



War so n Nichtsnutz aus Norburg,  
Den zog es nach Oblarasim,  
Suchte Streit, bekam drei Bolzen,  
Ja so lehr'n wir hier Benimm.

War 'ne Olle aus Festum,  
Die dachte, sie war' so toll;  
Wir tunkten sie in das Flüsschen,  
Jetzt hat sie die Nase voll!

Jooh, jooh hier am Oblomon  
Fackelt man nicht lang herum.  
Wer die Klappe nicht halten kann,  
Ist bald schon tot und stumm!

*(Goldgräberlied aus Oblarasim)*

Noch vor wenigen Jahren konnte das Städtchen am Oblomon sich rühmen, einer der beschaulichsten Orte nördlich von Donnerbach zu sein, eine Stätte, wo Elfen und Menschen friedlich beisammen lebten und von dem Wissen der anderen profitieren konnten.

Dies änderte sich, als am Oberlauf des Oblomon Gold gefunden wurde. Von der Aussicht auf unermesslichen Reichtum angezogen, fanden sich innerhalb kurzer Zeit Hunderte von Glücksrittern aus allen Teilen Aventuriens ein, zumeist Menschen und Zwerge, die andernorts nicht fähig waren, sich ihr Geld durch ehrliche Arbeit zu verdienen.

Die Goldsucher rissen die Erde zu beiden Seiten des Flusslaufes auf und fällten unzählige Bäume, um Hütten und Zäune zu bauen, was die Waldelfen dazu zwang, sich weiter nach Süden in das Tal des Lemon zurückzuziehen.

Gierige Hände wühlten das Bett des seichten Stroms auf und verwandelten den einstmalig grün glitzernden Oblomon auf viele Meilen stromabwärts in ein hässliches braungelbes Band, worauf die Auelfen der Region ihre Pfahldörfer am Ufer aufgaben. Einige verließen das Land, andere wiederum siedelten sich in der Stadt an und versuchten, sich den Gepflogenheiten der Menschen anzupassen.

Während die Auelfen das Treiben der Goldsucher mit der Nachsicht der Unsterblichen betrachteten, haben ihre Brüder und Schwestern aus den Wäldern die Anwesenheit der Fremden nach wie vor nicht akzeptiert, so dass es schon oft zu blutigen Auseinandersetzungen kam, die jedoch bislang (dank der Bemühungen des Oblarasimer Magistrats und der örtlichen Travia-Geweihten) noch keine schlimmeren Folgen nach sich zogen.

Obwohl der Oblomon tatsächlich reichhaltige Goldvorräte birgt, hatte nicht jeder Schürfer das Glück, genug zu finden, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. *(Insbesondere, da Oblarasim ein teures Pflaster ist: Für gewöhnliche Waren und Dienste muß man hier bis zum Dreifachen des Listenpreises berappen, für Alkohol, Ausrüstungsgegenstände und Waffen teilweise das Sechsfache!)* Die weniger Erfolgreichen begannen, andere Wege zu ersinnen, die harten Dukaten zu erwerben, die es ihnen ermöglichten, sich hin und wieder den Genüssen der Zivilisation hinzugeben: Sie kamen auf

Diebstahl, Raub und Mord. Wieder andere machten es sich zum Beruf, diesen Verbrechern nachzustellen, um sie gegen Kopfgeld (tot oder lebendig) der Stadtwache auszuliefern und so den Kreislauf der Gewalt zu schließen, der Oblarasim im Griff hat.

## STADTBESCHREIBUNG

### ALT-OBLARASIM

Dieser Stadtteil beherbergt die meisten alteingesessenen Familien, zumeist norbardischer Abkunft. Er umfasst das gesamte Gelände westlich der Hauptstraße bis zum Marktplatz. Von den Schenken entlang der Hauptstraße abgesehen, hat sich in Alt-Oblarasim durch den Goldrausch nur wenig geändert. Die Einwohner waren zwar gezwungen, sich den Zuständen in ihrer Heimatstadt anzupassen, gehen aber zumeist noch ihren früheren Berufen nach, denn auch noch heute werden die Leistungen der Bauern und Handwerker aus diesem Viertel dringend benötigt und gut bezahlt.

Fremde werden jenseits der Hauptstraße nicht gerne gesehen, und obwohl in Alt-Oblarasim einige Häuser leer stehen, weigern sich die Bürger trotz des Mangels an Unterkünften standhaft, Zugezogenen zu gestatten, diese Häuser zu beziehen.

#### 1. Anwesen der Familie Tolojew

**Barjan Tolojew**, Oberhaupt der reichsten Familie Oblarasims, fungiert zugleich als Richter und Verwalter der Stadt.

Von der Grundsteinlegung an zählten die Tolojews zu den größten Bauern der Region, und als die ersten Goldsucher begannen, ihre Beute in die Stadt zu tragen, ersann der heute 63jährige Barjan eine Möglichkeit, seinen Reichtum noch zu vergrößern:

Mittlerweile kauft er fast zwei Drittel der Goldfunde auf, um sie mittels schwer bewachter Wagenzüge nach Riva oder Norburg zu transportieren und dort (mit gehörigem Profit) wieder zu verkaufen.

Barjan zahlt für das Gold 60% des eigentlichen Wertes, von denen wiederum 10% als Steuern in die Kassen der Stadt wandern, denn angesichts der unüberschaubaren Verhältnisse in Oblarasim sah Tolojew sich gezwungen, das Steuerrecht grundsätzlich neu zu gestalten:

Von jedem eingebrachten Gewinn müssen **sofort** 10% Steuern abgeführt werden, die vor den Augen des Kunden in eine der „*Städtischen Kassen zum Schütze Oblarasims vor Gesetzlosigkeit und Korruption*“ (im Volksmund **Obla-Kasse** genannt) eingezahlt werden.

Jedes Gewerbe der Stadt verfügt über eine solche Kasse, die, mit einem schweren Schloss versehen (Schlösser knacken +8), in den Tresen oder die Wand des Ladens oder der Schenke eingelassen ist. Versuchter Betrug oder Plünderung der Kassen werden mit harten Strafen geahndet — in schweren Fällen ist es sogar schon zu Hinrichtungen gekommen.

### BARJAN TOLOJEW:

„DerAlte“ Tolojew ist bestrebt, die Ordnung in Oblasasim so weit es geht aufrechtzuerhalten, was sich unter anderem in dem großzügigen Etat der Stadtwache zeigt. Zudem hegt er freundschaftliche Beziehungen zu den Elfen, da sein ältester Sohn Agar mit der Auelfe Lalanya Ginsterbusch verheiratet ist und im Elfenhain lebt.

Da Agar öffentlich bekundet hat, dass er nicht gedenke, sein Erbe anzutreten, gilt Barjans besondere Aufmerksamkeit nun seinen jüngeren Söhnen Jasper und Bosjew, zwei verzogenen Burschen, die regelmäßig in den *Boltan-Stuben* zu finden sind, wo der korpulente Bosjew dem Branntwein zuspricht, während sein Bruder den Tänzerinnen nachstellt.

#### Barjan Tolojews Werte

<b>MU:</b> 13	<b>AG:</b> 3	<b>Stufe:</b> 8	<b>Alter:</b> 63
<b>KL:</b> 16	<b>HA:</b> 6	<b>MR:</b> 6	<b>Größe:</b> 1.74
<b>IN:</b> 14	<b>RA:</b> 3	<b>LE:</b> 49	<b>Haar:</b> weiß
<b>CH:</b> 13	<b>TA:</b> 3	<b>AE:</b> -	<b>Augen:</b> braun
<b>FF:</b> 11	<b>NG:</b> 4	<b>AT/PA:</b> 10/11	
<b>GE:</b> 10	<b>GG:</b> 6	<b>TP:</b> 1W+4 (Schwert)	
<b>KK:</b> 13	<b>JZ:</b> 2	<b>RS:</b> 1	

**Fernkampf:** 16 (leichte Armbrust)

**Herausragende Talente:** Schwerter 7; Körperbeherrschung 8, Reiten 7; Feilschen 11, Menschenkenntnis 9, Rechnen 11

## 2. Haus der Stadtwache

Obleich der Dienst bei den Bütteln Oblasasims im Vergleich zu anderen Städten hoch besoldet ist, finden sich nur wenige Männer und Frauen, die bereit sind, für das Wohl der Stadt ihr Leben zu riskieren, und dazu noch die hohen Anforderungen des Hauptmanns Gero Kopenske bezüglich ihres Leumunds und ihrer Fähigkeiten erfüllen.

### GERO KOPENSKE:

Der schlaksige, manchmal etwas fähig wirkende Mann trat den Posten als Hauptmann der Wache vor acht Jahren an, nachdem er über 20 Götterläufe seinen Dienst als gemeiner Wachmann verrichtet hatte. Es missfällt ihm, was die Goldsucher aus „seiner“ Stadt gemacht haben, aber gerade deshalb vertritt er die Rechte der alteingesessenen Familien mit besonderer Vehemenz. Zu seinen Leuten pflegt er ein freundschaftliches Verhältnis, und er greift nur bei groben Verstößen gegen die zivile Ordnung zu Rügen und Strafen.

#### Gero Kopenskes Werte:

<b>MU:</b> 15	<b>AG:</b> 5	<b>Stufe:</b> 9	<b>Alter:</b> 51
<b>KL:</b> 12	<b>HA:</b> 4	<b>MR:</b> 2	<b>Größe:</b> 1,86
<b>IN:</b> 12	<b>RA:</b> 4	<b>LE:</b> 60	<b>Haar:</b> grau
<b>CH:</b> 10	<b>TA:</b> 1	<b>AE:</b> -	<b>Augen:</b> blau
<b>FF:</b> 13	<b>NG:</b> 4	<b>AT/PA:</b> 13/12	
<b>GE:</b> 15	<b>GG:</b> 2	<b>TP:</b> 1W+4 (Schwert)	
<b>KK:</b> 12	<b>JZ:</b> 2	<b>RS:</b> 3	

**Fernkampf:** 16 (leichte Armbrust)

**Herausragende Talente:** Boxen 8, Schwerter 8; Reiten 9; Menschenkenntnis 10; Gefahreninstinkt 8

## 3. Marktplatz

Noch vor drei Jahren fanden sich hier an jedem Markttag der Woche die Handwerker und Bauern der Umgebung zusammen, um ihre Waren feilzubieten. Da die Einführung des neuen Steuerrechts jedoch die dauernde Anwesenheit der Stadtwache während der Märkte erforderte, sah man sich veranlasst, den Handel auf den ersten Markttag jedes zweiten Monats zu reduzieren, was dazu führte, dass die Handel treibenden Auelfen Oblasasims, die über keine Geschäfte verfügen, kaum noch außerhalb ihres Stadtteils anzutreffen sind und sich noch stärker von den Menschen distanziert haben.

## 4. Mietstall

Der Umstand, dass keines der Gasthäuser Oblasasims über angemessene Stallungen verfügt, verhalf **Burger Leinholz** und seiner Gefährtin Madyina

zu beträchtlichem Wohlstand. Trotz der recht hohen Preise erfreut sich ihr Mietstall eines regen Zulaufs, und ihre Kunden können sicher sein, dass ihren vierbeinigen Gefährten die bestmögliche Pflege zugute kommt.

