

VERRÜCKTE ZEITEN

ein universelles
Fantasy-Pen-and-Paper-Rollenspiel-Abenteuer
mit investigativem Charakter

Christian Stange



www.pen-and-paper-rollenspiel.de



Zusammenfassung des Abenteuers

Wir schreiben heute das Jahr 624 nach Gründung des Königreichs Teros-Saral. Die Küstenstadt Aran blickt noch weiter – auf eine knapp tausendjährige Geschichte – zurück. Die bewegte Stadthistorie macht dieses Detektiv-Abenteuer überhaupt erst möglich und stellt die Spieler bei der Lösung des Rätsels vor einige Herausforderungen, die in erster Linie nicht alleine mit einem gestählten Schwertarm gemeistert werden können. Investigatives Vorgehen ist angesagt! Eine Auseinandersetzung mit längst vergangenen Zeiten ist ein wesentlicher Bestandteil des Abenteuers, das auf Spürsinn, Initiative und Recherche der Protagonisten setzt. Der Plot beinhaltet Mordfälle an Dienern des Gottes Galiths, die sehr grausam und ohne augenscheinliches Motiv geschehen. Verantwortlich ist ein längst vergessener Bannerherr, der durch skurrile Umstände (ein fehlgeschlagenes Zaubereperiment) viele Jahrhunderte nach seinem Tod wieder zum Leben erweckt wird, seine Gruft durch einen vergessenen Schmugglertunnel eines längst verstorbenen Kaufmanns verlassen kann und sich für zu seinen Lebzeiten begangenes Unrecht rächt. Die Spieler agieren viel, suchen Orte und Personen auf, befragen, kommunizieren, hinterfragen und recherchieren in Büchern einer Bibliothek ...

Früher oder später werden die Abenteurer vom Plot abweichen und – das schätze ich so am Sandboxing – den Spielleiter mit ihren Ideen überraschen und ungeahnte Wege beschreiten. Welche Motivation treibt die SC? Ob sie den Mörder ermitteln können? Entkommt er ihnen vorläufig, um den Charakteren dann irgendwann später in einem ganz anderen Abenteuer doch wieder zu begegnen? Alles ist möglich.

Ich habe diese Abenteueridee in **fünf Kapitel** aufgeteilt, um Dir die verwickelte Hintergrundgeschichte schlüssig erzählen zu können. Geeignet ist das Szenario VERRÜCKTE ZEITEN für Spielleiter mit Spielrunden, die intensives von Initiative geprägtes Rollenspiel betreiben.

- 1. Kapitel: Zusammenfassung des Abenteuers**
- 2. Kapitel: Kaufmann und Schmuggler Arthor Arlandur (vor über 300 Jahren)**
- 3. Kapitel: Bannerherr Daeron Ulanor (vor über 600 Jahren)**
- 4. Kapitel: Stadt Aran im Jahre 624 nach Gründung des Königreichs (heute)**
- 5. Kapitel: Start ins Abenteuer (heute)**



2. Kapitel: Kaufmann und Schmuggler Arthor Arlandur (vor über 300 Jahren)

Die Lebensgeschichte des Kaufmanns und Schmugglers Arthor Arlandur war aufregend. Er griff zu den Sternen, erwarb großes Ansehen und ein Vermögen. Er prägte zu seiner Zeit Aran sogar als Ratsmitglied entscheidend mit. Und landete dann doch an seinem Lebensabend arm wie eine Kirchenmaus im Schuldurm. Was bis heute verborgen blieb: Arthor Arlandur verdankte seinen Reichtum hauptsächlich dem Schmuggel. Seine Männer gruben einen Schmugglertunnel von seinem Anwesen unter einem Rundturm der alten Stadtmauer, in der sich heute die Bibliothek befindet, hindurch zur Lagerhalle eines Fassmachers. Beim Ausbau des Stollens stießen sie unter dem Turm auf eine schaurige Gruft mit den Überresten des als Bauopfer eingemauerten Bannerherrn Daeron Ulanor. *Weiter auf Seite 4.*



3. Kapitel: Bannerherr Daeron Ulanor (vor über 600 Jahren)

Der heute längst vergessene Bannerherr Daeron Ulanor genoss ein privilegiertes Leben, das aber keineswegs frei von Entbehrungen war. Bis sich an einem Schicksalstag alles änderte: Seine Geliebte wurde als Hexe verbrannt, was er mit seinem Schwert rächte. Nach einem schlimmen Blutvergießen wurde der Landadlige auf Drängen eines Galith-Priesters als Bauopfer unter dem Fundament des Rundturms der gerade im Bau befindlichen Stadtmauer lebendig begraben. *Weiter auf Seite 7.*



4. Kapitel: verhängnisvoller Zauber in der Stadt Aran im Jahre 624 nach Gründung des Königreichs (heute)

Die begabte Jungmagierin Thianna erforscht die Zeit. In der Bibliothek, die heute in einem längst ausgemusterten Stadtmauerturm untergebracht ist, unterläuft ihr beim Studium ein verhängnisvoller Zauberfehler. Er lässt in ihrer Nähe Dinge altern oder verjüngt sie. Für einen kurzen Moment gerät die Zeit aus den Fugen. Was niemand ahnt: In der Gruft unterhalb des Turms erwacht der Bannerherr Daeron Ulanor zum Leben und kämpft sich über den Schmugglertunnel aus der Gruft. *Weiter auf Seite 8.*



5. Kapitel: Schauplatz Aran heute und der Plot des Abenteurers

Es folgen chronologisch die Ereignisse des im November 624 n. G. d. K. (heute) stattfindenden Abenteurers in der Kleinstadt Aran, die sich in den ersten Tagen vorplanen lassen. Früher oder später machen die Spieler aber sowieso, was sie wollen und Du wirst dann vermutlich mehr und mehr improvisieren und vom Plot abweichen. Das macht aber eben meiner Ansicht nach gerade den Reiz des Rollenspiels und eines Abenteurers mit investigativem Charakter aus. *Weiter auf Seite 10.*

Kaufmann und Schmuggler Arthor Arlandur

Im Jahre 233 n. G. d. K. wurde aufgrund des einsetzenden Überseehandels mit dem Königreich Andor keine einhundert Meter nördlich Arans außerhalb der Stadtmauer an der Steilküste eine steinerne Mole errichtet. Die Be- und Entladung der Brinaler Koggen wurden dadurch erheblich erleichtert und die Position der Stadt gegenüber der weiter südlich am Fluss Ivlis gelegenen Stadt Tar-Garvon gestärkt. Aran erfuhr einen ungeahnten wirtschaftlichen Aufschwung. In unmittelbarer Nähe der Mole entstanden binnen weniger Jahre ein Dutzend Gebäude, die in direkter wirtschaftlicher Verbindung zum Hafen standen: Eine Taverne wurde Anlaufpunkt für nach der Unterhaltung suchende Seeleute und Hafentarbeiter, ein Reepschläger lieferte neue Schiffstampen für verschlissene, ein Schmied reparierte von Salzwasser zerfressenes Metall und der Fassmacher Taviel stellte allerlei Behältnisse wie Wasser-, Wein- und Salzfüßer her.

Gute Zeiten für den Fassmacher Taviel

Nicht nur die Schiffsbesatzungen waren auf die Fässer, Tonnen, Bottiche und Zuber des fleißigen Fassmachers Taviel angewiesen. Mit dem einsetzenden Überseehandel bildete sich noch viel stärker als je zuvor im Königreich Teros-Saral und damit auch in der Stadt Aran ein aufstrebendes Bürgertum heraus, das mit dem Handel zu Vermögen gelangte. Schiffstransporte erforderten es umso mehr, dass die Handelswaren der reichen Kaufleute aus Aran gut geschützt verpackt und zugleich gut zu handhaben und zu verladen waren. Zwar wurden in der Küstenstadt und der näheren Umgebung nur wenige Handelsgüter hergestellt, doch viele hier per Land- oder Seetransport eintreffende Handelswaren wurden in neue Behältnisse umgefüllt. Und mit dem wachsenden Handel erhöhte sich der Reparaturbedarf der Behältnisse merklich. An Arbeit mangelte es Taviel, der schnell mehrere Gesellen und Lehrlinge beschäftigte, im Zeitraum 235 bis 284 n. G. d. K. nie.

Kaufmannsfamilien Aldakri, Bofur und Arlandur

Drei reiche Kaufmannsfamilien bestimmten im dritten Jahrhundert n. G. d. K. maßgeblich die Entwicklung Arans: die Familien Aldakri, Bofur und Arlandur. Die Aldakris wurden Ende des Jahrhunderts zur reichsten Kaufmannsfamilie der Stadt und errichteten 292 n. G. d. K. ihr herrschaftliches Anwesen in Aran, von dem sie noch heute – über 300 Jahre später – ihr Handelsimperium steuern. Dem rasanten Aufstieg des Handelskontors Bofur folgte dagegen eine herbe Ernüchterung. Dieses Kontor gibt es zwar ebenfalls heute noch, doch fast jede Generation investierte in Verlustgeschäfte, verpasste Gelegenheiten oder entschied sich in wichtigen Fragen für das falsche Vorgehen. Heute zählen die Bofur nicht mehr zu den führenden Kaufmannsfamilien der Stadt. Die dritte Kaufmannsfamilie dieser Zeit – das Kontor Arlandur – hat ihre kurze Hochzeit nicht lange überdauert und ist heute in den meisten Kreisen vergessen.

Aufstieg der Kaufmannsfamilie Arlandur

Zu Anfang des dritten Jahrhunderts begründete Arthor Arlandur (*210 n. G. d. K.) das zeitweilig bedeutende Handelshaus in Aran. Zwar nur mäßig begabt, gebildet und mit wenig Handelsgeschick ausgestattet, profitierte er von seinem Gespür für neue Chancen. Bereits als Kind verfolgte er mit Faszination vor der Küste ankermende Segler des Königreichs Andor und verfolgte gebannt, wie

Seeleute von Soldaten begleitete Diplomaten an Land setzten. Er bestaunte imposante Andorische Panzerreiter, hörte von riesigen Städten und Bibliotheken und lernte als junger Mann das würzige Bier der Deannor zu schätzen.

Ein riskantes Geschäft bringt ein Vermögen

Nach dem Tode seines Vaters investierte Arthor Arlandur sein gesamtes Erbe in ein riskantes Geschäft: Er reiste im Jahre 229 n. G. d. K. mit einem Brinaler Kauffahrer nach Brinala im Königreich Andor und fuhr mit einem Flussschiffer bis tief ins Landesinnere zur Handelsmetropole Andoria. Die von andorischen Kaufleuten seit Generationen bewährten Wagen erschienen dem jungen Arthor denen der Kaufleute seiner Heimat deutlich überlegen. Alleine die mit hochwertigem Eisen beschlagenen Räder waren bedeutend stabiler, stoßfester und langlebiger. Kurzerhand gab er fast sein ganzes Vermögen für die Herstellung einer großen Anzahl solcher Wagenräder bei den besten Wagnern der Stadt aus und kehrte im Folgejahr mit seiner Ladung im Bauch eines Brinaler Kauffahrers nach Aran zurück. Seine anfängliche Euphorie wurde schnell gedämpft: Weder bewies er großes Geschick beim Anpreisen seiner Ware und dem Aufzeigen der Vorteile noch in den Preisverhandlungen beim Verkauf der wenigen Exemplare, die er an den Mann bringen konnte. Sein Kapital ging ihm aus und die Not war ihm in dieser Zeit kein geduldiger Ratgeber. Ungeahnte Hilfe bescherte ihm der Bau der Hafensemole, der im Jahr 233 n. G. d. K. abgeschlossen war. Auf Schlag wurde der Landweg zwischen Aran und der Hauptstadt Teros zu dem bedeutendsten Handelsweg des Königreichs und die Gewinne reicher Kaufleute stiegen exorbitant an. Die eingesetzten Wagen und ihre Wagenräder mussten mehr aushalten, zuverlässig sein und selbst schwerste Güter wie Marmorplatten für die Ausschmückung der Häuser der wohlhabenden Bevölkerung ohne Bruch transportieren können. Das Geschäft seines Lebens! Binnen weniger Jahre machte der glückliche Arthor Arlandur ein stattliches Vermögen.

Ein repräsentatives Kontor

Arthor Arlandur kaufte ein Grundstück in guter Lage unweit der Burg Bärenfels, ließ das darauf stehende baufällige Haus abreißen und wurde Bauherr eines mehrstöckigen Kaufmannskontors. Der nur wenige Jahre zuvor scheinbar angeblickte Arthor Arlandur heiratete eine hübsche Kaufmannstochter und zog mit seiner schwangeren Frau in sein repräsentatives Kontor ein. Noch heute im Stuck



der Fassade erhalten: Das Siegel des Kaufmanns. So sehr er sich bemühte, konnte er mit seinen Geschäften jedoch niemals wieder an seinen alten Erfolg anknüpfen. Zu kleine Gewinne, große Ausfälle durch verlorene, verdorbene oder beschädigte Waren und die wachsende Besteuerung machten ihm zu schaffen. Hinter einer herrlichen Fassade häuften sich die Sorgen und Probleme. Zu wettern gab es aus der Sicht Arthor Arlandur reichlich: Die Torsteuer der Stadt Aran kostete ihn stets mehrere Prozent des Warenwerts und manche Ein- und Ausfuhrzölle der Krone erschienen ihm willkürlich und nur dazu gemacht, ihn zu ruinieren.

Wahl zum Ratsmitglied

Als angesehenen Kaufmann wurde er 238 n. G. d. K. zum Oberhaupt der städtischen Gilde der Kaufleute gewählt und erhielt damit einen Sitz im Stadtrat. Dort versuchte er die Interessen seiner Zunft mit Nachdruck zu vertreten, musste aber schnell die Grenzen erkennen. Denn der kleine Stadtrat setzte vielfach die Beschlüsse der Krone um, musste einen Großteil der Steuern an diese abtreten und stellte sich allzu häufig als Erfüllungsgehilfe des hiesigen Burggrafen und der Krone heraus. Trotz aller Widerstände behauptete sich der streitbare Arthor Arlandur 22 Jahre als Vertreter seiner Zunft im Stadtrat und erwarb sich einen Ruf als willensstarker Gestalter. Wer in die Geschichte der Stadt abtaucht, findet seinen Namen heute insbesondere im Zusammenhang mit einem Meilenstein: der Errichtung des Zünftehauses als repräsentativer Sitz des Stadtrats. Dieses Selbstbewusstsein ausstrahlende Gebäude am Marktplatz gegenüber dem stolzen Galith-Tempel wurde von Arthor Arlandur im Jahre 257 n. G. d. K. eingeweiht und ist heute – baulich ein wenig erweitert und verändert – noch immer Sitz des Stadtrats.

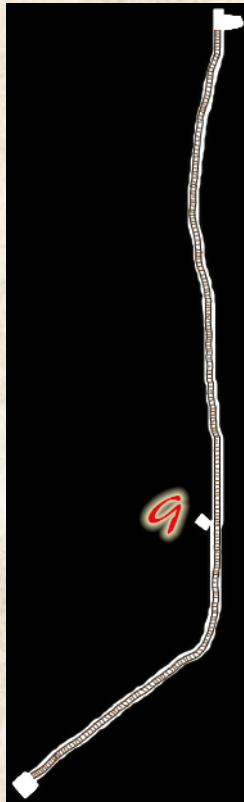
Endstation Schuldturn

Nur drei Jahre nach Arthor Arlandurs größtem Triumph verlor er als Gildenoberhaupt der Kaufleute eine Kampfabstimmung gegen den Kaufmann Baradan Aldakri und damit sein langjährig ausgeübtes Amt im Stadtrat. Sein Widersacher konnte aufgrund profitabler Geschäfte und wirtschaftlicher Verflechtungen einflussreiche Unterstützer gewinnen und stand mit dem Erwerb einer Brinaler Kogge für eine neue Generation einer mutigen Kaufmannschaft, die für den Überseehandel nicht nur Frachtraum pachtete, sondern Kapital für den Kauf und Bau eigener Schiffe investierte. Baradan Aldakri war ein aufstrebender Stern und legte den Grundstein für das angesehenste Handelshaus der Stadt Aran, dem heute der stolze Ganael Aldakri vorsteht. Ganz anders verlief der Werdegang des unterlegenen Arthor Arlandurs: Binnen weniger Jahre verschwand er aus der Öffentlichkeit. Er und sein Sohn Belion Arlandur führten das Kontor noch einige Jahre weiter, gerieten in den 80er Jahren des Jahrhunderts mehrfach in Zahlungsschwierigkeiten, schlossen ihr Kontor endgültig im Jahre 287 n. G. d. K. und fristeten ein entbehrungsreiches Dasein im Schuldturn der Stadt. Der bereits greise Arthor Arlandur starb dort nach wenigen Monaten, während sein Sohn Belion Arlandur es noch mehr als ein Jahrzehnt in seinem nassen und kalten Loch aushielt, bevor er verschied.

Geheime Schmuggelgeschäfte des Kaufmanns Arthor Arlandurs

Auf den ersten Blick war Arthor Arlandur ein über Jahrzehnte sehr erfolgreicher Kaufmann. Doch sein hoher Lebensstandard resultierte nicht aus profitablen Geschäften und seiner Geschäftstüchtigkeit, sondern basierte alleine auf lukrativem Schmuggel. In den

30er Jahren des dritten Jahrhunderts lernte der über die Zölle und Steuern erboste Arthor Arlandur den Fassmacher Taviel kennen und begründete gemeinsam mit ihm eine Schmugglerbande. Taviel kannte genügend hartgesottene Männer, die den Mund halten konnten. Diese erhielten beim scheinbar erfolgreichen Kaufmann eine Anstellung als Gehilfe oder Packer und gruben sich vom Keller des Kaufmannshauses unter der Stadtmauer hindurch bis zum Gelände des Fassmachers direkt am Hafen. Für den 120 Meter langen Tunnel durch das weiche Kalkgestein benötigten die Männer nicht einmal ein Jahr: Im Jahr 240 n. G. d. K. war der Durchbruch geschafft. Und in den folgenden Jahren wurde der Stollen vergrößert, die Wände wurden geglättet und die Decke mit Balken gestützt. Mehrere Jahrzehnte – bis zum Jahr 284 n. G. d. K. – diente der geheime Gang den Schmugglern, um die Torsteuer sowie Ein- und Ausfuhrzölle zu umgehen und Güter zu verbringen, deren Handel gegen das Gesetz verstieß. Der Schmuggel war lukrativ, schnell wuchs die Menge des Schmuggelguts und das Netzwerk der Schmuggler gedieh. Um die in Fässer und Kisten verpackten Schmuggelwaren leichter transportieren zu können, installierten Arthor Arlandurs Männer im Stollen gar Schienen und eine flachbordige Lore.



