wird *Viento* nicht gerne mit den Helden reden. Hierzu schweigt er eisern. Falls die Helden aber immer wieder auf dieses Thema zu sprechen kommen, wird er seine Tochter mit ihrem Bruder nach oben, auf den Dachboden schicken.

Um den Schreiner zum Reden zu bringen können die Helden sich auch Proben auf *Heilkunde*, *Seele*, *Überreden* und *Überzeugen* bedienen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Wer hat Euch geschickt? – Ich kann mich nicht mehr verbergen.“ Der Mann bricht weinend zusammen. Laut beginnt er zu schluchzen: „All dies wollte ich doch nicht. Ich hab’s nicht gewollt! Freilich habe ich ihm den Tod gewünscht. Jeden praiosverdammten Tag habe ich *Boron* angefleht: ‚Herr *Boron*, lass diesen elenden Kötter endlich verrecken...‘ Aber, ich... ich...“ *Viento* trommelt mit seinen Fäusten auf den Tisch. Sein Gesicht ist purpurnot angelaufen. Seine Gesichtszüge sind verzerrt. „Ich wusste doch nicht, dass mein Wunsch wirklich werden wird. Ich bin verflucht, weil ich ihn verflucht habe...“

*Menschenkenntnis+4:* Dies ist nicht gespielt. Der Schreiner ist wirklich vollauf davon überzeugt, dass er *Alonso Valedepena* mittels eines Fluches in den Tod getrieben hat.

*ODEM ARCANUM* oder ähnliches auf *Viento Agricola*: Der Mann ist lediglich ein *Magiedilettant* mit schwacher arkaner Begabung.

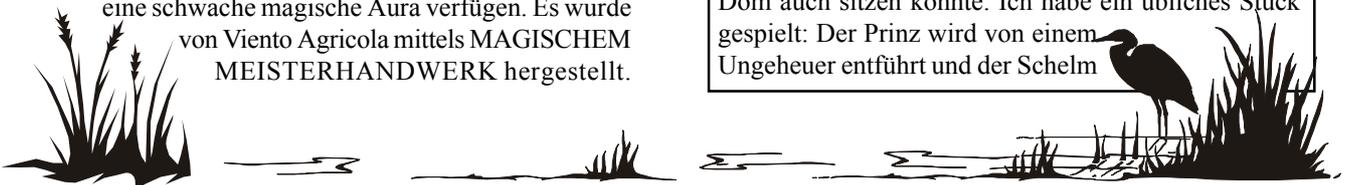
Es dürfte den Helden nicht ganz leicht fallen, *Viento* wieder zu beruhigen, um ihn weiter verhören zu können.

Durch viel gutes Zureden und die eine oder andere gelungene *Charisma-* und *Überreden-Probe* dürften es die Helden schließlich schaffen.

## Vientos Geschichte

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Wie jeden zweiten Wassertag habe ich auch letzten Wassertag im Alten *Dragoner* mein Puppentheater aufgebaut. Ein paar Freunde waren da, ein paar Reisende, *Cahusac Valedepena* und seine Dichter,... auf jeden Fall kam auch er...“, *Viento* ringt kurz um Fassung, „er kam sonst nie wassertags in den Alten *Dragoner*. Die Wirtsleute brachten einen schönen Lehnstuhl, damit der *Dom* auch sitzen konnte. Ich habe ein übliches Stück gespielt: Der *Prinz* wird von einem Ungeheuer entführt und der *Schelm*





und die Caballera brechen gemeinsam auf, um“, er wird ganz leise, „der Gerechtigkeit... zum Sieg zu verhelfen. Ich weiß nicht, was mir geschah: Mir wurde schwarz vor Augen. Ich sah plötzlich das Antlitz des Valedepnya und ich sah eine starke Hand, die einen schweren Knüppel schwang... Pferde waren auch da. Es war Nacht. Und dann war da nur noch Blut... Es war sein Gesicht, das im Blut lag... Tot! – Ich griff nach zwei Puppen... Ich weiß nicht, was mir in diesem Augenblick durch den Kopf ging. Ich weiß nur noch, dass ich laut brüllte: „Sterben soll er, ehe die Sonne drei Mal aufgeht. Zwischen Tieren sollst er sein Blut vergießen. Wie ein Hund soll er sterben!“ – Da packten mich starke Arme. Sie schlugen mich. Einer brach mir die linke Hand. Mein Puppentheater zerschlugen sie und warfen es hinaus in die Gosse. Ebenso mich. Wie einen Hund!“

Wenn Viento geendet hat, beginnt er lauthals zu weinen und fleht die Helden an, niemandem davon zu erzählen, dass er den Gastgeber der Leidenschaft ermordet hat. Er verweist auf seine Kinder, die schon ihre Mutter verlieren mussten. Er berichtet von seinen Ängsten mit seiner Ungabe noch andere Leute zu verletzen und wünscht dann doch seine Auslieferung an die Gerechtigkeit. Mit anderen Worten: Dieser Mann ist völlig am Ende und absolut verzweifelt.

Die Helden werden wohl nicht glauben, dass Viento tatsächlich etwas mit dem Mord zu tun hat, zumal sie noch andere Spuren haben. Falls sich Ihre Spieler allerdings nun nur auf Viento einschließen, sollten Sie das Augenmerk der Helden wieder auf die alten Widersacher der Valedepnyas richten.

## Auf der Suche nach „Nos Domina“

Wenn die Helden den Brief in *Desiderios* Gemach gefunden haben, werden diese wohl herausfinden wollen, wer diesen Brief geschrieben hat. Nun, soviel wissen die Helden, der Briefschreiber/ die Briefschreiberin hat selbigen mit „*Nos Domina*“ (bosp.: „*Wir, die Herrin*“) unterzeichnet. Dies und die Tatsache, dass vom „Grabe Unseres Gatten“ als Übergabeort die Rede ist, dürfte die Helden auf die Spur der zwei großen, alten Damen Sherbeths führen: Gujadanya Ordelassio und Zuniga von Rebenthal.

Sollte tatsächlich *Gujadanya* ihren eigenen Sohn ermorden lassen? – Weitere Indizien, die dafür sprechen, werden die Helden nicht finden, so dass diese Spur eindeutig zu Zuniga von Rebenthal führt. Die alte, gutaussehende Dame gilt als Freundin Gujadanyas und große Fördererin Novaras. Die junge Rahjageweihete zur neuen Gastgeberin der Leidenschaft zu Sherbeth zu machen ist nach dem Tod Alonsos das erklärte Ziel der Rebenthal-Witwe. Diese Tatsache und der Inhalt des Briefes fügen sich erschreckend gut zusammen. Haben sich Novara und Zuniga gemeinsam gegen Alonso Valedepnya und damit seine Mutter Gujadanya verschworen?

Die Helden werden nun wohl danach streben den Verdacht gegen Zuniga von Rebenthal mit weiteren Beweisen zu untermauern und die Authentizität des Briefes zu bestätigen.

### Am Grabe Maquedas

Eine Beschreibung des Sherbeth Boronangers finden Sie im Kapitel **Rohalstag: Totenfeier**.

Jeden Tag aufs Neue finden sich am Grab Maquedas von Rebenthal frische Blumen. Doch nur wirklich gut informierten Perso-

nen (dem Totengräber, Novara und Gujadanya Valedepnya, Volapio Ordelassio und ein paar Sherbeth Gardisten) ist bekannt, dass Domña Zuniga jeden Morgen zum Boronsanger fährt, um dort kurz für ihren ermordeten Gatten zu beten und Blumen niederzulegen. Am Morgen des 17. Efferd verließ Zuniga – dies können die Gardisten am praioswärtigen Tor bestätigen – zur fünften Stunde Sherbeth in Richtung Boronanger. Wichtig für die Ermittlungen der Helden in diesem Zusammenhang ist, dass Desiderio Farnente erst zwei Stunden später von Mercenarios der Valedepnyas ermordet wurde.

### Ein gefährlicher Vergleich

Die Helden könnten natürlich auch auf die Idee kommen im Palacio Rebenthal einzusteigen, um die Handschriften zu vergleichen oder in Erfahrung zu bringen, welches Papier Zuniga von Rebenthal verwendet. Den Helden bleibt nur die Möglichkeit in ihr Haus einzubrechen, da die zwei schwarz gewandeten Mercenarios jeden Besucher zurückweisen, so er nicht von Domña Zuniga erwartet wird.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist eine dunkle Nacht. Nur die hellsten Sterne an Phexens Nachthimmel und eine hauchdünne Sichel des Madamals spenden jenen, die zu so später Stunde noch unterwegs sind, etwas Licht. In tiefen Schatten liegt auch der Palacio Rebenthal, ein kleines, nur zweistöckiges Haus bar jeden Schmuckes, am San-Valpo-Platz. Nur in einem Fenster im Erdgeschoß, direkt neben der Türe, brennt noch Licht.





Verlangen Sie ruhig gesalzene Proben auf *Schleichen*, *Klettern*, *Schlösserknacken* und *Körperbeherrschung*. In einen großen Gutshof einzusteigen ist eine Sache, in einen kleinen, gut bewachten Palacio eine andere.

**Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Ihr Arbeitsraum ist sehr ordentlich, mit Ausnahme des Schreibtisches: Vier schwere Codices liegen aufgeschlagen auf dem Tisch, dazwischen mehrere Briefe – Namen wie Reichskammerrichter Angrand von Freiwald, El'Kargendes, Gualdo di Dalias-Marvinko und Viminyoza kannst du lesen – und ihre eigenen Exzerpte. Dazu kommen noch: Federkiele, Federmesser, Tintenfläschchen, Löschsand, Siegelwachs und ein ganzer Stoß leeren Papiers.

**Rechtskunde:** Die Gesetzbücher weisen auf einen Prozess wegen Bruch des Lehens- und Eigentumsrechtes hin. Es geht um den Status Sherbeths als gräflichem Markt und die Verwaltung der Dominie Rebenthal.

Die Helden haben nicht allzu viel Zeit sich im Palacio Rebenthal umzusehen, um nicht Gefahr zu laufen entdeckt zu werden.

Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung Gelehrter* bzw. *Magier* oder mit der Profession *Schreiber* etc. wissen, dass fast jedes Papier ein Wasserzeichen hat, welches über den Hersteller des Papiers Aufschluss gibt.

**Heraldik+5** (oder Herkunft des Helden aus Punin oder dem Yaquirtal): Der Brief mit dem Mordauftrag an Desiderio Farnente ist auf Papier aus der Puniner Papiermühle Guridi geschrieben, ebenso der Brief von Desiderios Bruder.

**Heraldik+6** (oder Herkunft aus der Gegend um Bomed): Das Papier, das sich im Arbeitszimmer Zunigas findet, entstammt der Gräflin Bomeder Papiermühle.

Bei einem erfolgreichen Vergleich der Handschriften, d.h. einer gelungenen *Klugheitsprobe+6*, wenn der eigene *Lesen/Schreiben-Wert* (*Kusliker Zeichen*) höher oder gleich 9 ist, fällt dem entsprechenden Held auf, dass es sich hierbei um eine wirklich gelungene Fälschung handelt.

Der Brief sollte nur den Eindruck erwecken, als sei er von Zuniga von Rebenthal geschrieben worden.

Ihre Helden, werter Meister, werden womöglich tausend andere Wege ersinnen, wie sie an eine Original-Handschrift Zunigas kommen können ohne in deren Palacio einbrechen zu müssen. Lassen Sie sie gewähren und gestatten ihnen diesen Erfolg, solange ihre Idee plausibel ist.

**An wen wenden?**

Der weitere Verlauf hängt entscheidend davon ab, ob die Helden die Fälschung aufdecken können oder nicht.

Wenn die Helden tatsächlich aufdecken sollten, dass der vermeintliche Brief Zunigas an Desiderio eine Fälschung ist, dürfte für die Helden sehr schnell offenbar werden, wer die Fälschung hat anfertigen lassen: Volapio Ordelassio. Ihm würde es am meisten nützen, wenn es zu Spannungen zwischen Novara, Gujadanya und Zuniga kommt.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist nicht ganz unwichtig, was die Helden mit dieser Fälschung unternehmen. Im Folgenden sind die fünf wahrscheinlichsten Möglichkeiten angegeben:

1) Die Helden vernichten den Brief und behalten das Geld. Damit ist die Sache erledigt.

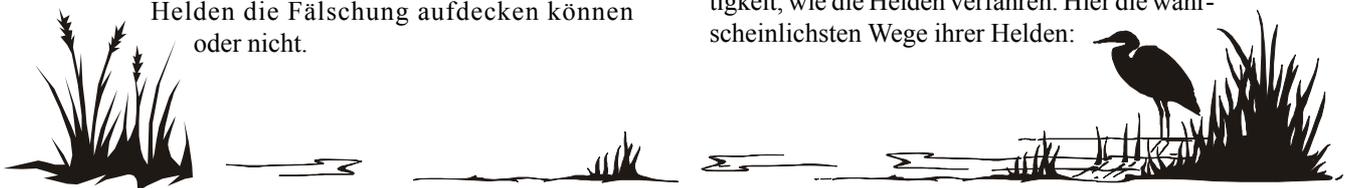
2) Die Helden überreichen den Brief ihrem Auftraggeber, Gualdo di Dalias-Marvinko. Dieser überlässt den Helden gerne die Hälfte der 60 Golddukatens als zusätzliche Belohnung und verpflichtet die Helden zum Stillschweigen. Er selbst wird unter vier Augen mit Volapio Ordelassio sprechen. Als Konsequenz aus diesem Gespräch wird der Brief verbrannt und Volapio stellt sich fester ins Lager des Castellans.

3) Die Helden versuchen selbst mit Volapio Ordelassio ins Geschäft zu kommen. Zunächst wird Volapio alles abstreiten. Sollten die Helden ihm allerdings drohen, wird er sich bereit erklären ihnen diesen Brief abzukaufen, ohne allerdings seine Urheberschaft zuzugeben. Er wird die Famiglia Castanyeda als vermutliche Urheberin des Briefes nennen und den Helden bis zu 40 Golddukatens dafür zahlen (die 60 Dukaten im Versteck wird er mit keinem Wort erwähnen). Falls die Helden mehr verlangen sollten, ist es für Volapio billiger die Helden beseitigen zu lassen.

4) Die Helden wenden sich mit dem Brief an Novara bzw. Gujadanya Valedepnya oder an Zuniga von Rebenthal. Neben der Dankbarkeit der drei Damen (die vor allem bei Novara auch körperlich Ausdruck finden könnte) erhalten die Helden insgesamt 15 Golddukatens. Im Geheimen werden die Valedepnyas die Ordelassios mit diesem Brief konfrontieren. Gepaart mit den „Nadelstichen“ seiner Antagonistas wird dies Volapio dazu bewegen, die Kandidatur Azulejos aufzugeben und somit Novara den Weg frei zu machen.

5) Die Helden übergeben den Brief der Stadtgarde, d.h. Balbiano di Abrantes. Jener wird den Helden fünf Silbertaler auszahlen lassen und sie eindringlich darauf hinweisen sich nicht noch einmal in seine Ermittlungen einzumischen. Die Konsequenzen sind dieselben wie unter (4), nur dass eben Balbiano den Dank Novaras erhält.

Wenn die Helden allerdings den Brief für echt halten und somit Zuniga von Rebenthal als Drahtzieherin der Sherbether Bluttat ansehen, ist es von noch viel größerer Wichtigkeit, wie die Helden verfahren. Hier die wahrscheinlichsten Wege ihrer Helden:





6) Die Helden übergeben den Brief (persönlich oder per Bote; das spielt keine Rolle) ihrem Auftraggeber, Castellan *Gualdo*. Dieser wird den Brief untersuchen und zu dem Ergebnis kommen, dass es sich hierbei um eine geschickte Fälschung handelt. Den Helden wird er diese Erkenntnis auch mitteilen und zumindest die Hälfte des versteckten Geldes einfordern. *Gualdo* wird mit *Volapio Ordelassio* genauso verfahren wie unter (2) angegeben.

7) Die Helden versuchen den Brief an den ärgsten Widersacher der *Valedepenyas*, *Volapio Ordelassio*, zu verkaufen. *Volapio* wird den Helden bis zu fünf Golddukataten dafür bieten und den Brief dann anonym *Gujadanya* zuspielen.

8) Die Helden verkaufen den Brief an *Zuniga von Rebenthal*. Dies ist der alten Witwe bis zu 30 Golddukataten wert. Sollten die Helden mehr verlangen, wird sie versuchen den Helden den Brief gewaltsam abnehmen zu lassen. *Zuniga* wird den Brief sofort vernichten und dem Castellan und dem *Banus* für diese Infamie Rache schwören.