Ihre Erfahrungen sammelten Burger und Madyina im Svellttal, wo sie vor dem Einfall der orkischen Invasoren Kutschen und Handelszüge überfielen, ein Geschäft, bei dem ein gesundes und schnelles Reittier überlebenswichtig ist. Es scheint, als hätten sie ihrer kriminellen Vergangenheit auch heute noch nicht völlig abgeschworen - die Beamten der Stadt sind bei jeder Leerung der Obla-Kassen aufs Neue darüber erstaunt, wie wenig die beiden umzusetzen scheinen. Trotz verschärfter Kontrollen konnte man ihnen jedoch bisher keine ungesetzlichen Handlungen nachweisen.

## 5. Medicus

Der in Oblasasim gebürtige Leomar Magotin verbrachte viele Jahre im Süden Aventuriens, wo er als erster Schiffsarzt und persönlicher Berater Admiral Rateral Sanins auf dem legendären Schiff „Seedler von Beilunk“ das Perlenmeer erforschte. Nach seinem Austritt aus dem Militärdienst kehrte er nach Oblasasim zurück, um dort das Haus seiner mittlerweile verstorbenen Eltern zu beziehen und dort eine Praxis zu errichten. Da er gegen die Behandlung von gewaltsam beigelegten Verletzungen während seines Dienstes in der kaiserlichen Flotte eine ausgesprochene Abneigung entwickelt hat, schert es ihn wenig, dass sein Konkurrent Harec Honinger den größten Teil dieser Arbeit übernommen hat, während er selbst sich vornehmlich mit der Heilung allgemeiner Krankheiten über Wasser hält. Der rüstige Sechziger hat sich in den letzten Jahren einen struppigen braunen Vollbart wachsen lassen und ist für seinen launigen Humor bekannt.

## 6. Traviatempel

Der für eine kleine Stadt wie Oblasasim auffallend große Tempel der Göttin des Herdfeuers wurde angesichts der vielen Obdachlosen der Region mit neuen Anbauten versehen, um zusätzliche Schlafplätze zu schaffen.

Das Thorwaler Ehepaar **Halvar Hjallason** und **Frenja Laskirdottir** hat die Leitung des Tempels übernommen, nachdem der frühere Vorsteher Vater Angraham beschloss, sein Amt aufzugeben, um an den Ufern des Oblomon nach Gold zu suchen.

Der Umstand, dass viele Zugereiste den Tempel als eine Art kostenloses Gasthaus betrachten, macht es Halvar und Frenja oft nicht leicht, die Gebote der Gastfreundschaft zu befolgen, und bisweilen entlädt sich die unterdrückte Enttäuschung über das Verhalten ihrer Gäste in typisch thorwalschen Wutausbrüchen, mit der Folge, dass ein Großteil der Besucher mit einem kräftigen Fußtritt auf die Straße befördert wird.

Traditionsgemäß verbringen die Geweihten des Tempels (der vor dem Goldrausch genau auf halben Weg zwischen Oblasasim und den Dörfern der Elfen lag) einen Großteil ihrer Zeit damit, bei Meinungsverschiedenheiten zwischen Elfen und Menschen schlichtend einzugreifen. Selbstverständlich begrüßt die Alt-Oblasasimer Bevölkerung ihren Einsatz und bedenkt den Tempel mit großzügigen Spenden — wohl auch als Buße für ihren eigenen Mangel an Gastfreundschaft.

## 7. Boltan-Stuben

Die Goldsucher, die die meiste Zeit außerhalb der Stadt in ihren ärmlichen Hütten und Zelten zubringen, zieht es, sobald sie ihr Gold in klingende Münzen umsetzen können, zumeist in eine der zahlreichen, an der Hauptstraße gelegenen Schenken: die „Boltan-Stuben“, den „Goldenen Kopf“, die „Goldgräbertränke“, „Glitzerstaub“ und „Zum Kühlen Krug“ - alles ähnlich aufgebaute Bretterbuden, deren Konstruktion entfernt an ein Thorwaler Langhaus erinnert.

Auch das Innere präsentiert sich weitgehend identisch: Ein von Pfeifenqualm verhangener, weitläufiger Schankraum, an dessen groben Tischen vierschrittige Männer und Frauen billigem Schnaps und wässrigem Bier zusprechen, Lieder grölen und sich ihre Zeit mit Glücksspiel vertreiben (zumeist Boltan - aber auch Armdrücken, Messerwerfen und Deutschnickeln sind verbreitet).

Weiter hinten liegt ein langer Tresen, an dem sich meist eine Reihe besonders zwielichtig wirkender Gesellen zusammengefunden hat, die ihre Blicke bedrohlich über den Saal schweifen lassen. Der feiste, ständig mißgelaunte Wirt verkauft seine Getränke zum fünffachen Listenpreis; serviert wird von einigen drallen Schankmädchen, die ihre besten Jahre schon lange hinter sich haben.

Die „Boltan-Stuben“ heben sich von den anderen Schenken durch eine kleine Bühne ab, auf der junge Männer und Frauen zum Klang eines schrecklich verstimmten liebfeidschen Cembalos frivole Tänze darbieten.

Die Gästezimmer sind durch eine Tür neben dem Tresen zu erreichen. Sie sind amazonisch möbliert und ein Tummelplatz für Wanzen und Flöhe.

## 8. Elfentanz

Das einzige Bordell der Stadt ist in einem herrschaftlichen, mittlerweile jedoch etwas verwahrlosten Backsteinbau untergebracht.

Die namensgebenden Elfen sind hier tatsächlich anzutreffen, doch mag man kaum glauben, dass die abgehärmten Huren und Lustknaben einmal Angehörige dieser edlen Gemeinschaft waren. **Linka Tsekk**, die vierzigjährige Leiterin des Etablissements, hat sich die Zustände in *Elfenhain* zunutze gemacht und einige der härtesten Fälle in die Stadt geholt, indem sie ihnen „viel Gold für leichte Arbeit“ anbot. Dass die Goldsucher den größten Teil der Kundschaft darstellen und an den elfischen Liebesdienern zuvörderst ihre Wut gegen die verfeindete Rasse auslassen, wurde ihnen verschwiegen. Demzufolge geben sie sich nun vollends Alkohol und Rauschkräutern hin, so dass Besucher mit höheren Ansprüchen zumeist die Dienste ihrer menschlichen Kollegen in Anspruch nehmen, die aus ganz Aventurien nach Oblarasim gekommen sind, um hier reich zu werden.

## FISCHERDORF

Der zweite Stadtteil, der bereits vor dem Goldrausch aufgebaut wurde, hat sich in den letzten beiden Jahrzehnten stark verändert. Durch die Aktivitäten der Goldsucher ist der Fischfang in Oblarasim fast unmöglich geworden, woraufhin die meisten Fischer die Stadt verließen oder mittlerweile einem anderen Gewerbe nachgehen. Fischerdorf ist der weltoffenste Stadtteil Oblarasims, und die meisten Läden befinden sich entlang der Fischergasse. Neben den Gewerbetreibenden haben sich hier auch ein paar der reichsten Goldsucher der Region niedergelassen, die es sich leisten können, andere für sich arbeiten zu lassen, und bereits ihre eigenen Goldtransporte zusammenstellen.

## 9. Pension Adarez

**Consuela Adarez**, eine schwarzhaarige Schönheit Mitte dreißig, führt gemeinsam mit ihrem kleinwüchsigen Gatten **Peppino** das beste Gasthaus Oblarasims. Hier steigen durchreisende Händler ab, genauso wie Avesbrüder aus aller Herren Länder, die zu Beginn ihres Besuches in Oblarasim noch gut bei Kasse sind. Consuela legt großen Wert auf das Erscheinungsbild ihrer Gäste, und schon so mancher Goldsucher, der - die Taschen voll Gold -, jedoch völlig verdreht - hier einkehren wollte, wurde mit vehementen Hieben ihres gusseisernen Kochlöffels (AT: 14, PA: 6, TP: 1W+2) wieder auf die Straße befördert. Der schmucke Backsteinbau verfügt über zwei Doppel- und sechs Einzelzimmer. Die Preise sind gepfeffert (9 Silbertaler pro Tag inklusive Verpflegung), dafür findet man hier blitzsaubere Zimmer, und die Küche ist mit Abstand die beste der Stadt.

## ELFENHAIN

In das auf einer Anhöhe gelegene Dorf gelangt man vom Marktplatz aus über den Albenstieg. Hier leben noch etwa 200 Elfen, von denen jedoch einige wenige dem Lockruf des Goldes nicht widerstehen konnten und ebenfalls ein Stück Land am Fluss absteckten, so dass manche der schlichten und doch anmutig erscheinenden Holzhütten leer stehen. Dem aufmerksamen Betrachter wird außerdem nicht entgehen, dass viele Elfen ein besorgniserregend

untypisches Verhalten an den Tag legen. Die Liebe zur Musik und zum Leben scheint ihnen abhanden gekommen zu sein: Kaum einmal wird gelacht, und schon seit Monden hat keiner mehr den süßen Klang einer Flöte im Hain vernommen. Mit einer stoischen Ruhe ertragen die Elfen die Menschen und den Dreck, den diese mit sich brachten, und warten nur noch darauf, dass diese wieder verschwinden. Ansonsten verhalten sich die Bewohner des Elfenhains recht abweisend und misstrauisch gegenüber Fremden, zumindest solange sie für Goldsucher gehalten werden.

## 10. Das Haus der Jagd

Unweit vom Elfenhain, inmitten eines kleinen Wäldchens, befindet sich der Tempel des Firun, eine kleine, unspektakuläre Blockhütte. Die einzige Geweihte, **Dava Berwal**, ist nur selten anwesend. Sie zieht es vor, die Zeit in den Wäldern des Umlandes zu verbringen, um ihrem Gott zu dienen und den Zeiten vor dem Goldrausch nachzutrauern, als die Bürger Oblarasims noch häufig ihren Tempel aufsuchten, um dem Gott der Jagd gefällige Opfer darzubieten und einen milden Winter zu erleben.

## GOLDGRÄBERSIEDLUNG

Hier präsentiert sich Oblarasim so, wie man es sich angesichts der Schauergeschichten durchreisender Händler aus dem Mittelreich vorstellt: Nottüchtig zusammengenagelte Baracken reihen sich an speckige Lederzelte; erfolglose Schürfer, die sich an selbstgebranntem Schnaps betrinken, sind allerorten anzutreffen. Kein Goldsucher, der hier lebt, hat Phexens Segen zu spüren bekommen. Die meisten verfügen nur über ein wenig Rechtschritt großes „Steckland“, das nur in den seltensten Fällen genug Ertrag abwirft, um sich einmal im Monat in einem Wirtshaus ein warmes Essen zu bestellen.

## 11. Wundheiler

Vor einem halben Jahr erschien **Harec Honinger**, ein Heiler aus Phexcaer, in der Stadt und bezog ein imposantes neues Fachwerkhaus in der Nähe des Marktplatzes, das er zuvor mit Hilfe seiner schier unerschöpflichen Geldmittel hatte bauen lassen. In Absprache mit Leomar Magotin eröffnete er hier eine Praxis, die sich vornehmlich den „blutigeren Seiten“ ihres Metiers widmet. Der Heiler ist ein braunhaariger Mann Ende 40, elegant gekleidet und glatt rasiert. Er ist von heiterem Gemüt und verwirrt seine Patienten oftmals durch sarkastische Bemerkungen, mit denen er seine Behandlung zu garnieren pflegt. Böse Zungen behaupten zwar, dass er nebenbei einen lukrativen Handel mit Rauschkräutern betreibt, doch Gero Kopenske hat bislang darauf verzichtet, den Anschuldigungen nachzugehen -wohl auch, weil Honinger für die Stadtwache Tag und Nacht dienstbereit ist.