Zufallsfund Grabkammer unter dem Stadtmauerturm

Beim Ausbau des Schmugglertunnels stießen die Arbeiter im Jahr 242 n. G. d. K. unter dem Fundament des Stadtmauerturms an der Tunnelwand auf altes Ziegelmauerwerk. Sie gingen der Sache nach, lösten ein paar lose Ziegel und gelangten in eine gemauerte Grabkammer (G). Wie Arthor Arlandurs Recherche später ergab, hatten sie ein Zeugnis der Stadtgeschichte entdeckt. Er ließ die Gebeine unberührt ruhen und kümmerte sich nicht weiter um die Gruft. Alle Details über die Grabkammer findest Du im 3. Kapitel: Stadt Aran vor über 600 Jahren. Weiter auf Seite 7.

Der Hafen als Sumpf des Verbrechens

Kaum drei Jahrzehnte nach Bau der Hafentmole und Ansiedlung der ersten Gewerke am Hafen drängte sich neben dem wachsenden Wohlstand vermehrt schlimmes Geschehen in das Bewusstsein der Stadtväter Arans. Trunkene Männer erschlugen einander, Tagediebe, Strolche und sogar dreiste Gesetzlose konnten in der Nacht unmittelbar vor dem Stadttor gute Beute machen und die Konkurrenz um begehrte Grundstücke vergiftete ein vorheriges freundschaftliches Miteinander. Schmuggel, Betrug und andere Verbrechen bildeten den Nährboden für eine Entwicklung, die die Gilden, ihre Oberhäupter im Stadtrat und den Burggrafen in große Sorge versetzten. Mehrere Jahre geschah wenig, was das Problem vor der Stadtmauer hätte nachhaltig lösen können. Der vorläufige Höhepunkt der traurigen Entwicklung fand in einer Novembernacht im Jahr 275 n. G. d. K. statt: Eine gut organisierte Bande Gesetzloser aus Thains Forst (noch heute ist dieser Ort in fester Hand der Gesetzlosen) wagte sich in das ungeschützte Hafenviertel, drang in die Häuser der Handwerker ein und raubte und mordete. Diese Schreckensnacht wurde in der Stadtchronik niedergeschrieben. Festgehalten wurden dort auch die zwölf Namen der Erschlagenen und der Beschluss des Stadtrats, Recht und Gesetz im Hafenviertel zukünftig mit Hilfe von Bewaffneten durchzusetzen. Ein Schreiben der Stadt an den Sheriff des Königs wurde aufgesetzt und um seine Unterstützung gebeten.



Eine neue Stadtmauer

Im Mai 276 n. G. d. K. berief der Burggraf Eborian Achatusk den Stadtrat zu einer in alten Aufzeichnungen vielfach überlieferten mehrtägigen Zusammenkunft in der Halle der Burg Bärenfels ein. Dort erwartete die Herren der königliche Sheriff Madoc, der ihr Schreiben mit der Bitte um Unterstützung erhalten hatte. Er berichtete ihnen von einer Versammlung – Rat der Edlen – die im Vormonat in der Hauptstadt getagt hätte und in der über unterschiedliche Zoll- und Steuerausfälle der Krone beraten worden wäre. Auch der Brief des Stadtrats an den Sheriff wäre im Rat erörtert worden und Maßnahmen wären beschlossen worden: An strategisch günstiger Position – kaum einen Kilometer von Aran entfernt – sollten ein Kastell des königlichen Militärs und ein Brückenzollhaus entstehen, um sowohl lichtscheues Gesindel abzuhalten als auch Zolleinnahmen sicherstellen zu können. Und es wäre im königlichen Rat eine Forderung an die Stadt Aran ergangen: die Eingemeindung des Hafenviertels durch eine neue Stadtmauer und Durchsetzung von Recht und Gesetz durch die Büttel der Stadt.

Von da an dauerte es noch zehn Jahre, bis schließlich im Jahr 286 n. G. d. K. der letzte Stein der neuen Stadtmauer gesetzt war. Unsummen kostete der Bau, für den der Stadtkämmerer Ideenreichtum beweisen musste und der insbesondere mit Steuererhöhungen finanziert wurde. Leicht vorstellbar, dass diese Jahre in allen Gesellschaftsschichten der Stadt nicht konfliktfrei verliefen.

Ende des Schmuggels, Fall des Kaufmanns und Relikte im Tunnel

Mit der erhöhten Präsenz des königlichen Militärs ab dem Sommer 276 n. G. d. K. wurde das Pflaster für die Unterwelt gefährlicher. Und bereits vor Abschluss der Bauarbeiten an der neuen Stadtmauer kam der florierende Schmuggel gänzlich zum Erliegen. Ein hartes Durchgreifen und rigorose Strafen schreckten ab. Der nutzlos gewordene Stollen zwischen den Häusern vom Kaufmann Arthor Arlandur und Fassmacher Taviel wurde beidseitig zugemauert und vor Entdeckung getarnt. Der Handwerker verkaufte 284 n. G. d. K. sogar sein Geschäft und kehrte der Stadt Aran den Rücken, während der Kopf der Schmuggler Arthor Arlandur und sein Sohn Belion Arlandur drei Jahre später mit ihrem Kaufmannskontor endgültig scheiterten und mit Schimpf und Schande im Schulturm landeten. Im geheimen Stollen überdauerten zahlreiche von ihnen zurückgelassene Dinge jedoch die Jahrhunderte bis heute.

- Teilweise verrottete Stützbalken
- Verrottete Holzbohlen und Überreste mehrerer Loren
- Dutzende von morschen Holzkisten, Fässern, Dauben, rostigen Fassreifen, Stoffresten von Säcken etc.
- Verrostete Werkzeuge wie Pickel, Schaufeln, Hämmer, Brecheisen, Sägen, Keile, Nägel etc.
- Reste von Fackeln und Talglichtern
- Uralte verrostete Laterne mit gesprungenen, blinden Scheiben, mit Bienenwachskerze, Emblem im Laternenfuß: Siegel des Kaufmannshauses Arlandur (nimmt der wiedererweckte Bannerherr Daeron Ulanor im Laufe des Abenteuers mit in die Brandruine)
- Ein Eimer gefüllt mit Bruchstücken von Bienenwachs: teilweise sind Siegelreste zu erahnen (einen Großteil des wertvollen Rohstoffs nimmt später im Abenteuer der erwachte Bannerherr Daeron Ulanor an sich, um es an den fahrenden Krämer Warin zu veräußern)
- Mehrere Brandeisen: eines mit dem Zollwappen Arans



Impressum

Lektorat
Tanja Reisch

Fonts
Gesetzt aus Palatino Linotype
Initialen aus ZallmannCaps
Grafikseiten aus JaneAusten, AR Berkley,
Trajan Pro und Arial

Illustrationen
Christian Stange
Titelbild von ArtTower, pixabay.com
(<https://pixabay.com/de/photos/glockenturm-turm-brücke-kanal-3144481/>)

Buchversion
1. Auflage, am 21.02.2022 aktualisiert für DriveThruRPG
und eigene Website

Autor
Christian Stange
Drei Kronen 13
24837 Schleswig
Deutschland

Mobil 0172 4404683
E-Mail: christian.stange@freenet.de
www.xing.com/profile/Christian_Stange10

www.pen-and-paper-rollenspiel.de
www.youtube.com - Das Buch der Königreiche

Copyright 2002-2022 © by Christian Stange

Grausige Gruft des Bannerherrn Daeron Ulanor

Die Gruft des Bannerherrn Daeron Ulanor unter dem alten Stadtmauerturm ist ein wirklich düsterer Ort. Die kleine Grabkammer ist vielleicht eher als schmale Nische zu bezeichnen, in die man zwei bis drei Särge hätte stapeln können. Hier hat man aber offensichtlich auf Sarg, Bahre oder Urne verzichtet. Die Wände rundherum sind aus Ziegelsteinen gemauert worden, der Fußboden besteht aus großen Steinplatten und oben bilden die riesigen Steinquader vom Fundament des mächtigen Stadtmauerturms eine erdrückende Decke. Auch Hartgesottene erfasst ein Schauer, wenn ihnen die Kritzeleien an den Wänden gewahr werden: Diese künden von einem lebendig Begrabenen, der in der Gruft gehockt und sein Leben erbärmlich ausgehaucht haben muss.

- EHRWÜRDIGE GWLADEYR, NIMM MALINA ZU DIR UND SCHÜTZE SIE
- FLUCH AUF ULFUR!
- MÖRDER ULFUR! ZWEIGESICHTIGER DÄMON! GIFT! SCHLANGENZUNGE!
- TURM ZU STAUB! TEMPEL BRENNE!
- DAERON ULANOR

In welcher Welt lebte der Bannerherr?

Seit dieser grausamen Bestattung sind mehr als sechs Jahrhunderte ins Land gezogen und haben es seit den Lebzeiten des Bannerherrn Daeron Ulanor (*48 v. G. d. K., +16 v. G. d. K.) verändert. Die Welt war eine andere: die Stadt seit ungefähr einhundert Jahren dem Clan der Terosgael unterworfen, kleiner und bedeutungsloser, nur mit einer Palisade geschützt und eingekreist von einem Wald, aus dem immer wieder Ungemach drohte. In den dichten Wäldern sammelten sich Gesetzlose, Rebellen und Verstoßene. Vereinzelt streunten entwurzelte Angehörige vom Volk der Luthais, die ihres Lebensraums beraubt waren, durchs Land. Und überall fanden sich wilde Tiere und üble Wesen wie Oger oder Orks, die nichts Gutes im Schilde führten. Im Süden des Landes gab es über Jahrzehnte kaum ein Jahr ohne blutige Kämpfe um die Vorherrschaft, Scharmützel und grausame Taten. Trauriger Höhepunkt: das Niederbrennen der Stadt Tharichas im Jahre 52 v. G. d. K. mit dem Exodus des gleichnamigen Clans. Nahrungsmittelknappheit, Rechtsunsicherheit, Flucht und das Leid durch Tod und Zerstörung bestimmten das Leben vieler Familien bis hoch hinauf in den Norden. Überall im Land entwickelten sich mit all den Veränderungen auch religiöse Konflikte, die bis heute die Religionsausübung beeinflussen. Der einst selbstverständliche Glaube an die Erdgöttin Gwladeyr wurde insbesondere in den wachsenden Städten verdrängt und sogar verlacht. Sekten und Fanatiker erhielten Zulauf. Unterschiedliche Gottheiten erfuhren einen Aufschwung – die meisten gerieten jedoch bald wieder in Vergessenheit. Anderen, wie dem Gott Galith und seinem Kult, stand eine goldene Zeit bevor. In fast allen Städten gewannen seine Anhänger einflussreiche Unterstützer, ergriffen Partei für Herrschende und maßten sich an, über das Leben der Bevölkerung mitbestimmen zu können. Mit extremen Auswüchsen. Manche Priester, Predigten und Taten waren ungezügelt und von Furcht und Hass geleitet.

Wie verlief sein Leben?

Sein Vater Gwain Ulanor war ein kinderreicher Landadliger mit einem Gutshof (der immerhin schon einen Bergfried besaß) zwischen den Dörfern Mathar und Arless unweit der Hauptstadt Te-

ros. Während der älteste Sohn den Gutshof übernahm, wurden der Zweitgeborene Daeron Ulanor (im Jahr 48 v. G. d. K.) und seine Brüder sowie die Töchter des Hauses in alle Winde zerstreut. Manchmal bereits im Kindesalter. Daeron Ulanor verließ sein Zuhause als Jugendlicher, um in den Dienst des Burgherrn Jeron Achatusk zu treten. Er erfuhr in der Burg Bärenfels zu Aran eine Ausbildung, in der der Kampf mit dem Schwert ebenso eine Rolle spielte wie die Fähigkeiten, Männer mit seiner Präsenz zu führen und taktischen Nutzen zu erkennen. Und neben dem Übungsplatz für den Schwertkampf musste er noch ein völlig anderes Terrain kennenlernen und sich dort zu bewegen wissen: Für einen dörflich aufgewachsenen Burschen eröffneten sich durch das Burgleben und adlige Kreise eine fremde Welt. Daeron Ulanor stellte sich seinem neuen Leben ohne Scheu, schloss Freundschaften und fand seinen Platz. Mit den Jahren ebte das Heimweh ab und die Erinnerungen an alte Tage und die Geschwister verschwammen. Irgendwann wühlte sein früheres Leben sein neues nur dann noch auf, wenn er Nachrichten vom Tode eines Verwandten, der Geburt eines Kindes oder anderen einschneidenden Ereignissen hörte. Die meisten seiner Angehörigen sah er nie wieder, manche traf er immerhin alle paar Jahre. Briefe an sie schreiben zu können, war ein Anreiz, das Schreiben und Lesen zu erlernen. Ihm erschloss sich etwas Bildung, was auf dem Land schwer vorstellbar gewesen wäre.



Als junger Erwachsener stürzte er sich in eine Liebschaft mit einer Frau, die tiefgläubig die Erdgöttin Gwladeyr anbetete. Nicht zuletzt deshalb gab es schlechtes Gerede. Und dann wurde sie der böswilligen Hexerei zum Schaden einiger Menschen beschuldigt. Der Burgherr reagierte daraufhin erst zögerlich, ließ die Frau namens Malina später doch festnehmen, dann wieder frei. Der Priester Ulfur gab nicht nach und hetzte seine Anhänger in der Stadt auf. Schließlich – nachdem ihr vorgeworfen worden war, einen frisch begrabenen Leichnam ausgegraben zu haben, um aus den Körpersäften ein Gift zu kochen – überwältigte ein Mob die Frau und verbrannte sie bei lebendigem Leibe.

Der schockierte Daeron Ulanor griff, als er von dem Tumult hörte, sofort zu seinem Schwert und machte sich auf, seine Liebste zu schützen. Doch er kam zu spät, ihre Schreie aus dem Feuer waren erstickt und er geriet mit den aufgestachelten Gläubigen in eine blutige Auseinandersetzung. Er erschlug ein Dutzend Menschen – Männer, Frauen und Kinder – und kannte keine Rücksicht. Weitere Menschen strömten hinzu und ergriffen für die eine oder andere Seite Partei. Messer wurden gezückt, Beile auf Schädel und Gliedmaßen geschlagen und Spieße in Leiber gerammt. Landsknechte des Burgherrn hatten alle Mühe, das Töten zu stoppen. Zwei von ihnen bezahlten das mit ihrem Leben. Der Priester Ulfur entkam diesem Gemetzel mit klaffenden Wunden, blieb aber am Leben. Bald erhob er wieder seine Stimme, um den eingekerkerten Bannerherrn Daeron Ulanor ausgeliefert zu bekommen.

Schließlich wurde der Bannerherr an die städtische Gerichtsbarkeit übergeben und zum Tode verurteilt. Doch auch hier konnte die geschmeidige Zunge Ulfurs Einfluss nehmen: Er verlangte ein Bauopfer für die gerade im Bau befindende erste Stadtmauer Arans, die die Palisade ersetzen sollte, und verwies auf die Wehrhaftigkeit und die Kampfstärke Daeron Ulanors. Als Bauopfer könne er seinen angerichteten Schaden an den Bürgern der Stadt wiedergutmachen. Und so geschah es: Im Jahre 16 v. G. d. K. wurde der Bannerherr Daeron Ulanor unter dem Fundament eines Stadtmauerturms lebendig begraben.



Neues Stadtbild: Aran im Jahre 624 nach Gründung des Königreichs

Wie hat sich das Stadtbild im Laufe der Jahrhunderte verändert? Mittlerweile ist der obsolet gewordene Teil der alten Stadtmauer nur noch fragmentarisch erhalten: Alleine zwei Türme und wenige Dutzend Meter Mauerwerk sind der Zeit nicht zum Opfer gefallen. In einem alten Stadtmauerturm befindet sich heute die Bibliothek (1.) der Gilde der Gelehrten. Alte Häuser wurden abgebrochen und zahlreiche neue geben den Straßen heute ein völlig neues Gesicht. Das Grundstück des Fassmachers Taviel wurde aufgeteilt: Das Wohnhaus mit Werkstatt erwarb ein Kaufmann, der das Gebäude zu einem Kontor umbauen und erweitern ließ. Im Laufe der folgenden Jahrhunderte wurde es noch mehrfach veräußert, beherbergt heute ein Bordell (14.) und befindet sich in einem heruntergekommenen Zustand. Der als Holzlager dienende Anbau und ein Teil des Hofes fielen an einen benachbarten Reepschläger (16.). Diesem lag für seine Seilerbahn mehr am Hofplatz als am bald verfallenden Bau. Schließlich stürzte das unterkellerte Gebäude in sich zusammen – mit Gräsern und Büschen überwucherte Schutthalde, zerborstene Ziegel und verfaulte Holzbalken füllen den Keller neben der noch heute genutzten Seilerbahn. Im Gegensatz dazu haben die Jahrhunderte am Kaufmannskontor des Arthor Arlandur (5.) vergleichsweise wenige Spuren hinterlassen. Es wurde in der Folge von einem Kontor zu einem repräsentativen Wohnhaus des reichen und angesehenen Kaufmanns und Kartographen Jasim umgestaltet – über dem Eingang prangt noch im Stuck der Fassade das Kaufmannsiegel des Erbauers Arthor Arlandur. Der Schmugglerstollen zwischen dem Keller des Holzlagers und dem Keller des Kontors sowie die Grabkammer unter dem Stadtmauerturm (Bibliothek) blieben allen verborgen und gerieten in Vergessenheit.