9) *Balbiano di Abrantes* wird nach einer Zahlung von einem Dukaten den Brief sofort an *Novara* weiterleiten.

10) Sollte *Novara Valedepenyas* den Brief in die Hände bekommen, wird sie ihn umgehend ihrer Tante übergeben und auf eine sofortige Vertreibung *Zunigas* aus *Sherbeth* drängen. Ihre Hauptfeinde bleiben aber weiterhin die *Ordelassios*. Doch Gehör findet sie damit bei *Gujadanya* nicht.

11) *Gujadanya Valedepenyas* wird den Helden diesen Brief nicht abkaufen und die Helden sollten tunlichst nicht versuchen, mit ihr zu feilschen. Die alte Dame schäumt regelrecht vor Wut und wird *Zuniga von Rebenthal* diese Heimtücke nie verzeihen. Ihre *Mercenarios* werden gegen den *Palacio Rebenthal* vorrücken, um die „falsche Natter“ auszurauchern. Die *Sherbeth* Garde wird sich ihnen dabei nicht in den Weg stellen. *Zuniga von Rebenthal* sollte die Flucht gelingen. Selbst wenn die Helden später den „wahren“ Mörder überführen sollten, wird der Riss zwischen *Gujadanya* und *Zuniga* nicht wieder gekittet werden können. Wenn das Abenteuer diesen Weg einschlägt, wird der **Tag der Rache** gegen *Zuniga von Rebenthal*, nicht aber gegen die *Ordelassios*, stattfinden.

## Späte Erkenntnis

Wenn die Helden an ihrem Ermittlungsergebnis, dass *Zuniga* die Drahtzieherin und *Desiderio* der Mörder war, festhalten, sollten die Helden mit folgendem Ereignis davon wieder abgebracht werden.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Tisch neben euch sitzen zwei hübsche junge Frauen. Die eine, anscheinend *Zalamea* mit Namen, ist recht groß, kräftig gebaut und entspricht auf angenehmste Weise dem *rondrianischen* Schönheitsideal. *Noiona*, die andere, dagegen ist eher klein und hat ein sehr hübsches Näschen. Angeregt halten sich die beiden miteinander. „Also ich habe *Desiderio* immer für einen wirklich anständigen Mann gehalten. Nie hätte ich gedacht, dass er jemanden ermorden könnte...“

„Ich auch. Das hätte ich nie von ihm gedacht.“

„Ein strenger *Capo* war er wohl. Aber ein Mörder? – Soll ich Dir etwas verraten, *Noiona*? – Also der hat so friedlich geschlafen. Bis, bis... sie kamen und ihn geholt haben.“  
*Zalamea* schlägt tief erschüttert das *Boronrad*.

Dies sollte den Helden zu denken geben: Wie kann *Desiderio Farnente* die 40 Dukaten am Grab *Maquedas* von *Rebenthal* abgeholt haben, wenn er schlief, bis die *Mercenarios* *Gujadanyas* kamen?

Auf direkte Nachfragen der Helden wird *Zalamea* das Gesagte noch einmal bestätigen. Sie weiß dies alles so genau, weil sie in jener Nacht bei ihm lag. Des Weiteren wird sie über *Desiderio* noch berichten können, dass er glaubte, dass *Volapio* höchst zufrieden mit ihm sein werde. Beide haben sehr schlecht und unruhig geschlafen.

Dies und mögliche Zweifel an der Aussage *Mercurinos* sollten reichen, um die Helden an ihren eigenen Ermittlungsergebnissen zweifeln zu lassen.

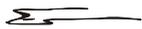
Noch eleganter und besser für das Vorgehen der Handlung allerdings wäre es, wenn die Helden *Zalamea* noch vor dem Verkauf des *Nos-Domina*-Briefes aufspüren könnten. Selbst wenn die Helden den Brief nicht als Fälschung entlarven können, können sie an Hand von *Zalameas* Aussage erkennen, dass hier etwas nicht stimmen kann.

## Das Ordelassio-Komplott

*Volapio Ordelassio* trachtet danach, seinen Enkel *Azulejo* in das Amt des Gastgebers zu hieven. Sein Enkel erscheint dem nüchternen und rationalen *Volapio* als leicht lenkbarer Geist. Umso bedeutender wäre seine Rolle als Administrator. Doch *Azulejo* ist einer Kandidatur nicht wirklich zugeneigt, zu groß wären die Verpflichtungen, die damit unweigerlich verbunden wären.

*Volapio* fördert die Kandidatur seines Enkels mit gezielter Bestechung der Tempelgeweihten: *Talfan* von *Sherbeth* gewinnt er mit der

Schenkung dreier kostbarer Gemälde aus seiner privaten Sammlung. *Birgesia* bint *Birgesia* überzeugt er durch die Auslobung einer Spende von mehr als 300 Golddukataten für wohltätige Zwecke. *Solivai Arganoz* bietet er an, dass er weitere 100 Golddukataten für wohltätige Zwecke spenden werde und ihr selbst versprach er eine jährliche Leibrente von 20 Golddukataten für die Zeit nach ihrem Ausscheiden aus dem aktiven Tempeldienst. Doch diese wartet auch auf ein Angebot von Seiten der *Valedepenyas*.





Volapio Ordelassio greift die Kandidatur Novaras nicht direkt an. Die wichtigsten Förderer von Novaras Kandidatur versucht er aber geschickt durch den Nos-Domina-Brief zu entzweien; ob erfolgreich oder nicht liegt hauptsächlich bei ihren Helden. Eine offene Konfrontation mit den Valedepenyas versucht er unter allen Umständen zu vermeiden, um den Namen seiner Famiglia nicht weiter zu diskreditieren.

Aus Punin treffen – wie bestellt – Briefe der Hüterin Madalena Galandi ein, welche den Geweihten eine Wahl

Azulejos nahelegen. Politisch versucht Volapio die Wahl seines Sohnes dadurch abzusichern, dass er Castellan Gualdo und Banus Praiodar von Streitzig in wohlgesetzten Briefen gute Zusammenarbeit verspricht.

Wenn die Helden auch in Sachen Nachfolge ihre Ohren und Augen offenhalten, dann können Sie diesen ja zustehen, festzustellen, dass zwischen dem 18. und dem 20. Efferd einige Verhandlungen zwischen Rahjageweihten und Volapio Ordelassio im Palacio Ordelassio stattfinden.

---

## Das Valedepenyä-Komplott

Weniger subtil als das Vorgehen der Ordelassios ist das der Famiglia Valedepenyä. Zuniga von Rebenthal und Novara Valedepenyä überzeugen Gujadanya davon den moralischen Vorteil gegenüber Volapio auszunutzen und eben nicht brutal loszuschlagen, sondern die Famiglia Ordelassio unter Druck zusetzen, bis sie die Kandidatur Azulejos aufgeben. Novara lässt den ihr schier verfallenen Garde-Capitan Balbiano di Abrantes nur gegen die Famiglia Ordelassio ermitteln. Der Palacio Ordelassio und die Webereien der Famiglia werden von der Sherbether Garde durchsucht; man sucht nach Beweisen für die Schurkereien Volapios. Zu diesem Druck „von oben“ gesellt sich nach der Beisetzung Alonsos auch der Druck „von unten“: Gezielte Provokationen von Schlägern der Valedepenyas. Sollte Gujadanya bekannt werden, dass der Nos-Domina-Brief eine Fälschung Volapios ist und ihr dieser in die Hände fallen, wird sie auch jenen als Druckmittel gegen Volapio einsetzen. Das Ziel der Valedepenyas ist es die Ordelassios dazu zu zwingen die Kandidatur Azulejos aufzugeben.

Folgerichtig bemüht sich Gujadanya auch gar nicht darum die Geweihtenschaft des San-Valpo-Stiftes zu bestechen. Timbaldeo Küferhilfe, der einst von Alonso Valedepenyä geweiht wurde, steht ohnehin fest im Lager Novaras und wird von dieser noch mit zusätzlichen 20 Golddukaten abgefunden. Wenn alle anderen Kandidaten (Laurenzio und Azulejo) aus dem Rennen geschlagen sind, wird Novara in

der „Wahlkapitulation von San Rahjana“ Mitte Travia der Geweihtenschaft 100 Golddukaten für wohltätige Zwecke zugestehen. Auch hier können spionierende Helden die eine oder andere nützliche Erkenntnis gewinnen. Folgendes Ereignis sollten die Helden am 19. Efferd auf jeden Fall beobachten können:

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Vor der Weberei Ordelassio findet sich ein wahrer Menschenauflauf. Gut und gerne 30 Gaffer haben sich eingefunden. Sie und ihr beobachtet wie zwei Sherbether Gardisten eine offene Truhe voller Bücher und Papierstöße aus der Weberei tragen. „Da sind mit Sicherheit die Auftragsbücher drin“, raunt ein älterer Herr seinem Nachbarn gut vernehmbar zu.

Gefolgt von einem Secretarius verlässt schließlich auch Balbiano di Abrantes das Haus. Mit der Hand, in welcher er seine Lederhandschuhe hält, schlägt er dem Secretarius leicht auf die Brust und grinst. „Bald haben wir eure Spitzbubenstreiche aufgedeckt!“, sagt’s und schwingt sich in den Sattel seines Rosses.

Es ist überflüssig zu erwähnen, dass Balbiano mit diesen seinen „Ermittlungen“ nichts wirklich Relevantes zu Tage fördert, sondern nur den Groll der Ordelassios auf sich zieht.

---

## Schmetterlinge im Bauch

Diese Szene ist nur für den Charakter, der beim ersten bzw. zweiten Besuch des Rahjatempels von *Novara* betört wurde, oder sich vielleicht sogar in diese verliebte.

Am besten geeignet dafür wäre der Abend des 22. Efferd. Ungeeignet sind hingegen der 20. (Beisetzung Alonsos) und der 21. Efferd (der „Tag der Rache“).

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du kannst ihr Gesicht nicht vergessen. Wenn du deine Augen schließt, siehst du ihr Lächeln, ihre perlenweißen Zähne, ihre smaragdgrünen Augen – bei Rahja, diese Augen! Nie in deinem ganzen Leben wirst du diese Augen vergessen können. Du fühlst dich so einsam ohne sie... Was wäre das Leben ohne sie wert?





Über einen Laufburschen wird *Novara Valedepeny* diesem Helden einen kleinen, stark nach Rosenöl duftenden Brief zu spielen:

*Mein Lieber,  
ich weiß, die Tage sind dunkel und die Nächte sind schwärzer als der Tod dieser Tage. Doch je finsterner die Zeiten sind, desto mehr verlangt es unsere Herzen nach Schönheit und Zerstreung, nach Kurzweil und Vergnügen. Es wäre mir ein Pläsier, Euch heute Abend zur 9ten Stunde im Palacio Valedepeny zu empfangen.  
Wohltollend die Eure,  
N.*

Es ist davon auszugehen, dass dieser Held trotz der Kurzfristigkeit der Einladung darauf eingehen wird. Sollte der Held sich allerdings erlauben dieser Einladung nicht Folge zu leisten, zieht er sich unweigerlich den Zorn der Rahjageweihten zu.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Schwarze Banner schmücken den Palacio Rebenthal. Doch dieses Trauergewand würde vielleicht zum gegenüberliegenden Palacio Ordelassio passen, nicht aber zu diesem Gebäude. Strahlend weiß leuchtet dir die weiß gekalkte Fassade entgegen. Warmes freundliches Licht und Menschenlachen dringt aus einem Fenster im zweiten Stockwerk.

Der spitzohrige, halbelfische Hausdiener *Bardojoz* wird dem Helden öffnen und ihn nach oben geleiten.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

In den Ecken des Raumes brennen Kerzen und erleuchten das Kabinett, das mit einigen erlesenen Möbeln und zahlreichen Gemälden kostbar ausgestattet ist. Ein rothaariger Mann lümmelt auf einem Kanapee, während er etwas gelangweilt auf seiner *Vihuela* zupft. Zwei Damen in aufwendigen Kleidern legen Karten. Doch dann wird dein Blick ganz von ihr gefangen genommen. *Grazil*, fast schwebend geht sie auf dich zu. Das feine Seidenkleid umschmeichelt ihren traumhaften Körper. Unwillkürlich fällt dein Blick in ihr üppiges Rahjafenster. „Schön, Dom [Vorname des Helden]“, weht dir ihre liebliche Stimme entgegen, „dass ihr es einrichten konntet. Bitte. Erlaubt, dass ich euch die *Domñas* und den *Dom* vorstelle.“

Bei dem *Dom* mit der *Vihuela* handelt es sich um den Schelm *Hazanyo Ossentani*. Die beiden Karten spielenden Damen sind *Zuniga von Rebenthal* (korrekte Anrede: Euer Wohlgeboren) und *Gonzaga Valedepeny*, die Gattin von *Gujadanyas Vetter* und voraussichtlichem Erben *Montesseco Valedepeny* (korrekte

Anrede: Hochachtbare Dame). *Zuniga* und *Gonzaga* werden den Helden nur mit Herablassung behandeln, sofern er nicht von Stand ist oder über einen *SO* von mindestens 8 verfügt. *Hazanyo* allerdings wird es sich nicht nehmen lassen mit dem Neankömmling seinen Spott zu treiben, um vor den Damen zu glänzen. *Novara* wird sich an den Tisch setzen, mit den beiden älteren Damen Karten spielen und ihn dazu einladen, ihr doch dabei zu helfen. Dem Helden wird sie ihm Laufe des Abends immer wieder scheue Seitenblicke zu werfen, ihn anlächeln und ihm unverfängliche Komplimente machen.



Einige vielleicht interessante Fakten, die Sie in die abendliche Unterhaltung einfließen lassen können:

- *Gujadanya Valedepeny* hält/hielt am Bett ihres Sohnes Totenwache.
- *Balbiano di Abrantes* hat bisher keine Beweise dafür gefunden, dass *Volapio Ordelassio* der Auftraggeber des Mörders ist. Allein die Tatsache aber, dass *Desiderio Farnente* ein Client der *Ordelassios* ist, spricht für deren Drahtzieherschaft.
- *Azulejo Ordelassio* ist verrückt und wenig zurechnungsfähig. Er wäre eine miserable Wahl für das Amt des Hochgeweihten; er ist nicht mehr als eine *Mirhamionette* seines Großvaters.
- Ein leidiger, theologischer Streit überschattete die letzten Monde der Amtszeit *Alonsos*: Der ketzerische *Laurenzio al'Bastra* verbreitet falsche Lehren über das Wesen *Rahjas* und nun will er, der Häretiker, Gastgeber der Leidenschaft werden.
- *Zuniga von Rebenthal* führt einen Prozess vor dem Reichskammergericht gegen die Grafenschaft *Yaquirtal* im Allgemeinen und





gegen Praiodar von Streitig im besonderen. Es geht um die Eigentumsrechte an Sherbeth und der Dominie Rebenthal.

Novara Valedopenya versucht den Helden vorsichtig auszufragen, was er und seine Gefährten womöglich schon herausgefunden haben und wird jeden Erfolg der Helden loben (in etwa wie folgt: „Ihr solltet Garde-Capitan von Sherbeth sein. Nein, lacht nicht über mich. Wirklich, ich meine es ernst. Der Herr Phex und die Domña Hesinde haben Euch mit einem scharfen Verstand gesegnet. Dom Balbiano hat mehr Leute als Ihr, aber ihm ist dies noch nicht aufgefallen...“).

Wenn der Held durch diese ganze Szenerie etwas enttäuscht ist und sich durch die steten Sticheleien Ossentanis und der Herablassung Zunigas unwohl fühlt, haben Sie diese Szene gut dargestellt.

Noch vor Mitternacht wird die Gesellschaft auseinander gehen, da der morgige Tag ein schwerer Tag zu werden verspricht. Der Halbfelf Bardojoz wird den Helden zur Türe geleiten. Sollte der Held noch einmal zurückblicken, wird sich just in diesem Augenblick ein Fenster im zweiten Stock öffnen, in welchem Novara zu sehen ist. Sie öffnet sich gerade ihr schwarzes Haar und kämmt es sich durch. Für den Helden sollte es ein wahrhaft göttlicher Anblick sein, den er so schnell nicht wieder vergisst.

## Das weiße „M“

Eines der größten Mysterien ist mit Sicherheit dieses rote Seidenhalstuch mit dem eingestickten, weißen „M“, das die Helden auf dem Heuboden des Gestütes gefunden haben sollten. Hat dies überhaupt etwas mit der Bluttat zu tun? Und wenn ja, gehörte es dem Täter, der hier auf sein Opfer gewartet hat, oder war es doch vielmehr Eigentum eines Zeugen? Sie als Meister wissen, dass es der Mörderin von ihrem Geliebten geschenkt wurde und tatsächlich in der Mordnacht auf dem Heuboden verloren ging. Doch um Sicherheit zu gewinnen, werden die Helden dieser Spur nachgehen müssen.