## 12. Zollhaus

Mit dem anbrechenden Frühling ziehen die Nivesenstämme des Nordens mit ihren Karenherden in die Städte, um sie dort zu verkaufen oder gegen andere Waren einzutauschen. Jene, die über den Rabenpaß ins Bormland gelangen wollen, überqueren den Oblomon in Oblarasim und nutzen die Gelegenheit, weiteren Bedarf für die Reise zu erstehen. Barjan Tolojew musste erkennen, dass er über keine Möglichkeiten verfügte, den Handel mit den Nivesen angemessen zu überwachen und ersann eine andere Möglichkeit, die Säcke der Stadtkasse zu füllen: Man baute eine Brücke über den Oblomon, setzte ein kleines Zollhaus daneben und verlangte nun von all jenen, die die Brücke überqueren wollten, eine Mautgebühr von einem Heller pro Bein. Doch die Rechnung ging nicht auf: Die Nivesen zeigten keinerlei Interesse an diesem Handel und zogen es seitdem vor, den Strom an einer Furt zwei Meilen nördlich zu überqueren.

Dementsprechend führt der Brückenwart Festum, ein kauziger alter Knabe mit einem steifen Bein, ein geruhames Leben. Er ist immer erfreut, wenn doch einmal ein fahrender Händler oder durchziehender Abenteurer seine Dienste in Anspruch nimmt und lädt alle „Kunden“ in seine Hütte ein, um ihnen dort bei

einem Krüglein Branntwein haarsträubende (und zumeist erfundene) Geschichten aus seinem Söldnerleben zu erzählen.

## MÖGLICHE SZENARIEN

Einen ungewöhnlichen Aspekt des Oblarasimer Alltagslebens stellen sicher die *Obla-Kassen* dar. Bis sie das System dahinter durchschaut haben, werden die Abenteurer wahrscheinlich einige Male verwundert beobachten, wie der Wirt, der ihnen gerade schlechtes Dünnbier zu einem horrenden Preis verkauft hat, mit einem reumütigem Gesichtsausdruck ein paar Heller in die Kasse auf seinem Tresen einzahlt.

Besonders effektiv lassen sich die Kassen bei „Helden“ anwenden, die pflegen, ihre besiegten Gegner auszuplündern, um deren Besitztümer in der nächsten Stadt zu verhökern - schließlich sind die Oblarasimer Händler dazu aufgefordert, jeden Anbieter, der sich weigert, seinen Zehnt in die Kasse einzuzahlen, sofort bei der Wache zu melden.

Natürlich bieten die Obla-Kassen auch Stoff für ein klassisches Bankräuber-Szenario:

Einmal pro Woche werden alle Kassen von zwei Beamten der Stadt gelehrt. Der Inhalt wird mit einem Wagen zum Anwesen Barjan Tolojews gebracht, der die Gelder verwaltet. Der Geldtransport (von 2 - 4 Bewaffneten eskortiert) stellt natürlich eine anziehende Beute für besonders ausgekochte Wegelagerer dar (vielleicht sind Bürger Leinholz und Madyina ihres bürgerlichen Lebens überdrüssig geworden).

Die Belohnung für das Einfangen der Täter und die Rückführung des Geldes beläuft sich auf 10% der Beute - durchaus ein Anreiz, die flüchtigen Verbrecher durch das halbe Nivesenland zu hetzen.

Insbesondere Abenteurer, die sich Phex eher verbunden fühlen als dem Götterfürsten Praios, könnten auch selbst einen Plan ersinnen, den Geldtransport abzufangen, um sich mit der Beute ein paar schöne Monate im Mittelreich zu machen. Neben der detaillierten Planung des Überfalls liegt die Herausforderung eines solchen Szenarios auch in der Konfrontation mit sämtlichen Kopfgeldjägern der Region, die sich wie Kletten an die Fersen unserer Abenteurergruppe heften werden.

Grundsätzlich liegt es nahe, Oblarasim als Ausgangspunkt für weitere Reisen in den hohen Norden zu verwenden. Doch spricht nichts dagegen, die Abreise ein wenig zu verzögern: Vielleicht haben die Abenteurer das Bedürfnis, selbst nach Gold zu suchen. Sie werden jedoch schnell feststellen müssen, dass die gewinnbringenden Plätze bereits seit langem belegt sind. Doch auch diese begehrten Steckländer bringen ihren „Besitzern“ selten Glück, sind sie doch heiß umkämpft, und so mancher, der gestern noch glaubte, er habe endlich die Erfüllung all seiner Wünsche erreicht, treibt am nächsten Tag tot den Oblomon hinunter.

Auch der Konflikt zwischen Elfen und Goldsuchern, kombiniert mit dem gesetzlosen Hintergrund Oblarasims, bietet genug Potential für einige interessante Spielabende (als Einstieg und Inspiration kann das folgende Szenario **FÜR EINE HANDVOLL TALER** dienen).

# FÜR EINE HANDVOLL TALER

Als vor 25 Götterläufen in dem vorwiegend von Norbarden und Elfen bevölkerten Städtchen Oblarasim die Hexe **Yazinda** auf Anraten eines durchreisenden Praiosgeweihten zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteilt wird, ahnt niemand, dass diese Hinrichtung in ferner Zukunft Auslöser für den Untergang der Stadt sein könnte. Die wenigsten nehmen den jungen Druiden **Yantur Shabanas** ernst, der Rache für den Tod seiner Geliebten schwört. Da Shabanas sich bewusst ist, dass er zur Zeit weder über die Mittel noch die Fähigkeiten verfügt, seine Pläne durchzuführen, setzt er sich in die sagenumwobene Stadt **Phexcaer** an den Ufern des Bodir ab, wo er sich als Wundheiler und Apothecarius niederläßt. Hier lernt er **Ektor Gremob** kennen, einen rücksichtslosen Betrüger, der die Überreste des örtlichen Efferdtempels aufgekauft hat, um dort einen neuen Tempel zu errichten - vorgeblich ein Tempel des Namenlosen, der aber nur dem Zwecke dienen soll, den Gläubigen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Für Gremob entwickelt Shabanas ein kräftiges Rauschgift, das fortan jedem Menschen, der zum ersten Mal den *Tempel des Güldenens* betritt, angeboten wird, beim ersten Konsum bereits zur Abhängigkeit führt und fortan nur noch gegen harte Dukaten erhältlich ist (siehe hierzu Das Orkland, S. 69 ff).

Viele Jahre später kehrt Shabanas, inzwischen ein reicher Mann, nach Oblarasim zurück, um seinen Schwur zu erfüllen. Unter dem Namen **Harec Honinger** läßt er sich als Wundheiler nieder und knüpft Kontakte zur Stadtwache. Da es in Oblarasim täglich zu handgreiflichen Auseinandersetzungen kommt, werden seine Dienste oft in Anspruch genommen, und jedes Mal wenn er ein Medikament verabreicht, fügt er diesem einen Teil der bekannten Droge zu, deren Rezeptur er mittlerweile noch weiter verfeinert hat.

Bereits wenige Monate später hat er gut ein Drittel der Einwohnerschaft Oblarasims in seiner Gewalt. Er spürt dass es jetzt an der Zeit ist, seinen Plan durchzuführen und heuert einige der berühmtesten Totschläger der näheren Umgebung an, die durch geschickt vertuschte Anschläge auf Elfen und Goldsucher die Beziehungen zwischen den beiden Fraktionen bedenklich verschlechtern.

In diese hochexplosive Situation platzen die Helden. Kaum angekommen, machen sie die Bekanntschaft von **Gero Kopenske**, auf dessen Bitte hin, sie der Stadtwache beitreten. Schon früh müssen sie erkennen, dass sie von den meisten Oblarasimern keine Unterstützung erwarten können, von denen einige ihnen gegenüber eine kaum verhohlene Feindseligkeit an den Tag legen. Schließlich wird der Hauptmann auf dem Weg zur Wache durch einen hinterhältigen Anschlag schwer verwundet und die Helden sind auf sich allein gestellt.

Nachdem drei Waldelfen ermordet in den Wäldern aufgefunden wurden, schließen die Elfen der Umgebung einen Belagerungsring rund um die Stadt. Sie geben den Helden einen Praioslauf Zeit, den Urheber der Verbrechen ausfindig zu machen, bevor sie zum Angriff übergehen.

## ABENTEUERGESTALTUNG

FÜR EINE HANDVOLL TALER eignet sich für 4-6 Charaktere der Stuten 3-5. Grundsätzlich sollten alle Heldentypen in der Lage sein, durch ihre spezifischen Fähigkeiten in diesem Abenteuer zu glänzen. Wir weisen jedoch darauf hin, dass Spezialisten der Hellsichtmagie und Alchimie den geplanten Ablauf der Ereignisse stark beeinflussen können, und Elfen aufgrund der gespannten Situation ohnehin einen schweren Stand haben. Die Handlung spielt vor der rauen Kulisse der Goldsucherstadt Oblarasim zu Beginn der Schneeschmelze (in den Monaten Phex oder Peraine).

Es gibt verschiedene Gründe, welche die Helden zu dieser Jahreszeit in die verrufene Stadt an den Ufern des Oblomon führen könnten; am naheliegendsten erscheint es uns, wenn sie sich als Eskorte einem der Handelszüge angeschlossen haben, die das ganze Jahr hindurch zwischen Oblarasim und Festum bzw. Riva pendeln.

## OBLARASIM HO:

### Allgemeine Informationen:

"Nachdem ihr bereits den ganzen Tag dem Lauf des Oblomon gefolgt seid, erreicht ihr im letzten Licht der Praioisscheibe die legendäre Goldsucherstadt Oblarasim. Bereits zehn Meilen vor dem Ortseingang waren die Spuren des Goldrauschs deutlich sichtbar, und oft wurdet ihr von misstrauischen Schürfern hinter vorgehaltener Armbrust nach dem Ziel eurer Reise gefragt. Durch den fortwährenden Schneeregen und den beschwerlichen Weg zermüht, seht ihr euch nun nach einem heißen Trunk und einem sauberen warmen Bett. Travia sei's gedankt - in Oblarasim scheint es an gastfreien Häusern nicht zu mangeln: Aus vielen Gebäuden entlang der schlammigen Hauptstraße klingen misstönende Gesänge nach draußen."

### Meisterinformationen:

Insbesondere Helden aus besserem Hause werden sich vermutlich nach einer gediegeneren Unterkunft umsehen wollen, doch sollten Sie darauf achten, dass zumindest ein Teil der Gruppe den Abend in einer der Kaschemmen vom Schläge der "Boltan-Stuben" ausklingen lässt, damit Ihnen das nötige Ambiente zur Verfügung steht, um die nächste Szene angemessen zu gestalten:

### Allgemeine Informationen:

"Mit einem Mal ist ein Räuspern aus vielen Kehlen zu vernehmen und die Gespräche in dem von Pfeifenqualm verhangenen Schankraum verstummen wie auf Kommando. Der Grund scheint ein hagerer Mann zu sein, der eben den Saal betreten hat und sich nun gemessenen Schrittes zur Theke bewegt. An seiner Seite trägt er ein langes Schwert und die Rechte umklammert den Griff einer gespannten Armbrust. Obwohl die Menge respektvoll vor ihm zurückweicht, entgeht euch nicht, dass sein Gesicht müde und ausgezehrt wirkt."