Die begabte Jungmagierin Thianna und die Erforschung der Zeit

Die hiesige Magierakademie mit zwanzig Mitgliedern hat nie mehr als eine regionale Bedeutung erlangt, was das Gildenoberhaupt Bernec (Abbildung unten) grässlich wurmt. Der von Ehrgeiz getriebene Magier mischt sich gerne ungewollt in die Forschungen und Angelegenheiten anderer Gildenmitglie-



der ein, gibt ihre Arbeit schon mal als seine eigene aus und demonstriert süffisante Überlegenheit. Die manchmal aber gar nicht gegeben ist. Kein Wunder also, dass die überaus talentierte und visionäre Jungmagierin Thianna – ja, dazu noch eine Frau – ohne großes Zutun seit Jahren seine Nerven strapaziert. Sie hatte schnell gelernt, ihm aus dem Weg zu gehen und ihm etwas vorzuspielen. Ihm von den Fortschritten ihrer Arbeit zu erzählen, kam ihr schon lange nicht mehr in den Sinn. Stattdessen gaukelte sie Bernec mit ihren braunen Rehaugen etwas vor und sie schien die manchmal unsinnigen und banalen Aufgaben, die er ihr auftrug, gewissenhaft zu erledigen. Sie sollte das Element Wasser studieren und Wege finden, die Eigenschaften des Elements für vielerlei Zwecke zu ändern: den Siedepunkt des Wassers über einem Kochfeuer zu variieren, das Nass zu färben oder es in Bewegung zu versetzen. Sobald die Spielerei nützliche Formen annahm – wie beispielsweise die Eigenschaften des Wassers im Eimer eines Waffenschmieds für ein geringeres Bruchrisiko der eingetauchten Waffe zu verändern – griff Bernec boykottierend ein.



Thiannas geheimes Forschungsgebiet und Rückzugsort *Alter Städter*

So betrieb die Magierin Thianna die Forschungen des Elements Wasser nur halbherzig und beschäftigte sich seit Jahren insgeheim mit anderen Elementen, studierte die Physik und erforschte nichts Geringeres, als was es denn mit der Zeit und der Veränderung der Dinge auf sich haben könnte. In ihr Geheimnis hat die begabte Thianna vor Ort in Aran niemanden eingeweiht. Alleine der introvertierte Runenmagier Tuwien hat aufgrund von Beobachtungen einige richtige Schlüsse gezogen und ahnt deshalb etwas von Thiannas geheimem Forschungsgebiet. Um ihm und all den anderen Gildenmitgliedern aus dem Weg zu gehen und in Ruhe forschen zu können, hat sie ein Zimmer in der Herberge *Phalanx* (11.) gemietet, lagert dort ihre Aufzeichnungen und verbringt darüber hinaus viel Zeit mit heimlichen Studien in der Bibliothek im alten Stadtmauerturm (*Alter Städter*).

Thiannas klammheimlich gemietetes Zimmer in der *Phalanx*

Vielleicht begegnen die Spieler schon vor dem Abenteuer der scheuen Magierin? Ich habe es mit meinen Spielern so gehandhabt und ihr Interesse an der geheimnisvollen Unbekannten geweckt. Für viele Abenteurer und Erlebnishungrige ist die Herberge *Zur Phalanx* jedenfalls der erste Anlaufpunkt der Stadt. Bestimmt sind Deine Spieler hier ebenfalls untergekommen?! Im Schankraum ist immer etwas los. Auch einige Bedienstete der Burg wie beispielsweise der (gehässige) Narr Pelegir und Landsknechte sowie der alte Torwächter Eadric besuchen die *Phalanx* gerne.

Fataler Zauberfehlschlag in altem Stadtmauerturm

An einem folgenschweren Tag verliert Thianna die Kontrolle über eine experimentelle Zauberformel. Versunken in ihr Studium sitzt sie im Erdgeschoss des alten Stadtmauerturms über ihren Aufzeichnungen und murmelt die verhängnisvollen Worte, die plötzlich im Umkreis von mehreren Metern die Welt aus den Angeln hebeln. Eine Blitze spuckende Lichtkugel stellt die Zeit auf den Kopf. In Bruchteilen von Sekunden altert Thianna, ihre Haut wird ledrig, ihre Haare und Zähne fallen aus, sie schrumpft und zerfällt zu Knochen und Staub. Von ihren Aufzeichnungen und Kleidern bleibt nicht mehr viel übrig. Die schwebende Lichtkugel bewegt



sich wenige Sekunden zuckend durch den Raum und touchiert – bevor sie im Erdboden verschwindet – einige Gegenstände, die mal altern und mal jünger werden. Plötzlich regt sich ein Schwarzwolf – ein ausgestopftes Prachtexemplar, das den Staub der Jahrzehnte abschüttelt und dessen von Motten zerfressener Leib adhoc vor Muskelkraft pulst. Der vor Schreck erstarrte Wächter hat kaum Zeit für einen Schreckensruf, bevor ihn der jetzt äußerst lebendige Wolf anspringt und zerfetzt. Der die Aufsicht führende Bibliothekar hält sich ganz oben im Turm auf, blickt entsetzt über das Gelände und kauert sich in einen Winkel.

Zurück im Leben: Bannerherr Daeron Ullranor erwacht in seiner Gruft

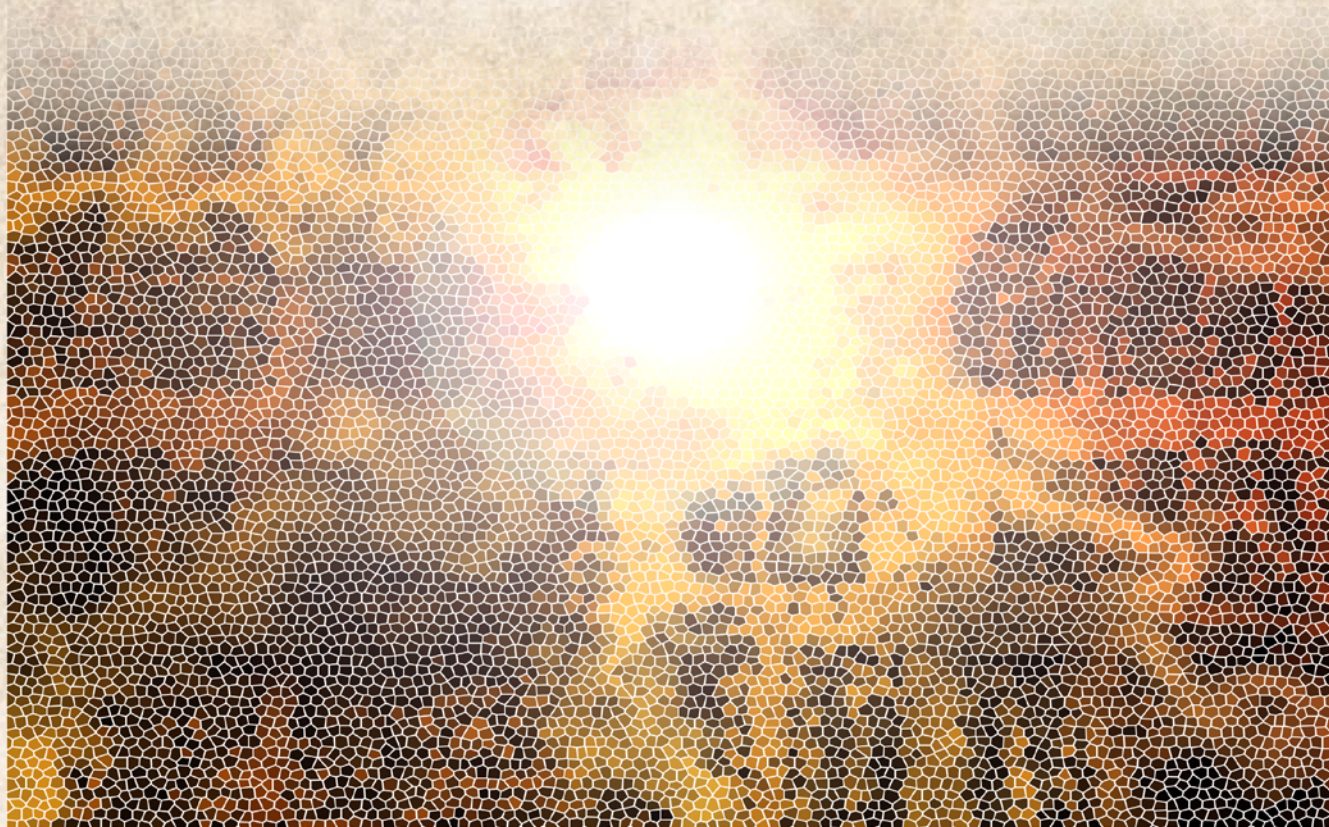
Unbemerkt von den Anwesenden in der Bibliothek wirkt der verhängnisvolle Zauber einige Sekunden unter dem Turmfundament weiter und löst ungeahnte Ereignisse aus: Er trifft auf die Gebeine des Bannerherrn Daeron Ullranor und bringt ihn ins Leben zurück. Der vor über 600 Jahren erstickte Mann wacht plötzlich orientierungslos voller Grauen und Panik auf, schreit gellend und verzweifelt und schlägt mit Händen und Füßen wahllos um sich. Doch niemand hört ihn. In seinem Wahn tritt er die von den Schmugglern gelösten Ziegel aus der Wand. Es dauert etwas, bis Daeron Ullranor realisiert, dass er die Grabkammer verlassen kann. Es ist stockdunkel und nur sein Tastsinn kann ihn leiten. Zur übermächtigen Angst gesellt sich ein kleiner Hoffnungsschimmer. All seinen Mut und seine Kraft wendet er auf, um den Schmugglertunnel zu erkunden. In einer Kammer stößt er auf Werkzeuge, Laternen, Fackeln, Feuerstein und Zunder.



Ein Licht kann er entzünden und eine gemauerte Wand erkennen. Mit Gewalt, mit Brecheisen, mit einem Hammer, dessen Stiel abgefault war, tritt er der Mauer entgegen. Kratzt den Mörtel aus den Fugen, hebelt einen Stein heraus. Er riecht frische Luft und schläft vor Erschöpfung ein.

Es kostet Daeron Ullranor Stunden, den Schmugglertunnel zu erkunden, ein Licht zu entzünden und das Loch in die Mauer zu schlagen. Danach fällt er tief erschöpft in den Schlaf und wacht erst am nächsten Tag wieder auf. Tageslicht fällt hinein. Und blendet ihn schmerzhaft. Lange muss er sich an das Licht gewöhnen. Stein um Stein entfernt er aus der Wand, bis er durch die Öffnung kriechen kann. Er ist in einem ehemaligen Keller, heute einer Grube gleich, voller Schutt. Er hört die Geräusche einer lebendigen Stadt, atmet frische Luft und sieht den herrlichen Himmel über sich. So schön war er noch nie. Seine Finger sind blutig, sein Körper voller Kratzer und blauer Flecken, sein Wams und Beinkleid starren vor Schmutz und Blutflecken.

Er fasst unter sein gestepptes Wams, atmet erleichtert auf und holt ein Lederband mit einem silbernen Amulett hervor, das er von seiner Geliebten geschenkt bekommen hat. Ein Liebesbeweis und ein Schutzsymbol zugleich. Der Erdgöttin Gwladeyr. Voller Trauer und Hass blickt er lange darauf. Tränen fallen in den Staub. Dann steckt er es zurück, presst die Lippen zusammen und klettert vorsichtig aus der Grube. Bloß keine Aufmerksamkeit erregen. Er betritt die Straße, glaubt zuerst, nicht mehr in Aran zu sein. Im Trubel der Stadt fällt er hoffentlich nicht weiter auf.



Schauplatz Aran und Start ins Abenteuer VERRÜCKTE ZEITEN

In Aran leben ungefähr 2.000 Einwohner überwiegend in Steingebäuden und Fachwerkhäusern. Geduckte Katen, schmale Hinterhofhäuser und zahlreiche von Handwerkern als Arbeits- und Wohnstatt genutzte und sehr zweckdienlich wirkende Gebäude sind ebenso zu finden wie einige mehrere Dutzend Meter hohe Türme und mehrgeschossige Prachtbauten reicher Patrizier. Hier bestimmen alte und neue Kaufmannskontore das Bild.

Davon hebt sich ein Bauwerk auch im Wortsinne maßgeblich ab: die auf einem Hügel errichtete Burg Bärenfels. Die Stadt thront in einer kleinen Meeresbucht an der Mündung des Flusses Raborn dem Wind und Wetter trotzend auf einer weißen Kalksteinfelsenklippe. Unterhalb der Klippe liegt ein steiniger nur wenige Meter breiter Strand. In den Kalkstein wurde eine breite parallel zum Wasser verlaufende Treppe geschlagen, die die 60 Meter Höhenunterschied vom Strand bis hoch zur Stadt überbrückt. Eine aus Steinen errichtete Mole ragt vom Ufer in einem Halbkreis in das flache Wasser hinein, sodass auf der Leeseite kleine Segler und Ruderboote sicher anlanden können. Größere Schiffe ankern aufgrund ihres Tiefgangs in der Regel außerhalb der Mole und entladen ihre Waren mit Beibooten. Die kleine vom Hafen und Handel geprägte Stadt ist – bis auf der Wasserseite – von einer fünf Meter hohen Wehrmauer aus Ziegel-Mauerwerk mit hölzernem Wehrgang umschlossen. Wachtürme bieten den wenigen Wachmännern etwas Schutz vor Wind und Wetter.

Der Plot des Abenteuers

Es folgen auf den nächsten Seiten anschauliche Hilfen, damit Du die Küstenstadt Aran vielseitig zum Leben erwecken kannst. Daran schließen sich chronologisch die Ereignisse des im November

624 n. G. d. K. stattfindenden Abenteuers an. Für die ersten Tage habe ich das Szenario vorgeplant, früher oder später machen die Spieler aber sowieso, was sie wollen und Du wirst vermutlich improvisieren und vom Plot abweichen. Deine Spieler sind einmalig und finden ihren eigenen Weg und Abschluss. Deshalb gibt in diesem Abenteuer keinen vorgezeichneten Showdown. Das macht aber eben meiner Ansicht nach gerade den Reiz des Pen-and-Paper-Rollenspiels und eines Abenteuers mit investigativem Charakter aus: Alles ist möglich!

1. Tag: wilder Wolf und eine verschleierte Nebenhandlung.

Weiter auf Seite 20.

2. Tag: zuspitzende Handlung und ahnungslose SC.

Weiter auf Seite 24.

3. Tag: blutiger Mord am Priester.

Weiter auf Seite 26.

4. Tag: Mord am Tempelwächter und ein falscher Verdacht.

Weiter auf Seite 28.

5. Tag: SC kommen der Lösung des Rätsels näher.

Weiter auf Seite 31.

Stadtkarte von Aran

Nr.	Beschreibung
1	Bibliothek im alten Stadtmauerturm <i>Alter Städter</i>
2	Niederlassung des <i>Brinaler Handelskontor</i>
3	Militärkastell
4	Zünftehaus
5	Haus des Kartographen Jasim
6	Bootsbauer Gwennaïr
7	Die Nachtwache
8	Haus des Nachtwachekommandanten Turik
9	Burg Bärenfels
10	Werkstatt des Glasbläsermeisters Afar
11	Herberge <i>Zur Phalanx</i>
12	Hafenschänke <i>Zum Silbernen Hering</i>
13	Herberge <i>Zum Weißen Hirsch</i>
14	Bordell <i>Winias Wonne</i>
15	<i>Blauer Tempel</i> zu Aran (Galith-Tempel)
16	Werkstatt und Seilerbahn d. Reepschlägers Belen
17	Stadtkerker
18	Lagerhaus Ganael Aldakris

Stadtkarte von Aran

Nr.	Beschreibung
19	Brandruine
20	Lagerhaus des <i>Brinaler Handelskontor</i>
21	Schänke <i>Zum Galgenkrug</i>
22	Werkstatt des Bildhauers Rodric
23	Werkstatt des Ziegel- und Kachelbrenners
24	Haus des Blutvogts Angus Aldakri
25	Gerber
26	Tjornes Kerzenmacherwerkstatt
27	Haus des Parfümeurs Derek
28	Turm des Spiegelmagiers Xaladriel
29	Hafenzollhaus
30	Weber und Schneider
31	Fassmacher
32	Anwesen des Handelshauses Ganael Aldakri
33	<i>Govans Krambude</i>
34	Marodes Anwesen der Kaufmannsfamilie Bofur
35	Schuldturm
36	Wohnhaus der Seemanns-Witwe Celine



Stadtkarte von Aran

Nr.	Beschreibung
37	Magierakademie
38	<i>Taurons Sammelsurium</i>
39	Haus der Kräuterfrau Marissa
40	Handelshaus Ninwell Aldur
41	Godwins und Helens Haus
42	Herberge <i>Dimian-Hof</i>
43	<i>Tostigs Weinkontor</i>
44	Haus der Kopfgeldjägerin Alida
45	<i>Allards Tierhandel</i>
46	<i>Harolds Tuchhandel</i>
47	Im Bau: <i>Bornas' Brauwerkstatt</i>
48	Zeughaus im alten Stadtmauerturm
49	Emarer Tor (Osttor) der Stadtmauer
50	Südtor der Stadtmauer
51	<i>Tineos Krambude</i>
52	
53	<i>Johns Schmiede</i>
54	Baufälliges Lagerhaus des Kontors Bofur
55	<i>Heriks Silberschmiede</i>
56	<i>Aluinns Brauerei</i>
57	<i>Gordons Brauerei</i>
58	<i>Simons Schnapsbrennerei</i>
59	Haus des Fleischhauers Darn
60	Turm mit Leuchtfeuerkorb
61	Wachturm
62	<i>Mithurgils Silberwerkstatt</i>
63	<i>Meisterstube der Goldenen Ornamente</i>
64	<i>Gudriks Goldschmiede</i>
65	<i>Alinus Mechanismen</i>
66	<i>Mikars Stallschmiede</i>
67	<i>Araner Rosshof</i>
68	<i>Gordons Hufschmiede</i>
69	<i>Mellos' Schollenschmiede</i>
70	<i>Berains Wagenschmiede</i>
71	<i>Glendaks Fassschmiede</i>
72	<i>Altes Hafenwerk</i>
73	<i>Metharis Bauhüttenschmiede</i>
74	<i>Mattus' Rost und Spieß</i>
75	<i>Berianors Tafelschmiede</i>
76	<i>Teyns Kupferkessel</i>
77	<i>Goriks Kupferschmiede</i>
78	<i>Drawens Kupferkunst</i>
79	Herberge <i>Pilgerstube</i>
80	Schänke <i>Zum Übersäumenden Humpen</i>
81	<i>Eliannas Kleinodien</i>