Auf dem Gestüt wohnen genau drei Menschen deren Vorname mit einem „M“ beginnt: der geiernasige Schreiber Monzo, die Stallmagd *Mirandola* und der Mercenario *Maquedar*. Keiner dieser drei befindet sich im Besitz eines roten Seidenhalstuches oder vermisst ein solches.

Recht häufiger Besucher auf dem Gestüt ist auch Mercurino Tonaghi, seines Zeichens Diener der Leidenschaft zu San Rahjana und Curator der Rahjakapelle. Sein Name ist einer der ersten, der in San Rahjana genannt wird, wenn es um einen Vornamen mit „M“ und ein rotes Seidenhalstuch geht. Ein paar Stallburschen können sich auch entsinnen ihn am Abend vor der Mordnacht auf dem Gestüt gesehen zu haben. Alleine schon deswegen dürften die Helden großes Interesse daran haben, sich mit ihm zu unterhalten. In der Grottenkapelle von San Rahjana (eine Beschreibung dazu findet sich im Kapitel **In San Rahjana**) werden sie ihn finden.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne Aufzusehen ordnet ein junger Mann von vielleicht gerade einmal 20 Götterläufen die roten Sitzkissen in den Nischen und auf dem Boden der verwunschen wirkenden Kapelle.

Freundlich lächelnd wendet sich sein Gesicht euch zu. Schwarze Locken verbergen ein wenig das hübsche, aber unauffällige Antlitz des

Jünglings. „Rahja mit euch“, hebt er leise zu sprechen an, „wie kann ich euch behilflich sein. Wollt ihr beten, opfern?“

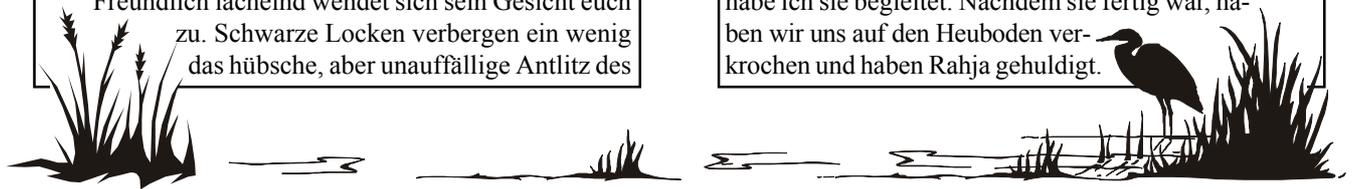
*Menschenkenntnis+2:* Mercurino Tonaghi wirkt müde und unausgeschlafen, so als habe in letzter Zeit nicht eben viel Schlaf bekommen.

Wird der junge Mann mit dem Seidenhalstuch konfrontiert und berichten ihm die Helden, wo sie es gefunden haben, beginnt Mercurino zu schluchzen. Tränen perlen über seine weichen Wangen. Abwehrend wird er dann die Hände heben und den Helden versichern, dass er davon nichts wisse.

*Menschenkenntnis+4:* Er hat Angst, unglaublich viel Angst. Zauber wie SENSIBAR fördern folgendes zutage: Mercurino hat Angst; aber auch Spuren von Verzweiflung, Selbstekel und Wut finden sich in seinen Gedanken und Gefühlen. Zauber wie der BLICK IN DIE GEDANKEN ergeben dagegen folgendes: „Was jetzt? – Graciana, Laurenzio! Oh, Rahja, was tun! – Wissen sie... – wenn ich... – merken sie das... – oh, wenn ich doch nur... – ich bin ein Narr! – [Bild eines brennenden Scheiterhaufens, durchmischt mit Gefühlen der Angst und der Verzweiflung] – Ich sage es! – Ich sage es! – Ich sage es ganz einfach...“

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hastig wischt sich Mercurino die Tränen aus dem Gesicht und blickt dich, [Name eines Helden], an. Zögerlich blickt er dir in die Augen, sucht dann die Augen des Nächsten. „Es war so“, beginnt er langsam zu berichten, „Graciana und ich waren am Abend des Erdstages noch auf dem Gestüt. Sie musste noch ein Pferd beschlagen und da habe ich sie begleitet. Nachdem sie fertig war, haben wir uns auf den Heuboden verkrochen und haben Rahja gehuldigt.“





Und dann...“, sein Blick gleitet nach unten und seine Hand fährt über sein Gesicht, „dann kam Seine Hochwürden in den Stall... und Desiderio und der hat ihn von hinten erschlagen. Mit einem schweren Knüttel. Zweimal hat er zugeschlagen. Dann war alles voller Blut...“ Mercurino presst sich beide Hände fest vor das Gesicht.

*Menschenkenntnis+4:* Irgendetwas stimmt an seiner Aussage nicht. Er hat euch angelogen. Seine Gefühlsregungen aber sind nicht gespielt.

*Warum hast du bisher geschwiegen und der Garde nicht berichtet?*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Der Mörder ist tot!“, mit Tränen verschleierte Augen blickt er dich [den Fragesteller] an, „und seine Seele wird in den Niederhöhlen brennen. Daran besteht kein Zweifel. Was sollte meine Aussage gegen einen Toten verändern? Einen Toten! – Ich will nicht mehr darüber reden, oder

darüber hören. Nie wieder! Ich bitte euch, geht!“

*Menschenkenntnis+3:* Alles ist echt: Seine Gefühle und seine Worte. Er glaubt, was er sagt.

Wollen wir hoffen, dass Ihre Helden einen Diener der Leidenschaft nicht aus einer Rahjakapelle zerren und für verhaftet erklären (was die Helden übrigens gar nicht dürfen!). Sollten sie dies dennoch tun und ihn vor Balbiano di Abrantes bringen, wird er dem Akoluthen, der gar nicht seinem Zuständigkeitsbereich unterliegt, glauben und ihn wieder gehen lassen. Geben die Helden ihn im Rahjatempel ab, wird sich Talfan von Sherbeth um den verstörten Jungen kümmern und die Helden bitten zu gehen. Hier wird Mercurino sofern noch nicht geschehen seine Untat Laurenzio al’Bastra beichten.

Falls sich die Helden an Graciana Harnischmacher wenden, um sich von ihr die Geschichte Mercurinos bestätigen zu lassen, wird diese auf stur stellen und die Helden nötigenfalls mit ihren Fäusten verjagen.

## Balbianos Schikane

Wenn an irgendeinem Abend die Helden müde von ihren Ermittlungen in ihre Gaststätte kommen oder wenn sie des Mittags hungrig in eine Taberna einkehren, wird Balbiano di Abrantes dort auf die Helden warten. Voraussetzung dafür ist, dass er zu wissen glaubt, wer der Auftraggeber der Helden ist, oder dass die Helden schon ordentlich in Sherbeth herumgeschnüffelt haben.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Schankraum ist leer. Und das zu dieser Tagesstunde. Eigentlich müsste er gut zur Hälfte gefüllt sein. Nicht einmal den Wirt könnt ihr ausmachen. Nur ein einziger Gast sitzt weit zurückgelehnt auf einem Stuhl. Seine in Stulpenstiefeln steckenden Füße liegen auf dem Tisch und seinen Caldabreser hat er sich tief ins Gesicht gezogen. „Venga, Muchachos“, tönt euch unter dem Caldabreser die Stimme des Mannes entgegen. Es ist Balbiano di Abrantes. „Setzt euch, sage ich, los!“

[Wenn die Helden dieser Einladung folgen:]

„Brav! Nun, Amigos, wie sieht es aus? Euch scheint es in meiner Stadt wirklich sehr gut zu gefallen. Ihr steckt eure häßlichen Zinken in jeden Misthaufen, horcht an jeder Schlafzimmertüre. Und selbst auf den Abtritt kann man nicht mehr gehen, ohne dass ihr einem dabei zu glotzt. Wenn euch die Stadt wirklich so gut gefällt, könnte es schnell passieren, dass ihr für immer bleibt.

Verstanden, Amigos?“

In den Schankraum treten von draußen drei Gardisten ein. Aus der Küche kommen weitere zwei.

[Wenn die Helden dieser freundlichen Einladung nicht folgen:]

Langsam erhebt sich Balbiano di Abrantes aus seinem Stuhl, so als wäre jegliche Eile obsolet. Von draußen nähern sich drei Gardisten in Kürass und mit Rapiere in den Scheiden der Türe zur Taberna. Aus der Küche kommen zwei weitere Gardisten. Einer von diesen trägt eine Weinflasche und einen Becher in der Hand und stellt selbige vor Balbiano auf den Tisch.

„Setzt euch, sage ich.“

[nun folgt der Text von oben]

*Gefahreninstinkt* vor Betreten der Taberna: Teilen Sie dem Helden mit, dass er ein ungutes Gefühl hat.

*Menschenkenntnis:* Dieser Mann macht keine Scherze, der meint es ernst.

Wenn die Helden friedlich bleiben und nicht blank ziehen, bleiben dies die Gardisten und Balbiano auch. Sollten Ihre Helden aber darauf bestehen, *Helden* spielen zu müssen, könnte es für sie ausgesprochen unangenehm werden.

Im nun folgenden Plausch mit den Helden wird Balbiano immer wieder Beleidigungen einstreuen. Sollte ein Held Balbiano in gleicher Weise antworten, wird der Garde-Capitan dem entsprechenden Helden seinen Lederhandschuh ins Gesicht





knallen und ihn zu einem Duell aufs zweite Blut fordern. Wenn der Held aus Balbianos Sicht nicht satisfaktionsfähig ist (d.h. wenn er einen SO von weniger als 7 hat), wird Balbiano ihm eine Ohrfeige geben und von diesem Helden wegen Beleidigung eines Amtmannes der Yaquirtaler Grafenkrone einen Golddukaten als Entschädigung fordern. Piesacken Sie die Charaktere Ihrer Spieler ruhig ein wenig.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Balbiano di Abrantes scheint des Spielens mit euch müde zu sein. Langsam erhebt er sich von seinem Stuhl und schreitet auf die Türe zu.

Er bleibt doch noch einmal stehen, wendet sich zu

euch um, lüftet seinen Caldabreser und nickt euch zu: „Amigos!“

Wenn es zu einem Duell kommen sollte, hat der Geforderte die Wahl von Ort, Zeit und Waffen (eine Wahl zu exotischer Waffen gilt als ehrlos und feige). Sollte Balbiano der Geforderte sein, wird er das Duell aufs zweite Blut für den Sonnenaufgang des nächsten Tages auf einer Lichtung im Obsthain zwischen Sherbeth und San Rahjana anberaumen. Falls sein Kombattant zu schwach sein sollte, können Sie, werter Meister, dem Garde-Capitan zugestehen, dass dieser seinen Sieg schon im Voraus gefeiert hat, und ihn mit Restalkohol im Blut antreten lassen. Passen Sie die Werte Balbianos so an, dass es ein spannender Kampf wird.

## Die wahre Lehre

Die Helden dürften während ihres Aufenthaltes in Sherbeth immer wieder auf die theologischen Streitigkeiten zwischen Laurenzio al'Bastra und dem San-Valpo-Stift, dessen vornehmster Exponent Alonso Valedepnya war, hingewiesen worden sein. Gerade Geweihte unter den Helden, aber auch andere gebildete Charaktere, werden deswegen wohl auf die Idee kommen, die verschiedenen Lehren zu untersuchen. Vielleicht liegt hier ja wirklich ein Fall von Häresie vor.

Exemplarisch sind hier je eine Predigt Laurenzios und Alonsos einander gegenüber gestellt, auf dass die Helden selbst urteilen können, wer denn hier die göttliche Wahrheit verkündet. Gerade für Charaktere von niederem Sozialstatus dürfte von Laurenzios Predigt eine gewisse Faszination ausgehen. Beide Predigten können in Sherbeth als Flugblätter für 3 Heller gekauft werden.

### Sermon wider die Ausbeutung der göttlichen Schönheit

Dies ist ein Auszug aus einer Predigt des Laurenzio Al'Bastra. Die Predigt wurde Ende Praios 1028 BF auf dem San-Valpo-Platz, d.h. vor dem Tempel, gehalten.

*„Wahrlich, ja, die Herrin schenkte uns die Schönheit, nebst Liebe, Freude und Freundschaft. Aber wider diese Schönheit und den Willen der Herrin wird Tag für Tag gefrevelt! Gerade im Garten unserer Herrin gedeihen die faulsten Früchte, die sich von Schönheit und Liebe schon weit entfernt haben und sich im eitlen Schein ihrer Selbstgerechtigkeit sonnen. Doch nicht mehr lange, Brüder und Schwestern. Der Zorn der leidenschaftlichen Göttin ist geweckt.*

*Warum, so fragt Ihr zu recht, Schwestern und Brüder, sind viele der Diener der Herrin*

*faulig und schwarz in ihren Herzen? Weil sie sich stetig und ständig ohne Unterlass an Ihr versündigen!*

*Wenn sie die Fohlen besehen, die Einjährigen, dann sehen nur das Gold, das Gold, das sie für Tempelhengste und -stuten verlangen können, und ihr Lächeln ist das falsche Grinsen der Gier und nicht das stolze Lächeln eines zufriedenen Züchters!*

*Wenn sie den Heurigen kosten, dann schmecken sie nur blinkende Münzen und sie lachen schallend, weil sie wissen, dass sie für Tempelwein das Dreifache als Preis verlangen können. Das falsche Grinsen der Gier verzerrt ihre Fratzen!*

*Wenn sie Blumen schneiden und daraus Duftwässerchen machen, dann hört man sie feixend miteinander sprechen und über die Dummheit der Leute spotten, die völlig überteuert kaufen, was man ihnen feilbietet, um dem Ideal von Schönheit entsprechen zu können, welches sie, die falschen Diener der Göttin, Euch gepredigt haben!*

*Wenn sie beim Manne oder bei der Frau liegen, dann lächeln sie; aber ihr Lächeln ist Falschheit und das Wissen, dass sie für ihre Prostitution mit blinkenden Münzen entlohnt werden!*

*Nicht alle Früchte im Garten der Herrin sind faul und verdorben! Aber es sind viele! Sie sind der Prüfstein des wahrhaft Gläubigen!*

*Sie beuten die göttliche Schönheit aus und lachen über RAHja, unsere Herrin. Wahrlich, den Lohn für ihr Tun haben sie schon empfangen.*

*Ich war in Zorgan und Fasar, in Punin und Belhanka. Ich kenne die Häuser der Göttin dort und siehe, es sind Paläste. Paläste aber nicht für die Göttin, denn für Sie, die in ALVeran weilt, sind derische Behausungen ohnehin nur armselige Hütten!*

*Nein es sind Paläste für Ihre Diener,*





*Ihre hausgeborenen Sklaven! Wofür aber braucht ein Sklave einen Palast? Wofür aber braucht ein Sklave Reichtum, Luxus und Gold?*

*Schönheit kommt von innen; ja, das sagen sie zu Euch! Sie selbst behängen sich mit Gold, Schmuck und Edelsteinen, hüllen sich in Seide und Samt.*

*Wofür aber braucht ein Sklave, der nur dazu da ist, seiner Herrin zu dienen, all dies?*

*Genügt diesen Verblendeten etwa die Liebe der Göttin nicht? Genügt es ihnen nicht unter Euch, Brüder und Schwestern, zu wohnen und zu leben?*

*NEIN – das genügt ihnen nicht, genügte ihnen noch nie und wird ihnen nie genügen! Sie führen das Leben von Adligen und gebärden sich wie Herren. Sie verkennen den Platz, den die Göttin ihnen zuwies, nämlich einen Platz mitten unter Euch, meine Geschwister, mitten unter Euch!“*

### **Es ist unstrittig!**

Dies ist die erste Erwiderung Alonso Valedenyas auf die Predigten des Laurenzio Al’Bastra. Ein böses Ondit behauptet, dass kein Wort dieser Predigt von Alonso selbst ist, sondern dass diese von einem Puniner Advocatus verfasst worden sei. Jedenfalls hielt Alonso diese Predigt Mitte Ronda 1028 BF im San-Valpo-Tempel.