### Spezielle Informationen:

Wachhauptmann **Gero Kopenske** ist auf der Suche nach einem Strauchdieb namens **Gerasim**, der am frühen Abend gesehen wurde, wie er den Laden des Krämers **Ragnir Ogel** verließ. Kurze Zeit später wurde Ogel mit einem Armbrustbolzen in der Brust tot aufgefunden, und der Verdacht fiel natürlich auf Gerasim. Die Schenke, in der die Helden eingekehrt sind, ist die Stammkneipe des Verbrechers - Grund genug für den Hauptmann, nachzufragen, ob man ihn hier gesehen habe.

Nachdem er den Sachverhalt kurz erläutert und Gerasim beschrieben hat (*"ein hagerer Bursche mit einer Narbe quer über die linke Wange"*), blickt Kopenske sich prüfend um ... niemand scheint bereit (oder in der Lage), ihm eine Antwort zu geben.

### Meisterinformationen:

Gestatten Sie den Helden eine Probe auf Sinnesschärfe +3. Bei einem Erfolg haben sie Gerasim tatsächlich unter den Gästen der Schenke ausmachen können; eine weitere Probe + 6 verrät, dass er beim Erscheinen des Hauptmannes in einer Tür hinter dem Tresen verschwunden ist. Auf den Ausgang der folgenden Szene haben die Beobachtungen der Helden jedoch nur wenig Einfluss:

Entweder wird der Hauptmann beim Verlassen des Schankraums von dem unvermittelt aus seinem Versteck auftauchenden Gerasim hinterrücks mit einem Armbrustbolzen in die Schulter getroffen, oder die Waffe trifft ihn von vorne - als er die Tür zum Versteck des Flüchtlings öffnet (sofern die Helden ihm von dessen Fluchtweg berichten konnten). In jedem Fall ist Kopenske für W6 Kampfrunden außer Gefecht gesetzt und die Helden sollten sich beeilen einzugreifen, da es sonst ein recht kurzes Abenteuer zu werden droht.

### Gerasims Werte:

**MU:** 15; **AT:** 13; **PA:** 7; **LE:** 40; **RS:** 2; **TP:** 1W+3 (Rapier) **MR:** -3  
**Schusswaffen:** 20 (Leichte Armbrust)

Gerasim kämpft mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln:  
Er tritt Bänke um, kämpft auf Tischen und wirft mit Bierkrügen oder Tellern

um sich. Sein Ziel ist es, durch die Vordertür zu entkommen, was die Helden zu verhindern wissen sollten.

Zum Glück haben die anderen Gäste nicht die Courage, sich auf seine Seite zu schlagen, doch sei angemerkt, dass innerhalb der Enge des Schankraumes alle Kämpfer mit Waffen von mehr als 4 Spann Länge mit massiven AT/PA-Abzügen bedacht werden und jeder AT-Patzer einen der Umstehenden trifft, der darauf seine Neutralität aufgibt und sich in das Kampfgeschehen einmischt. Letztlich erkennt Gerasim die Ausweglosigkeit seines Widerstandes und wird von Gero Kopenske in Fesseln gelegt. Der Hauptmann bedankt sich bei den Helden, und bittet sie, ihm auf die Wache zu folgen, um ihnen eine Belohnung von je 20 Silbertalern auszuzahlen.

### Allgemeine Informationen:

Während die Helden gemeinsam mit Kopenske und Gerasim der schmutzigen, von aufgeschüttetem Schnee gesäumten Hauptstraße in Richtung Marktplatz folgen, erläutert Kopenske ihnen die derzeitige Situation:

"Ihr seid neu hier in Oblarasim, was? Nun, da habt ihr euch einen schlechten Zeitpunkt für euren Besuch in unserem Städtchen ausgesucht - die Beziehungen zu den Waldelfen sind momentan nicht gerade herzlich. Sie liegen zwar schon seit einigen Jahren mit den Goldsuchern in Fehde, die ihre Flusssauen in einen Haufen Dreck verwandelt haben, aber in den letzten Wochen ist es schlimmer denn je geworden. Die leisten sich einen regelrechten Kleinkrieg. Zum Glück gab es noch keine Toten, sonst würde die Ladung hochgehen wie ein Fass Hylailer Feuer, und es war' endgültig aus mit der Goldsucherei am Oblomon. Die anderen Bürger? Die scheren sich recht wenig darum. Ich habe noch nie einen gleichgültigeren Haufen gesehen als meine lieben Mitmenschen dieser Tage. Alles scheint ihnen einerlei zu sein, manche stellen sich sogar offen gegen die Stadtwache - wir hatten jüngst drei Anschläge auf nächtliche Patrouillen; kein Wunder, dass meine Leute ausnahmslos den Dienst quittiert haben. Seit drei Tagen bin ich nun allein, habe kaum ein Auge zugetan ... ist ja klar dass dieser Grünschnabel mir in der Schenke die Hosen runtergezogen hat."

### Spezielle Informationen:

Der Hauptmann läßt durchblicken, dass ihn das Verhalten der Helden in der Schenke beeindruckt hat und er es gerne sähe, wenn sie der Stadtwache beiträten, bis er geeigneten Ersatz gefunden hat. Der Sold beträgt bis zu 7 Silbertaler am Tag, zuzüglich Verpflegung und Unterkunft in der *Pension Adarez*. Sollten die Helden einschlagen, werden sie aufgefordert, einen Schwur auf Praios und Rondra zu leisten, das Wohl der Stadt für die Dauer ihrer Dienstzeit mit allen zu Gebote stehenden Mitteln (notfalls dem Einsatz ihres Lebens) zu verteidigen. Anschließend händigt der Hauptmann den Helden die Standardausrüstung der Oblarasimer Wachleute aus: Langschwert, leichte Armbrust und eine grün gebeizte Lederrüstung mit dem Wappen der Stadt (zwei ineinander greifende Hände auf blauem Grund).

### Meisterinformationen:

Es ist nicht nötig, dass alle Helden der Wache beitreten, obwohl Ihnen dadurch die Spielleitung erheblich erleichtert wird. Sollte jedoch keiner Ihrer Helden bereit sein, den Hauptmann zu unterstützen, so werden sie den Untergang Oblarasims als neutrale Beobachter verfolgen können (sofern sie in der finalen Schlacht nicht selbst Opfer des Blutvergießens werden). Im folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden die Zeichen der Zeit erkennen und Kopenskens Bitten nachkommen.

*Am Rande:* Gerasim ist tatsächlich für das ihm angelastete Verbrechen verantwortlich. Da er jedoch von Harec Honinger noch in der kommenden Nacht für "nicht verhandlungsfähig" erklärt wird, werden Nachforschungen in dieser Richtung im Text nicht erwähnt.

## WACH-ALLTAG

Nachdem der Hauptmann Gerasim in eine Zelle gesperrt hat, weist er die Helden in die Grundzüge des Wach-Alltags ein:

Der Dienst ist in eine Tages- und eine Nachtschicht unterteilt. Die Ablösung findet jeweils zur Firunstunde statt (also 6.00 bzw. 18.00 Uhr).

Die Wache sollte nächtens mit mindestens drei Wachen besetzt sein, tagsüber genügen derer zwei. Zu keiner Zeit darf die Wachstube unbewacht bleiben! Die Nachtschicht hat zu Dienstantritt und um Mitternacht je einen Gang durch die Stadt zu machen. Diese Patrouillen bestehen aus zwei Personen, die in der Lage sind, sich mit Schwert und Armbrust ihrer Haut zu erwehren. Sie müssen das gesamte Gebiet von Alt-Oblarasim und Fischerdorf abgehen und außerdem die Oblomon-Brücke und das Zollhaus überprüfen (wo der alte **Festum** die Wachen mit heißem Schnaps und Geschichten aus dem Orkriege versorgt). Des weiteren sollte in jede Schenke entlang der Hauptstraße zumindest ein Blick geworfen werden. Am Tage entfallen die Patrouillen, statt dessen gilt es gemeinhin, komplizierte aber harmlose Streitigkeiten zwischen den Bürgern zu schlichten. Aus diesem Grund zieht Kopenske es vor, tagsüber anwesend zu sein, er bietet jedoch an, nachts während der Patrouillen im Wachgebäude zu bleiben, sofern weniger als vier Helden der Wache beigetreten sind.

#### Meisterinformationen:

Wie Sie vermutlich bereits bemerkt haben stellt die Wacheinteilung ein mögliches Problem für den Spielfluss dar, da ein Teil der Gruppe tatenlos herumsitzt, während die anderen ihren Dienst tun. Spätestens nach dem Anschlag auf Kopenske werden sie jedoch nur noch sporadisch Zeit finden, eine Mütze voll Schlaf zu nehmen. Der Mangel an Schlaf kann im übrigen durchaus zu einem dramatischen Element innerhalb der Handlung werden.

## DAS HAUS DER WACHE

Die Wachstube ist ein kleiner, nicht unterkellertes Bau aus massivem Granit mit einem für die neueren Häuser Oblarasims typischen Dach aus geteerten Holzbalken. Die schmalen, vergitterten Fenster verfügen über schwere Läden, die Kälte und andere Eindringlinge davon abhalten sollen, ins Innere zu gelangen.

Der Eingangsbereich (1) wird von einem breiten Schreibtisch dominiert, in dessen Schubladen sich handschriftliche Abschriften verschiedener Gesetzestexte befinden (orientieren Sie sich hierbei an den Gesetzen des Mittelreichs, wie sie in der *Enzyklopaedia Aventurica* beschrieben werden). Daneben existiert auch ein großer Stapel unerledigter Steckbriefe der letzten 30 Jahre sowie ein (bedeutend kleinerer) Haufen erledigter Steckbriefe.

Im hinteren Teil des Raumes steht ein gusseiserner Ofen, um den sich ein paar Stühle und ein kleiner Tisch gruppieren. Hier verbringt die Nachtwache für gewöhnlich die langen Stunden des Wartens in geselliger Runde. Ein verschlossener Wandschrank, in dem Waffen und die Kasse des Wachhauses verwahrt werden, rundet das Mobiliar ab.

Die Küche (2) verfügt über einen kleinen Herd (der auch als Ofen dient) und zwei Pritschen, auf denen die Helden ihr Lager aufschlagen können; eine Waschgelegenheit ist ebenfalls vorhanden. Die Speisekammer (3) ist mit dem Nötigsten ausgestattet, um die Besatzung des Wachhauses ein paar Tage lang zu ernähren. Die Zubereitung der Malzeiten muss von den Wachen selbst übernommen werden, die wahrscheinlich mit Freuden bemerken, dass hier auch zwei Fässer (sehr dünnes) Bier gelagert werden. Der Hinterausgang dient ausschließlich dem Zweck, hier Nahrung einlagern zu können, ohne dabei das ganze Wachhaus zu durchqueren, und ist dementsprechend die meiste Zeit verriegelt.

Von Küche und Eingangsbereich aus erreichbar ist der Zellentrakt (4), der in drei Stockbetten Platz für sechs Gefangene bietet.

Dahinter führt eine Tür zum Abort (5), der offensichtlich an diesen Ort gelegt wurde, damit die Wachen gezwungen sind, in regelmäßigen Abständen nach den Gefangenen zu sehen.