Stadtkarte von Aran

Nr.	Beschreibung
82	<i>Gawainas Gewürzhandel</i>
83	<i>Gaynans Münzlade</i>
84	<i>Alter Kaufmannshof</i>
85	<i>Barahils Haus des Eisens</i>
86	<i>Ardanellas Kramladen</i>
87	<i>Briggs Metkontor</i>
88	<i>Gundas Kurzwaren</i>
89	<i>Vitans Halle der Baumeister</i>
90	<i>Halwas Getreidekontor</i>
91	<i>Marithans Pelz- und Lederspeicher</i>
92	<i>Altmarktkrambude</i>
93	<i>Hafenhöker</i>
94	<i>Barans Krambude</i>
95	<i>Maires Spezereihandlung</i>
96	<i>Arnulfs Krambude</i>
97	<i>Miltrauds Kaufladen</i>
98	<i>Gillians Gauklerlaube</i>
99	<i>Große Marktlaube</i>
100	<i>Marius Altwarenbude</i>
101	<i>Handelshaus Brithil</i>
102	<i>Handelshaus Finnulf</i>
103	<i>Krämerstube Alter Städter</i>
104	<i>Krambude am Emarer Tor</i>
105	<i>Der Trosshöker</i>
106	<i>Araner Gelehrtenklause</i>



Stadt Atran



STRASSE NACH SANDHEIM
UND MOORWASSER



STRASSE NACH EMAR

GALGENHÜGEL

ALTMARKT



Regionale Besonderheiten erleben

Nr. Begegnung oder Ereignis

- 1 Johlende Seeleute:** Zu jeder Tages- und Nachtzeit vertreiben sich Seemänner auf Landgang oder ohne Anstellung in der Stadt die Zeit. Insbesondere im Hafenviertel. Gelegentlich haben die Männer fremde Züge und sprechen eine unverständliche Sprache. Tagsüber greifen Büttel ein, in der Nacht eher Männer der Nachtwache, wenn johlende Seeleute die Ruhe stören und Streit suchen.
- 2 Fischweib:** Am Morgen macht sich die Frau eines Fischers mit zwei Bastkörben auf und sucht sich an einer belebten Straßenecke einen Platz. In ihnen liegen einige Dutzend kleiner und großer Fische, die sie anpreist. Weil sie ein paar alte Fische eines früheren Fangs unter die Ware gemischt hat, liegt ein strenger Fischgeruch über ihr.
- 3 Pechsieder gesucht:** Stämmiger Kerl mit wattiertem Wams, Lederharnisch und gegürtetem Schwert sucht kräftige und furchtlose Männer, die kaum zehn Kilometer südöstlich Arans an der Waldgrenze zu Thains Forst als Pechsieder Arbeit finden möchten. Lange Tage, einfache Unterbringung in kargen Hütten und keinerlei Vergnügungen gehen einher mit einem gutem Lohn. Dieser mindert auch die Angst vor Wölfen oder Gesetzlosen, die im Wald ihr Unwesen treiben sollen. Warum das Ganze? Die Handelsschiffe verlangen nach immer mehr Pech, das aus dem Harz angekratzter Nadelbäume gekocht wird.
- 4 Reepschläger beliefert Schiff:** Mit einem Handkarren bahnen sich ein Handwerksbursche und ein jugendlicher Lehrling den Weg durch die Stadt. Mehrere bis zu armdicke Tampen zwingen das hölzerne Gefährt mit ihrem Gewicht beinahe in die Knie. Die beiden haben alle Mühe voranzukommen, doch ihre gute Laune nicht verloren. Sie scherzen mit anderen Burschen und treffen dann offensichtlich auf einen Bekannten. Dieser spottet, dass das Schiff längst vom Holzwurm zerfressen sei, wenn sie ankämen. Der Geselle antwortet verschmizt, dass das doch gut sei, denn ihr nächster Auftrag wäre ein neuer Strick zum Aufknüpfen für Lästermäuler.
- 5 Fuhrwerke der Kaufleute:** Durch das Osttor der Stadtmauer fahren tägliche viele Dutzend Fuhrwerke, Wagen und Kutschen. Manche werden von bewaffneten Männern begleitet. Die meisten Gefährte gehören Kaufleuten, die Handelswaren aus dem Hafen in die Hauptstadt Teros oder umgekehrt verbringen lassen.
- 6 Schmuggler fliegt auf:** Am Stadttor oder bei einer Verdachtskontrolle wird ein Bauer mit einem einspännigen Ochsenkarren auf seinem Weg aus der Stadt befragt. Die Säcke und Kisten auf der Ladefläche deuten an, dass er gute Geschäfte getätigt hat. Intuitiv steigt ein Torwächter auf das Fuhrwerk und greift in eine noch mit Äpfeln gefüllte Kiste. Er wühlt etwas und zieht – dafür muss er beide Hände nehmen – einen schweren Sack heraus. Ein Stich mit dem Dolch und es rieselt Salz. Sofort ist klar: Die kostspielige Ware muss per Schiff in Aran angelandet worden sein und soll nicht verzollt und versteuert werden. Der seine Unschuld betuernde Mann wird festgesetzt und das Gefährt weiter durchsucht.
- 7 Viehtrieb in die Stadt:** Weil es für das Vieh zumeist keine eigenen Ställe gibt und nicht alle Tiere im Winter witterungsgeschützt unterkommen können, treiben viele Bauern ihr Vieh zum Verkauf und Schlachten in die Stadt. Ziegen, Schafe, Rinder, Schweine oder Gänse ... Manch Gasse stürzen sie kurzerhand in ein Chaos. Und die Exkrememente stinken zum Himmel.
- 8 Hirten:** Das unmittelbare Umland der Stadt ist für den Ackerbau wenig geeignet. Auf zahlreichen Wiesen und Weiden grasen Schafe und Ziegen, die von Hirten begleitet werden. Manchmal kommen sie mit Tieren in die Stadt, zumeist jedoch ohne. An ihrer Kleidung sind sie von Weitem als Schäfer zu erkennen. Aus der Nähe verrät sie mit Sicherheit ihr strenger Geruch.
- 9 Schafskäseleibe auf Schubkarre:** Mit Schubkarre und einem kleinen Tischchen sucht sich ein Eheweib einen guten Platz. Sie verkauft einige aus Schafsmilch verarbeitete Käseleibe, um das Familieneinkommen aufzubessern. Dabei muss sie drei kleine quengelnde Kinder beaufsichtigen. Eine Küchenmagd grüßt vertraut und lässt sich neugierig die Ware zeigen. Wortfetzen wie „mit getrockneten Kräutern“ oder „zerkleinerten Walnüssen“ fallen. Die Magd sieht zufrieden aus und umso kürzer fällt das Feilschen aus. Sie packt einige Stücke Käse in ihren Korb, schlägt ein Tuch darüber und setzt den Einkauf für den Haushalt eines reichen Kaufmanns fort.
- 10 Woll- und Tuchhandel im Frühjahr und Herbst:** In den Herbergen der Stadt quartieren sich einige gut gewandete Woll- und Tuchhändler ein. Zu dieser Zeit finden sich bei trockenem Wetter vor vielen Häusern ganze Familien vom Kleinkind bis zum Greis ein, um Schafswolle der Winterfellschur oder der Schlacht-tiere zu reinigen und zu Fäden zu verspinnen. Zugleich arbeiten die Tuchweber vom frühen Morgen bis tief in die Nacht. Lehrjungen und Gesellen der Färber können gar nicht schnell genug Wasser aus den Brunnen schöpfen, wie ihre Herren es benötigen. Der Woll- und Tuchhandel verändert zweimal im Jahr ein wenig das Angesicht der Küstenstadt.

Nr. Begegnung oder Ereignis

- 11 **Möweneier im Frühjahr und Sommer:** Eine kleine Schar Kinder zieht ungestüm durch die Straßen und schleppt dabei schwer an drei Körben gefüllt mit kleinen gesprenkelten Eiern. Die schnatternden Gören suchen Gasthäuser, Kaufmannskontore und die Anwesen der Ratsmitglieder auf. Erstaunlicherweise werden sie nicht wirsch davongejagt, sondern fast alle kaufen einige der von den Kindern an der Küste gesammelten Möweneier und zahlen gut für die Delikatesse.
- 12 **Holzfäller:** Eine Gruppe von Holzfällern passiert mit einem mit Holzstämmen beladenem Fuhrwerk am Abend ein Stadttor. Es sind kräftige Männer mit schwierigen Händen. Die älteren machen sich auf zu ihren Familien, während die jüngeren gemeinsam ihren Durst in einer Schenke löschen wollen.
- 13 **Gaukler:** Ständig halten sich innerhalb der Stadtmauern Gaukler auf. Zumeist verlassen sie ihre Gauklerwiese in kleinen Grüppchen, um die Städter zu unterhalten. Sie balancieren auf Seilen, jonglieren, legen Karten, reißen Possen und musizieren. In ihrer Gegenwart gibt es etwas zu erleben und zu sehen. Dirnen, Diebe, Hehler und Trickbetrüger mischen sich unter das einfache Volk, das nur allzu gerne einmal für einen Moment den langen Arbeitstag des Gesindes vergessen mag und das bunte Treiben genießt. Manchmal beobachtet ein griesgrämig dreinblickender Büttel das Spektakel.
- 14 **Brauknechte fahren Bier aus:** Zwei schwitzende Brauknechte verstopfen mit ihrem von Ochsen gezogenen Fuhrwerk die Straßen. Sie halten bei mehreren Schenken, lassen Bierfässer mit Hilfe von Holzbohlen vom Wagen und in die Wirtshäuser rollen. Ihre Sprache ist derb.
- 15 **Phalanx-Soldaten und Landsknechte des Burggrafen:** Diese Bewaffneten sind allgegenwärtig: weil sie tagsüber im Umland der Stadt patrouillieren, in ihrer freien Zeit insbesondere in der Schenke Zur Phalanx trinken und würfeln und für unterschiedliche Aufträge in alle Himmelsrichtungen ausschwärmen. Manchmal sind sie grob und gehen nicht gerade zimperlich mit Mitmenschen um.
- 16 **Glaser und Glasbläser streiten:** Zwei zu Wohlstand gelangte Handwerksmeister der Glasherstellung und -verarbeitung, leicht an ihren (Brand-)Narben zu erkennen, stehen gut gekleidet vor einem Kaufmannshaus, um ursprünglich den Einbau neuer Fenster durch Gesellen zu beaufsichtigen. Das ist vergessen. Sie sind in einen Disput geraten und streiten über die Farbnuance einer herrlichen Glaskaraffe, an der beide abwechselnd zerren. Schließlich zerspringt sie auf dem Straßenpflaster. Einer der Männer verlässt mit drohenden Worten zornig den Schauplatz.
- 17 **Spielende Kinder:** Ein pockennarbiger Bettler, offensichtlich mit Lähmungserscheinungen in den Gliedern und blind, stützt sich auf ein kleines in erbärmliche Lumpen gekleidetes Mädchen. Große Kinderaugen flehen um eine milde Gabe, wenn sie Passanten eine angestoßene Holzschale entgegenstreckt. Durch die Gasse tobende Kinder spielen Fangen, ein Rotschopf bleibt beim bettelnden Mädchen stehen und lädt sie zum Mitspielen ein. Das Kind zögert, merklich gefangen zwischen der Vorfreude auf ein kindliches Spiel und ihrer stützenden Rolle. Doch der Blinde gibt ihr einen sanften Stoß und sie schließt sich den lachenden Kindern an.
- 18 **Rattennest im Dachstuhl:** „Weg da!“, schallt es vom Dach. Städter springen vor dem alten Fachwerkhäus zur Seite, an dessen Vorderseite ein hölzernes Gerüst bis hoch zum Giebel aufragt. Etwas prallt auf die Straße, es staubt und mehrere Fragmente rollen über das Pflaster. Der zweite Blick verrät: ein Nest mit mehreren mumifizierten Ratten. Auf dem Dach gehen die Arbeiten der Zimmerleute, die den alten Dachstuhl erneuern, weiter.
- 19 **Adepten der Magierakademie:** Zwei junge Burschen stolzieren – gehüllt in rote Roben mit weiten Ärmeln und kunstvollen Stickereien aus Goldfäden am Halsausschnitt und Bündeln – durch die Straßen. Ihre Gesichter sind blass, ihr Haar ist nicht nach der neuesten Mode geschnitten und ihre Körper erinnern noch mehr an Jünglinge als an Männer. Wahrscheinlich Adepten der Magierakademie. An einer Engstelle begegnen die Galane einem breitschultrigem Schmiedemeister, der in einer Kiste seine angefertigten Meißel an einen Steinmetz ausliefert. Unbeirrt stapft der Grobschmied zwischen den nach links und rechts ausweichenden Männern hindurch und holt sie für einen Momenten aus ihrer Traumwelt.
- 20 **Bauhandwerker gesucht:** Ein Steinmetz in der Begleitung eines Landsknechts sucht nach kräftigen Männern, die Erfahrung im Setzen von Mauern haben oder als Zimmerleute ausgebildet worden sind. Für die Baustelle einer Burg kaum eine Tagesreise südlich von Aran an einem Ort namens Moorwasser. Dort errichtet ein Bannerherr eine Burg.

Herbergen, Schankstuben und Spelunken

Durchschreiten Deine Spielercharaktere ein Stadttor hinein nach Aran, fragen sie sich sicherlich bald zu einer geeigneten Unterkunft durch. Wonach verlangt es sie? Nach einem luxuriösen, elitären und kostspieligen Domizil, einer gediegenen, bunten und geselligen Herberge oder einer schmierigen, verruchten und unheilswangeren Kaschemme? Wofür sie sich entscheiden, die beschauliche Küstenstadt bietet für viele Geschmäcker und Geldbeutel ein geeignetes Quartier.

Nr.	Gebäude ¹	Kategorie ²	Geschäft	Inhaber
1	11	***	<i>Zur Phalanx</i>	Dariella
2	12	*	<i>Zum Silbernen Hering</i>	Lahki „Knollendrescher“
3	13	****	<i>Zum Weißen Hirsch</i>	Vitus und Alessia
4	21	*	<i>Zum Galgenkrug</i>	Gerry „Stumpen“
5	42	**	<i>Dimian-Hof</i>	Bornas
6	79	**	<i>Pilgerstube</i>	Godric und Deorwyn
7	80	**	<i>Zum Überschäumenden Humpen</i>	Rowana und Arion

¹ Nummer auf der Stadtkarte

² Grobe Orientierungshilfe zur Qualität. Je mehr Sterne, desto besser. Maximum: fünf Sterne. Bitte nicht gleichsetzen mit Hotelkategorien der realen Welt.



Schwerpunkt	Gäste / Bemerkung
große Schankstube, Bühne, Hinterzimmer und solide Unterkünfte	buntes Volk: Veteranen des königlichen Militärs, Landsknechte, Abenteurer, einfache Amtsträger, Reisende, Bürger, aber auch einige Handwerker wie Schmiede
schmutzige Schankstube am Hafen, konspirative Hinterzimmer und verlauste Schlaflager	Seeleute, lichtscheues Gesindel, Tagelöhner, Bettler, Hafenarbeiter, Hausierer und Huren
gehobene Schankstube und komfortable Herberge	Mitglieder des Rats, Patrizier, wohlhabende Reisende und Kaufleute sowie niederer Adel
kleine, dunkle, stets gut gefüllte Schankstube	Gaukler, Glücksspieler, Falschspieler, Trunkenbolde, verurteilte Diebe, Räuber, Schlitzohren und Huren / schmieriger Wirt ist überführter Falschspieler und Betrüger und hat mehrere Fingerglieder eingebüßt
solide Schankstube, Versammlungssaal und erstaunlich gute Unterkünfte	Handwerker, insbesondere Mitglieder der Gilde der Tuchweber, Färber und Schneider / Nebeneinkünfte über Schafzucht
preiswerte Herberge in der Tempelgasse	Pilger, Reisende und Kaufleute mit kleiner Geldbörse
einfache Schankstube, dünne Biere in großen Humpen und wässrige Eintöpfe für kleines Geld	Knechte, Dienstboten, Dienstmägde, Tagelöhner, Handlanger und Handwerkslehrlinge



Gilde der Kaufleute: Kontore, Läden

Mannigfaltiger Handel prägt das Gesicht der Küstenstadt. Unzählig erscheinen die mal alltäglichen, dann wieder fremdländischen Handelswaren und überall feilschen Verkäufer und Käufer ausdauernd um ihr zu knappes Silber. Nur wenige Wünsche bleiben offen, vorausgesetzt die Schachernden einigen sich letztlich.

Nr.	Gebäude ¹	Status ²	Geschäft	Inhaber
1	32	*****	<i>Handelshaus Aldakri</i>	Ganael Aldakri
2	34	*	<i>Handelshaus Bofur</i>	Merlish Bofur
3	33	**	<i>Govans Krambude</i>	Govan
4	40	****	<i>Handelshaus Ninwell Aldur</i>	Aldur Ninwell
5	43	**	<i>Tostigs Weinkontor</i>	Folke
6	46	***	<i>Harolds Tuchhandel</i>	Harold Sandheimer
7	38	**	<i>Taurons Sammelsurium</i>	Tauron
8	45	**	<i>Allards Tierhandel</i>	Allard
9	51	*	<i>Tineos Krambude</i>	Tineos
10	81	****	<i>Eliannas Kleinodien</i>	Elianna
11	82	***	<i>Gawainas Gewürzhandel</i>	Gawaina
12	83	****	<i>Gaynans Münzlade</i>	Gaynan
13	84	****	<i>Alter Kaufmannshof</i>	Melina Trenick
14	85	****	<i>Barahils Haus des Eisens</i>	Barahil
15	86	**	<i>Ardanellas Kramladen</i>	Ardanella
16	87	**	<i>Briggs Metkontor</i>	Brigg
17	88	*	<i>Gundas Kurzwaren</i>	Gunda
18	89	***	<i>Vitans Halle der Baumeister</i>	Vitan
19	90	***	<i>Halwas Getreidekontor</i>	Halwa
20	91	****	<i>Marithans Pelz- und Lederspeicher</i>	Marithan
21	92	*	<i>Altmarktkrambude</i>	Willard und Edila
22	93	*	<i>Hafenhöker</i>	Seatus
23	94	*	<i>Barans Krambude</i>	Baran
24	95	**	<i>Maires Spezereihandlung</i>	Maire
25	96	*	<i>Arnulfs Krambude</i>	Arnulf
26	97	**	<i>Miltrauds Kaufladen</i>	Miltraud
27	98	*	<i>Gillians Gauklerlaube</i>	Gillian
28	99	***	<i>Große Marktlaube</i>	Artan und Isida
29	100	*	<i>Marius Altwarenude</i>	Marius
30	101	****	<i>Handelshaus Brithil</i>	Eleanor und Gregor Brithil
31	102	****	<i>Handelshaus Finnulf</i>	Liam Finnulf
32	103	*	<i>Krämerstube Alter Städter</i>	Marwen und Thela
33	104	*	<i>Krambude am Emarer Tor</i>	Jelas und Nuri
34	105	**	<i>Der Trosshöker</i>	Therian
35	106	***	<i>Araner Gelehrtenklausur</i>	Bernui und Sanne

und Krambuden

Schwerpunkt / Bemerkung

Überseehandel, Fernhandel, Reeder

Überseehandel, Fernhandel

gemischt

Überseehandel, Fernhandel

Weinhandel

Tuchhandel

Ausrüstung für Wildnis, Abenteuer und Expeditionen

Wildtiere

gemischt / unter der Theke Hehlerware, Mitglied der Verbrecherorganisation *Silberner Drache*

Überseehandel, Fernhandel vorwiegend Schmuck

Überseehandel, Fernhandel vorwiegend mit Gewürzen, Salz und Heilkräutern

Geldverleih, Edelmetallhandel, Schuldscheine

Überseehandel, Fernhandel / Schwiegertochter des miesepetrigen, ergrauten Kaufherrn Wulfa Trenick

Metallwaffen und Rüstungen, An- und Verkauf, gelegentlich teure Importe aus dem Zwergenkönigreich

gemischt

Met und Honigwaren, Importe aus fremden Ländern

alles für die Stoffverarbeitung

Marmor, Bauholz, kostspielige Baumaterialien, Importe aus fernen Landen

Getreide

nordische Pelze und heimisches Leder vom Rind und Schaf

allerlei Alltagsdinge

allerlei für Seeleute

gemischt

Leckereien, Konfekt

gemischt

gemischt

gemischt / spezialisiert auf fahrendes Volk

gemischt

Waren 2. Wahl

Überseehandel, Fernhandel

Überseehandel, Fernhandel

gemischt

gemischt

allerlei Bedarf für Soldaten und Landsknechte

Bücher, Schriftrollen, Pergamente, vollgestopftes Kabuff, viel Wertvolles, einige interessante Bücher, eine Handvoll spannender Werke / kauft Lyrik, Karten, wissenschaftliche Abhandlungen über Mittelsmänner im Ausland auf und verkauft im Geschäft oder direkt an Gelehrten Gilde in Aran und an die Universität zu Teros, Werke der Baukunst und Mathematik werden exportiert

¹ Nummer auf der Stadtkarte

² Grobe Orientierungshilfe zu Vermögen und politischem Einfluss.
Je mehr Sterne, desto größer. Maximum: fünf Sterne.