*„Es ist unstrittig, dass das Pferd, das noble und edle Ross, die besondere Gunst der Herrin RAHja besitzt und eine ihrer kostbarsten Gaben an die bedürftige Menschheit war.*

*Es ist unstrittig, dass die Rose, diese Stolzeste unter den Blumen, die besondere Gunst der Herrin RAHja besitzt und eine ihrer kostbarsten Gaben an die empfindende Menschheit war.*

*Es ist unstrittig, dass der Wein, woraus das Blut unserer Göttin gewonnen werden kann, die besondere Gunst der Herrin RAHja besitzt und eine ihrer kostbarsten Gaben an die dürstende Menschheit war.*

*All dies ist belegt durch und niedergelegt in verschiedenen Schriften des Kultes der Herrin RAHja – heilig! – und dem Schriftwerk der Gesamtheit der zwölfgöttlichen Kirchen:*

*(1) Im Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung heißt es: „Das heilige Tier der Göttin RAHja ist die edle und feurige Stute.“*

*(2) Des Weiteren steht dort auch geschrieben: „Die Geschichte der Entstehung aller Kreaturen lehrt uns, dass Los‘ Tränen paarweise auf Sumu fielen, so dass es von jedem Wesen zwei einer Art entstanden: Schaf und Widder, Maus und Mäuserich, Frau und Mann. Und jedes Paar erkannte, dass es zueinander gehörte, ein Teil wurde vom anderen angezogen.“*

*Hieraus folgt, dass RAHja vor allem auch den Hengst liebt, der sich mit der ihr heiligen Stute ergänzt.*

*(3) Fürderhin heißt es: „PERaine und TSA schenkten den Sterblichen viele nützliche und gute Gewächse, den Knoblauch, den Kirschbaum, den Apfelbaum, das Getreide auf den Halmen. Doch es war RAHja, die den Sterblichen den Wein brachte, und mit diesem den Rausch.“*

*(4) Ebenfalls findet sich dort folgende Stelle: „So ist einem Zwölfgott eine Pflanze oder gar Blume heilig. Die schönste unter diesen aber gebührt RAHja: Sie erwählte sich die stolze Rose.“*

*Zu behaupten, dass Pferd – konkreter: die Stute – Wein und Rose nicht in besonderer Weise durch die Herrin RAHja gesegnet seien, ist irrig, falsch und häretisch.*

*Es ist unstrittig, dass die Geweihtenschaft der Herrin RAHja im Besonderen die Pflicht und Aufgabe hat, Dienst zu verrichten im Hause der Herrin, die göttliche Lehre von Harmonie und Liebe zu verbreiten und Sorge zu tragen für jene Geschöpfe und Pflanzen, die der Herrin RAHja Kuss streifte und welche sie mit ihrem liebenden Wesen berührte. Es ist nachgerade eine der heiligsten Pflichten eines Dieners der RAHja sich um Pferde, Wein und Rosen zu sorgen. In wessen Händen könnten denn diese Geschöpfe – der Herrin RAHja zum Wohlgefallen – besser gedeihen als in denen eines ehrlich glaubenden Priesters der schönen Göttin?*

*Es entspricht den uns bekannten Quellen göttlicher Offenbarung und der kirchlichen Tradition, dass daher die Tempel der Göttin RAHja eine eigene Pferdezucht, eigene Weinberge und eigene Blumenfelder besitzen und ihr eigen nennen.“*

### **Doch was ist nun die Wahrheit?**

Als weitere Anregungen für die Theologie Laurenzios bzw. Alonsos seien Ihnen zum einen die Charakterbeschreibung Laurenzios empfohlen, die die Kerngedanken seiner Überzeugungen zusammenfasst, und zum anderen das Regelheft **Götter, Kulte, Mythen** (in der G&D-Box), welches die traditionelle Form(en) der Rahjakirche aufzeigt.

Beschlossen sei dieses Kapitel mit den Worten Ihrer Hochwürden Praiodana Vibora di Dalias, der Custos Lumini zu Dalias: *„Die Wahrheit zu suchen ist eine löbliche Sache. Sie gefunden zu haben, können nur Narren glauben.“*





## Ein letzter Liebesdienst

Am Abend des 22. Efferd (Wassertag) oder im Laufe des 23. Efferd (Windstag) oder wenn das Abenteuer dramaturgisch seinen Reiz zu verlieren beginnt, wird Laurenzio al'Bastra die Helden aufsuchen. Seine Seele trägt schwer an der Schuld, welche Mercurino ihr aufgebürdet hat. Doch Laurenzio liebt ihn trotzdem wie einen Sohn und wird ihn auf keinen Fall verraten, sondern sich selbst als Mörder anzeigen und der Gerechtigkeit ausliefern. Dies ist der größte Liebesdienst, den er, Laurenzio, einem anderen Menschen erweisen kann. Graciana und Mercurino weicht der al'Bastra wohlweislich nicht in seine Pläne mit ein.

Arrangieren Sie es am besten so, dass ein Treffen der Helden mit Laurenzio al'Bastra ein paar mal nicht stattfindet. Eine der beiden Parteien kommt zu spät, die andere geht zu früh. Der al'Bastra vergisst ob seiner Meditation die Zeit. Es sollte zumindest einmal zu einem vergeblichen Warten der Helden kommen.

Kontrastieren Sie diese dramatische Szene am besten durch einen völlig unpassend wirkenden Hintergrund (z.B. laute Rufe von Händlern und deren Gefeielsche, polternd vorbeifahrende Kutschen). Und vergessen Sie nicht den al'Bastra als eine Art charismatische Lichtgestalt darzustellen, der zu verfallen wahrlich keine Schande ist.

### Das Geständnis eines Mörders

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Mein Gewissen trägt schwer, zu schwer für meine Seele“, Laurenzio, der al'Bastra genannt wird, räuspert sich, „diese Last muss meine Seele los werden, bevor ich sterbe. Euch, will ich diese meine Seelenbeichte machen: Ich habe Seine Hochwürden den Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth ermordet. Mit meinen eigenen Händen. Mit einem Knüppel habe ich zwei mal auf seinen Hinterkopf geschlagen und ihn so zu Tode gebracht.“ Die Stimme des Mannes ist völlig kalt und seine Augen sind ausdruckslos, als er diese Worte spricht.

„Mein lieber Junge, mein Mercurino, hat deswegen noch niemandem davon berichtet, weil nicht der arme Desiderio sondern ich der Mörder des Valedepeny bin. Ebenso Graciana. Ich wusste nicht, dass die Beiden Zeugen wurden, bis vor kurzem. Verzeiht ihnen.“ Als er von seinem Jünger Mercurino und dessen Geliebter spricht, wird die Stimme des Mannes wieder warm und sogar ein leichtes Lächeln umspielt seine Lippen.

*Menschenkenntnis+8* oder durch entsprechende Zauber: Er lügt. Er hat den Gastgeber der Leidenschaft nicht ermordet.

Sollten ihn die Helden mit seiner Lüge konfrontieren, wird er ihnen folgendes entgegnen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Er nickt dir zu: „Ihr habt recht. Das ist gelogen. Nichtsdestominder bin ich der Mörder Valdepenyas. Es ist doch mein Kopf, den sie wollen. Benachrichtigt Seine Wohlgeborenen den Castellan von Sherbeth, dass Ihr den Mörder des Valedepeny gefunden habt. Einer wird für diese Bluttat hängen und das werde ich sein! Ich tue dies aus Liebe und aus Freundschaft. Kennt Ihr ein edleres Motiv, für das es sich lohnen würde sein Leben zu lassen? – Ich nicht!“

Es ist vergebliche Liebesmühe der Helden; sie können den al'Bastra nicht davon überzeugen nicht der Mörder zu sein. Einzig durch Magie könnten die Helden vielleicht erfolgreich dabei sein, herauszufinden, wer die wahren Mörder des Gastgebers sind: Mercurino und Graciana. Aber diesen Schluß könnten sie alleine schon wegen des letzten Satzes auch ohne Magie ziehen.

### Befragung der Zeugen

Die Helden werden sie nun wohl aufmachen, die beiden vermeintlichen Zeugen dieser Bluttat zu befragen. Im Haus der Famiglia Tonaghi dürften sie diese finden. Egal ob sie diese nun getrennt voneinander oder gemeinsam vernehmen (in letzterem Fall werden sich die beiden Liebenden unentwegt an den Händen halten), werden beide unter Tränen und Kopfschütteln die Version des al'Bastra bestätigen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Nein! Nein! Das kann nicht sein. Das kann er nicht gesagt haben“, weinend vergräbt Mercurino sein Gesicht in seinen Händen. „Warum hat er das gesagt?“

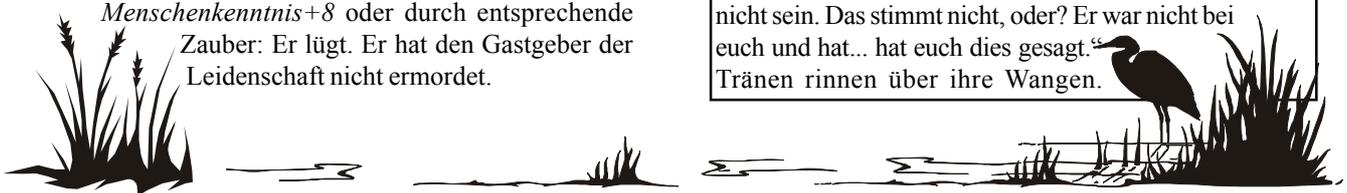
[Pause]

„Aber, ja, ja, doch, es stimmt. Er hat den Gastgeber erschlagen. Er war es!“ Sein Fäuste sausen auf den Tisch nieder. „Al'Bastra! Meister!“

beziehungsweise:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Graciana, diese Ogerin von Frau, starrt dich völlig fassungslos an. Schluckend kämpft sie gegen ihre Tränen an. Sie beginnt ihren Kopf zu schütteln: „Nein das kann nicht sein. Das stimmt nicht, oder? Er war nicht bei euch und hat... hat euch dies gesagt.“ Tränen rinnen über ihre Wangen.





Dann nickt sie euch zu. Mit leiser, erstickter Stimme haucht sie: „Ja, er hat ihn erschlagen!“

*Menschenkenntnis+3:* Beide Aussagen sind gelogen; aber das dürfte die Helden ja nicht wirklich wundern.

Wie sich ihre Helden nun entscheiden und wie sie das mit ihrem Gewissen ausmachen, liegt einzig beim Rollenspiel Ihrer Spieler.

Liefere sie die wahren Mörder, Graciana und Mercurino, der Gerechtigkeit aus oder den geständigen Laurentio, der sich für seine Freunde und deren Liebe opfern will?

## Auf den Schwingen der Gerechtigkeit

Ob Gualdo di Dalias-Marvinko schon vor dem Geständnis Laurentios in den Ort kam, ob er danach ungerufen erscheint oder ob er erst nach einer Nachricht der Helden nach Sherbeth kommt liegt ganz bei Ihnen, werter Meister.

Seine Wohlgeboren lässt die Helden durch einen seiner Mercenarios und einen seiner Lakaien zu sich rufen.

Im Ucuri-Kabinett des Palacio Migelo empfängt Gualdo di Dalias-Marvinko die Helden, um ihren Bericht zu empfangen.



*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nachdem ihr das völlig leere Kristallkabinett durchschritten habt, wo man selbst die Spiegel aus den Wänden gerissen hat, öffnet der dickliche Moha-Lakai in seiner weiten gelben, tulamidischen Hose die Tür zum nächsten Raum, beugt sich nach vorne und spricht in den Raum hinein: „Euer Wohlgeboren, die Questadores.“ – „Sehr gut, lass Er sie eintreten“, hört ihr die angenehme Stimme des Castellans antworten.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gezogen von zwei prächtigen Schimmeln poltert eine Kutsche die Weinstrasse zum San-Valpo-Platz empor. Die Kutsche ist schwarz. Die zugezogenen Vorhänge sind goldgelb. Das an die Türen aufgemalte Wappen offenbart, wessen Kutsche dies ist: Der schwarze Greif der Famiglia Dalias.

Voran prescht der Kutsche ein Reiter mit lauter, befehls-gewohnter Stimme: „Platz für Seine Wohlgeboren den Castellan! Macht Platz, Leute!“

Der Kutsche folgen vier berittene Mercenarios mit langen Reitersäbeln an der Seite und Stoßspeeren in den Händen.

Der Raum wird durch drei große Fenster taghell erleuchtet. Hinter einem weiß gestrichenen Schreibtisch steht der Castellan von Sherbeth und Ratzingen und füttert mit seiner linken Hand einen Falken, der auf einer Holzstange hockt. An einem kleinen Tisch zu eurer Linken sitzt ein grauhaariger Mann von Mitte vierzig und schreibt.

„Praios Euch zum Gruße“, Dom Gualdo wendet sich zu Euch um, „nehmt doch Platz. Bitte.“

Er selbst lässt sich in einen schweren Stuhl hinter dem Schreibtisch nieder und bedeutet euch mit einer wedelnden Handbewegung, dass ihr berichten sollt.

Die Ausführungen der Helden quittiert ihr Auftraggeber mit einem kurzen „Gut gemacht!“ und einem „Eure Belohnung habt Ihr





Euch reichlich verdient. Alvaro, veranlasse er das Nötige.“  
Laurenzio bzw. die beiden Zeugen werden von Gualdo  
verhört werden und er wird Alvaro einen entsprechenden  
Bericht diktieren. Vor dem Castellan sagen alle drei exakt  
das Gleiche aus, wie vor den Helden.

Sollten die Helden Dom Gualdo di Dalias-Marvinko auch  
von ihren Bedenken bezüglich Laurenzios Schuld berich-  
ten, wird der Castellan sich ein Schmunzeln nicht verkneif-  
en können. Dom Gualdo wird „wahrheitsgemäß“ und ohne  
menschliche Rücksichtnahme an den Banus der Grafschaft  
berichten.

Sollten sich die Helden dazu hinreissen lassen den Garde-  
Capitan von Sherbeth zu diskreditieren, was Dom Gualdo  
durch entsprechende Fragestellungen zu fördern versucht,  
hängt die Reaktion des Castellans davon ab, inwiefern die  
Helden ihre Anschuldigungen beweisen können. Sollten  
sich tatsächlich entsprechende Beweise für Verfehlungen  
Balbianos finden, wird Dom Gualdo dies in seinen Bericht  
mitaufnehmen und dem Banus des Yaquirtals die Ab-  
setzung dieses Subjekts empfehlen. Wenn die Helden aber  
nichts Stichhaltiges präsentieren können, wird der Castellan  
sie freundlich lächelnd entlassen.

Und Sie können Ihren Spielern noch folgende Szene ge-  
statten:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr verlasst das Ucuri-Kabinett und steht nun wieder im  
geplünderten Kristallkabinett. Alvaro der Schreiber  
wechselt in der Türe noch ein paar Worte mit dem Diener.  
Da hört ihr hinter euch die schmeichelnde Stimme des  
Castellans: „Balbiano!“

„Euer Wohlgeboren, Euer Diener!“

„In der Tat, sehr gut, wie Er diesen kniffligen Fall  
aufgeklärt hat... ich muss Ihn wirklich loben...“

In diesem Augenblick zieht der dunkelhäutige Lakai die  
Türe zu.

„Folgt mir, Effendis.“

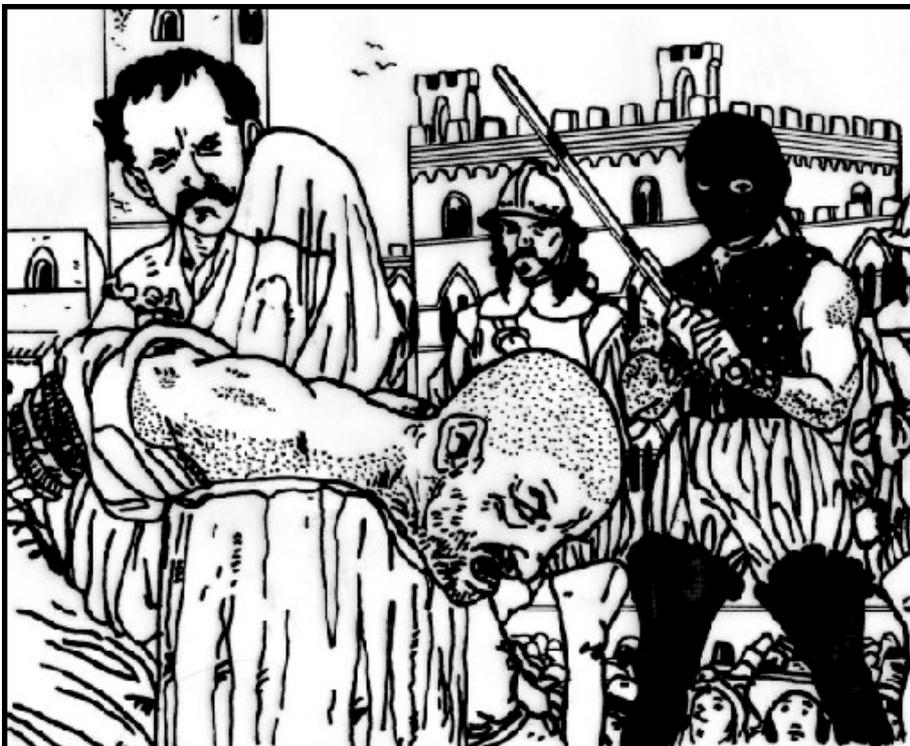
Der Rahjatempel in Person von Talfan von Sherbeth bzw.  
Novara Valedepnya wird den Helden eine zusätzliche  
Belohnung in Höhe von fünf Golddukaten pro Nase  
überreichen. Und je nach Verhältnis erhält der Verliebte  
unter den Helden sogar einen Kuss von Novara..., was  
diesem mehr wert sein dürfte als das schnöde Geld.