## DIE ERSTE PATROUILLE

#### Allgemeine Informationen:

Nachdem er die Helden in die Grundzüge des Wachdienstes eingewiesen hat, führt Kopenske sie nach draußen auf ihre erste Patrouille. Ein Held bleibt allein in der Wachstube zurück. Der Hauptmann ist bestrebt, seinen neuen Wachleuten durch fachkundige Einweisung das Überleben so sicher wie möglich zu machen. Insbesondere schärft er ihnen ein, sich niemals in der Mitte der Straße zu bewegen, wo sie ein gutes Ziel abgeben könnten. Sinnvoller sei es, wenn jeder Held sich auf einer anderen Straßenseite befände, etwa einen Schritt von den Häuserwänden entfernt; sollte einer der beiden Opfer eines Anschlages werden, hätte der andere immer noch die Möglichkeit, ihm zur Seite zu stehen. Er weist sie außerdem auf einige leerstehende Gebäude in Alt-Oblarasim hin, die sich hervorragend als Versteck für mögliche Attentäter eignen.

Abschließend führt er sie noch Harec Honinger vor, damit sie wissen, an wen sie sich wenden können, sollte es einmal Verletzte geben.

## HÄRTETEST

#### Spezielle Informationen:

Nachdem die Patrouille wieder in der Wachstube eingetroffen ist, verabschiedet sich der Hauptmann von den Helden - er begibt sich nach Hause, um auszuschlafen.

Der erste Abend in der Wache verläuft anfangs ereignislos. Etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht erwacht Gerasim, der bis dahin friedlich auf seiner Pritsche geschlafen hat, und beginnt, unruhig in seiner Zelle auf und ab zu wandern. Er klopft mit dem Nachttopf an die Gitterstäbe und wirft den Helden wüste Beschimpfungen an den Kopf. Auf Fragen reagiert er nicht, sondern fängt an, noch schlimmer zu randalieren. Ein paar Minuten, nachdem die Patrouille das Wachgebäude verlassen hat, gerät Gerasim vollends außer sich: Seine Flüche verwandeln sich in ein gutturales Glucksen, und er beginnt, seinen Schädel immer wieder gegen die Gitterstäbe zu rammen, bis er schließlich mit blutüberströmtem Gesicht zusammenbricht und

sich in furchtbaren Zuckungen am Boden windet.

#### Meisterinformationen:

In diesem Zustand stellt Gerasim selbst für einen körperlich schwachen Helden keine Gefahr dar. Eine genauere Untersuchung erfordert einen Heilkunde Krankheitswert von 10. Bei entsprechendem Fachwissen kann der Held Entzugserscheinungen durch eine Drogenabhängigkeit diagnostizieren, ansonsten teilen Sie dem Spieler (nach einer verdeckt gewürfelten Probe) mit, dass er vermutet, Gerasim sei am *Raschen Wahn* erkrankt - auf jeden Fall ist eine Linderung seiner Schmerzen ohne die geeigneten "Medikamente" unmöglich. Schildern Sie Gerasims Qualen so drastisch wie möglich. Der Held sollte dazu verleitet werden, das Wachhaus zu verlassen, um Harec Honinger zu kontaktieren.

Sofern er standhaft bleibt und auf die Rückkehr der Patrouille wartet bzw. versucht, vom Wachgebäude aus einen Passanten zu überreden, für ihn zum Haus des Wundheilers zu gehen, hat er sich je nach Charakterspiel bis zu 10 AP verdient.



Ansonsten bittet Harec Honinger den Helden, einen Moment auf ihn zu warten - er ist durch den nächtlichen Besucher anscheinend geweckt worden. Honinger plant, ihn lange genug aufzuhalten, um seine Schergen zum Wachgebäude zu schicken, die Gerasim aus dem Weg räumen sollen. Sofern dieser der Bitte nachkommt, treffen die beiden bei ihrer Rückkehr auf **Winja Parenkis** und **Toron Durlow** (siehe DRAMATIS PERSONAE, *Honingers Schergen*), die gerade damit beschäftigt sind, die Tür des Wachhauses aufzubrechen (sofern der Spieler nicht erwähnt hat, dass er hinter sich abschließt, hatten die beiden Totschläger natürlich leichtes Spiel - Gerasim liegt tot in seiner Zelle, von einem Armbrustbolzen ins Herz getroffen). Winja und Toron ergreifen die Flucht, sobald sie bei ihrem Tun gestört werden.

#### *Allgemeine Informationen:*

Nach einer ausgiebigen Untersuchung stellt Honinger fest, dass Gerasim am *Raschen Wahn* erkrankt sei und verabreicht ihm ein Beruhigungsmittel. Zur endgültigen Heilung müsse er jedoch unter ständiger medizinischer Aufsicht stehen. Sofern er zu Rate gezogen wird, weigert sich Gero Kopenske, den Gefangenen der Obhut Honingers zu überstellen, woraufhin dieser ankündigt, von nun an zweimal am Tag im Wachgebäude vorbeizuschauen, um den Patienten zu behandeln.

#### *Meisterinformationen:*

Möglicherweise drängen die Helden Honinger, ihnen eine Ration des "Medikaments" zu überlassen, worauf sie von ihm eine Dosis eines gewöhnlichen, leichten Beruhigungsmittels erhalten. Das Präparat lindert die Qualen des Abhängigen für etwa eine halbe Stunde.

## EIN PFEIL FÜR KOPENSKE

#### *Meisterinformationen:*

Am nächsten Morgen erscheint der Hauptmann nicht zum Dienst. Er wurde auf dem Weg zum Wachgebäude Opfer eines Anschlages durch den gedungenen Scharfschützen **Libertar Waldlanze**. Ein paar Bürger fänden Kopenske von zwei Pfeilen getroffen und trugen den schwer verwundeten Mann zu Harec Honinger. Der Heiler sendet daraufhin einen Boten zu den Helden, der ihnen von dem Attentat berichtet. Die nächsten Tage wird der Hauptmann unter der Aufsicht Honingers verbringen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Kurz nachdem die Helden erfahren haben, dass sie vorerst auf sich selbst gestellt sind, erscheinen zwei korpulente Goldsucherinnen im Wachgebäude: Lina Langensud und Imene Ulmski. Sie berichten, dass sie ihren Nachbarn Harkon Brauer tot inmitten seines Stecklandes aufgefunden hätten.

#### *Spezielle Informationen:*

Auf Nachfrage wissen die beiden zu berichten, dass Harkon normalerweise nicht schlechter mit dem Elfen auskam als andere Goldsucher auch. Die beiden Frauen, die sich ihr Steckland teilen und gemeinsam verteidigen, fanden ihn im ersten Licht der anbrechenden Sonne. Spuren eines möglichen Täters sind ihnen nicht aufgefallen. Obwohl sie den Leichnam untersucht haben, sind ihnen keine äußeren Verletzungen aufgefallen. Auf Frage: Na ja, man habe Harkon schon etwas näher gekannt. In besonders kalten Nächten sei er hin und wieder abends zu Besuch gekommen.

Die Goldsucherinnen bieten den Helden an, sie auf ihrem Maultierkarren mitzunehmen, so dass die Reise zu dem zwei Meilen südlich der Stadt gelegenen Fundort der Leiche auch ohne Pferde recht komfortabel ausfällt.

Harkon Brauer, ein Mann von der Statur eines Orklandbärs, liegt auf dem Rücken im Schneematsch, Arme und Beine weit von sich gestreckt. Während die Helden ihn näher in Augenschein nehmen, beginnen Lina und Imene die Zäune abzureißen und das Steckland des Toten mit dem ihrigen zu verbinden. **Sinnesschärfe-2:** Es sind tatsächlich keine Wunden zu erkennen. Bei genauem Hinsehen erkennt man jedoch dünne Blutfäden, die aus Augen und Ohren ausgetreten sind. Auch der Mund ist mit getrocknetem Blut gefüllt.

**Magiekunde +3:** Diese Spuren lassen darauf schließen, dass Brauer durch Magie, eventuell einen *FULMINICTUS DONNERKEIL* getötet wurde.

**Sinnesschärfe:** Etwa 10 Schritt von der Leiche entfernt findet sich hinter einem Busch ein zerbrochener Elfenbogen. Von dort aus führen die Spuren einer Person in südwestlicher Richtung in den Wald.

**Fahrtsuchen +6:** Erst nach etwa 300 Schritt scheint sich der Täter die Mühe gemacht zu haben, die Spur zu verwischen. Sie beschreibt danach einen Bogen und führt zurück nach Oblarasim, wo sie sich schließlich in der Nähe des *Karenwegs* verliert.

#### *Meisterinformationen:*

Wie Gero Kopenske wurde der Goldsucher ein Opfer Libertar Waldlanzes. Der Halbfelf ließ den Bogen zurück und hinterließ eine deutlich sichtbare Spur, um den Verdacht der Oblarasimer auf die Waldelfen zu lenken. Die Tat ist ein weiterer Versuch Honingers, die Spannungen zwischen Goldsuchern und Elfen anzuheizen.

#### *Allgemeine Informationen:*

"Während ihr noch mit der Spurensuche beschäftigt seid, haben sich einige vierschrotige Goldsucher in der Nähe des Stecklandes eingefunden. Nachdem sie anfangs lautstark darüber debattierten, ob es nun rechtens sei, dass Lina und Imene das Land des Toten einfach ihrem Besitz zuführen, nimmt das Gespräch eine bedrohliche Wendung. Immer lauter wird der Ruf nach Rache an den Schuldigen, und niemand zweifelt daran, dass es sich dabei um die Waldelfen des *Lemon-Tales* handelt."

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden haben ihre liebe Not, die aufgebrachten Schürfer zu beruhigen. Unabhängig von ihren Erfolgen versammeln sich gegen Mittag etwa zwei Dutzend Goldsucher am Marktplatz, um auf eine Strafexpedition gegen die vermeintlichen Täter auszugehen. Der Mob fordert die Helden auf, sich ihnen anzuschließen, um dem Gesetz genüge zu tun.

Wir gehen für den weiteren Verlauf davon aus, dass die Helden die Goldsucher durch gutes Zureden, Drohungen oder, indem sie ihnen mit blanker Waffe den Weg versperren, davon abhalten, sich in ein (ohnehin aussichtsloses) Scharmützel mit den Elfen zu stürzen. Ansonsten sind Sie gezwungen, das Finale des Abenteuers ein wenig nach vorne zu verlegen. Zudem dürfte es den Helden in diesem Fall einige Probleme bereiten, den Elfen zu erklären, dass einzig Honinger und seine Leute für die Lage verantwortlich sind.

Der weitere Tag verläuft ruhig. Wenn Sie wollen, können Sie diese Zeit nutzen, um ein wenig routinemäßigen Wachablauf in Oblarasim durchzuspielen; möglicherweise wollen sich die Helden auch ein wenig in der Stadt umhören (siehe hierzu das Kapitel *DIE HEISSE SPUR*). Die nächste Aktion Honingers und seiner Schergen ist zumindest erst für Mitternacht angesetzt, wenn die zweite Patrouille ihren Gang durch die nächtlichen Straßen Oblarasims macht.

## DER TANZ BEGINNT

#### *Meisterinformationen:*

Libertar Waldlanze ist in eines der verlassenen Gebäude Alt-Oblarasims eingebrochen. Mit seinem Bogen und zwei zusätzlichen schweren Armbrüsten lauert er der Patrouille auf. Er geht davon aus, dass er zumindest einen der beiden Helden mit zwei kurz hintereinander abgefeuerten Schüssen außer Gefecht setzen kann. Sollte es eng werden, plant er, durch eine Luke aufs Dach zu fliehen, um die Patrouille aus sicherer Entfernung mit Pfeilen und Zaubersprüchen zu bedenken.