Ein Schwarzwolf in der Bibliothek?!

Um das Pen-and-Paper-Abenteuer zum Laufen zu bringen, gibt der Spielleiter den Spielern einen Grund, die Bibliothek (1.) im ehemaligen Stadtmuerturm zu Aran aufzusuchen. Denn sie müssen ja Zeuge des Zauberfehlers werden. Vielleicht erhalten Sie eine Nachricht von einem ihnen bekannten NSC? Ein Freund, ein Auftraggeber, jemand, der ihre Hilfe benötigt? Der die SC dort treffen möchte? Ich als Spielleiter habe meine Spieler, als sie die Magierakademie (37.) besucht haben, spontan um einen Gefallen gebeten: Bringt doch bitte drei Bücher, die dafür extra in ein witterungsbeständiges Leder eingeschlagen wurden, zur Bibliothek. Was sie dann auch getan haben. Wie auch immer Du als Spielleiter den Einstieg in das Abenteuer gestaltest, er bringt die Spielercharaktere schockartig in ein wüstes Szenario und in einen Kampf mit einem wilden Schwarzwolf. Wie absurd. In einer Bibliothek inmitten einer Stadt.

Wenn der Kampf vorbei ist und Ruhe einkehrt

Der schnell nach diesem Geschehen herbeigerufene Barde Gondar (Abbildung unten), der der Gilde der Gelehrten mit ihrer Bibliothek vorsteht, übernimmt die Verantwortung, den Stadtrat über das Ereignis sowie die Angehörigen der Toten zu informieren.

Wenn die Spieler anfangen zu ermitteln ...

Was finden die SC über die Magierin Thianna heraus?

- **Vermoderter Leichnam der Magierin:** Von der Magierin ist nicht viel mehr übrig als modrige Klumpen und Staub. Wer sie war, kann der verängstigte Bibliothekar beantworten. Dass sie häufig im Bibliotheksturm studiert hat, lässt sich über das Besucherverzeichnis ermitteln.
- **Forschungsgebiet Zeitmanipulation:** Wenn Spieler hartnäckig sind, können sie über die Befragung weiterer Mitglieder der Gilde der Gelehrten – hier bietet sich der Barde Gondar an – auch mehr über die von ihr gelesenen Bücher erfahren.

- **Widerborstiger Akademieleiter:** Das Gildenoberhaupt der Magierakademie Bernec ist wenig auskunftsfreudig. Ggf. behindert der starrsinnige und egozentrische Wichtigtuer sogar eine Aufklärung.
- **Ein scheuer Informant in der Magierakademie:** Wenn die Spieler vorsichtig vorgehen und beispielsweise an den scheuen Runenmagier Tuwien herankommen und ihm gut zureden, hilft dieser ihnen vielleicht auf die Sprünge.
- **Versteckte Aufzeichnungen der Magierin:** Sollte es den Spielern gelingen, sich die karge Stube Thiannas in der Magierakademie anzuschauen, finden sie dort nicht viele Anhaltspunkte. Da sie Bernec nicht traut, bewahrt sie ihre wenigen persönlichen Habseligkeiten im gemieteten Zimmer der Herberge *Phalanx* auf. Es findet sich darunter ein Briefwechsel mit Medea, einer mächtigen Magierin und Oberhaupt der Gilde der alchemistischen Wissenschaften in der Hauptstadt Teros. In dem Schriftwechsel wird deutlich, dass Medea eine Förderin Thiannas war und ihr immer wieder Mut zugesprochen hat. Sie lässt ziemlich unverhohlen durchblicken, dass sie von Bernec nicht viel hält. Sie gibt Tipps, empfiehlt magische und wissenschaftliche Bücher, gibt Hilfe bei der Zauberformelentwicklung und rät Thianna an mehreren Stellen eindringlich zur Vorsicht beim Erforschen von den die Zeit beeinflussenden Zaubern. Sie warnt sie mit klaren Worten vor der unkontrollierbaren Macht, die sie entfesseln kann und tödlichen Folgen.



Nebenhandlung: Verschleierung der Folgen am 1. und 2. Tag

Das skurrile Geschehen in der Bibliothek wird für die Spieler kaum Anlass genug sein, dass sie sich lange mit diesem schrägen Ereignis beschäftigen. Und selbst meine unerfahrenen Spieler waren recht zügig in der Lage, die Hintergründe des Geschehens aufzuklären und das Abenteuer als gelöst zu betrachten. Somit ist es nun wichtig, zu diesem Intermezzo eine weitere Nebenhandlung anlaufen zu lassen. Oder mehrere. Denn je mehr vielschichtige Beziehungen die Spielercharaktere pflegen, desto mehrdimensionaler ist das Erlebnis im Rollenspiel und desto verschleierter werden die noch nicht eingetretenen Folgen des Zauberfehlschlags. Die Spieler überblicken nicht ansatzweise die Tragweite. Am besten wäre es natürlich, wenn die Nebenhandlung ein wenig auf die individuellen Interessen, Stärken und Schwächen der SC abgestimmt ist.

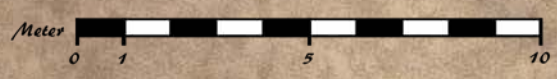
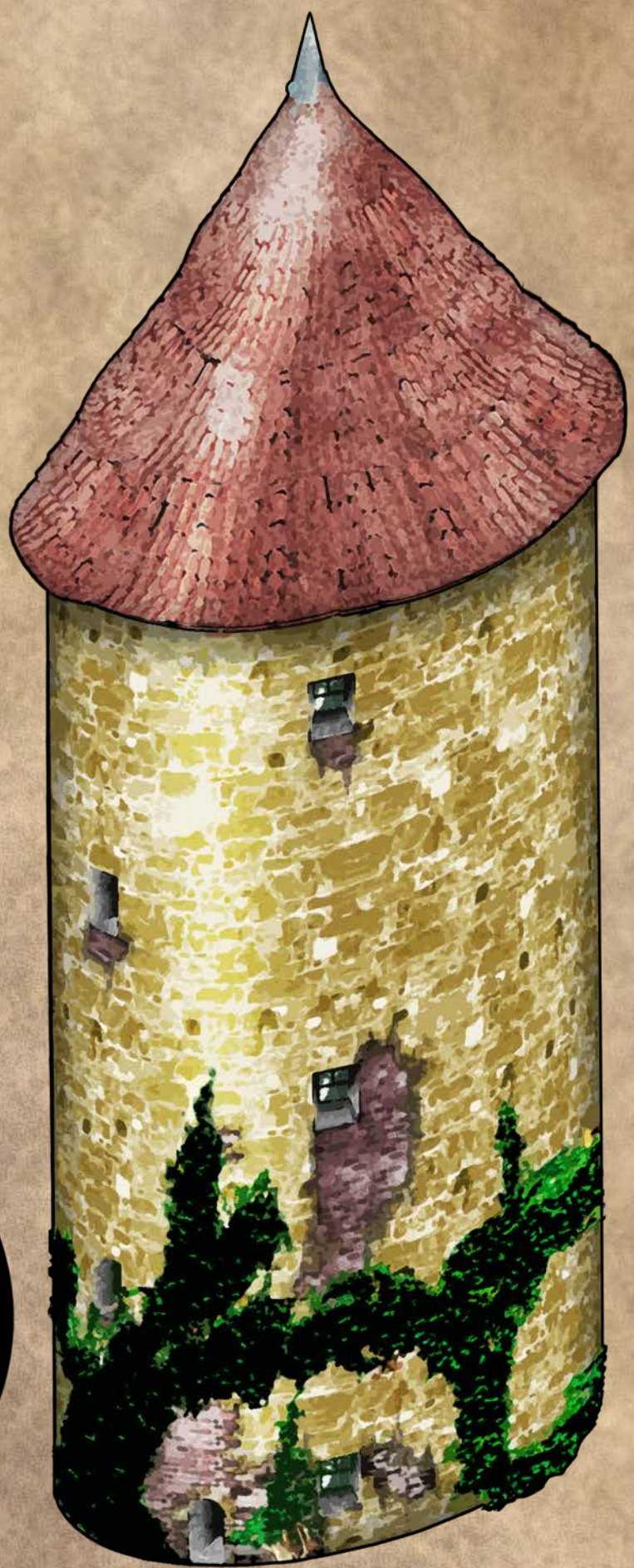
Bei mir konnte ich die Spieler schnell mit einem Auftrag auf andere Gedanken bringen: Ein junger Kaufmann, Stiefbruder einer Spielercharakterin, hat an ihre Hilfsbereitschaft appelliert. Ein Fuhrwerk mit einer Weinlieferung wäre eine Halbtagesreise entfernt in einem Weiler aufgrund erkrankter Männer liegen geblieben. Die Weine erwartete er dringend und das Handelsschiff im Hafen läge bald ab. Er selber könne die Weinlieferung nicht holen, da er Verladearbeiten am Hafen persönlich überwachen müsse.

Natürlich lehnten die Spieler die Bitte nicht ab, erhielten eine Urkunde als Vollmacht und ein Säckel mit Zollgeldern für den Rückweg. Auf dem Hinweg schloss sich ihnen ein Kaufmann an und nutzte damit die SC als Türöffner für die Unterkunft im Weiler. Er spielte seine Rolle nur und war in Wirklichkeit ein Gesetzloser und Scharlatan, der in der Nacht anwesende Kaufleute bestahl. Am nächsten Tag kehrten dann die Spieler vereinbarungsgemäß mit dem mit Weinen beladenen Fuhrwerk wieder nach Aran zurück. Und behielten den Scharlatan in Erinnerung. Hier beginnt dann ein neuer Faden für ein späteres Abenteuer.

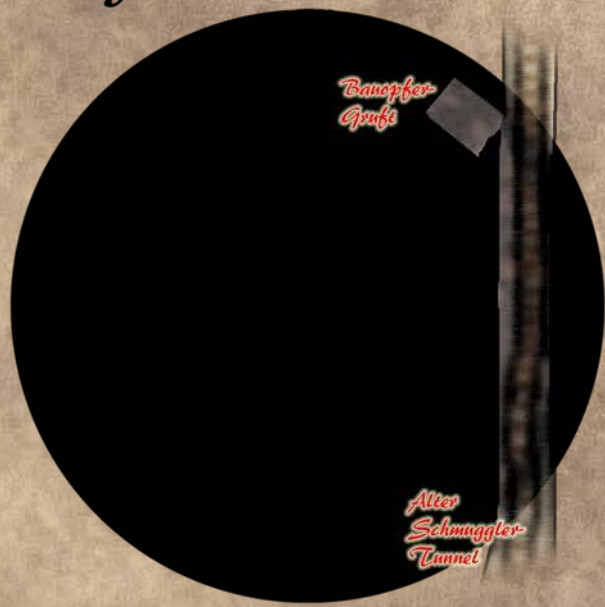
Atmosphäre im Rollenspiel schaffen

Gelegentlich eingestreute insbesondere die Sinne und Gefühle der Spieler ansprechende Beschreibungen lassen diese sich besser einfülen. Für dieses Abenteuer bieten sich diese Aspekte an:

- **Wetter:** Die Nachttemperaturen fallen auf einstellige Gradwerte, Tagestemperaturen sind noch zweistellig. Häufig sind die kurzen Tage diesig. Es regnet vermehrt und Feuchtigkeit macht die von Unrat strotzenden Straßen matschig und glitschig, dringt in alle Ritzen und kriecht in jeden Winkel. Manch Gewand bleibt stets klamm und schmutzig. Der unangenehme Geruch von unzähligen durch Torf und Dung genährte Feuer liegt tief über der Stadt. Menschen frösteln, tragen wärmere Filzhänge, Atem kondensiert, Kapuzen werden tief ins Gesicht gezogen.
- **Viehtrieb:** Weil es für das Vieh zumeist keine eigenen Ställe gibt und nicht alle Tiere im Winterwitterungsgeschützt unterkommen können, treiben viele Bauern ihr Vieh zum Verkauf und Schlachten in die Stadt. Ziegen, Schafe, Rinder, Schweine oder Gänse ... Manch Gasse stürzen sie kurzerhand in ein Chaos. Und die Exkremete stinken zum Himmel.
- **Flora:** Das Laub verfärbt sich und fällt in den nächsten Wochen. Noch stehen Gräser hoch und Gestrüpp und Unterholz außerhalb der Stadtmauern sind dicht.
- **Winterfest:** Die Ernte ist eingeholt. Menschen bereiten sich auf einen in dieser Region vergleichsweise milden Winter vor, der in Aran nur für wenige Wochen im Januar und Februar Schnee und Eis verspricht. Besonders ertragreich war der Sommer nicht, doch die Kornspeicher sind gut gefüllt. Auch wegen der Schiffsadungen des Brinaler Handelskontors, das aus dem Herzen des Königreichs Andor Getreide nach Aran verschifft. Im Hafen wird eifrig gearbeitet, um Schiffe zu ent- und beladen. Es eilt, in wenigen Wochen ist die See zu stürmisch für die Seefahrt.



Fundament



2. Tag

Tagesereignisse: Ring als Pfand, Einkäufe und eine kleine Diebin

Für Nahrung, Kleidung, Waffen, vielleicht eine Unterkunft und vieles mehr benötigt Daeron Ulnanor dringend ein paar Münzen. Doch er ist (bis auf wenige aus dem Schmugglertunnel mitgebrachten Dinge) mittellos und ihm bleibt nur ein Wertgegenstand, den er als geeignetes Pfand einsetzen kann: Schweren Herzens zieht er sich seinen silbernen Ring vom Finger, den ihm sein Vater zum Abschied vor seinem Aufbruch nach Aran geschenkt hat. Auf ihm prangt ein lilafarbener Beorric (ein Edelstein) und innen ist eine kleine Gravur zu erkennen: Diese zeigt das Wappen der Familie. Für ihn kostbar, aber neben dem Amulett der Gwladeyr das einzige von Wert in seinem Besitz. Mehr als ein Dutzend Schmiede sind in Aran ansässig, darunter zwei Silberschmiede und zwei Goldschmiede. Bei einem – dem Silberschmied Herik – hat er Glück. Dieser nimmt den Ring als Pfand und zahlt Daeron Ulnanor einen Teil des Wertes aus.

Einkäufe des Daeron Ulnanor ... und eine Begegnung?

Daeron Ulnanor nutzt den Tag, um sich ein wattiertes Wams, ein neues Beinkleid, Stiefel, einen warmen Umhang und ein brauch-

bares Schwert zu kaufen. Auf dem Markt deckt er sich mit Lebensmitteln und weiteren notwendigen Dingen ein. Seine Miene verfinstert sich, als er auf dem Marktplatz vor dem prächtigen Galith-Tempel (15.) steht. Nur mit großer Mühe behält er die Ruhe. In seinen Gedanken betritt er den Tempel, zieht sein Schwert und zerteilt die Leiber der Kleriker mit kräftigen Hieben. Er besinnt sich, wendet sich ab und murmelt grimmig: „Geduld!“.

Wenn die Spieler in der Stadt unterwegs sind, gibt es möglicherweise eine gute Gelegenheit, dass sie Daeron Ulnanor beiläufig begegnen. Vorsicht: Es muss wirklich wie eine unbedeutende und alltägliche Begegnung wirken. Und er wird sich kaum auf einen Wortwechsel einlassen und geht den Spielern eher aus dem Weg. Im Zweifelsfall würde ich das Aufeinandertreffen unter den Tisch fallen lassen.

Diebin Eliss stiehlt das Pfand aus Heriks Silberschmiede

Nicht wenige vom Pech verfolgte und von Unbill des Lebens betroffene Menschen wohnen in Aran oder halten sich dort auf. So auch die zehnjährige Eliss. Ihre Eltern sind verstorben und mit ihnen beiden nur wenige Jahre älteren Brüder Melin und Ron haust sie in einem kalten, feuchten und stinkenden Kellerloch, das ihnen von dem geizigen Fleischhauer Darn zur Verfügung gestellt



wurde. Die beiden Jungen schufteten als Handlanger von früh bis spät in seinem Schlachtbetrieb und werden doch erbärmlich entlohnt. Es reicht kaum zum Leben, sodass Eliss aus der Not heraus zu stehlen angefangen hat. Sie stellte sich schnell als geschickt, unheimlich fingerfertig und schlau für ihr Alter heraus. Einige Tage baldowerte sie den Silberschmied aus und schlug dann in einem geeigneten Moment zu. Der Coups in Heriks Silberschmiede (55.) ist das dreisteste Gaunerstück ihrer jungen Karriere, dessen Gelingen aber zugleich Heriks Unachtsamkeit zuzuschreiben ist. Der Silberschmied erhascht noch einen kurzen Blick auf das in Lumpen gekleidete Mädchen, das sich blitzschnell und einer Katze gleich in sein Haus geschlichen und kurzerhand den Ring vom Tresen gegriffen hat. Er flucht lauthals, rennt hinterher und verliert die Diebin schnell aus den Augen. In ihrem Kellerloch angekommen versteckt das Mädchen den kostbaren Ring hinter einem losen Ziegel im Mauerwerk.