## Epilog: Wenn Köpfe rollen...

Wenn Laurenzio  
al'Bastra als Mör-  
der Alonsos über-  
führt wurde, wird  
er in einem Eilver-  
fahren vom Rah-  
jatempel der welt-  
lichen Gerichts-  
barkeit überstellt  
und nach Punin  
verbracht, wo der  
Banus ihm nach  
einer Anhörung  
den Prozess ma-  
chen wird.

Anfang Travia  
1028 BF wird Lau-  
renzio al'Bastra  
in Punin durch das  
Schwert gerichtet.  
Sollten Graciana  
und Mercurino  
als Mörder über-  
führt worden sein,

wird Castellan Gualdo di Dalias-Marvinko diese nach  
einem Schnellprozess (und der Überstellung  
Mercurinos an die weltliche Gerichtsbarkeit)



im Namen der Ya-  
quirtaler Grafen-  
krone zum Tod  
durch Rädern ver-  
urteilen. Das Urteil  
wird nach einer  
Bestätigung  
durch den Grafen-  
hof Mitte Travia  
1028 BF nahe  
Sherbeth voll-  
streckt werden.  
Mitte Travia 1028  
BF werden die  
Rahjageweihen  
des San-Valpo-  
Stiftes zu Sher-  
beth Novara Vale-  
depenya zur neu-  
en Gastgeberin  
der Leidenschaft  
küren, nachdem  
Novara feierlich  
die Wahlkapitu-

lation von San Rahjana unterzeichnet hat. Azulejo  
Ordellasio hatte zuvor seine Kan-  
didatur zurückgezogen.





## Gewonnene Erkenntnisse

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers, vor allem für die rollenspielerische Leistung können Sie jedem Helden in etwa 200-250 Abenteuerpunkte zugestehen. An speziellen Erfahrungen können Sie an Ihre von der Su-

che nach Gerechtigkeit und Wahrheit gestressten Helden folgendes austeilen: Je eine spezielle Erfahrung auf Menschenkenntnis, Überreden, Rechtskunde, Götter/Kulte und Staatskunst.

## Dramatis Personae

### Damen und Herren von Stand

#### Gualdo Ippolito Honorio di Dalias-Marvinko (der Auftraggeber)

*Beschreibung:* Der einarmige Junker von Dalias und Castellán zu Sherbeth und Ratzingen steht im Ruf sein Fähnchen stets nach dem Wind zu richten. Früh verlor er seine Mutter, Krankheiten ruinierten seine Gesundheit und ein Attentat in Omlad raubte ihm den rechten Unterarm und seine körperliche Unversehrtheit. Seit seinem Traviabund mit Yandriga Geronya von Urbet-Marvinko vor einem halben Jahr ist es ruhiger um den gelehrten Juristen und scheinbar praiosfrommen Staatsmann geworden. Er will das Erreichte konsolidieren, und dazu zählt neben seinen neuen Würden und Ämtern auch der Traviabund mit einer Dame aus einer der vornehmsten Famiglias des Lieblichen Feldes.

*Motivation:* Gualdo verfolgt in Sherbeth mehrere Ziele: Als erstes und wichtigstes will er sich möglichst schnell mit den Lorbeeren schmücken, den Fall Alonso Valedopenya aufgeklärt zu haben, um seine Position abzusichern und seine Bestallung zu rechtfertigen. Zweitens ist er bestrebt eine Ablösung des Balbiano di Abrantes als Garde-Capitan zu erreichen und eine Person seines Vertrauens in diesem Amt zu installieren. Drittens will er die Rebenthals möglichst klein halten, um ein mögliches Bündnis mit ihnen kontrollieren zu können.

*Vorgehensweise:* Nicht zuletzt um den Ruhm für die Aufklärung des Mordfalls für sich alleine zu sichern, hat er die Helden nicht offiziell beauftragt (er händigt ihnen bewusst kein schriftliches Ermächtigungsschreiben aus). Offiziell hat er als Castellán Sherbeths den Garde-Capitan Balbiano di Abrantes mit den Ermittlungen betraut und steht mit ihm in stetem Kontakt. Die Untersuchungen der Helden versucht er so inoffiziell wie möglich zu halten und seine offizielle Kooperation mit dem Garde-Capitan dient ihm als Absicherung.

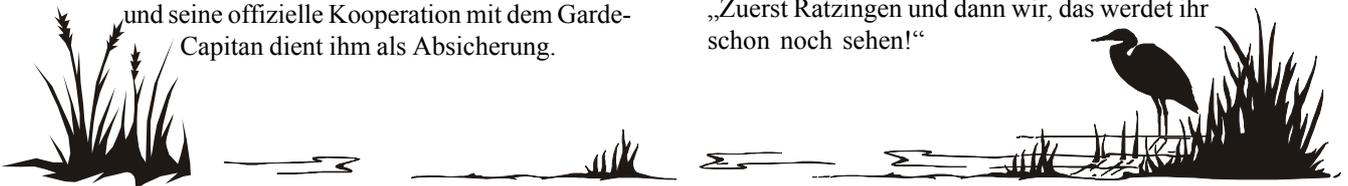


*Ondit:* „Ein praiosfrommer und rechtschaffener Herr, ohne Zweifel!“

„Solange er die Hand der gräflichen Herrschaft derart leicht auf unseren Schultern ruhen lässt und nicht versucht, uns zu knechten und zu binden wie die Ratzinger, soll es mir recht sein.“

„Früher war alles besser, als die rechtmäßigen Herrschaften noch droben auf dem Castello Rebenthal saßen.“

„Zuerst Ratzingen und dann wir, das werdet ihr schon noch sehen!“





*Geboren:* 23. BOR 1001 BF

*Kurzcharakteristik:* Meisterlicher Advocat und Administrador, talentierter und ambitionierter Intrigant

*Herausragende Eigenschaftswerte:* KL 15, CH 14 – Wohlklang der Stimme, Arroganz 8, Krankheitsanfällig

*Herausragende Talente:* Staatskunst 10, Rechtskunde 11, Rechnen 10, Überreden 8, Menschenkenntnis 9, Etikette 9

### **Zuniga Violanta von Rebenthal (die Verbitterte)**

*Beschreibung:* Die boronsrabenschwarze Mittfünfzigerin ist reichlich verbittert und ihr Herz ist von Zorn und Hass vergiftet. Vor langen Jahren war die junge Zuniga die wohl schönste Blüte des Yaquirtals und der junge Maqueda von Rebenthal konnte sich glücklich schätzen mit Hilfe seines Gönners, des almadanischen Kanzlers Hilbarn Al'Shirasgan, ihre Hand gewonnen zu haben.



Vor allem die letzten drei Jahre haben schwere Spuren hinterlassen. Ihr Sohn Pelayo wurde in Al'Muktur zu zwölf Götterläufen Kerkerhaft verurteilt, ihr geliebter Gatte Maqueda wurde in Ratzingen wie ein räudiger Hund ermordet und ihre Tochter Viminyoza musste wie eine gesuchte Verbrecherin fliehen. Und dann kamen die Männer, die all dies Leid über ihre Famiglia gebracht hatten, nach Sherbeth:

Gonzalo di Madjani und Praiodar von Streitzig ä.H.

Ihre Mercenarios plünderten das Castello Rebenthal und hilflos musste Zuniga mit

ansehen, wie ihre Heimat ein Raub der Flammen wurde. Daraufhin zog sich die üppige Edeldame tief getroffen in ein abgelegenes Etilianer-Kloster im Caldaischen zurück und wünschte sich nichts sehnlicher als endlich die Schwingen Golgaris zu hören. Nur allmählich wurde ihr klar, dass Boron andere Pläne mit ihr hat. So beugte sie sich seinem Willen und kehrte zurück an den Ort ihrer Schmach, nach Sherbeth. Aus ihrem würdevollen, herrschaftlichen Auftreten spricht ihr Anspruch Herrin von Rebenthal und Sherbeth zu sein, nicht weniger. Ihr faltiges, bleiches Gesicht gleicht einer Totenmaske, ohne Anzeichen von Regung und Emotion. Doch tief in ihr lodert das Feuer der Rache siedend heiß.

*Motivation:* Rache, Hass und Verbitterung sind der Antrieb dieser alten Frau, und das Ziel ihrer Famiglia wieder etwa von ihrer Ehre zurückzugeben und ihren Kindern, Pelayo und Viminyoza, doch noch ein Erbe zu hinterlassen.

Einer ihrer beiden Todfeinde, Gonzalo di Madjani, hat, so glaubt sie, bereits den Flug über das Nirgendmeer angetreten. Täglich betet sie zu Boron, dass Dom Praiodar ihm bald folgen möge.

*Vorgehensweise:* Noch immer besitzen die Rebenthals beste Kontakte und Beziehungen in Sherbeth und Umgebung. Jahrhunderte lang wurde ein recht enges Band zwischen Herren und Dienern geknüpft, das nicht so einfach binnen dreier Jahre zu lösen ist. Diese alten Clientel-Bindungen fokussieren sich nun, angesichts der Abwesenheit Pelayos und Viminyozas, der rechtmäßigen Erben des Namens Rebenthal, auf die alte Zuniga als Stellvertreterin ihrer Kinder.

Vor allem das Band zur alten Gujadanya Valedepnya hat Zuniga enger geknüpft. Mit all ihrer Macht setzt sich Zuniga von Rebenthal für die Nachfolge Novara Valedepnyas als Gastgeberin der Leidenschaft ein, damit Gujadanya auch weiterhin als Administradora der Tempelpfründe das Rebenthal-Lager beträchtlich stärken kann; dabei hält sie im Verbund mit Novara Valedepnya Gujadanya von unüberlegten Racheakten gegen Volapio. Sie will diesen mit gezielten Nadelstichen zur Aufgabe der Kandidatur seines Enkels zwingen.

Um die Ansprüche ihrer Kinder doch noch durchzusetzen verfolgt sie eine mehrgleisige Politik: Vor dem Reichskammergericht hat sie einen Prozess bezüglich des Status Sherbeths als gräflichem Markt angestrengt. Zudem ist sie stets auf der Suche nach möglichen Verbündeten, welche ihr bei einer gewaltsamen Restitution der Rebenthal-Güter hilfreich sein könnten. Aber auch die eigenen Kräfte wollen ausgebaut werden, um nicht zu einem Opfer der eigenen „Freunde“ zu werden.

*Ondit:* „Eine alte Hexe, genau wie die alte Quantamera Al'Shirasgan!“

„Die umgarnt in letzter Zeit vor allem den Castellan, diesen Dom Gual-





do. Wäre schon nicht schlecht für die Rebenthals, wenn dieser einarmige Windbeutel umschwenkt.“

„Der gräfliche Banus von Streitzig hat sich persönlich dafür eingesetzt, dass die Begnadigung, die der neue Großfürst etlichen Verbrechern gewährte, nicht unserem jungen Domñito zuteil wurde.“

„Prozessiert ja auch vor dem Reichskammergericht wegen der Sache mit dem gräflichen Markt gegen die Yaquirtaler Grafenkrone. Das kann noch Jahre dauern...“

*Geboren:* 972 BF

*Kurzcharakteristik:* Adlige Lebedame, Interessenvertreterin ihrer Kinder

*Herausragende Eigenschaftswerte:* CH 15 – einst: Herausragendes Aussehen, Rachsucht 8

*Herausragende Talente:* Tanzen 11, Singen 9, Reiten 10, Überreden 9, Menschenkenntnis 8

### **Gujadanya Valedepnya (die Mutter des Opfers)**

*Beschreibung:* Die trauernde, alte Caballera Gujadanya Valedepnya, Soberana der Famiglia Valedepnya und Administradora der Güter des Sherbether Rahjatempels, hält dieser Tage unablässig Wacht am Totenbett ihres einzigen Sohnes, des verstorbenen Gastgebers der Leidenschaft, Alonso Valedepnya. Ihre neun Spann hält die alte, mittlerweile etwas beleibte Dame so gerade, wie sie es einst auf der Kriegerakademie zu Punin gelernt hat, obwohl sie mittlerweile schon so manches Zipperlein plagt. Sie gehörte zu jenen Streitern, welche Kaiser und König Reto nach Maraskan folgten. In der Schlacht von Hemandu erlitt sie eine Verletzung und kehrte daraufhin nach Sherbeth zurück. Ihrem nun mehr 62 Jahre alter Körper ist noch immer die einstige Kraft und Gewandtheit anzusehen, die Gujadanya vor Jahrzehnten als Kriegerin auszeichneten. Die Führung der Geschäfte wird Gujadanya in Bälde in die Hände ihres 44-jährigen Veters Montesseco legen. Die resolute und energische Dame unterhält eine kleine Menagerie mit Papageien, zwei Pavianen und einem Pardel im Innenhof ihres Palacios.

*Motivation:* Die alte Feindin all dessen, was den Namen Ordellasio trägt, wird alles daran setzen, den Mord an ihrem Sohn Alonso zu rächen und ihre Nichte Novara als neue Gastgeberin der Leidenschaft zu installieren. Ihr Hauptverdächtiger für die Sherbether Bluttat ist ihr alter Widersacher Volapio Ordellasio. Und es bedarf wirklich guter Argumente um sie von etwas anderem zu überzeugen.

*Vorgehensweise:* Zunächst ist die alte, aufrechte Frau gänzlich von ihren Gefühlen übermannt, wobei ihre Trauer Zorn und Rachegeleüsten überwiegen. Bis zur Beisetzung ihres Sohnes Alonso wird sie zunächst nichts unternehmen, außer ein paar zusätzliche Mercenarios anwerben zu lassen. Danach wird sie mit

wenig subtilen Mitteln die Kandidatur ihrer Nichte Novara absichern: Auf den Straßen will sie die Anhänger Ordellassios unter Druck setzen um sie zum Aufgeben von Azulejos Kandidatur zu zwingen. Durch Novara und Zuniga gelenkt wird sie nicht offen losschlagen. Ihr Verhalten gegenüber den Helden hängt ganz und gar von der Meinung Zuinga von Rebenthals und Novaras ab.

*Ondit:* „Bei ihr weiß man immer, woran man ist.“

„Ich habe gehört, dass sie vor zwanzig Jahren Dom Vigo, den berühmten Condottiere, beim Armdrücken geschlagen hat.“

„Den Hass auf die Ordellassios hat sie mit ihrer Muttermilch eingesogen. Ihren Vater hat ein Ordellasio noch vor ihrer Geburt bei einem Duell abgestochen.“

„Dafür wird sie die Ordellassios bezahlen lassen, das ist klar!“

*Geboren:* 965 BF

*Kurzcharakteristik:* Kompetente Soberana, einstmals meisterliche Kriegerin

*Herausragende Eigenschaftswerte:* IN 15, KK 14 – Jähzorn 7

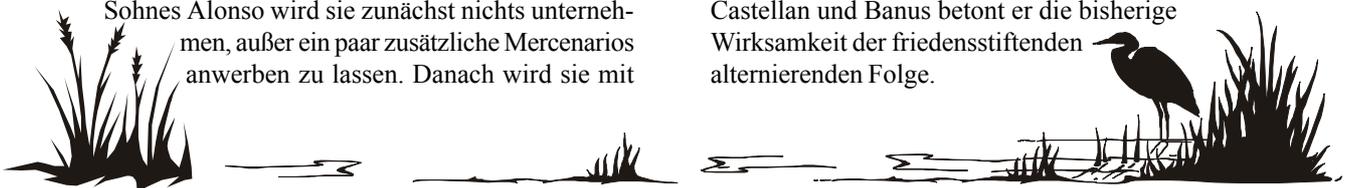
*Herausragende Talente:* Handel 11, Reiten 12, Etikette 8, Kriegskunst 8, Rechnen 10, Tierkunde 10, Rabenschnabel 15/15, Säbel 15/14

### **Volapio Ordellasio (der Intrigant)**

*Beschreibung:* Der 72-jährige Soberan der Famiglia Ordellasio ist seit einem Reitunfall vor 25 Götterläufen vom Lendenwirbelbereich abwärts gelähmt. Als einziger Ordellasio aus seiner Generation folgte Volapio nicht dem Ruf der Herrin Rahja und verschrieb sein Leben, spätestens seit seinem Unfall, ganz dem Geschäft, d.h. dem Handel und der verlagsmäßigen Herstellung von Textilien. Seit Jahren hat der grimmige und schweigsame Mann den Palacio seiner Famiglia nicht mehr verlassen. Er gilt als verbittert, wenig umgänglich und wird von seinen Verwandten gemieden. Strenge rational und mit eiserner Hand führt er seine Famiglia und scheidet jene, die ihm nützlich sind, von jenen, die ihm als Werkzeug zurzeit wenig viel versprechend scheinen.