Angesichts der tödlichen Gefahr durch den Meuchelmörder raten wir, zumindest dem anvisierten Helden eine **Sinnesschärfeprobe** zu gestatten; bei Gelingen lesen Sie dem Spieler folgenden Text vor:

"Es ist auffallend still in den Gassen Oblarasims. Selbst auf der Hauptstraße trifft ihr nur vereinzelt auf ein paar betrunkene Goldsucher, die schweigend durch die Überreste der Schneeverwehungen stapfen. Trotz des Branntweins scheinen sie sich eines nahenden Unheils bewusst zu sein.

Gerade seid ihr in eine Seitenstraße nach Alt-Oblarasim eingebogen, da erkennst du eine kaum wahrnehmbare geschmeidige Bewegung in einem der verlassenen Häuser, auf die euch Gero Kopenske hingewiesen hat.

Deine geschärften Sinne erfassen zudem die Reflexion des blassen Mondlichts



auf kaltem Stahl - die Spitze eines Armbrustbolzens, der sich mit tödlicher Präzision auf dich ausrichtet."

#### Meisterinformationen:

Zeit für eine Ausweichen-Probe! Stellen Sie sich das Bild eines Helden vor, der sich verzweifelt im Schlamm der Straße windet, um den tödlichen Geschossen Libertars zu entkommen, während sein Gefährte mit gezücktem Schwert auf das dunkle Haus zustürmt - versuchen Sie, den Spielern die Hektik und den Ernst dieser Situation zu vermitteln.

Die Vordertür ist natürlich verriegelt, aber ein beherzter Sprung durch das Fenster, hinter dem der Halbelf auf der Lauer lag, gibt Libertar nur einen geringen Vorsprung - der Held vernimmt hektische Schritte auf der Treppe nach oben.

Das Ziel des Attentäters ist es, die Helden zumindest vom Wachhaus fernzuhalten. Er versucht sie in eine wilde Jagd über die Dächer Oblarasims zu verwickeln, in der er seine überlegenen Fähigkeiten ausspielen kann. Die letzte Zuflucht stellen für ihn die Wälder dar, wo er seine Verfolger endgültig abschütteln will.

## ANSCHLAG BEI NACHT

#### Meisterinformationen:

Die folgende Sequenz spielt sich kurz nach dem Anschlag Libertar Waldlanzes auf die Patrouille ab. Sobald sich die Wachleute an die Fersen des Attentäters heften, schalten Sie auf die Geschehnisse im Wachhaus um. Im folgenden bietet es sich an, sich im jeweils spannendsten Moment der anderen Gruppe zuzuwenden, das schafft Dynamik und einen gewissen "Klippenhänger-Effekt".

#### Allgemeine Informationen:

Während die Wachen auf die Rückkehr der Patrouille warten, ist plötzlich ein stürmisches Klopfen an die Tür zu vernehmen. Auf Nachfragen vernehmen die Helden eine gehetzte Stimme, die ihnen mitteilt, dass "die Elfen wieder zwei Goldsucher erwischt" hätten.

#### Meisterinformationen:

Eine Finte von Honingers Totschlägern: Sobald jemand die Tür öffnet, werden fünf leichte Armbrüste aus nächster Nähe auf ihn abgefeuert. Honingers Schergen haben sich in einer Entfernung von drei Schritten vor der Tür in einer Reihe aufgebaut und schießen alle gleichzeitig - mit einem zynischen Lächeln auf dem Gesicht. Gestatten Sie dem bemitleidenswerten Helden, der im Türrahmen steht, ausnahmsweise eine Ausweichen-Probe **pro Bolzen**. (Sollte die Tür unverschlossen geblieben sein, ist Gnade hier fehl am Platz - die fünf Meuchler stürmen das Wachhaus, um alle Anwesenden zu Boron zu schicken.)

Sofern es ihnen die Helden nicht so leicht machen wollen (was wir inständig hoffen), versuchen sie durch die Hintertür einzubrechen. Fruchtet auch dieses nicht, werden sie das Wachhaus in Brand setzen. Dadurch zwingen sie die Helden, nach draußen zu kommen.

Sobald die Helden zu unterliegen drohen, erscheinen (durch das Feuer alarmiert) Jasper und Bosjew Tolojew am Schauplatz und ziehen die Aufmerksamkeit der Schergen auf sich. Nach drei Kampfrunden müssen die Angreifer feststellen, dass sie der Gegenwehr nicht gewachsen sind, und suchen ihr Heil in der Flucht.

Die Tolojews zeigen kein Interesse daran sich aufzuteilen, um die Verfolgung aufzunehmen.

#### Werte von Jasper und Bosjew Tolojew:

**MU:** 12; **AT:** 9; **PA:** 9; **LE:** 43; **RS:** 3; **TP:** 1W+4 (Schwert); **MR:** -4; **Fernkampf:** 14 (leichte Armbrust)

#### Spezielle Informationen:

Kurze Zeit später trifft auch Barjan Tolojew, das Oberhaupt der Familie, am Ort des Geschehens ein. Er entschuldigt sich bei den Helden, dass er ihnen erst in diesem Augenblick der Not seine Aufwartung machen konnte, und lobt sie für ihren Mut und ihre Standhaftigkeit. Zudem bietet er ihnen an, seine beiden Söhne an ihre Seite zu stellen, bis die Krise ein Ende gefunden hat - ein Angebot, das die Helden nach den Ereignissen dieser Nacht wohl kaum abschlagen werden.

## DIE GEBROCHENE LANZE

#### Allgemeine Informationen:

Der nächste Morgen empfängt die Helden mit weiteren schlechten Neuigkeiten. Kurz vor der Mittagsstunde finden sich ca. 40 Waldelfen, angeführt von ihrer kurzfristig gewählten Anführerin Gelyana Ahornang, auf dem Marktplatz ein. Die Helden wurden bereits kurz zuvor von einigen Bürgern von dem Eintreffen der Delegation informiert.

Die Elfen lassen sich auf kein Gespräch ein. Statt dessen präsentieren sie die Leichen von drei Mitgliedern ihrer Sippe. Gelyana tritt nach vorne, den anklagenden Blick auf die Helden gerichtet. Mit unendlicher Langsamkeit hebt sie den federgeschmückten Speer in ihrer Hand quer vor die Brust und zerbricht ihn schließlich über ihrem Knie. Die gebrochene Lanze bleibt im Schlamm des Marktplatzes liegen, während die Elfen schweigend die Stadt verlassen.

#### Meisterinformationen:

Staatskunst: Eine Kriegserklärung. Die Helden haben bis zum nächsten Sonnenaufgang Zeit, um den Elfen einen Schuldigen für die Vorgänge in Oblarasim zu liefern. Im Verlauf der nächsten zwei Stunden ziehen die Elfen einen Belagerungsring rund um die Stadt, sämtliche Auelfen aus *Elfenhain* verlassen ihre Behausungen und verstecken sich im Wald. Bis zum Anbruch des nächsten Tages sind aus den Wäldern melodische, jedoch zugleich bedrohlich klingende Gesänge zu vernehmen. Die Waldelfen stimmen "*Das Lied zur unbrechenden Schlacht*" an, von dem überliefert ist, dass es das letzte Mal 1134 v.H. vernommen wurde, als der Elfenkönig Tasilla Abendglanz mit seinen Getreuen die von den Orks besetzte Stadt Saljeth zurück eroberte.

Jeder Elf, der das Lied vernimmt, fühlt sich ermutigt und zieht gestärkt in den Kampf, während Nichtelfen ein Gefühl der Verzweiflung ob der aussichtslosen Lage befällt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der MU-Wert aller Elfen für je vier Stunden, die sie der Musik ununterbrochen ausgesetzt sind, um einen Punkt steigt - während andere Kreaturen den gegenteiligen Effekt verspüren.

Um den zermürbenden Effekt der Musik zu verdeutlichen, empfehlen wir, bis zum Angriff der Elfen ein einziges Musikstück andauernd zu wiederholen und langsam in der Lautstärke zu steigern. Besonders geeignet sind die Soundtracks zu "*Bram Stoker's Dracula*", "*Das Omen*" sowie diverse Stücke von John Carpenter, der sich ja ohnehin durch eine ausgeprägte Monotonie auszeichnet.

#### *Allgemeine Informationen:*

Am frühen Nachmittag erhalten die Helden Besuch von einem Kopfgeldjäger (ein dürrer Bursche mit wächserner Gesichtsfarbe), der ihnen einen von *Honingers Schergen* ausliefert: **Orlulf Nimmsgern**, der in Oblarasim steckbrieflich gesucht wird. Der Kerl wedelt wild mit seinem Steckbrief herum und verlangt die ausgeschriebene Belohnung von 20 Dukaten.

#### *Meisterinformationen:*

Es gibt keinen Grund, dem Mann sein Geld vorzuenthalten; trotzdem handelt es sich hierbei um eine Scharade Honingers:

Der mutmaßliche Kopfgeldjäger ist in Wirklichkeit ein armer Goldsucher, der bereits seit zwei Monden von Honingers Droge abhängig ist und in dessen Diensten steht.

In einem seiner Stiefel hat Orlulf einen Dietrich versteckt, mit dem er sich zu gebener Zeit aus der Zelle zu befreien gedenkt (dazu jedoch später mehr).

#### *Allgemeine Informationen:*

Etwas später erscheinen die Tolojews und Harec Honinger im Wachhaus, um die Lage zu diskutieren. In Begleitung des Wundheilers befindet sich auch Gero Kopenske, der trotz seiner Verletzung darauf bestanden hat, den Helden zur Seite zu stehen; er ist leichenblass, scheint müde und unkonzentriert.

#### *Meisterinformationen:*

Kopenske, der ohnehin nicht den Eindruck macht, als stelle er eine große Hilfe dar, ist mittlerweile ein Opfer von Honingers Droge. Der Heiler sieht in ihm eine Art Rückversicherung, falls die Ereignisse ihm aus der Hand laufen sollten.

## DER STURM

#### *Meisterinformationen:*

Als die Sonne an diesem Abend untergeht, beginnt ein schwerer Nebel aus dem Oblomon aufzusteigen, und schon während der ersten Patrouille ist die Sicht auf fünf Schritt begrenzt. Ideale Voraussetzungen für Honinger, den letzten Akt seines Plans einzuleiten. Sobald es dunkel ist, beginnen seine Leute mit der Rekrutierung von Männern und Frauen, die geeignet scheinen, das Wachhaus anzugreifen und einzunehmen: allesamt Honingers Droge verfallen und skrupellos genug, dass es zumindest nicht ihren Wertvorstellungen widerspricht, gegen die Stadtwache vorzugehen.

Kurz vor Mitternacht versammelt sich die Meute auf dem Marktplatz. Honinger hält es nicht für nötig, weiterhin im Geheimen zu operieren - er will mit einem Schlag die noch verbliebene Opposition auslöschen, um dann mit seinen Verbündeten die Stadt zu verlassen, bevor die Elfen zum Angriff übergehen. Die Wachleute werden aufgefordert, sich zu ergeben und mit erhobenen Händen nach draußen zu kommen (was natürlich ihren sicheren Tod bedeuten würde), anschließend beginnt der Sturm gegen die Vordertür.