Wer den Ring auftreibt, kommt der Lösung des Rätsels schnell ein gutes Stück näher. Insbesondere bringen **Recherchen in der Bibliothek (1.)** die SC weiter.

- **Wappenbuch:** In der Bibliothek ist das Wappen mit einer Erläuterung zur Familie Ullranor, deren Blutlinie vor einhundert Jahren endete, in einem Wappenbuch zu finden. Letzter Familienvorstand war Bannerherr Lorias Ullranor.
- **Familienstammbaum:** Ein Bezug zur Stadt Aran kommt erst nach stundenlanger Recherche ans Licht. In der Bibliothek lagert in einer lange nicht mehr geöffneten Kiste der Familienstammbaum des Adelsgeschlechts Ullranor. Dort ist ein rätselhafter Bezug zwischen der Familie und der Stadt Aran vermerkt: Neben dem Sterbedatum 16 v. G. d. K. des Bannerherrn Daeron Ullranor ist mit einer Feder eine vereinfachte Stadtsilhouette mit Stadtmauer skizziert worden. Darunter steht in Großbuchstaben ARAN. Sehen die Spieler den Zusammenhang mit dem die Zeit verrückt spielen lassenden Zauber im Bibliotheksturm vor drei Tagen? Ahnen sie nun, dass vielleicht ein vor 600 Jahren Verstorbener zum Leben erweckt wurde?
- **Recherche zur frühen Geschichte Arans:** Allzu viel gibt es aus der Gründungszeit des Königreichs über die Stadt Aran nicht in der Bibliothek zu finden. Alleine die wichtigsten geschichtlichen Daten der Stadt wie den Bau des Bergfrieds der Burg Bärenfels (45 v. G. d. K.), der ersten Stadtmauer (12 v. G. d. K.) und die Errichtung der inneren (27 v. G. d. K.) und äußeren Mauer der Burg Bärenfels (55 n. G. d. K.) sind aus dieser Zeit belegbar. Das noch heute auf Burg Bärenfels ansässige Geschlecht Achatusk ist als Bauherr der Burganlage benannt.

Stadtgespräch am 2. Tag

Bannerherr Girion Mathan aus Sandheim zu Besuch: Heute reitet der Bannerherr Girion Mathan aus Sandheim mit einem kleinen Gefolge Fußvolk in Aran ein, um den Burggrafen Akin Achatusk zu sprechen. Seine Landsknechte vertreiben sich im Gastraum *Zur Phalanx* die Zeit. Sie berichten: In den vergangenen Tagen sind nicht mal eine Tagesreise südlich von Aran abgelegene Bauernhöfe und Kräutersammler von Gesetzlosen überfallen worden. Sogar bis hinein in den Weiler Sandheim haben sich die dreisten Wegelagerer aus Thains Forst gewagt, um zu rauben und zu morden. Die Adligen wollen abschreckende Gegenmaßnahmen besprechen.

Diebische Magd erntet Spott: In Aran gibt es einen einzigen Parfümeur namens Derek, der als Kunden hauptsächlich die Frauen reicher Kaufleute begrüßen darf. In seiner Abwesenheit hat die im Verkaufsraum wartende Magd Fiona heimlich ein kleines Fläschchen in ihrem Kleid verschwinden lassen. Dieser Diebstahl blieb zuerst unbemerkt, als die Phiolo jedoch zerbrach und Fiona sich plötzlich im Kontor ihres Dienstherrn in einer fürchterlichlichen nach Schweiß und Erbrochenem stinkenden Wolke bewegte, wurde es mehr als offenbar. Weder Kleid noch Körper ließen sich – egal wie Fiona sich mühlte – von der der Buttersäure ähnlichen Flüssigkeit reinigen. Sie hatte kein teures Parfum gestohlen, sondern eine übelriechende Säure, die ganz anderen Zwecken diene. Parfümeur Derek und Kaufmann Govan verzichteten darauf, die Diebin den Bütteln der Stadt für eine Bestrafung zu übergeben. Sie verlor ihre Anstellung und musste argen Spott aushalten, während sie vergeblich versuchte, sich einer Reisegesellschaft zu einem anderen Ort anzuschließen. Alleine blieb sie jedoch nicht, heißt es. Die zu dieser Zeit noch aktiven Fliegen fuhren auf den Geruch schwer ab.



3. Tag

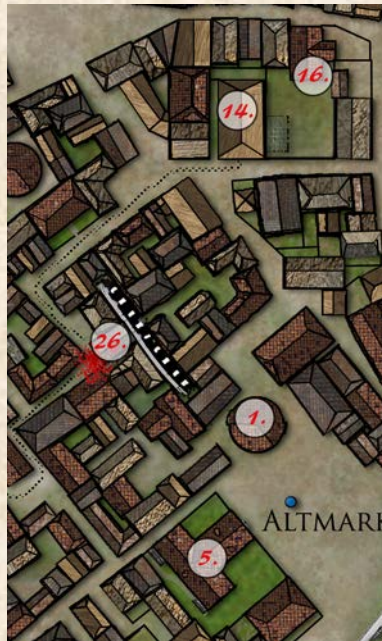
Tagesereignisse: erster Mord, Brandruine und verlorenes Pfand

Am frühen Morgen des dritten Tages wird eine übel zugerichtete Leiche auf der Straße vor dem Haus des Kerzenmachers (26.) gefunden. Büttel halten Schaulustige zurück und warten auf das Eintreffen des Blutvogts Angus Aldakri, der für die Mordermittlung zuständig ist. Wie ein Lauffeuer geht die Nachricht in der Stadt um: Der Galith-Priester Godun wäre auf bestialische Weise von einem Werwolf getötet worden. So ein scheußliches Verbrechen hätte es seit Jahrzehnten nicht mehr in der Stadt gegeben! Das sollte auch die Spieler anlocken und sie zu eigenen Erkundigungen und Recherchen veranlassen. Mögliche Anhaltspunkte für die Spieler:

- **Identifizierung des Toten:** Godun wird von Zeugen erkannt. Seine Leiche liegt in einer verwinkelten Gasse vor dem Haus eines Kerzenmachers Tjorne. Dessen Weib hat die Leiche entdeckt, als sie sich aufmachte, um Wasser zu holen.
- **Untersuchung des Leichnams:** Der Körper ist übel zugerichtet. Ein Arm ist abgetrennt. Seine feine Robe ist zerfetzt und voller Blut. Wer sich ein wenig mit Heilkunst, Anatomie und Klingen auskennt, stellt schnell fest, dass hier kein Werwolf am Werke war. Eindeutig eine scharfe Klinge wie die eines Schwertes. An den Verletzungen ist zu erkennen, dass ein Angriff von hinten erfolgt ist. Das geschulte Auge mag dazu entdecken: Wärme des Körpers und Konsistenz des Bluts legen nahe, dass der Mord vor wenigen Stunden begangen wurde. Blutspritzer am Fachwerk des Kerzenmacherhauses belegen, dass die Tat hier geschah.
- **Zeugen:** Niemand hat Schreie gehört. Es gibt keine Zeugen.
- **Raub der Geldbörse:** An seinem schmalen Ledergürtel findet sich ein abgeschnittenes Lederband, an dem offenbar das Geldsäckel des Toten hing. Eindeutig abgeschnitten. Ein Raubmord?
- **Nachtwache schaltet sich ein:** Mit dem Blutvogt trifft Turik (Abbildung rechts unten), der Kommandant der kleinen Nachtwache, ein. Auch wenn er merklich angetrunken ist (für ihn ein fast normaler Zustand), beweist er wachen Verstand. Er redet nicht viel und setzt sich kritisch mit den Spielern auseinander. Sind sie fremd in der Stadt? Turik könnte in den kommenden Tagen und Nächten ein interessanter Widersacher oder auch ein Verbündeter werden ...
- **Gerüchte und Fantasterei:** Wie wäre es mit ein paar wilden Gerüchten und Unsinn, den Schaulustige von sich geben? Die eigentlich falsche Fährte „Werwolf“ mag die Spieler an den Schwarzwolf im alten Stadtmauerturm erinnern? Wenn sie selbst nicht darauf kommen, kann ja jemand auf eine mögliche Verbindung hinweisen.
- **Ermittlungen im Tempel:** Nun gibt es nur noch zwei Priester im Tempel: Priester Orvek leitet das Gotteshaus, Priester Uldin ist ihm unterstellt. Der altgediente Hauptmann der Tempelwache Bernard ist ein erfahrener Haudegen und

kommandiert ein Dutzend leicht bewaffnete Tempelwächter. Novizen und Schüler lasse ich außen vor. Die Spieler müssen hartnäckig sein, um zu Orvek vorgelassen zu werden. Dieser stellt sich als wenig kooperativ heraus, da ihm viel am Ansehen seines Tempels liegt. Nur die Priester haben jeweils ein Gemach im Tempelgebäude – alle anderen Personen schlafen woanders. Ganz klare Aussagen: Godun war ein guter Mann mit einem vorbildlichen Lebenswandel.

- **Verbindungen in die Unterwelt:** Haben die Spieler Kontakte zur Unterwelt oder knüpfen sie welche zu Bettlern und Tagelöhnen, die üblicherweise in der Dämmerung und in der Nacht in den Gassen der Stadt unterwegs sind? Hören sie sich z. B. in der Schänke *Zum Silbernen Hering* – die schmutzige Spelunke im Hafenviertel wird auch gerne scherzhaft *Zum Silberfisch* genannt – um? Mit ein wenig Geschick erfahren die Spieler, dass der Priester Godun gerne in der Nacht mal das Bordell am Hafen (14.) besucht hat. Befragen die Spieler die Frauen, bekommen sie diese brisante Information bestätigt. Die Tatzeit und der Tatort legen nahe: Er ist auf dem Rückweg getötet worden.



Hintergründe der Bluttat: was den Bannerherrn bewegte

Die „Geduld“ hat sich für den Bannerherrn „ausgezahlt“. Er war gestern Abend zum Eingang des Schmugglertunnels zurückgekehrt, um sich schlafen zu legen. Er fand dort aber keine Ruhe. Ihm graute vor dem Tunnel und der Gruft. Schließlich packte er mitten in der Nacht auf den heutigen Tag alle seine Habseligkeiten zusammen und kehrte dem finsternen Ort für immer den Rücken. Und wer betritt in diesem Moment das Haus auf dem Nachbargrundstück, das Hurenhaus (14.)? Priester Godun, dessen verräterische Priesterrobe kaum mit einem Umhang zu verbergen war. Der von Hass und langsam in einen Wahn abgleitende Daeron Ulanor legte sich daraufhin auf die Lauer, verfolgte eine halbe Stunde später den auf leisen Sohlen zum Tempel zurückkehrenden Priester und erschlug ihn hinterrücks in der dunklen Gasse vor dem Haus des Kerzenmachers Tjorne (26.).

Unterschlupf Brandruine: Vertreibung des Kesselflickers Broder

Nach dem Mord streunert Daeron Ulanor bis zum frühen Morgen auf der Suche nach einem neuen Unterschlupf durch die Stadt. Sein Filzhang ist mit Blut beschmiert und er benötigt einen sicheren ein wenig vor der Witterung geschützten Ort. Den findet er in einer Brandruine (19.) direkt am Hafen. Seit einem Jahr steht dort eine ausgebrannte Lagerhalle des Händlerhauses Aldakri. Er kriecht in die vom Feuer geschwärzten Überreste und stößt in einem geeigneten Hohlraum unter herabgestürzten Dachbalken auf den eigensinnigen Kesselflicker Broder – ein kauziger, alter Mann mit von Gicht gekrümmten Gliedern. Daeron Ulanor ist kurz davor, ihn zu töten, setzt ihm bereits das Schwert an die Kehle, gibt dann dem Impuls allerdings nicht nach und vertreibt Broder lediglich mit einigen Faustschlägen aus seinem Unterschlupf. Anschließend entzündet er den Kerzenstumpen einer aus dem Schmugglergang mitgebrachten Laterne, reinigt sich so gut es geht vom Blut des Priesters. Der Filzhang ist ruiniert und dient ihm hier nur

Stadtgespräch am 3. Tag

Bewaffnete ziehen nach Süden: Am frühen Morgen marschieren Bewaffnete durch die Straßen Arans und verlassen die Stadt durch das Südtor. Das sind: Vier der fünf Phalanxen des stationierten königlichen Militärs (mehr als eine halbe Hundertschaft Fußsoldaten mit Speer, Dolch und Schild und dazu ein Dutzend Armbrustschützen) vereinen sich auf dem Platz vor der Burg mit zwei Dutzend Landsknechten des Burggrafen. Unter dem Kommando des Bannerherrn Girion Mathan aus Sandheim. In der Stadtbevölkerung fallen die Reaktionen unterschiedlich aus: Überwiegend wünschen die Menschen den Männern ein gutes Gelingen, weil Angehörige unter ihnen sind oder Verwandte außerhalb der Stadtmauern leben. Doch es gibt auch welche, die nicht viel von Autoritäten halten.

Nachfrage nach Kerzen: Der Kerzenmacher Tjorne, Alleiniger seines Handwerks in der Stadt, macht das Geschäft seines Lebens und wird damit verleumdet, die Bürger der Stadt über das Ohr zu hauen. Bienenwaxkerzen sind mittlerweile doppelt so teuer wie im Vorjahr. Als Grund führt Tjorne die gestiegenen Exporte des Rohstoffs und den daraus resultierenden höheren Rohstoffpreis an. Viele Käufer weichen auf Kerzen auf Talg aus, die Tjorne gar nicht in der Menge herstellen kann. Manche müssen erst einmal zähneknirschend ganz auf die für sie unerschwinglichen Kerzen verzichten und sich Alternativen wie Kienspäne suchen. „Eine Schandele!“, wie es häufiger zu hören ist. Beschwerden werden an den Zünfterat der Stadt gerichtet. Tjornes Frau Edana ficht das anscheinend nicht an: Sie trägt neuen Schmuck und kauft hochnäsiger mit praller Geldbörse ein.

noch als Decke. Daeron erneuert den Verband aus Tuchstreifen, den er um seine durch das Graben verletzte Finger gewickelt hat. Er speist von den gestern erworbenen Nahrungsmitteln (Brot, Äpfel etc.). Schließlich leert er die nach der Mordtat dem Priester gestohlene Börse und wirft den Beutel achtlos beiseite.

Seine Hinterlassenschaften in der Brandruine:

- **Laterne:** uralt, verrostet, mit gesprungenen, blinden Scheiben, mit heruntergebrannter Bienenwaxkerze, Emblem im Laternenfuß: Siegel des Kaufmannshauses Arlandur (mitgebracht aus dem Schmugglertunnel)
- **Filzumhang:** mit Blut besudelt
- **Tuchstreifen:** mit dunklen Flecken
- **Ledergeldbeutel:** mit durchtrenntem Riemen, leer
- **Essensreste:** Brotrinde, Krümel und Apfelkerngehäuse

Was können die SC mit diesen Hinweisen später anfangen?

- **Angesehener Kaufmann und Amtsträger der Stadtgeschichte:** Das Siegel des Kaufmanns Arthor Arlandur taucht vielfach sowohl im Archiv des Zünftehauses als auch in der Bibliothek auf. Seine zugleich ruhmvolle und tragische Lebensgeschichte ist größtenteils (bis auf die nie bekannt gewordene Schmugglerkarriere) anhand von Aufzeichnungen rekonstru-

ierbar. Sein Wirken in der Stadt hat Spuren hinterlassen. Im Stadtbild ist das Siegel sogar noch immer im (bescheidenen) Rahmen präsent: Das Gebäude (5.), das einst das Kaufmannskontor beherbergte, steht noch heute. Über dem Portal ist das Siegel des Kaufmanns im Stuck erhalten geblieben.

- **Holprige Erzählung des Kaufmanns Arthor Arlandur:** Es kommt bei der Recherche in der Bibliothek (1.) – vielleicht steckt der Barde Gondar den Spielern das? – ein uraltes Buch zutage, in das der Barde Kenett vor Jahrhunderten seine Sammlung von Geschichten aus Aran niedergeschrieben hat. Eine von ihnen wurde von Arthor Arlandur verfasst und beschreibt klischeehaft, voller Überzeichnungen, einiger Ausschmückungen und Widersprüche zurückblickend das Leben eines namenlosen Kriegers aus Sicht seines Geistes. Seine Gruft läge unter dem Stadtmauerturm und er würde – so hoch der Preis für ihn auch wäre – Aran als Schutzpatron so lange beschützen, wie ein wehrhafter Mann an einer seiner Schießscharten Wache stände. Erwartungsgemäß geschieht das Unheil: Die Stadtmauer wird zugunsten einer neuen aufgegeben, der Geist des Kriegers kehrt der Stadt den Rücken und Aran geht unter. Eine schmalzige und holprige Erzählung.
- **Kleidungsstück des Mörders:** Es ist sehr wahrscheinlich, dass der blutverschmierte Filzumhang vom Mörder des Priesters stammt.
- **Wundverband:** Mit den Tuchstreifen scheinen mehrere kleine Wunden (Verbände aufgekratzter Fingerkuppen) versorgt worden zu sein.

Verlorenes Pfand und Daeron Ulanor wütet

Bereits vor der Mittagszeit sucht der Bannerherr den Silberschmied zu dessen Überraschung erneut auf. Mit Hilfe der – was Herik natürlich nicht weiß – aus der Mordtat erbeuteten Silber- und Goldmünzen möchte er seinen Ring auslösen. Herik gesteht ihm zähneknirschend ein: Das Pfand ist gestern kurz nach ihrem Geschäft von einer kleinen Diebin, die unerkant geblieben ist, gestohlen worden. Ein herber Verlust für den Silberschmied. Und offensichtlich auch für den Bannerherrn: Denn er gerät in Rage, zerschlägt ein paar kleine Einrichtungsgegenstände und verschwindet schnell, bevor ein Tumult entsteht.