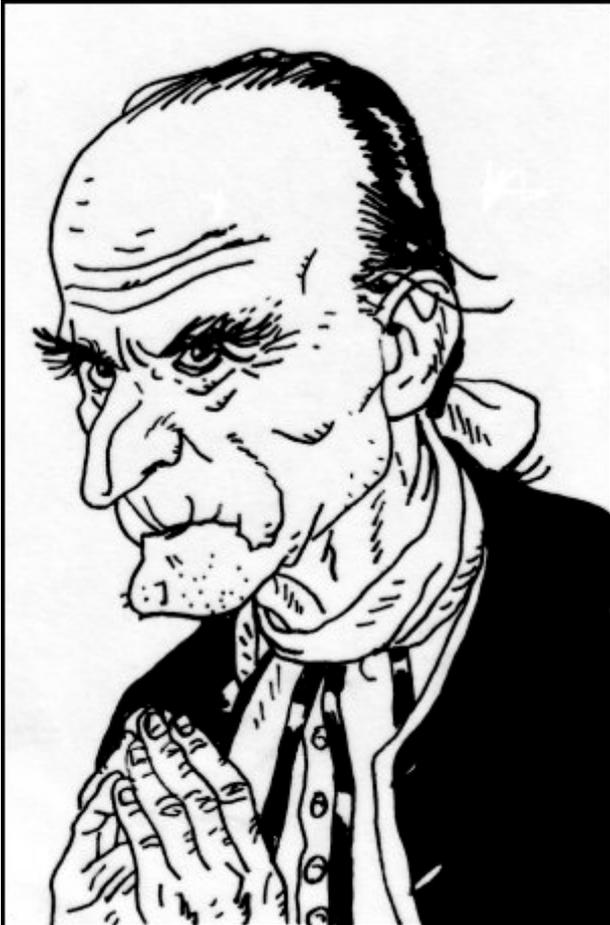
*Motivation:* Caballero Volapio Ordellasio sieht in seinem gänzlich vergeistigten Enkel den aus seiner Sicht geeignetsten Kandidaten für das Amt des Gastgebers der Leidenschaft: Azulejo ist leicht lenkbar und an weltlichen Verwaltungsaufgaben nicht interessiert.

*Vorgehensweise:* Vorsichtig wird er die Kandidatur seines Enkels absichern: Einige Tempelgeweihte werden mit kostbarem Schmuck beschenkt, dem Tempel wird eine kostbare Stiftung ausgelobt, den Mercenarios der Ordellassios wird jegliche Provokation der Valedepnyas untersagt und beim Castellan und Banus betont er die bisherige Wirksamkeit der friedensstiftenden alternierenden Folge.





Die Ermittlungen der Helden wird er uneingeschränkt unterstützen, weiß er sich doch hinsichtlich der Taten Desiderio Farnentes abgesichert. In die Gemächer Farnentes hat er einen (gefälschten) Brief der Zuniga von Rebenthal und sechzig Golddukatn schmuggeln lassen.



*Ondit:* „Ein Gespenst! Man hört täglich von ihm, gesehen habe ich ihn noch nie.“

„Der hat seinen Palacio seit einem Reitunfall vor über zwei dutzend Götterlaufen nicht mehr verlassen.“

„Er hat dem Castellan bei einer Partie *Rote und Weiße Kamele* eine vernichtende Niederlage beigelegt.“

*Geboren:* 956 BF

*Kurzcharakteristik:* Meisterlicher Händler und Intrigant

*Herausragende Eigenschaftswerte:* KL 16 – Gelähmt

*Herausragende Talente:* Staatskunst 8, Rechtskunde 10, Brettspiele 12, Etikette 11, Weberei 9, Handel 12, Überreden 10

## Das San-Valpo-Stift zu Sherbeth

### Alonso Migel Amando Valedepenya (das Opfer)

*Beschreibung:* Alonso Valedepenya, der ermordete Gastgeber der Leidenschaft zu Sherbeth, war mit seinen 34 Götterläufen ein Mann in seinen besten Jahren: Gepflegtes Erscheinungsbild, gutaussehend, volles schwarzes Haar, glutvolle Augen. Er war der wohl begehrteste Mann des Marktes Sherbeth.

Weniger vorteilhaft hingegen war sein Charakter: Eitelkeit, Hochmut, Stolz und Verschwendungssucht, gepaart mit dem steten Streben nach dem Eigentum anderer, waren seine markantesten Wesenszüge. Stunden verbrachte er vor dem Spiegel, um seinem schönen Gesicht mit dezenter Schminke zur göttingefälligen Makellosigkeit zu verhelfen. Immer stand er im Mittelpunkt. Er sah in sich die Sonne, wenn schon nicht Almadas, so doch zumindest Sherbeths. Schmeichlern schenkte er nur zu gerne sein Gehör. Künstler, die ihn portraitierten, Dichter, die ihm ein Gedicht widmeten, oder Botanici, die eine Blume nach ihm benannten, fanden in ihm einen wohlmeinenden Förderer.

Doch auch seine Gegner und Feinde waren zahlreich: Andere Rahjagewehte, die seinen verweltlichten und dekadenten Führungsstil verabscheuten, gedemütigte Geliebte und gehörnte Ehegatten.

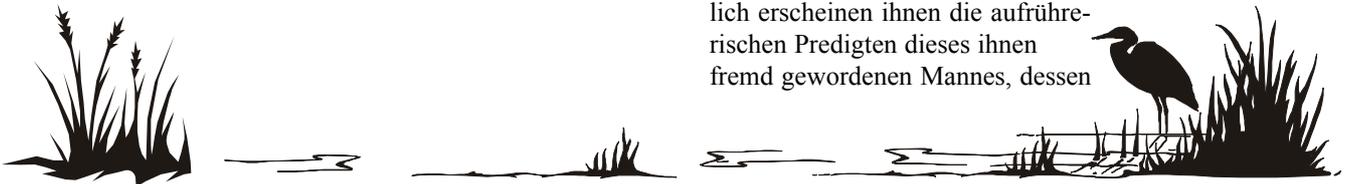
*Ondit:* „Was für ein schwerer Verlust für den Tempel!“

„Bei Boron! Ich will nicht schlecht über Tote reden!“

„Ein dekadenter, selbstverliebter Gockel. Wenn der Rahja ein guter Diener war, dann will ich nicht wissen...“

### Laurenzio al'Bastra (de la Noche y el Dia) (der Unruhestifter)

*Beschreibung:* Der 32-jährige Sherbether Rahjagewehte entstammt der landlosen Caballerofamilia de la Noche y el Dia aus dem Khabosischen. Im Auftrag des Sherbether Rahjatempels unternahm er verschiedene Reisen, unter anderem auch nach Belhanka, Punin, Zorgan und Fasar. Im aranisch-tulamidischen Raum vollzog sich auch der Wandel Laurenzios von einem oberflächlichen und mäßig begabten Geweihten zu einem tiefgläubigen Mystiker des Rahjakultes. Völlig verändert kehrte Laurenzio al'Bastra (tulamid.: *der Reine*), wie er sich jetzt nennt, im Rahja 1027 BF nach zweijährigem Aufenthalt in Tulamidistan nach Sherbeth zurück: Seine vollen, dunkelbraunen Locken hat er sich abgeschoren; er trägt nur noch derbe, rote Kleidung, um sein Äußeres sorgt er sich nicht mehr und schläft gar in der Pferdestallung des Tempels auf Stroh und Heu. Über seinem Herzen ist ein Brandmal in Form einer Rose gut auszumachen. Von den anderen Geweihten wird er gemieden, misstrauisch beäugt und teils gar gefürchtet. Zu gefährlich erscheinen ihnen die aufrührerischen Predigten dieses ihnen fremd gewordenen Mannes, dessen





Ausstrahlung und Charisma nachgerade faszinierend sind. *Motivation:* Al'Bastra strebt nach gründlichen Reformen der Rahjatempel des Königreiches Almada und darüber hinaus. Mit Argwohn betrachtet er die Entwicklung des Rahjakultes in den letzten tausend Jahren – er sieht darin eine gefährliche Fehlentwicklung. Aus der Lektüre uralter, tulamidischer Kultliturgien und Tempeltexte, aus den Gesprächen mit Rahja-Mystikern und Ferkina-Schamanen (über deren Göttin Radscha) und aus Rauschträumen gewann er die Erkenntnis, dass die güldenländische Tempelgeweihtenschaft absolut verweltlicht ist, dass sie falschen Idealen hinterher jagt und dass sie sich daher von Rahja und der wahren Lehre entfernt hat. Seinen Heimattempel Sherbeth will Laurentio zum Ausgangspunkt dieser seiner Reformbemühungen machen. Dazu will er die Tempelgeweihtenschaft zum Verzicht auf alle weltlichen Güter und allen Luxus bewegen. Von Sherbeth aus soll dieser neue Kult der Rahja, dieser wahre Kult, auf andere Tempel ausstrahlen. *Vorgehensweise:* Laurentio versucht durch brillante Rhetorik und gemeinsam erlebten Rausch möglichst viele Geweihte und Gläubige auf seine Seite zu ziehen. In Predigten wettert er gegen die Verweltlichung, gegen die Ausbeutung der göttlichen Schönheit, gegen die Vermittlung falscher Vorstellungen von Schönheit und gegen die Auswüchse des Rohalismus und Neo-Rohalismus innerhalb der Kirche. Aufgrund dieser Basis strebt er danach das Amt des Gastgebers der Leidenschaft zu Sherbeth zu erringen, dazu würde er freilich keinen Mord begehen. Dass Alonso Valedopenya ermordet worden ist, kommt ihm aber sehr gelegen. Als er aber durch Mercurinos Beichte erfährt, wer ihn ermordet hat, rückt Laurentio allmählich von Selbstzweifeln und schlechtem Gewissen getrieben von seiner Kandidatur ab.

Laurentio setzt sich vehement für die Aufgabe der Pferdezucht, des Weinanbaus und der Duftwasserherstellung ein, welche lediglich „als weltlicher Ballast verhindern, dass der Geist sich aufschwingen kann und die Seele erfüllt werden kann von göttlichem Rausch“. Die Befreiung der Geweihtenschaft von dieser weltlichen Bande ist eines seiner wichtigsten Ziele. Hinzu käme die Aufgabe des bisherigen Tempels, welchen er als Palast für einen Diener der Göttin als unwürdig betrachtet. Die Diener der Göttin sollten mitten unter dem Volk wohnen und leben, sollten in Scheunen schlafen wie gemeine Erntehelfer und Tagelöhner und sollten von Bettel und der eigenen Hände Arbeit leben – „denn darin liegt die wahre Schönheit der Welt, deren Teil wir wieder sein sollten“. Denn: „Nur aus der Welt selbst kann man zur Schönheit der Welt gelangen und nur aus der Schönheit der Welt kann man zur Schönheit der Göttin gelangen.“

*Ondit:* „Er ist ein Anhänger oronischer Lehren; ein Dämonenknecht also. Die Suprema sollte sich seiner endlich annehmen.“

„Er verbreitet falsche Lehren und vergiftet dadurch die Herzen der Menschen.“

„Seine Lehren sind... sonderbar, aber so Unrecht hat er nicht...“

„Ein brillanter Redner, wirklich. Habt Ihr ihn schon einmal gehört? Das solltet Ihr mal tun!“

„Das interessiert mich nicht! Um die Rahjanischen gebe ich nicht viel.“

„Der Valedopenya und al'Bastra sollen sich ja gehasst haben wie die Zorgan-Pocken.“

„Das wird alles etwas runter gespielt. Ich habe gehört, dass Al'Bastra neuer Gastgeber werden soll. Dann wird sich hier einiges verändern. Nicht nur die Tempelliturgie.“

„Er will die Pferdezucht, die Weinberge und die Blumenfelder des Tempels an die bisherigen Eigenhörigen verschenken und diese in die Freiheit entlassen.“

„Ein guter Mann! Ein Mann mit Visionen. Von der Göttin selbst erleuchtet!“

*Geboren:* 995 BF

*Kurzcharakteristik:* Meisterlicher Lehrer und Rahjageweihter, Mystiker

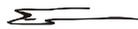
*Herausragende Eigenschaftswerte:* CH 17, IN 15 – Gutaussehend

*Herausragende Talente:* Überreden 12, Überzeugen 13, Galanterie 12, Götter/Kulte 11

### **Azulejo Ordelassio (der desinteressierte Kandidat)**

*Beschreibung:* Azulejos liebstes Steckenpferd ist sein Rosengedicht-Zyklus, dem er schier alles andere unterordnet. Mittlerweile ist dieses sein Lebenswerk auf mehrere hundert Seiten angewachsen. Jede einzelne Rose betrachtet er als eigenes Individuum und jedem dieser Individuen will er ein eigenes Gedicht widmen. Zu diesem Zweck beobachtet er seine Muse oft stundenlang und harrt bei jeder Witterung neben ihr aus, um ihre Reaktionen einzufangen und diese schließlich in Verse umzuschmieden. Trotz der anmutigen Schönheit seiner Gedichte gilt der 28-jährige Azulejo gerade wegen dieses Zeitvertreibes als vergeistigt; böse Zungen bezeichnen ihn gar als verrückt. Der Rahjageweihte verfügt über ein geradezu sonniges Wesen; selbst übelste Beschimpfungen trüben in keinsten Weise seine Stimmung. Mit nicht einmal achteinhalb Spann ist er leidlich kleingewachsen. Seine stets rot leuchtenden Pausbacken und sein hellbraunes, glattes Haar lassen ihn nicht gerade wie den typischen Rahjageweihten wirken.

*Motivation:* Er selbst hegt keinerlei Ambitionen das Amt des Gastgebers der Leidenschaft zu erreichen. Er hat sich hierbei lediglich dem Willen seines Großvaters gebeugt; insgeheim aber befürchtet er, dass dieses Amt derart zeitaufwendig sein könnte, dass er nicht mehr so viel Zeit für seine Ro-





sengedichte hat. Sobald es ihm möglich erscheint, wird er deswegen seine Kandidatur zurückziehen – darauf bedacht seinen Großvater Volapio nicht zu erzürnen.



*Vorgehensweise:* Wie gehabt wird er sich jeden Tag seinen Rosen widmen. Bei einem Gespräch mit den Helden wird er diesen wahrheitsgemäß all das berichten, was er weiß – was aber eben auch nicht viel ist.

*Ondit:* „Ein Wort nur: Er ist verrückt!“

„Er wirkt immer etwas abwesend. Aber seine Gedichte sind ein Traum.“

„Ich glaube Seine Gnaden interessiert diese Welt nur insofern, ob er dies für seine Gedichte über Rosen verwenden kann.“

*Geboren:* 999 BF

*Kurzcharakteristik:* Verklärter Geweihter und Poet

*Herausragende Eigenschaftswerte:* IN 14, CH 14

*Herausragende Talente:* Schriftlicher Ausdruck 12, Pflanzenkunde 11, Überreden 9, Götter/Kulte 10, Sagen/Legenden 10

### **Novara Valedepeny (die ambitionierte Kandidatin)**

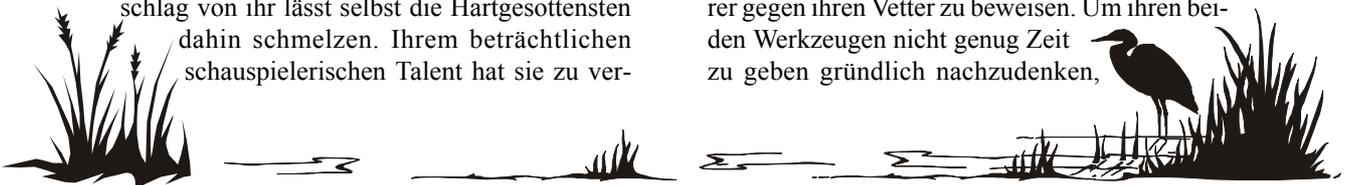
*Beschreibung:* Die 24-jährige Novara ist eine lebende Versuchung: Sie ist 84 Finger groß, hat einen dunklen Teint, langes schwarzes Haar, dunkle, sinnige Augen und ausgesprochen runde und weibliche Formen. Ihre Bewegungen sind fließend und weich wie Seide. Ihr Lächeln lässt ihr sämtliche Männerherzen zufliegen. Und ein Augenaufschlag von ihr lässt selbst die Hartgesottensten dahin schmelzen. Ihrem beträchtlichen schauspielerischen Talent hat sie zu ver-

danken, dass noch niemand hinter ihre Maske geblickt hat. Die völlig skrupellose und ambitionierte Novara ist ein verwöhntes und eitles Biest, das gewohnt ist ihren Kopf durchzusetzen.