Die erste Angriffswelle besteht aus gut einem **Dutzend Bürgern**, die mit einem Rammbock auf die Vordertür zustürmen, während Honingers Schergen das Wachgebäude mit Pfeilen und Bolzen eindecken.

Die Helden dürften keine großen Probleme haben, diesem Ansturm standzuhalten, da die unfreiwilligen Angreifer von dem wochenlangen Drogenkonsum so weit geschwächt sind, dass bereits ein Armbrusttreffer sie kampfunfähig zu Boden schickt - ansonsten entsprechen ihre Werte denen *unerfahrener Menschen*.

Sofern sie sich jedoch allzu viel Zeit mit der Organisation der Verteidigung gelassen haben oder einfach zu oft daneben schießen, ist es durchaus möglich, dass die Tür unter den Hieben des Rammbocks nachgibt und der Eingang im Nahkampf verteidigt werden muss. Doch auch hier sollte es den Verteidigern ein leichtes sein, die Stellung zu halten und die Tür wieder zu verrammeln.

#### *Allgemeine Informationen:*

Nachdem die erste Welle verebbt ist, kehrt für kurze Zeit Ruhe auf dem Marktplatz ein. Offensichtlich formiert Honinger seine Leute für den zweiten Angriff. Die Helden haben Zeit, die schlimmsten Wunden zu versorgen und sich über ihr weiteres Vorgehen zu beraten.

Sobald alles Nötige getan ist, beginnt der zweite Ansturm: drei Dutzend willenslose Oblarasimer stürmen jetzt auf das Wachhaus ein, *doch dieses Mal bietet ihnen seltsamerweise niemand Feuerschutz*.

#### *Meisterinformationen:*

Jetzt spielt Honinger seine Trumpfkarte aus: Der gefangene Orlulf öffnet die Tür zu seiner Zelle und versucht, den Hinterausgang zu erreichen. Deckung erhält er dabei von Gero Kopenske, den der Druiden durch ein Amulett der Herrschaft (siehe "*Die Magie des Schwarzen Auges*" S. 69 f.) in seiner Gewalt hat und zwingt, die eigenen Gefährten anzugreifen. An der Hintertür warten die noch verbliebenen Mitglieder von Honingers Schergen, um das Wachhaus zu stürmen.

Nach der anfänglichen Leichtigkeit, mit der die Helden die Angriffe abwehren konnten, sollten sie jetzt die ganze Härte des Kampfes zu spüren bekommen: Während die Vordertür durch den Aufprall des Rammbocks zerschmettert wird, ist ein Teil der Verteidiger gezwungen, den Hinterausgang gegen die wirklich gefährlichen Gegner zu verteidigen.

Unter hohem Blutzoll sollte es den Helden ein weiteres Mal gelingen, das Verhängnis abzuwenden. Sofern sich trotzdem eine Niederlage abzeichnet, gewähren Sie ihnen unerwartete Hilfe von Seiten der Traviageweihten (siehe Stadtbeschreibung #6), die auf dem Marktplatz erscheinen und einen Teil der Angriffe auf sich ziehen.

#### *Spezielle Informationen:*

Während der Kampf noch wogt, können die Helden erkennen, wie sich ein Teil der Angreifer vom Marktplatz entfernt und auf den Fluss zusteuert. Eine Sinnesschärfe-Probe eröffnet, dass es sich um Harec Honinger und den Rest seiner Getreuen handelt, die sich mit einem Boot nach Norden absetzen wollen, denn die Dämmerung hat bereits eingesetzt - der Angriff der Elfen steht kurz bevor.

#### *Meisterinformationen:*

Die letzte Möglichkeit für die Helden, den Urheber der Zustände in Oblarasim noch zu fassen. Falls nötig er bieten sich die Tolojews (sofern die Abenteurer in der Lage waren, ihnen einen Eindruck von wahren Heldentum zu vermitteln), einen Ausfall zu wagen, um eine Möglichkeit zu schaffen, mehr oder weniger unbehelligt den Fluss zu erreichen, wo sich der Druiden zum letzten Kampf stellt.

## DER LETZTE SONNENAUFGANG

#### *Meisterinformationen:*

Mit der aufgehenden Sonne beginnt der Sturm der Elfen, die aus drei Himmelsrichtungen gleichzeitig angreifen. Sofern es den Abenteurern erst jetzt gelungen ist, Honinger zu stellen, werden sie allen Mut aufbringen müssen, sich den Angreifern in friedlicher Absicht entgegenzustellen, um die Vernichtung der Stadt zu verhindern, aber dafür nennt man sie ja auch *Helden*.

Es wird noch einige Zeit dauern, bis der Status Quo in Oblarasim wiederhergestellt ist. Ein großer Teil der Bevölkerung ist nach wie vor von Honingers **Droge** abhängig, und während des Kampfes sind viele Menschen verwundet oder gar getötet worden.

Zudem fehlt es immer noch an geeigneten Wachleuten, so dass die Helden wohl noch eine Weile gezwungen sind, in Oblarasim zu bleiben. Welche Abenteuer sie dabei noch erwarten, legen wir in Ihre meisterlichen Hände. Auf jeden Fall haben sie in Oblarasim und bei den Elfen hohes Ansehen errungen.

Jeder Held sollte etwa 200 AP erhalten, dazu noch maximal 100 AP für Tapferkeit bis zur Selbstaufgabe und bis zu 50 für spektakuläres Rollenspiel. Zudem erhält jeder Held einen Steigerungsversuch auf die Talente *Schusswaffen*, *Rechtskunde* und *Kriegskunst*.

## DIE HEISSE SPUR

Wir wollen nicht vorschreiben, dass die Helden Harec Honinger erst kurz vor dem Ansturm der Elfen fassen können. Vielmehr sollte ihnen die Chance eingeräumt werden, den Druiden noch zu entlarven, bevor sie gezwungen sind, ihr Leben (und das vieler Unschuldiger) im Kampf aufs Spiel zu setzen. Wenn ihre Spieler also eher Freude daran haben, sich den Kopf zu zerbrechen, als die Klängen zu kreuzen, lassen Sie sie gewähren und belohnen Sie ihre Erfolge mit einigen Extra-AP.

Versäumen sie jedoch nicht, neben den im folgenden aufgeführten Informationen auch einige Gerüchte einzustreuen, die nicht den Tatsachen entsprechen, auf die wir aus Platzgründen hier nicht näher eingehen können.

## DIE ELFEN

Es liegt nahe, dass die Helden recht früh Kontakt zu den Elfen suchen. In *Elfenhain* erfahren sie, dass man über die Vorgänge der letzten Monde sehr besorgt ist, insbesondere da Ähnliches schon vor dem Goldtausch beinahe zum Krieg zwischen Elfen und Menschen geführt hat. Auf weiteres Fragen wissen die Elfen zu berichten, dass damals ein junger Druiden für die Verbrechen verantwortlich war. Was jedoch aus ihm geworden ist, entzieht sich ihrer Kenntnis.

Durch *entsprechende* Fragen können die Helden auch erfahren, dass einige der Elfen für Harec Honinger nach Kräutern suchen. Neben den üblichen Heilkräutern, sind sie angehalten, nach Alraunen und Schleimigem Sumpfknöterich Ausschau zu halten.

Sofern die Helden den beschwerlichen Weg zu den Waldelfen auf sich nehmen, können diese erzählen, dass in jüngster Zeit mehrere unbekannte *Rosenohren* und ein Halbelf beim Umherstreifen in den Wäldern gesehen wurden. Wenn Sie es wünschen, können die Elfen auch eine mehr oder weniger genaue Beschreibung von Honingers Gehilfen abgeben.

Sie können bei ihrem Besuch außerdem erfahren, dass die Waldelfen derzeit in zwei Fraktionen gespalten sind: Während der größte Teil sich dafür ausspricht, den Goldsuchern aus dem Weg zu gehen und sich lemonaufwärts niederzulassen, ist etwa ein Drittel der (zumeist jüngeren) Elfen der Ansicht, dass das Maß jetzt voll sei und man die Schürfer (notfalls mit Gewalt) dazu bringen müsse, das Land wieder zu verlassen.

## QUELLENFORSCHUNG

In seiner Funktion als Richter verfügt Barjan Tolojew über sämtliche Prozessunterlagen der letzten Jahrzehnte. Hier finden sich auch Informationen über die Hexenverbrennung vor 25 Jahren und Yantur Shabanas' Schwur. Da es nie zu einer Verurteilung kam, existieren keine Informationen über die anschließenden Reibereien mit den Elfen. Hinweise darauf können aber alle älteren Bewohner Oblarasims geben; Tolojew und Kopenske glauben sich sogar zu erinnern, dass Shabanas in dieser Sache einige Zeit lang steckbrieflich gesucht wurde.

Der Steckbrief findet sich in der Sammlung des Wachhauses bei den *unerledigten Fällen*. Obwohl Shabanas damals noch einiges jünger war und sich zudem mit einem wild wuchernden Vollbart schmückte, kann man mit etwas Phantasie die Züge Harec Honingers erkennen.

Im übrigen finden sich hier auch die Steckbriefe von Winja Parenkis, Orluf Nimmsgern und Liona Alvaro, die den Helden vorerst aber kaum von Nutzen sein werden.

Sofern die Helden ahnen, dass einige der Vorkommnisse in Oblarasim mit dem Konsum von Drogen in Verbindung stehen, können sie aus Barjan Tolojews Büchern ersehen, dass Honinger regelmäßig Rauschgurke und Brabaker Vitriol aus Festum bezieht.

## IN DEN STRASSEN OBLARASIMS

In einer kleinen Stadt wie Oblarasim gibt es nur wenige Geheimnisse. Wenn die Helden sich umhören, mit wem Gerasim in der letzten Zeit Kontakt pflegte, tauchen immer wieder Namen und Beschreibungen von Honingers Schergen auf. Ähnliches gilt für den Fall, dass die Helden mit ihren Steckbriefen hausieren gehen. Die Verbrecher wurden zuvörderst in der *Goldgräbersiedlung*, aber auch in den Schenken entlang der Hauptstraße gesichtet. Bei ihren Untersuchungen müssen die Helden öfters feststellen, dass manche Bürger sich weigern, mit ihnen zu reden, ja, ihnen oftmals nicht einmal die Tür öffnen. Diejenigen, die die Helden trotzdem zu Gesicht bekommen, scheinen auffallend bleich und mager, als ob sie schon seit Wochen keine Sonne mehr gesehen hätten. Im Ort kann sich niemand darauf einen Reim machen, allen Fällen ist aber gemein, dass die Leute erst während der letzten vier Monate dieses seltsame Verhalten an den Tag legten. Beschließen die Helden, eines dieser Individuen zu verhaften, finden sie seine Wohnung völlig verwahrlost vor. In der Zelle verhält sich das Opfer anfangs lethargisch und maulfaul, nach einem halben Tag stellen sich aber die bereits von Gerasim bekannten Entzugserscheinungen ein. Honinger wird natürlich behaupten, der Gefangene habe sich bei Gerasim angesteckt, und die Helden bitten, entweder keine weiteren Personen mehr zu arrestieren oder alle Kranken seiner Obhut zu übergeben.

Die schlimmsten Entzugserscheinungen lassen etwa zwei Stunden nach dem ersten Anfall nach, um später nur noch in abgeschwächter Form aufzutreten. Nach einer Woche ist der Abhängige vollends geheilt und verspürt auch kein Verlangen mehr nach der Droge, da er mit dieser - außer während der ersten Tage - keinerlei angenehme Gefühle verbindet.