4. Tag

Tagesereignisse: zweiter Mord und sich überschlagende Handlungen

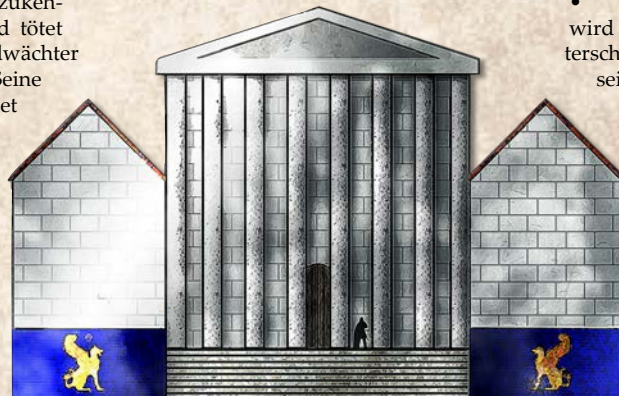
In der Nacht auf heute wird ein nach dem Rechten schauender Tempelwächter auf den Stufen vor dem Tempel (15.) bestialisch ermordet. Sein blutüberströmter Körper wurde ähnlich zugerichtet wie der des Priesters Godun am Vortag. Wenn die Spieler die verkrümmt auf den Stufen liegende Leiche genauer untersuchen, erkennen sie einen tiefen Schnitt in der Kehle, der offenbar ein Schreien verhindert hat. Es gibt keine Kampfspuren und das Schwert des Tempelwächters steckt noch in der Scheide. Der Schild des Ermordeten ist mit Blut beschmiert: ein Zeichen?

Aus diesem Geschehen können sich neue Ansätze ergeben:

- Der Tempelwächter wurde offensichtlich mit einer Klinge ermordet, war überrascht oder ist hinterrücks überumpelt worden. Der Täter scheint den Umgang mit einer Klinge gut zu beherrschen.
- Befragen die Spieler den Priester Orvek, so zeigt sich dieser massiv erschüttert und den Spielern gegenüber deutlich offener als zuvor: Denn er hat das blutige Zeichen als das der Erdgöttin Gwladeyr (Vergleiche das Blut mit der Abbildung auf der Seite 9!) erkannt, streibt sich aber gegen die scheinbar naheliegende Botschaft. Auch wenn die Anbetung der Gwladeyr im Königreich Teros-Saral verboten ist. Seiner Meinung nach – er hat sich in Studien mit alten Göttern beschäftigt – stand die Erdgöttin nie für blutige Rituale, Bösartigkeit und Mord. So eine Tat passt eher zu finsternen Wesen, Dämonen oder einem grausamen Gott, dessen Namen Manatharil er nicht gerne aussprechen mag.

Hintergründe der Bluttat und Aufenthaltsorte des Mörders

Vor dem Morgengrauen des heutigen Tages verlässt Daeron Ulranor die Brandruine, um dorthin nie wieder zurückzukehren. Er kommt nicht zur Ruhe und tötet auf den Tempelstufen einen Tempelwächter mit einem Schnitt durch die Kehle. Seine Hände taucht er ins Blut und zeichnet auf dem Schild des Opfers in groben Zügen das Symbol der Erdgöttin Gwladeyr. Im Laufe des Tages mischt sich der Mörder unter die Gaukler und zahlreichen Fremden im Umkreis der Gauklerwiege innerhalb der Stadtmauern. Er hört sich ein wenig um und mietet von einer Gauklertruppe ein vielfach geflicktes Zelt mit ein paar alten Decken als Schlafplatz.



Am Abend besucht er die überlaufene Hafenkaschemme *Zum Silbernen Hering* (bösaartige Zungen sagen *Silberfisch*), lauscht stumm vielen Gesprächen und betrinkt sich. Erst am späten Abend sucht er seinen Schlafplatz auf.

Morgen: Büttel schlagen Aushang an – Kopfgeld ausgesetzt

An mehreren öffentlichen Plätzen schlagen Büttel Aushänge an. Diese verkünden: Der Blutvogt Angus Aldakri setzt im Namen des Zünfterats ein Kopfgeld von zehn Goldstücken auf die Ergreifung des Mörders aus.



Morgen: Kesselflicker Broder sucht Arbeit und Unterkunft

Ein kauziger, alter Mann mit von Gicht gekrümmten Gliedern schleicht durch die Gassen, klopft an Türen und spricht Passanten an. Auch die SC begegnen ihm. Gekleidet ist er in einen groben Kittel, ein löchriges Beinleid und eine geflickte Gugel. Sein ledernes Schuhwerk ist mehrfach notdürftig repariert worden. Am Geruch ist zu erkennen, dass sein letztes Bad schon etwas her ist. Im direkten Gespräch ist sein Gesicht unter der Gugel besser erkennbar. Es fallen mehrere Blutergüsse, Schorf und eine kleine gerötete Schnittwunde am Kinn auf. Auf dem Buckel schleppt der alte Mann einen großen Sack mit seinem Handwerkszeug als Kesselflicker. Er ist nun auf der Suche nach Arbeit, nach einer Unterkunft, nach einer warmen Mahlzeit.

Diese alltäglich wirkende Begegnung kann den SC bei ihren Ermittlungen helfen. Hier müssen sie Intuition beweisen.

- **Seine Verletzungen:** Was Broder in der Nacht auf gestern zugestoßen ist, verrät er natürlich nicht auf Anhieb. Er hat sich für mehr als 24 Stunden versteckt und Angst davor, dass der Fremde, der mit Blut besudelt war und ihm beinahe die Kehle durchgeschnitten hat, sich an ihm rächt. Seine Ausflüchte sind allerdings für die SC schnell durchschaubar.
- **Vertrieben aus der Brandruine:** Er wird die SC nur zu seinem verlorenen Unterschlupf (19.) führen, wenn sie es schaffen, sein Vertrauen zu gewinnen.

- **Auf der Straße umhören:** Unter Bettlern, Gauklern und fahrenden Gesellen in Aran ist der Kesselflicker Broder seit Jahren bekannt. Und die meisten wissen von seinem Unterschlupf in der Brandruine, den er seit Monaten nutzt.



Mittag: Hüne Tederic und Zwerg Maleon – ein ungleiches Paar

Die beiden Männer bilden ein wahrlich ungleiches Paar, wenn sie gemeinsam durch die Gassen schreiten. Der Zwerg – der einzige seiner Rasse in der Stadt Aran – ist für sich alleine schon exotisch und Wachkommandant der hiesigen Niederlassung des Brinaler Handelskontors. Sein Begleiter Tederic ist ein Söldner, der sich für einige Wochen in die Dienste des Kontors gestellt hat. Sie haben im Moment lange Arbeitstage, suchen aber gelegentlich gemeinsam eine Gastwirtschaft auf, um sich zu stärken.

- **Tederic:** Er ist ein Hüne von einem Mann, breitschultrig, zwei Meter groß und mit riesigen Fäusten. Kaum ein Hauseingang, den er nicht stark geduckt passieren muss. Sein blondes Haupthaar ist lang und sein Vollbart wuchert ungezähmt wie ein Walddickicht.
- **Maleon:** Schwere Lederstiefel knallen auf das Pflaster, wenn sich der wuchtige Zwerg nähert. Leder knarzt, Metall klirrt. Seine Stimme ist rau und tief. Der Tonfall barsch. Maleon – ein noch recht junger Zwergenkrieger im Alter von circa 70 Jahren – hat rote, struppige Haare und Sommersprossen im Gesicht. Sein braunroter Vollbart ist kunstvoll geflochten. Aufgrund seiner Körpergröße von 1,40 Metern und einem sehr kräftigen, gedrunenen Körper ist auf Distanz schon deutlich, welcher fremdländischen Rasse er angehört.

Nachmittag: Kerzenmacher Tjorne fürchtet um Ansehen

Ein besorgter Kerzenmacher wendet sich an die Spieler. Ängstigt sich sehr um seinen Ruf und fürchtet sich vor Falschbeschuldigungen. Über ihn wird ja ohnehin schon schlecht gesprochen. Entweder kennen die Spieler Tjorne bereits aus ihren Ermittlungen (der erste Mord geschah vor seiner Haustür) oder er hat davon gehört,

Stadtgespräch am 4. Tag

Hochbetrieb durch Galeone: Eine Galeone – ein stolzer Viermaster aus dem Königreich Arathan – wirft seine Anker hundert Meter vom Ufer entfernt. Die im Hafen liegenden Brinaler Koggen aus dem Königreich Andor wirken bei diesem Anblick kleiner als üblich. Mit Booten werden zahllose Kisten, Fässer und Säcke entladen und unter den scharfen Augen des Zoll einstreichenden Augen des Hafenmeisters und seinen Männern von Trägern in unterschiedliche Lagerhäuser der Stadt verbracht. Manche Waren verlassen auf Fuhrwerken aber alsbald die Stadt.

Fest der Patrizier: Gestern hat Ganael Aldakri, der reichste Kaufmann der Stadt, in seinem städtischen Anwesen einen exklusiven Kreis der Patrizier zu einem Festessen eingeladen. Aufsehen soll dabei sein Eheweib Davina Aldakri erregt haben, die sich gekleidet in ein freizügiges Kleid aus edelstem Tuch nach neuester andorischer Mode gezeigt hat. Ein neues mit Edelsteinen besetztes Collier, gefertigt in der angesehensten Goldschmiede der Hauptstadt, lenkte zusätzlich die Aufmerksamkeit auf ihr Dekolleté. Die Meinungen gehen weit auseinander: Manche munkeln von empörten Stimmen, andere von bewundernden und neidvollen Blicken.

dass die SC schlaue Köpfe sind und hofft auf ihre Hilfe. Was ist passiert? Er hat gestern vom Hausierer Warin einen großen Beutel mit Bienenwachsresten erworben. Mehrere Kilogramm. Zu einem guten Preis für den knappen Rohstoff. Nun verarbeitet er das Wachs und stellt fest, dass sich unter den Wachsfragmenten unzählige Reste von gebrochenen Siegeln befinden. Kommt die Ware aus dunklen Kanälen und bekommt er als Aufkäufer Schwierigkeiten?

Was bringt eine Untersuchung der Wachsreste?

- **Siegel von Kaufleuten und Städten:** Nach etwas Fleißarbeit finden sich Dutzende unterschiedlicher Siegel. Dubios!
- **Hausierer Warin:** Ihn in der Stadt aufzutreiben, ist nicht schwer. Er hat ein Quartier direkt am Gauklermarkt und ist bekannt wie ein bunter Hund. Auskunftsfreudig ist der Geselle zwar nicht, doch Bestechungen und Drohungen wirken bei ihm erstaunlich gut. Und zu verlieren hat er in diesem Fall nicht viel: Warin gibt einen Fremden, den er beschreiben kann (auch dessen ungewöhnliche Wortwahl), als Verkäufer der Ware an. Am gestrigen Tag. Zu einem läppischen Preis. Als hätte er nicht gewusst, wie teuer Wachs geworden ist. Die Quelle des Wachses (der Mörder hat es im Schmugglertunnel aufgelesen) erfuhr er natürlich nicht.

Früher Abend: Hafenarbeiter und Pechsieder gesucht

Ein stämmiger Kerl mit wattiertem Wams, Lederharnisch und gegürtetem Schwert klappert Herbergen und öffentliche Plätze ab und sucht kräftige und furchtlose Männer. Im Hafen ist eine Galeone eingelaufen und Arbeitskräfte einfach zu rar. Der Anwerber verspricht, dass die Angeworbenen einige Wochen als Ruderer und Hafenarbeiter beschäftigt werden und danach eine langfristige Anstellung als Pechsieder erhalten. Gut bezahlt. Kaum zehn Kilometer südöstlich Arans an der Waldgrenze zu Thains Forst. Eine großartige Chance für Tagelöhner und arme Schlucker.

Abend: John schildert den SC von Heriks Erlebnissen

Verbringen die Spieler ihren Abend wieder in der *Phalanx* (11.), gesellt sich der gesprächige John gerne zu ihnen. Er möchte vorfühlen, ob er in einer Sache auf ihre Mithilfe zählen kann: Es geht um seinen Gildenbruder Herik, einen Silberschmied (55.), der bestohlen wurde und Angst vor einem bedrohlichen Mann hat. Gestern hat John den nervösen Herik beim Gildentreffen der Schmiede der Stadt länger sprechen können. Herik, dessen Schmiede schräg gegenüber von *Johns Schmiede* (53.) auf der anderen Staßenseite liegt, hätte ihm berichtet, dass ein Mann vorgestern einen wertvollen Ring verpfändet hätte und ihn überraschend bereits gestern wieder auslösen wollte. Was nicht gegangen wäre, da ihm der Ring nach dem Ankauf von einer kleinen Diebin stibitzt worden wäre. Nach dieser Nachricht hätte der Fremde gewütet und ihm gedroht. Ein herber monetärer Verlust und dann das ... Können die Spieler sich nach dem Fremden und der Diebin umhören? Lässt sich der Ring wiederbeschaffen? Vielleicht können sie sich bei Herik sehen lassen und sein Geschäft im Blick behalten?

- **Beschreibung des Rings:** Wenn die Spieler sich zu Herik aufmachen und ihn zum Ring befragen, kann er ihnen das schöne Schmuckstück beschreiben und Fragen zu der Kostbarkeit beantworten. An das kleine eingravierte Wappen erinnert er sich nicht mehr genau.
- **Name und Sprache:** Der Fremde nannte sich Daeron. Seine Wortwahl war ungewöhnlich schwer zu verstehen.

- **Aussehen des Mannes:** Lassen die Spieler sich den Mann beschreiben? Hatten sie ihn selbst beiläufig in der Stadt gesehen?
- **Aussehen der Diebin:** Eine grobe Beschreibung des Mädchens ist ihm möglich.
- **Befragung der Anwohner:** Befragen die SC die umliegenden Anwohner, erfahren sie, dass das Mädchen sich im Umfeld des Silberschmieds mehrere Tage herumdrückte. Ihre Beschreibung kann konkretisiert werden.
- **Unterschlupf des Mädchens:** Haben die SC Kontakte zur Unterwelt oder können welche herstellen? Über diesen Weg kommen sie dem Mädchen früher oder später auf die Spur.

Später Abend: scharfe Zunge des Narren

Je später die Stunde, desto betrunkenere die Gäste in der *Phalanx* (11.). Unter ihnen viele Männer: kräftige Bauernburschen, Abenteurer und stattliche Landsknechte. Und mittendrin Pelegir. Kleinwüchsig, nur 1,50 Meter groß. Dessen Mi-Garti-Gewand scheint laut zu schreien: Ich bin ein Narr! Was er auch ist – der Narr des Burggrafen. Das Wams ist geteilt in rote, grüne, gelbe und blaue Rechtecke. Und die Glöckchen seiner grünen Schnabelschuhe klimpeln bei jedem Schritt ebenso wie die seiner roten Narrenkappe. Seine geliebte Laute und ein Narrenzepter führt er stets bei sich.

Der Lärmpegel steigt, das Gelächter auf Kosten des Narren, über den viele Anwesende herziehen, schallt durch die Schankstube. Schließlich stellt sich der Narr auf einen Tisch, bittet um etwas Ruhe, spielt auf seiner Laute und singt dazu. Nicht besonders schön, dafür mit gewitztem Text. Pelegir trägt ein Spottlied über einen Bauern und sein Weib vor, die unheimlich stark behaart gewesen wäre. Der Mann musste stets ein Licht entzünden, wenn er seiner Gattin beiwohnen wollte. Um nicht irrtümlich ein Schaf zu besteigen. Bis zur Geburt seines Sohnes war die jahrein, jahraus gewonnene Wolle seiner Schafe sein größtes Glück und die Tiere waren nie weit entfernt. Und voller Stolz – so die Pointe – nannte er seinen Sohn Wol(l)ter. Schallendes Gelächter folgt. Nur Wolter, der zuvor den Narren arg gepiesakt hatte, zieht wutenbrannt seine Waffe. Die Männer müssen ihn zurückhalten.



Nacht: Mord unter Falschspielern und ein falscher Verdacht

Alle jubeln. Eine (trügerische) Sicherheit macht sich breit. Wie ein Lauffeuer geht am Abend die Nachricht durch die Straßen: Der Blutvogt hätte den Mörder gefasst. Seine Büttel hätten einen Mann auf frischer Tat nach einem Raubmord in einem dunklen Winkel vor der Hafenschänke *Zum Silbernen Hering* (12.) stellen können. Der Mann soll dort Monaro Bofur, den Spross des hiesigen Kaufmannskontors Bofur niedergestochen haben. Von aufmerksamen Bütteln wäre der Übeltäter überwältigt und zum Kerker unter dem Gerichtsgebäude geschleift worden. Erfahren die SC diese Nachricht in der *Phalanx* (11.), so befinden sie sich kaum 50 Meter vom Tatort entfernt. Machen sie sich dann schnell zum Ort des Geschehens auf, können sie noch einen Blick auf das Opfer werfen, bevor es weggeschafft wird.