*Motivation:* Novara Valedepeny will Gastgeberin der Leidenschaft zu Sherbeth werden. Und was sie will, das pflegt sie auch zu erreichen. Die Ermordung ihres Vettters versucht sie dazu zu nutzen um mögliche Konkurrenten zu diskreditieren und sich als unschuldige Anverwandte darzustellen. Dieses Amt wäre ihr gerade recht, um noch mehr zu erreichen: Das Amt der Weinkönigin zu Punin etwa. Und dabei sind ihr die weltlichen Machtmittel, welche diese Ämter mit sich bringen, wesentlich wichtiger als die geistliche Fürsorgepflicht.

*Vorgehensweise:* Wenn Novara weiß, wer die Helden geschickt hat, wird sie versuchen einen Helden um ihre schönen Finger zu wickeln – genauso also wie sie es auch dem Garde-Capitan widerfahren ist. Diesen Helden und Balbiano di Abrantes wird sie unabhängig von einander als ihre Werkzeuge einsetzen, um mit deren Hilfe die „Schuldigkeit“ ihrer Konkurrenten – der Ordellassios – als Verschwörer gegen ihren Vetter zu beweisen. Um ihren beiden Werkzeugen nicht genug Zeit zu geben gründlich nachzudenken,





wird sie Balbiano di Abrantes und die Helden gegeneinander aufwiegeln. Ihr sehr gutes Verhältnis zu Zuniga von Rebenthal nutzt sie um ihre Tante Gujadanya von einer Offensive gegen Volapio Ordellasio abzuhalten. Sie will die Ordellasio-Opposition über den Gerichtsweg ausschalten.

*Ondit:* „Was für eine Schönheit!“

„Ihre Gnaden wäre wahrlich die geeignete Vorlage für eine neue Rahjastatue.“

„So schön, so fromm, so jung, so reich! Wahrlich wen die Götter segnen!“

„Die schönste Frucht ist im Innersten am meisten verdorben! So lehrt es der Al’Bastra.“

*Geboren:* 1003 BF

*Kurzcharakteristik:* Brillante Verführerin und ambitionierte Kirchenpolitikerin

*Herausragende Eigenschaftswerte:* IN 14, CH 16 – Herausragendes Aussehen, Eitelkeit 8, Rachsucht 7

*Herausragende Talente:* Betören 13, Galanterie 11, Überreden 12, Menschenkenntnis 9, Staatskunst 7

**Timbaldeo Küferhilf** (geb. 1006 BF) ist der jüngste Tempelgeweihte. Er ist ein naiver Schwärmer, der es nicht gewohnt ist, Dinge zu hinterfragen. Sein Leben als Geweihter genießt er und widmet sich mit großer Hingabe vor allem der Herstellung (und Anwendung) von Duftölen. Timbaldeo unterstützt die Valedepnya-Partei.

**Birgesia bint Birgesia** (geb. 998 BF) folgte ihrer Mutter Birgesia in guter Familientradition als Rahjageweihete nach. Sie ist die wohl schärfste Kritikerin Alonso Valedepnyas innerhalb der Rahjageweihetenschaft und steht der Position Al’Bastras am nächsten, wenn sie auch dessen Radikalität ablehnt. Von Geldern Volapios (für wohltätige Zwecke) ermuntert unterstützt sie die Kandidatur Azulejos.

**Talfan von Sherbeth** (geb. 977 BF) ist der älteste Geweihte des Tempels und versieht während der Vakanz des Amtes des Gastgebers der Leidenschaft dessen Aufgaben. Seine ganze Liebe gehört der Malerei und der Förderung von begnadeten Künstlern. Volapio überzeugt den ob seines Alters bald scheidenden Geweihten mit ein paar Gemälden aus seiner eigenen Sammlung von der Kandidatur seines Enkels.

**Solivai Arganoz** (geb. 986 BF) ist über die Jahre reichlich füllig geworden. Ihr Hauptaugenmerk gilt neben dem Weinanbau und dem Weinkeller vor allem den Finanzen des Tempels. Wie keine zweite kennt sie die wirtschaftliche Lage und achtet darauf, dass der Administrador der Tempelgüter nicht vergisst, wem die erwirtschafteten Güter und Gelder gehören. Sie wird abwarten, bis alle Angebote auf dem Tisch liegen und sich schließlich für den „auserwählten“ Kandidaten entscheiden.



## Sherbether Rustikales

### Balbiano di Abrantes (der Korruptierte)

*Beschreibung:* Der 27-jährige Klingenjäger gehört zu den begehrtesten Männern des Marktflückens. Sein fast neun-einhalb Spann großer, muskulöser Körper, sein wallendes schwarzes Haar und die nachtdunklen Augen lassen viele Mädchenherzen höher schlagen. Diesen Umstand nutzt Balbiano auch nur zu gern aus, wie er überhaupt „dem lasterhaften Leben, dem Spielen, dem Trinken und anderem“ zugeneigt ist, wie ihm in Punin einst ein Traviageweihter bescheinigte.



Balbiano ist ein unehelicher Sohn des berühmten Condottiere Loredello di Abrantes, welcher mit seinen „Raufern“ entscheidend zur Niederwerfung Maquedas von Rebenthal beitrug. Als Dom Gualdo im Ronda 1027 BF den Interims-Vogt Galen von Streitzig ä.H. als Castellan Sherbeths ablöste, wurde Balbiano di Abrantes Nachfolger des bisherigen Garde-Capitans, des alten Eleo Ernandez. Die Ernennung Balbianos muss als geschickter Garadanzenzug des gräflichen Banus Praiodar von Streitzig ä.H. gewertet werden: Als Sohn seines Vaters steht Balbiano in natürlicher Opposition zu den Rebenthals einerseits und zu Gualdo di





Dalias-Marvinko andererseits; schließlich war es Gualdos Halbbruder Lodovico, der Lordello di Abrantes in einem Duell getötet hat.

*Motivation:* Balbiano will das Leben in vollen Zügen genießen. Der Sohn eines derart berühmten Vaters zu sein, dieses raubeinigen und schier unbezwingbaren Condottiere, der gar zum Capitan der Puniner Grünröcke aufgestiegen war, ist dem jungen Balbiano vor allem eine Last. Von allen Seiten, den Rebenthals und ihren Verbündeten und auch von Castellan Gualdo, wird er gemieden und mit äußerster Vorsicht behandelt. Sie versuchen ihn kaltzustellen und den Winkelzügen dieser versierten Politiker und Intriganten ist er kaum gewachsen. Dass Novara Valedepenyia ihn mit Leichtigkeit um ihren Finger wickelte und ihn für ihre Zwecke instrumentalisierte, entzieht sich gar ganz seiner Wahrnehmung.

*Vorgehensweise:* Beeinflusst von der wunderschönen Novara ermittelt nur gegen die Ordellassios und sucht nur Beweise für ihre Schuld. Sobald Novara Valedepenyia eine Ahnung hat, was die Helden nach Sherbeth geführt hat, wird sie Balbiano klarmachen, dass diese Agenten des Castellans vor allem auch deswegen hier sind, um ihn, Balbiano, um seinen Posten zu bringen. Danach wird er alles daran setzen, um die Mission der Helden zum Scheitern zu bringen. Seine Methoden sind wenig subtil, dafür aber umso schmerzhafter.

Sein angenehmes Leben hier in Sherbeth wird er im Notfall mit allen Mitteln verteidigen.

*Ondit:* „Dieser Bastard und Hurenbock führt im Palacio Migelo das Leben eines Fürsten. Der hat doch sogar mehr Mätressen als einstmals Fürst Migel.“

„Alanfänisches Rauschkraut, teuerster Wein, schöne Frauen, ein Schlafgemach in einem fürstlichen Palacio... Wer hoch steigt, stürzt tief!“

„Ich kenne keinen hier in ganz Sherbeth, der ihn nicht loswerden möchte: Die Rebenthals, der Castellan, seine untergebenen Gardisten,...“

„Er sieht sehr gut aus... und sein Lächeln. Was für ein Mann!“

*Geboren:* 1000 BF  
*Kurzcharakterisitik:* Brillanter Klingenjäger und kompetenter Lebemann  
*Herausragende Eigenschaftswerte:* MU 15, IN 13, GE 13, KO 13, KK 15 – Jähzorn 8  
*Herausragende Talente:* Reiten 11, Zechen 8, Tanzen 8, Betören 8, Körperbeherrschung 7, Rechnen 7

**Balbiano di Abrantes:**  
 INI 16+W6 AT 18 PA 16  
 TP 1W+3 (Rapier) DK N  
 INI 16+W6 AT 15 PA 14

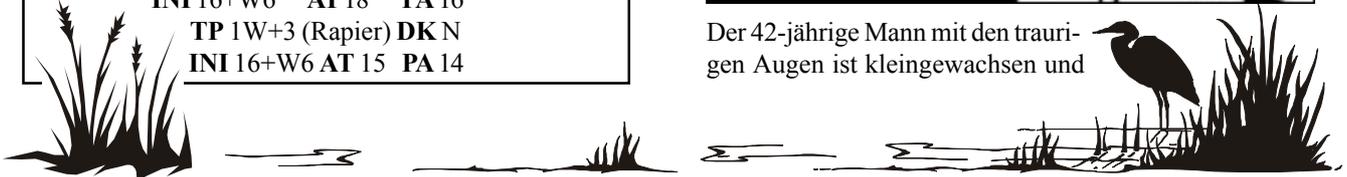
TP 1W+3 (Sabel) DKN  
 INI 15+W6 AT 16 PA 13  
 TP (AU) 1W+1 (Raufen) DKH  
 RS 1 (Lederkl.) LeP 35 AuP 40  
 KO 13 MR4 GS 8  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Klingensturm, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Mercenario (Auspendeln, Beinarbeit, Versteckte Klinge, Tritt, Schwitzkasten)

**Viento Agricola (der Puppenspieler)**

*Beschreibung:* Viento Agricola ist ein armer Schreinermeister. Alleine muss er für seine zwei Kinder, die vierjährige Valeria und den zweijährigen Alonso, sorgen. Seine Frau Oleana nahm sich vor einem halben Götterlauf das Leben, als ihre Beziehung zu ihrem vergötterten Alonso Valedepenyia plötzlich ein Ende nahm. Um sich etwas Geld hinzu zu verdienen und um etwas Zerstreuung zu finden, schnitzte er sich ein paar Holzpuppen und ein kleines Theater und trat alle zwei Wochen in einem Gasthof auf.



Der 42-jährige Mann mit den traurigen Augen ist kleingewachsen und





ausgesprochen schlank und sehnig. Vor ein paar Götterläufen entdeckte er durch Zufall seine Fähigkeit zur Zauberei und seine Gabe des Zweiten Gesichtes.

*Motivation:* Anfangs hatte er geglaubt, dass der Tod des Gastgebers der Leidenschaft sein Leid lindern könnte. So sehr hatte er sich gewünscht, dass dieser Hund für das büßen solle, was er ihm und seiner Familie angetan hatte. Jeden Abend aufs Neue hatte Viento Boron um den Tod des Valedepenyas angefleht. Während er vor dem Gastgeber am Abend des 14. Efferd ein Puppenstück vorführte, kam es plötzlich über ihn und er sah, wie der Gastgeber im Pferdestall erschlagen werden würde. Es brach aus Viento heraus und laut schreiend teilte eine Puppe dies dem Rahjageweiheten mit.

Als er dann wirklich drei Tage später vom Tod des verhassten Feindes erfuhr, machte sich aber nicht die erwartete Erleichterung in seinem Herzen breit, sondern nur noch mehr Furcht und Zorn. Doch dieses Mal richteten sich all diese Gefühle gegen ihn selbst, hatte er doch mit seiner dunklen Gabe einen Menschen zu Tode gebracht.

*Vorgehensweise:* Viento Agricola, von Verwirrung und Furcht gezeichnet, wird den Helden, wenn sie ihn eindringlich befragen, mitteilen, dass er, Viento Agricola, den Gastgeber der Leidenschaft verhext und so zu Tode gebracht habe. Er wird Besserung beloben und um Gnade bitten. Auch dass er den Tod Alonsos vorhergesehen hat, wird er den Helden in wirren Worten berichten.

*Ondit:* „Kenne ich nicht!“

„Ein guter Schreiner. Ist seit ein paar Monden arg durcheinander. Aber das kann man ihm nicht verübeln, wo sich doch seine Frau das Leben nahm.“

„Ein Hexer! Hat den Gastgeber der Leidenschaft verflucht. Aber bisher hat sich der Garde-Capitan nicht für ihn interessiert.“

*Geboren:* 985 BF

*Kurzcharakteristik:* Meisterlicher Schreinermeister, durchschnittlicher Puppenspieler

*Herausragende Eigenschaftswerte:* IN 14, FF 15 – Gabe: Prophezeiung (6), Gabe: Meisterhandwerk (Holzbearbeitung; 5), Gabe: Motoricus (7), Viertelzauberer

*Herausragende Talente:* Holzbearbeitung 12, Schreiner 10, Überreden 7, Gassenwissen 8

### **Desiderio Farnente (der Ermordete)**

*Beschreibung:* Desiderio Farnente war ein Bär von Mann, breitschultrig, nahezu zwei Schritt groß, ungemein kräftig und mit langem dunklem Haar. Der sture und launische Mann wurde 37 Götterläufe alt. Seit 1023 BF war er Capo des Gestütes von San Rahjana. Damals wurde er von Elvira

Ordelassio in dieses Amt gebracht, nachdem er sich als Dienstmann Volapios bewährt hatte, dem er bis zu seinem Tode loyal ergeben war.

Aufgrund seiner Treue zu den Ordelassios sah er angesichts des Angriffs auf Alonso Valedepenyas die Gelegenheit gekommen seinem Patron etwas Gutes zu tun und das Amt des Hochgeweihten wieder für die Famiglia Ordelassio zu gewinnen, indem er die Rettung des Gastgebers der Leidenschaft hinauszögerte, bis es zu spät war. Sein Patron Volapio aber war darüber in keinster Weise erfreut und so ließ er seinem Klienten Desiderio auch keinen Schutz angeheißen, als die Waffenknechte Gujadanyas Desiderios Leben ein Ende bereiteten.

*Ondit:* „Das war die Rache Gujadanyas! Die Ordelassios werden die nächsten sein.“

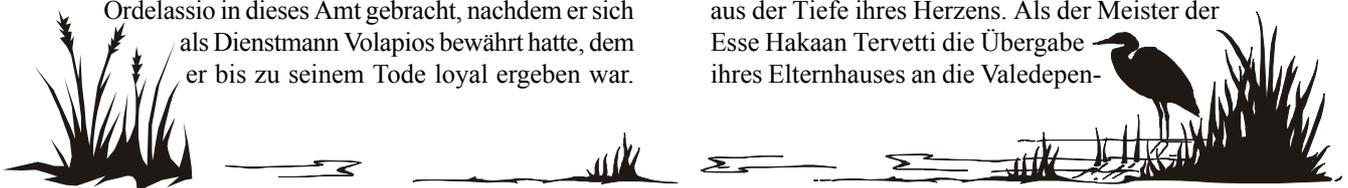
„Desiderio war ein anständiger Kerl. Zwar war er stur, wie man das sonst nur von Angroschim kennt, aber ansonsten war er wirklich in Ordnung. Ich kann mir nicht denken, dass er damit was zu tun hatte. Boron mit ihm!“

„Zunächst hat er nach dem Medicus geschickt. Dann nachdem der Botenjunge kam und dem Capo sagte, dass der Medicus gleich käme, hat der Capo den hochwürdigen Herren in die Kutsche legen lassen. Zu diesem Zeitpunkt hat er noch gelebt! Auf der Fahrt... Boron mit beiden!“

### **Graciana Harnischmacher (die Mörderin)**

*Beschreibung:* Die Mörderin des Gastgebers der Leidenschaft zu Sherbeth ist eine wahre Ogerin von Frau: Sie ist etwas über neun Spann groß, muskelbepackt, sonnengebräunt und ihr dunkelbraunes Haar fällt ihr in ungebändigten Locken auf den Rücken hinab. Früher war die 28-jährige Schmiedin im elterlichen Betrieb in Sherbeth; doch von den Valedepenyas wurde ihre Famiglia aus dem Geschäft verdrängt. Die sture, junge Frau wollte sich dem Druck der Valedepenyas, die nach einer Monopolstellung im metallverarbeitenden Gewerbe drängten, zunächst nicht beugen. Doch der kooperierenden Konkurrenz vermochte die Handwerkerfamilie nicht standzuhalten. Als die Schulden Gracianas Eltern, Orestas und Pasqua, über den Kopf wuchsen, mussten sie schweren Herzens das gesamte Erbe ihrer Tochter verkaufen. Seitdem verdingte sich die junge Frau bei Eslamo Tonaghi, dem Schmied von San Rahjana, als Gehilfin und verliebte sich dort in dessen Sohn Mercurino, mit welchem sie mittlerweile im Geheimen verlobt ist. Vor der Bluttat hoffte sie darauf, mit Mercurino hier in Sherbeth eine Familie zu gründen und eine neue Schmiede zu errichten, um ihre Eltern und möglichst viele Kinder versorgen zu können. Doch diese Träume sind geplatzt. Immer häufiger beginnt sie sich in den Alkohol zu flüchten. Erste Risse und Spannungen in ihrem Verhältnis zu Mercurino beginnen sich zu zeigen.

*Motivation:* Seitdem ihre Familie vor anderthalb Götterläufen ruiniert wurde, hasst sie die Famiglia Valedepenyas aus der Tiefe ihres Herzens. Als der Meister der Esse Hakaan Tervetti die Übergabe ihres Elternhauses an die Valedepeny-





yas nicht nur besiegelte sondern sogar noch einfädelt, verzweifelte die Frau auch noch an den Dienern der Götter, wenn nicht gar an den Göttern selbst. Erst als sie sich in Mercurino verliebte, wurde ihr Herz für die Lehren Rahjas zugänglich, insbesondere für die Worte und Predigten des al' Bastra. Aber schon wieder erwies sich in ihren Augen die Famiglia Valedepenyas der Gerechtigkeit als überlegen, denn mit Alonso Valedepenyas verhinderte ein Valedepenyas den Aufstieg Laurencios und die weitere Verbreitung seiner Lehren.

*Vorgehensweise:* Am Abend des 16. Efferd wurde die schon leicht angetrunkene Schmiedin zum Gestüt gerufen, um ein Pferd neu zu beschlagen, das einen Huf verloren hatte. Mercurino begleitete sie. In der Pferdestallung begegneten die beiden dem verhassten Gastgeber der Leidenschaft. Kurz entschlossen entschieden sich die beiden Verliebten, dem Leben des Valedepenyas ein Ende zu bereiten. Mit zwei Hieben streckte die bärenstarke Graciana Alonso nieder und glaubte ihn tot, als die beiden sich aus dem Stall davon machten. Da durch die Umtriebe Desiderio Farmentes den meisten Sherbethern eine Verschwörung der Ordelassios am Wahrscheinlichsten schien und scheint, fiel bisher noch kein Verdacht auf die beiden eigentlich Mörder.

Graciana wird aus Sherbeth nicht fliehen, weil sie ihre alten Eltern nicht im Stich lassen will und kann. Dies ist einer der Gründe, warum sie sich nach dem Mord mit ihrem Verlobten zankte und stritt. Dessen Gedanken, alles dem al' Bastra zu beichten, kann sie in keiner Weise nachvollziehen.

*Ondit:* „Eine gute Hufschmiedin. Aber mit Geld kann sie nicht umgehen. Kaum dass sie die Schmiede von ihren Eltern faktisch übernahm, ging es bergab.“

„Die kann Pferde nicht nur schnell und gut beschlagen, sondern die Viecher auch spazieren tragen.“

„Ihrem alten Vater, dem guten Orestas, geht es ja gar nicht gut. Den plagt mit seinen 59 Götterläufen die Gicht ganz schön.“

*Geboren:* 1000 BF

*Kurzcharakteristik:* Meisterliche Schmiedin, fürsorgliche Tochter, reuige Mörderin

*Herausragende Eigenschaftswerte:* FF 14, KK 18 – Jähzorn 7, Rachsucht 7

*Herausragende Talente:* Grobschmied (Schwarzschmied) 12, Holzbearbeitung 10, Rechnen 6, Überreden 7, Gassenwissen 8, Raufen 16/12, Hieb Waffen 14/11

*Kampffertigkeiten:* Wuchtschlag, Bornländisch Raufen (Gerade, Beinarbeit, Auspendeln, Würgegriff, Knie, Biss, Tritt)

### Mercurino Tonaghi (der Mörder)

*Beschreibung:* Mercurino ist das jüngste Kind des Schmiedes von San Rahjana, Eslamo Tonaghi. Der 21-Jährige wurde vor zwei Monden

zum Diener der Leidenschaft zu San Rahjana bestellt und betraut in dieser Funktion die Grottenkapelle Rahjas auf dem Gestüt zu San Rahjana. Diese Tatsache machte den jungen Mann quasi über Nacht zum Liebling seines Vaters, dessen Anerkennung dem schwächlichen Mercurino zuvor stets versagt blieb. Für den Vater ist der Akoluth das wertvollste Kapital auf dem dörflichen Heiratsmarkt. Ohne Wissen seines Vaters aber hat sich Mercurino bereits Graciana versprochen, einer Lohnarbeiterin seines Vaters. Der junge Mann ist der eifrigste Anhänger und erste Jünger Laurencio al' Bastras, dessen Predigten er wie gebannt verfolgt. Voll jugendlichem Idealismus träumt der hübsche, aber etwas unauffällige Junge von der dereweiten Verbreitung dieser Wahrheit durch seinen Meister und ihn. In der dörflichen Enge sieht er weder für seine Liebe noch für die Lehre seines Meisters eine Zukunft.

*Motivation:* Aus Liebe zu seinem Meister und zu Graciana ließ er sich voll jugendlichem Ungestüm am Abend des 16. Efferd dazu hinreißen, den Rahjahochgeweihten, diesen verhassten Schurken, niederzuschlagen. Doch nun bereut er bitterlich. Aus Dummheit, aus Trunkenheit und wegen falsch verstandener Worte ist er zu einem Mörder geworden. Ängste vor der Niederhölle und der Seelenmühle beginnen ihn zu quälen und langsam innerlich aufzuzehren. Für sich und Graciana sieht er hier in Sherbeth keine Zukunft mehr. Er fühlt sich vor die Wahl gestellt, zwischen seinem Meister und seiner Liebe zu wählen.

*Vorgehensweise:* Nach der Beisetzung des Valedepenyas wird Mercurino Laurencio al' Bastra seine Taten beichten und auf dessen weisen Rat und Hilfe hoffen. Vielleicht, so glaubt er, kann er sich und Graciana diese Tat verzeihen, wenn es Laurencio stellvertretend für Rahja tut. Um auf eine mögliche Flucht vorbereitet zu sein, wird er das Nötigste in einem nahen Waldstück verstecken.

*Ondit:* „Sein Vater ist ganz stolz auf ihn, seitdem er Diener der Leidenschaft von der Kapelle wurde. Der würde ihn am liebsten mit Gyldana aus Sherbeth verheiraten, einer nicht gerade armen Schreinermeisterin.“

„Man sieht ihn ja häufiger mit dieser Graciana Harnischmacher...“

„Mercurino ist ein richtiger Träumer und hängt auch den Lehren dieses al' Bastra an.“

*Geboren:* 1007 BF

*Kurzcharakteristik:* durchschnittlicher Götterdiener, Freigeist, reuiger Mörder

*Herausragende Eigenschaftswerte:* IN 14, CH 14 – Jähzorn 6, Aberglaube 8

*Herausragende Talente:* Götter/Kulte 8, Grobschmied 4, Singen 7, Pflanzenkunde 8





## Handouts

### Sermon wider die Ausbeutung der göttlichen Schönheit

Wahrlich, ja, die Herrin schenkte uns die Schönheit, nebst Liebe, Freude und Freundschaft. Aber wider diese Schönheit und den Willen der Herrin wird Tag für Tag gefrevelt! Gerade im Garten unserer Herrin gedeihen die faulsten Früchte, die sich von Schönheit und Liebe schon weit entfernt haben und sich im eitlen Schein ihrer Selbstgerechtigkeit sonnen. Doch nicht mehr lange, Brüder und Schwestern. Der Zorn der leidenschaftlichen Göttin ist geweckt.

Warum, so fragt Ihr zu recht, Schwestern und Brüder, sind viele der Diener der Herrin faulig und schwarz in ihren Herzen?

Weil sie sich stetig und ständig ohne Unterlass an Ihr versündigen!

Wenn sie die Fohlen besehen, die Einjährigen, dann sehen nur das Gold, das Gold, das sie für Tempelhengste und –stuten verlangen können, und ihr Lächeln ist das falsche Grinsen der Bier und nicht das stolze Lächeln eines zufriedenen Züchters!

Wenn sie den Heurigen kosten, dann schmecken sie nur blinkende Münzen und sie lachen schallend, weil sie wissen, dass sie für Tempelwein das Dreifache als Preis verlangen können. Das falsche Grinsen der Bier verzerrt ihre Fratzen!

Wenn sie Blumen schneiden und daraus Duftwässerchen machen, dann hört man sie feixend miteinander sprechen und über die Dummheit der Leute spotten, die völlig überteuert kaufen, was man ihnen feilbietet, um dem Ideal von Schönheit entsprechen zu können, welches sie, die falschen Diener der Göttin, Euch gepredigt haben!

Wenn sie beim Manne oder bei der Frau liegen, dann lächeln sie; aber ihr Lächeln ist Falschheit und das Wissen, dass sie für ihre Prostitution mit blinkenden Münzen entlohnt werden!

Nicht alle Früchte im Garten der Herrin sind faul und verdorben! Aber es sind viele! Sie sind der Prüfstein des wahrhaft Gläubigen!

Sie beuten die göttliche Schönheit aus und lachen über NHJa, unsere Herrin. Wahrlich, den Lohn für ihr Tun haben sie schon empfangen.

Ich war in Zorgan und Jasar, in Punin und Belhanka. Ich kenne die Häuser der Göttin dort und siehe, es sind Paläste. Paläste aber nicht für die Göttin, denn für Sie, die in UVeran weilt, sind derische Behausungen ohnehin nur armselige Hütten! Nein es sind Paläste für Ihre Diener, Ihre hausgeborenen Sklaven!

Wofür aber braucht ein Sklave einen Palast? Wofür aber braucht ein Sklave Reichtum, Luxus und Gold? Schönheit kommt von innen; ja, das sagen sie zu Euch! Sie selbst behängen sich mit Gold, Schmuck und Edelsteinen, hüllen sich in Seide und Samt.

Wofür aber braucht ein Sklave, der nur dazu da ist, seiner Herrin zu dienen, all dies?

Genügt diesen Verblendeten etwa die Liebe der Göttin nicht? Genügt es ihnen nicht unter Euch, Brüder und Schwestern, zu wohnen und zu leben?

**N e i n** – das genügt ihnen nicht, genügt ihnen noch nie und wird ihnen nie genügen! Sie führen das Leben von Adligen und gebärden sich wie Herren. Sie verkennen den Platz, den die Göttin ihnen zuwies, nämlich einen Platz mitten unter Euch, meine Geschwister, mitten unter Euch!



## **Es ist unstrittig!**

Es ist unstrittig, dass das Pferd, das noble und edle Ross, die besondere Gunst der Herrin RAHja besitzt und eine ihrer kostbarsten Gaben an die bedürftige Menschheit war.

Es ist unstrittig, dass die Rose, diese Stolze unter den Blumen, die besondere Gunst der Herrin RAHja besitzt und eine ihrer kostbarsten Gaben an die empfindende Menschheit war.

Es ist unstrittig, dass der Wein, woraus das Blut unserer Göttin gewonnen werden kann, die besondere Gunst der Herrin RAHja besitzt und eine ihrer kostbarsten Gaben an die dürstende Menschheit war.

All dies ist belegt durch und niedergelegt in verschiedenen Schriften des Kultes der Herrin RAHja – heilig! – und dem Schriftwerk der Gesamtheit der zwölgöttlichen Kirchen:

(1) Im Brevier der Zwölgöttlichen Anweisung heißt es: „Das heilige Tier der Göttin RAHja ist die edle und feurige Stute.“

(2) Des Weiteren steht dort auch geschrieben: „Die Geschichte der Entstehung aller Kreaturen lehrt uns, dass LOS' Tränen paarweise auf SAMu fielen, so dass es von jedem Wesen zwei einer Art entstanden: Schaf und Widder, Maus und Mäuserich, Frau und Mann. Und jedes Paar erkannte, dass es zueinander gehörte, ein Teil wurde vom anderen angezogen.“ Hieraus folgt, dass RAHja vor allem auch den Hengst liebt, der sich mit der ihr heiligen Stute ergänzt.

(3) Fürderhin heißt es: „HEKaine und TSA schenkten den Sterblichen viele nützliche und gute Gewächse, den Knoblauch, den Kirschbaum, den Apfelbaum, das Getreide auf den Halmen. Doch es war RAHja, die den Sterblichen den Wein brachte, und mit diesem den Rausch.“

(4) Ebenfalls findet sich dort folgende Stelle: „So ist einem Zwölgott eine Pflanze oder gar Blume heilig. Die schönste unter diesen aber gebührt RAHja: Sie erwählte sich die stolze Rose.“

Zu behaupten, dass Pferd – konkreter: die Stute – Wein und Rose nicht in besonderer Weise durch die Herrin RAHja gesegnet seien, ist irrig, falsch und häretisch.

Es ist unstrittig, dass die Geweihtenschaft der Herrin RAHja im Besonderen die Pflicht und Aufgabe hat, Dienst zu verrichten im Hause der Herrin, die göttliche Lehre von Harmonie und Liebe zu verbreiten und Sorge zu tragen für jene Geschöpfe und Pflanzen, die der Herrin RAHja Kuss streifte und welche sie mit ihrem liebenden Wesen berührte. Es ist nachgerade eine der heiligsten Pflichten eines Dieners der RAHja sich um Pferde, Wein und Rosen zu sorgen. In wessen Händen könnten denn diese Geschöpfe – der Herrin RAHja zum Wohlgefallen – besser gedeihen als in denen eines ehrlich glaubenden Priesters der schönen Göttin?

Es entspricht den uns bekannten Quellen göttlicher Offenbarung und der kirchlichen Tradition, dass daher die Tempel der Göttin RAHja eine eigene Pferdezucht, eigene Weinberge und eigene Blumenfelder besitzen und ihr eigen nennen.



*Unser guter Farnente,*

*genau wie Wir ist Er kein Freund dieses elendigen Hundes, dieses geilen Bockes, der sich mit jeder verderbten Hafenhure paart. Dieser eitle Popanz ist Unseren Plänen in keiner Weise nützlich. Im Gegenteil, gerade im Gegenteil! Er hat kein politisches Geschick, kein Gespür für Verhandlungen und Diplomatie. Überdies müssen Wir befürchten, dass er es mit seinen Treuepflichten nicht sehr genau nimmt. Es wird Zeit, dass Wir Uns dieser Laus entledigen. Zwanzig Dukaten erhält Er mit diesem Schreiben. Falls Er Erfolg hat, sollen es noch einmal vierzig Dukaten für Ihn sein. Möge BORon geben, dass Er Erfolg hat. Seinen gerechten Lohn kann Er sich am Grabe Unseres Gatten holen.*

*BORon befohlen,  
Nos, Domina.*

*Mein Lieber,*

*ich weiß, die Tage sind dunkel und die Nächte sind schwärzer als der Tod dieser Tage. Doch je finsterner die Zeiten sind, desto mehr verlangt es unsere Herzen nach Schönheit und Zerstreuung, nach Kurzweil und Vergnügen. Es wäre mir ein Pläsier, Euch heute Abend zur 9ten Stunde im Palacio Valedepenya zu empfangen.*

*Wohllullend die Eure,  
N.*