Gehen Deine Spielercharaktere der Räuberpistole auf den Leim? Für misstrauische und aufmerksame Spieler gibt es jedenfalls zahlreiche Hinweise, dass hier nicht der für den Tod des Priesters und Tempelwächters verantwortliche Mörder gefasst worden sein kann:

- Das Verbrechen wurde mit einem Dolch begangen. Mehrere Stichwunden in die Brust und in den Bauch führten zum Tod des Kaufmannssohnes Monaro Bofur. Es gibt Abwehrverletzungen an den Händen. Alles deutet darauf hin, dass der Angriff nicht hinterrücks erfolgte.
- Das Opfer trägt gute, aber keine vornehme Kleidung. Die Gewandung eines Kaufmanns. Ein paar Utensilien eines Kaufmanns befinden sich neben einem Batzen Gold- und Silbermünzen in seiner ledernen Gürteltasche. Bei einer möglichen Untersuchung der Brustverletzungen fällt ein um den Hals getragener Lederbeutel auf, dessen Inhalt nicht ins Bild passt: acht sechsseitige Würfel aus unterschiedlichen Materialien. Wer sich diese genauer anschaut und probeweise würfelt, erahnt schnell ihren Zweck. Sie sind gefüllt mit Bleigewichten und dienen dem gezinkten Würfelspiel. Der junge Monaro Bofur hatte es offenbar faustdick hinter den Ohren.
- Erkundigen sich die Spieler nach der Identität des Täters, finden sie diese ohne große Probleme heraus. Gisbert soll es sein, ein Gaukler. Gehen sie dieser Spur nach, treffen sie auf der Gauklerwiese auf einige Schausteller, die ihn kennen. Dieser hat den Ruf eines Trinkers, Diebes und Falschspielers, der leicht in Streit gerät.
- Während der Recherche auf der Gauklerwiese ergibt sich für die Spieler zugleich die Chance, mehr über den wirklichen Priester-Mörder zu erfahren. Denn er hinterlässt in diesen Tagen natürlich Spuren. Erst heute hat der Bannerherr Daeron Ulranor sich unter die Gaukler auf der Gauklerwiese gemischt, um ungewöhnliche Fragen zu stellen. Und diese könnten einiges über ihn verraten. Gibt es unter den SC einen Dieb, Schurken, Streuner, Gaukler oder eine verwandte Profession, die es gewohnt ist, sich auf den Straßen umzuhören? Sich in Unterwelkreise zu begeben? Je nach ihrem Geschick, Ideen und Einsatz ist das auch in Aran möglich. Es gibt einige Dutzend Berufsverbrecher in der Stadt, zu denen sich einige Dutzend Bettler gesellen. Auf der Gauklerwiese am südlichen Stadtrand kommen je nach Jahreszeit bis zu 20 Wagen und Fuhrwerke zusammen, mit denen ungefähr 100 Gaukler anreisen. Ein gerade stattfindendes Fest könnte Dir ebenfalls dabei helfen, die Stadt zugleich lebendiger zu machen: ein Gaukler, der auf einem Seil von einem Dachfirst zum anderen balanciert, eine Theatertruppe, in der ein bärtiger Mann eine holde Maid spielt und Gelächter und Beifall erntet, ein Illusionist, der kleine Illusionszauber wirkt ... Und neben der Gauklerwiese ist der *Silberne Hering* (12.) ein guter Ort, um Informationen zu sammeln.
- Noch in der selben Nacht können die Spieler Erkundigungen im Hafenviertel einholen und das Motiv für den Kaufmannsmord herausfinden: Im *Galgenkrug* (21.) haben Täter und Opfer in einer illustren Runde gezechet und um hohe Beträge gewürfelt. Monaro Bofur galt in dieser Runde als leichtes Opfer, verabschiedete sich zur Verwunderung aller aber mit einem prallen Geldbeutel. Gisbert soll vor Wut geschäumt haben und kurz nach dem späteren Mordopfer den *Galgenkrug* verlassen haben.
- Es lassen sich keine Verbindungen zu den ermordeten Männern des Galith-Tempels herstellen.

5. Tag

Tagesereignisse: Improvisation des Spielleiters

Am gestrigen Tag sind sehr viele Eindrücke auf Deine Spieler niedergeprasselt. Vermutlich war er der ereignisreichste Tag des Abenteuers und verlief nicht in der chronologischen Reihenfolge, wie es das Szenario vorsieht. Ergreifen Deine SC die Initiative, werden sie selbst schnell neue Geschehnisse initiieren, andere verpassen und weitere maßgeblich beeinflussen. Sie kommen der Lösung des Rätsels entscheidend näher. Ihr Wissensschatz wird wachsen und sie werden je nach ihren Kenntnissen, Interessen und Stärken ihr Tun gestalten. Für Dich als Spielleiter bedeutet es: Du bist zur Improvisation angehalten und musst die Fäden der Handlungen während des Spiels möglicherweise komplett neu spinnen. Somit wird an dieser Stelle der weitere Verlauf des Abenteuers nicht mehr pauschal vorhersehbar. Deine Spieler werden Türen und Wege finden, die hundert Spielleiter zuvor nicht erkennen würden. Für den Meister keine einfache Herausforderung, aber zugleich eine riesige Chance: Alleine im Pen-and-Paper sind Rollenspiel Abenteuer wirklich einzigartige Erlebnisse, die ausschließlich von der Kreativität der Spielrunde genährt werden.

Handout für die Spieler

Meine Spieler nutzten den vierten und den fünften Tag und fanden fast alle Hinweise zur Lösung des Rätsels. Damit die Fülle der gewonnenen Informationen sie nicht überlastet, brachte ich ein Handout *Stadt Aran - Was verbindet die drei Epochen?* in das Spiel ein. Dieses bündelt die wichtigsten Fakten und gibt den Spielern eine bessere Orientierung bei der Aufklärung des Detektiv-Abenteuers. *Weiter auf Seite 34.*

Was treibt der Mörder heute?

Fühlt sich der Unterschlupf des Mörders Daenor Ulanor auf der Gauklerwiese für ihn noch sicher an? Ermordet er jemanden, der ihm auf die Schlichte kommt oder einen Zeugen? Möglicherweise hält der Kesselflicker Broder doch nicht den Mund und seine Geschichte macht die Runde? Schließt er sich einer Gruppe von Gauklern an, speist mit ihnen und integriert sich in ihr Schauspiel? Jedenfalls bringt der Mann zahlreiche Fähigkeiten mit hoher Affinität zur Gauklerei ein. Wie sieht der Mörder heute aus, welchen Eindruck hinterlässt er und was kann er? Es folgen ein paar hilfreiche Stichworte:

Aussehen, Gewandung und Auftreten

- Durchschnittlich großer Mann
- Um die 30 Jahre alt
- Breite Schultern, schlanke Taille, ausgesprochen muskulös
- Drei-Tage-Bart, dunkle Augen, finsterner Blick, Trauer, Verzweiflung, Hass
- Behaarte Handrücken, Kratzer, gerissene Nägel, Fingerkuppen bedeckt mit Schorf
- Gesteptes Wams, darunter Amulett der Gwladeyr an Lederband um seinem Hals
- Kurzer Ledermantel, bis zu den Knien, Waffengurt mit gegürtetem Breitschwert
- Rotbraune Gugel bedeckt Schultern und dunkles, kurzes, lockiges Haar
- Rotbraun-schwarz senkrecht gestreiftes Beinkleid
- Schwere Lederstiefel
- Sprache: veraltetes Vokabular

Talente und Fähigkeiten

- **Akrobatik:** befriedigend
- **Körperliche Widerstandskraft/Ausdauer:** gut
- **Klettern:** befriedigend

Stadtgespräch am 5. Tag

Neue Brauerei: Bornas, der Wirt der Herberge Dimian-Hof, hat ein altes Haus in der Stadt erworben und lässt es seit einigen Wochen zu einer Brauerei umbauen. Die beiden in Aran ansässigen Braumeister Aluinn und Gordon und der Schnapsbrenner Simon wirkten anfangs wenig erfreut ob der neuen Konkurrenz, verbündeten sich dann aber zum Erstaunen vieler mit ihm und wurden im Zünfterat der Stadt vorstellig. Heute ist ihr angebliches Begehrt bekannt geworden: Ansiedlung weiterer Brauereien in der Stadt und Gründung einer eigenen Zunft, um mehr Biere und größere Mengen in Aran herzustellen, diese unter die Regularien der Zunft zu stellen und höhere Profite über den Fernhandel zu erzielen.

Wetter und Krankheiten: Das feuchte und kühle Wetter macht insbesondere älteren Städtern zu schaffen, die größtenteils sogar noch körperlich hart arbeiten müssen. Gelenke schmerzen, Ruß reizt die Lungen und Herbstkälte bringt Erkältungen. An zahlreichen Marktständen gibt es nun heilende und lindernde Tinkturen und Mittelchen. Die Büttel der Stadt bringen jedoch nicht viel Energie auf, den sich unter die Verkäufer mischenden Betrügem und Scharlatanen auf die Finger zu schauen. Manch Bürger ist erbost, während andere das Geschäft ihres Lebens machen.

- **Verrenken/Verdrehen:** ausreichend
- **Jonglieren:** gut
- **Springen:** gut
- **Tanzen:** befriedigend
- **Schwimmen:** befriedigend
- **Balancieren:** ausreichend
- **Reiten:** ausreichend
- **Umgang mit Tieren:** ausreichend
- **Schleichen/Verstecken:** befriedigend
- **Orientierungssinn:** ausreichend
- **Breitschwert:** gut
- **Finte mit Breitschwert:** befriedigend
- **Gezielter Schlag aus dem Hinterhalt:** befriedigend
- **Dolch:** befriedigend
- **Morgenstern:** befriedigend
- **Faustkampf:** gut
- **Kampf in beengten Räumen:** befriedigend
- **Leichte Armbrust:** befriedigend
- **Kurzbogen:** gut
- **Im Kampf Benommenheit überwinden:** befriedigend
- **Erste Hilfe:** ausreichend
- **Wahrnehmung:** befriedigend
- **Führungsstärke:** befriedigend
- **Heraldik:** befriedigend
- **Militärwesen:** befriedigend
- **Taktiken:** befriedigend
- **Rede halten:** ausreichend
- **Poesie:** ausreichend
- **Feilschen:** ausreichend

Erdgeschoss

Pforte

1.09

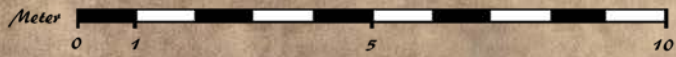
Keller

Aborte

1.09

*Kohlen-
keller*

Vorkragendes Obergeschoss



Keller



Erdgeschoss



1. Obergeschoss



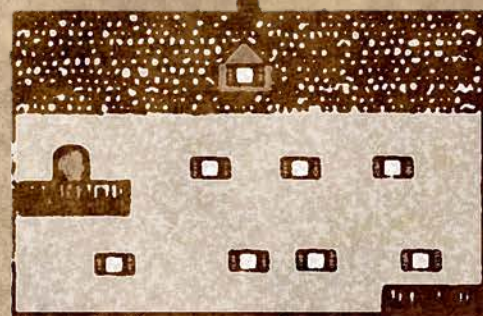
Dachgeschoss



Vorderseite



Rückseite



linke Seite



rechte Seite



Stadt Aran

Zeitstrahl einer tausendjährigen Stadtgeschichte

Wappenbuch: In der Bibliothek ist das Wappen mit einer Erläuterung zur Familie Ulanor, deren Blutlinie vor einhundert Jahren endete, in einem Wappenbuch zu finden. Letzter Familienvorstand war Bannerherr Lorias Ulanor.

Familienstammbaum: In der Bibliothek lagert in einer lange nicht mehr geöffneten Kiste der Familienstammbaum des Adelsgeschlechts Ulanor. Dort ist ein rätselhafter Bezug zwischen der Familie und der Stadt Aran vermerkt: Neben dem Sterbedatum 16 v. G. d. K. des Bannerherrn Daeron Ulanor ist mit einer Feder eine vereinfachte Stadtsilhouette mit Stadtmauer skizziert worden. Darunter steht in Großbuchstaben ARAN.

Recherche zur frühen Geschichte Arans: Allzu viel gibt es aus der Gründungszeit des Königreichs über die Stadt Aran nicht in der Bibliothek zu finden. Alleine die wichtigsten geschichtlichen Daten der Stadt wie beispielsweise die Fertigstellung der ersten Stadtmauer (12 v. G. d. K.) sind aus dieser Zeit belegbar.

vor 600 Jahren



-45
Geburtsdatum
des Bannerherrn
Daeron Ulanor

-16
Sterbedatum des
Bannerherrn
Daeron Ulanor
in Aran?

-12
Fertigstellung
der ersten
Stadtmauer

Zauberfehler: in der **1.** Bibliothek
im Turm *Alter Städter*

Priestermord: getötet auf dem
Weg zwischen **14.** Bordell und
15. Tempel vor **26.** Haus des
Kerzenmachers

Tempelwache: ermordet auf den
Stufen des **15.** Tempels

Repräsentatives Haus: ehemals
5. Kontor Arthor Arlandurs

1. Tag
Kennenlernen; in der *Phalanx*
fallen die Magierin Thianna
und der Leiter der Magieraka-
demie Bernec auf.

2. Tag
Zauberfehler im *Alten Städter*,
Thianna altert und zerfällt zu
Staub; ein ausgestopfter
Schwarzwolf wird lebendig.



MARKTPLATZ

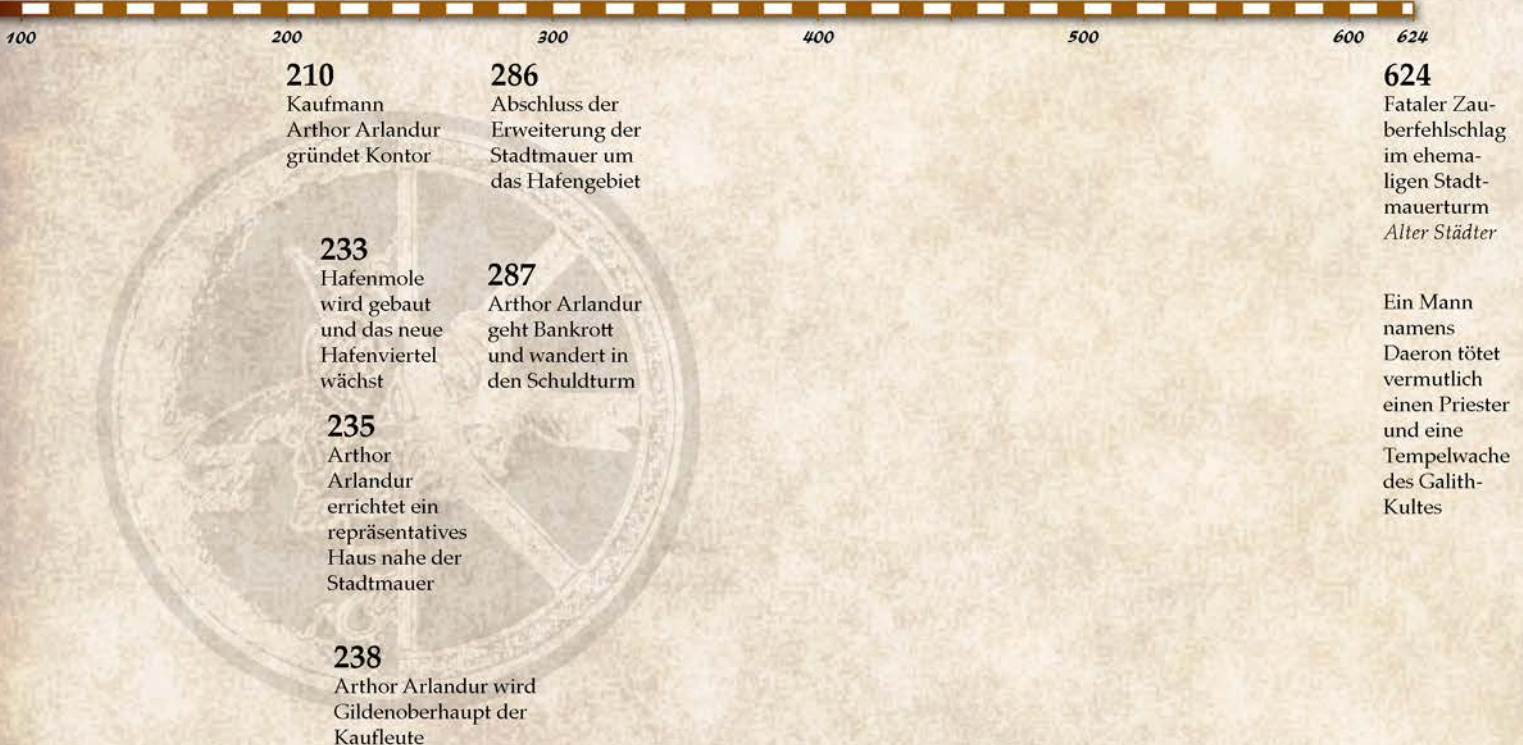
Was verbindet die drei Epochen?

Angesehener Kaufmann und Amtsträger der Stadtgeschichte: Das Siegel des Kaufmanns Arthor Arlandur taucht vielfach im Archiv des Zünftehauses als auch in der Bibliothek auf. Seine zugleich ruhmvolle und tragische Lebensgeschichte ist anhand von Aufzeichnungen rekonstruierbar. Sein Wirken in der Stadt hat Spuren hinterlassen. Im Stadtbild ist das Siegel sogar noch immer im (bescheidenen) Rahmen präsent: Das Gebäude, das einst das Kaufmannskontor beherbergte, steht noch heute. Über dem Portal ist das Siegel des Kaufmanns im Stuck erhalten geblieben.

Holprige Erzählung des Kaufmanns Arthor Arlandur: Es kommt bei der Recherche in der Bibliothek ein uraltes Buch zutage, in das der Barde Kenett vor Jahrhunderten seine Sammlung von Geschichten aus Aran niedergeschrieben hat. Eine von ihnen wurde von Arthor Arlandur verfasst und beschreibt klischeehaft, voller Überzeichnungen, einiger Ausschmückungen und Widersprüche zurückblickend das Leben eines namenlosen Kriegers aus Sicht seines Geistes. Seine Gruft läge unter dem Stadtmauerturm und er würde - so hoch der Preis für ihn auch wäre - Aran als Schutzpatron so lange beschützen, wie ein wehrhafter Mann an einer seiner Schießscharten Wache stände. Erwartungsgemäß geschieht das Unheil: Die Stadtmauer wird zugunsten einer neuen aufgegeben, der Geist des Kriegers kehrt der Stadt den Rücken und Aran geht unter. Eine schmalzige und holprige Erzählung.

vor 300 Jahren

Heute



3. Tag
Daeron verpfändet seinen Ring beim Silberschmied Herik; eine Diebin stiehlt das Schmuckstück.

4. Tag
In der Nacht auf diesen Tag wird der Priester ermordet. Wenig später wird Kesselflicker Broder aus der Brandruine verschleucht. Am Tag wütet Daeron beim Silberschmied Herik.

5. Tag
Am frühen Morgen wird ein Tempelwächter ermordet.

6. Tag
Vermutlich der ereignisreichste Tag

**Low Fantasy Setting für das Pen-&-Paper-Rollenspiel.
Als Sandbox und Fundus für fantastische Abenteuer.
Auf 698 Seiten mit Detailliebe ausgearbeitet und illustriert.
Universell für alle Regelwerke geeignet.**

Vielseitige Völker und Kulturen

- 15 porträtierte Königreiche

Lebendige Nichtspielercharaktere

- 130+ mit Aussehen, Auftreten, Verhalten, Motivation und Biographie veranschaulichte NSC

Detailreiche Maps

- 1 Weltkarte
- 15 Landkarten von Königreichen
- 20 Karten von Stadt, Dorf und Weiler
- 53 Gebäudepläne von der Kiste bis zur Burg
- 15 Battle Maps, Lagepläne und Schauplätze

Inspirierende Heraldik

- 90 Wappen

Weitere Informationen findest Du unter
www.Pen-and-Paper-Rollenspiel.de