## HONINGER SELBST

Der Heiler verhält sich ausgesprochen beherrscht und ist ein hervorragender Schauspieler und Lügner. Den Helden könnten jedoch einige Details auffallen, die sie auf die Spur Honingers führen könnten:

- Die Praxis des Medicus ist immer gut besucht. Im Wartesaal lungern für gewöhnlich etwa ein halbes Dutzend kränklicher Gestalten herum, die allerdings bei genauerer Betrachtung keine äußeren Verletzungen aufweisen - obwohl Honinger in erster Linie als Wundheiler praktiziert.
- Mindestens einmal sollten Sie Honinger etwas erzählen lassen, das sich auf die Zeit vordem Goldrausch bezieht, etwa: "Bevor die Goldsucher kamen, wäre so etwas nicht passiert". Sobald die Helden erfahren, dass Honinger sich erst seit einem halben Jahr in der Stadt aufhält, dürften diese Bemerkungen etwas seltsam anmuten.
- Die fünf bezahlten Meuchler wohnen normalerweise im Keller von Honingers Haus. Sie betreten ihr Quartier meist nachts über einen Hintereingang. Falls die Helden das Haus beobachten oder gar einen der fünf aufspüren und beschatten, wird ihnen dieser Umstand nicht lange verborgen bleiben.

## DRAMATIS PERSONAE

### YANTUR SHABANAS *alias* HAREC HONINGER

Yantur Shabanas hat sich in den Jahren nach seiner Flucht aus Oblarasim zunehmend zu einem gefühlkalten, berechnenden Menschen entwickelt. Er beobachtet die Fortschritte der Helden mit großem Misstrauen und versucht, immer über ihren Wissensstand im Bilde zu sein.

Insbesondere Gerasim bereitet ihm Kopfzerbrechen, da er befürchtet, dieser könne im Schlaf oder unter magischer Einflussnahme wichtige Informationen preisgeben. Sollte der Druide enttarnt werden, entschließt er sich zum geordneten Rückzug, bei dem er, bevor er die Region verlässt, noch möglichst viel Unfrieden zu stiften versucht.

<b>MU:</b>	15	<b>AG:</b>	2	<b>Stufe:</b>	12	<b>Alter:</b>	47
<b>KL:</b>	13	<b>HA:</b>	3	<b>MR:</b>	11	<b>Größe:</b>	1.82
<b>IN:</b>	15	<b>RA:</b>	2	<b>LE:</b>	54	<b>Haar:</b>	braun
<b>CH:</b>	12	<b>TA:</b>	1	<b>AE:</b>	54	<b>Augen:</b>	grau
<b>FF:</b>	11	<b>NG:</b>	3	<b>AT/PA:</b>	12/11		
<b>GE:</b>	9	<b>GG:</b>	3	<b>TP:</b>	1W (Vulkanglasdolch)		
<b>KK:</b>	11	<b>JZ:</b>	6	<b>RS:</b>	1		

**Herausragende Talente:** Selbstbeherrschung 12, Schleichen 10; Lügen 13; Pflanzenkunde 12; Alchimie 13, Magiekunde 10; Heilkunde Wunden 13, Heilkunde Gift 10; Sinnesschärfe 11

**Wichtige Zauberfertigkeiten:** Hellsicht trüben 10; Böser Blick 12, Herr über das Tierreich 12, Imperavi 6; Druidenrache 11, Fluch der Pestilenz 10

### Honingers Droge:

Sollte den Helden doch einmal eine Dosis des "Medikaments" in die Hände fallen (z.B. bei der Festnahme eine Abhängigen), ist es einem versierten Alchimisten und Pflanzenkundler (TaW jeweils 8+) möglich die einzelnen Bestandteile zu ermitteln: *Premier Feuer*, *Brabaker Vitriol*, *Alraune*, sowie Spuren von in *Boronwein* gesottener und anschließend getrockneter *Flauschgurke*; die letzte Dosis, die von Honingers Leuten am Abend vor dem Angriff verteilt wird, enthält zudem jeweils einen Skrupel zerriebenen *Schleimigen Sumpthnötnerich*, was die bedingungslose Aggressivität der Angreifer plausibel macht.

### HONINGERS SCHERGEN

Honingers Truppe setzt sich aus fünf der berühmtesten Räuber und Totschläger der Region zusammen. Jeder für sich genommen schon gefährlich, stellen sie im Verbund eine tödliche Gefahr für die Helden dar.

**MU:** 12 **KL:** 9 **IN:** 11 **CHA:** 9 **FF:** 9 **GE:** 11 **KK:** 13  
**MR:** -3 **LE:** 30+3W6 **AT:** 12 **PA:** 10 **TP:** nach Waffe **RS:** 3  
**Fernkampf:** 15 (leichte Armbrust)

**Krinja Bornajeff:** Bornländische Söldnerin mit kahrlasiertem Schädel; die Anführerin der Gruppe (*Kriegskunst* 10).

**Winja Parenkis:** Krinjas rechte Hand; eine gewitzte Halsabschneiderin aus Gareth (*Gassenwissen* 12, *CHA:* 14).

**Orlulf Nimmsgern:** Einbrecher aus ärmlichen Verhältnissen (*Schlösser knacken* 9).

**Liona Alvaro:** Eine elegant auftretende Meuchelmörderin aus Vinsalt (*Betören* 11, *Etikette* 10).

**Toron Durlow:** Stoisch und abgebrüht, meisterhafter Messerwerfer (TaW 23).

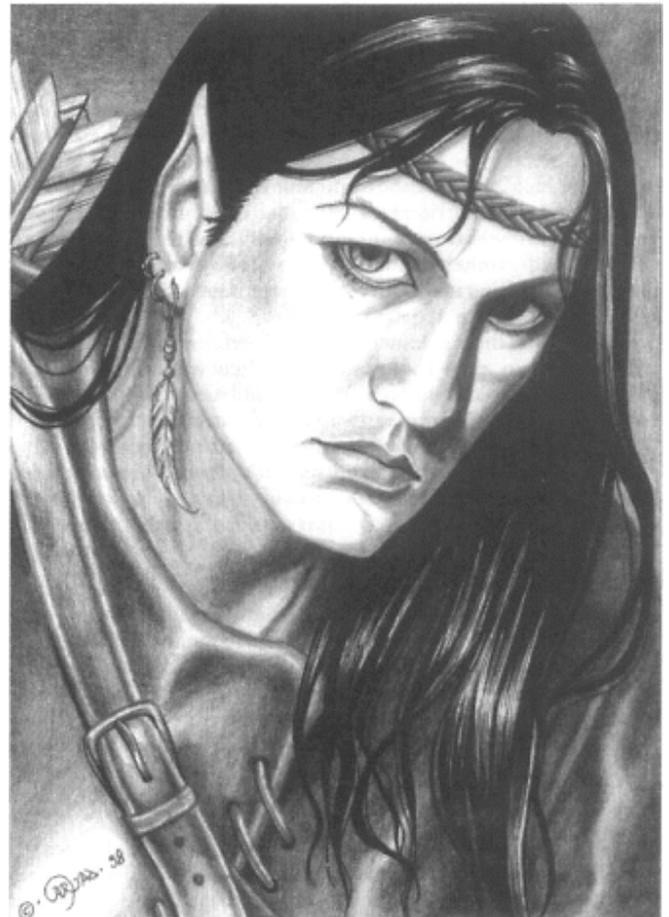
### LIBERTAR WALDLANZE

Der finstere, ausgemergelt wirkende Halbelf hat zeit seines Lebens nie die Chance erhalten, sich in einer der Gesellschaften seiner beiden Elternteile zu etablieren. Als ewiger Außenseiter gesteht er auch seinen Opfern keinerlei Gnade zu. Vielleicht könnte ein wenig Anerkennung von Seiten der Helden sein Leben in die richtigen Bahnen lenken, aber sicher nicht in diesem Abenteuer — hier stellt er eine tödliche Gefahr dar, den personifizierten schwarzen Mann, in dem die Helden durchaus **eine Zeit** lang den Drahtzieher der Vorgänge sehen dürfen.

<b>MU:</b>	12	<b>AG:</b>	2	<b>Stufe:</b>	9	<b>Alter:</b>	36
<b>KL:</b>	10	<b>HA:</b>	2	<b>MR:</b>	7	<b>Größe:</b>	1.83
<b>IN:</b>	16	<b>RA:</b>	4	<b>LE:</b>	48	<b>Haar:</b>	schwarz
<b>CH:</b>	12	<b>TA:</b>	3	<b>AE:</b>	52	<b>Augen:</b>	grün
<b>FF:</b>	12	<b>NG:</b>	1	<b>AT/PA:</b>	16/17		
<b>GE:</b>	14	<b>GG:</b>	6	<b>TP:</b>	1W+3 (Rapier)		
<b>KK:</b>	9	<b>JZ:</b>	3	<b>RS:</b>	1 (schwarzes Leder)		

**Fernkampf:** 21 (Langbogen)

**Wichtige Talente:** Klettern 9, Körperbeherrschung 12, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 9; Gassenwissen 10; Wildnisleben 9 **Wichtige Zauberfertigkeiten:** Bannbaladin 9; Balsam 9; Odem 8; Visibili 11; Blitz 9, Fulminictus 12



## OBLARASIM

### A) Alt-Oblarasim

1. Anwesen der Familie Tolojew
2. Haus der Stadtwache
3. Marktplatz
4. Mietstall
5. Medicus
6. Traviatempel
7. Boltan-Stuben
8. Elfentanz

### B) Fischerdorf

9. Pension Adarez

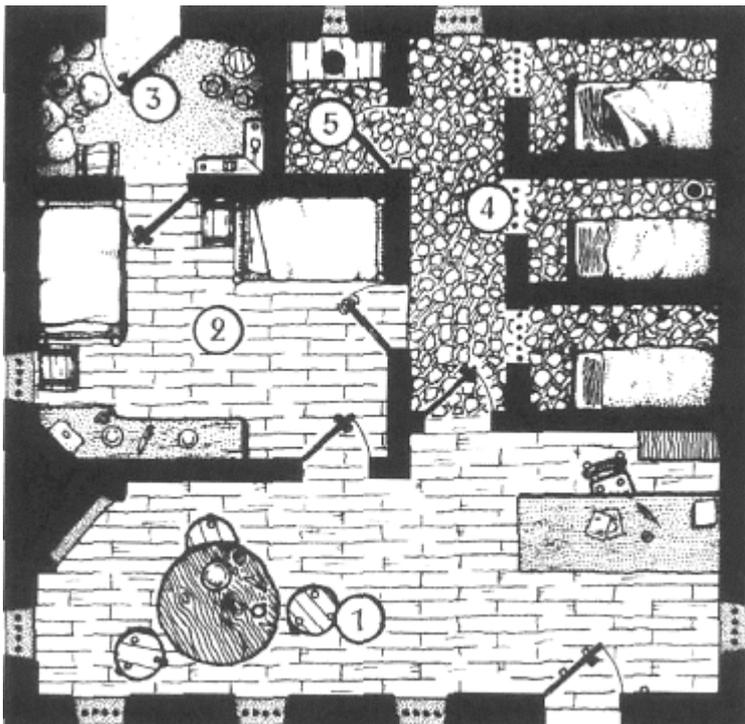
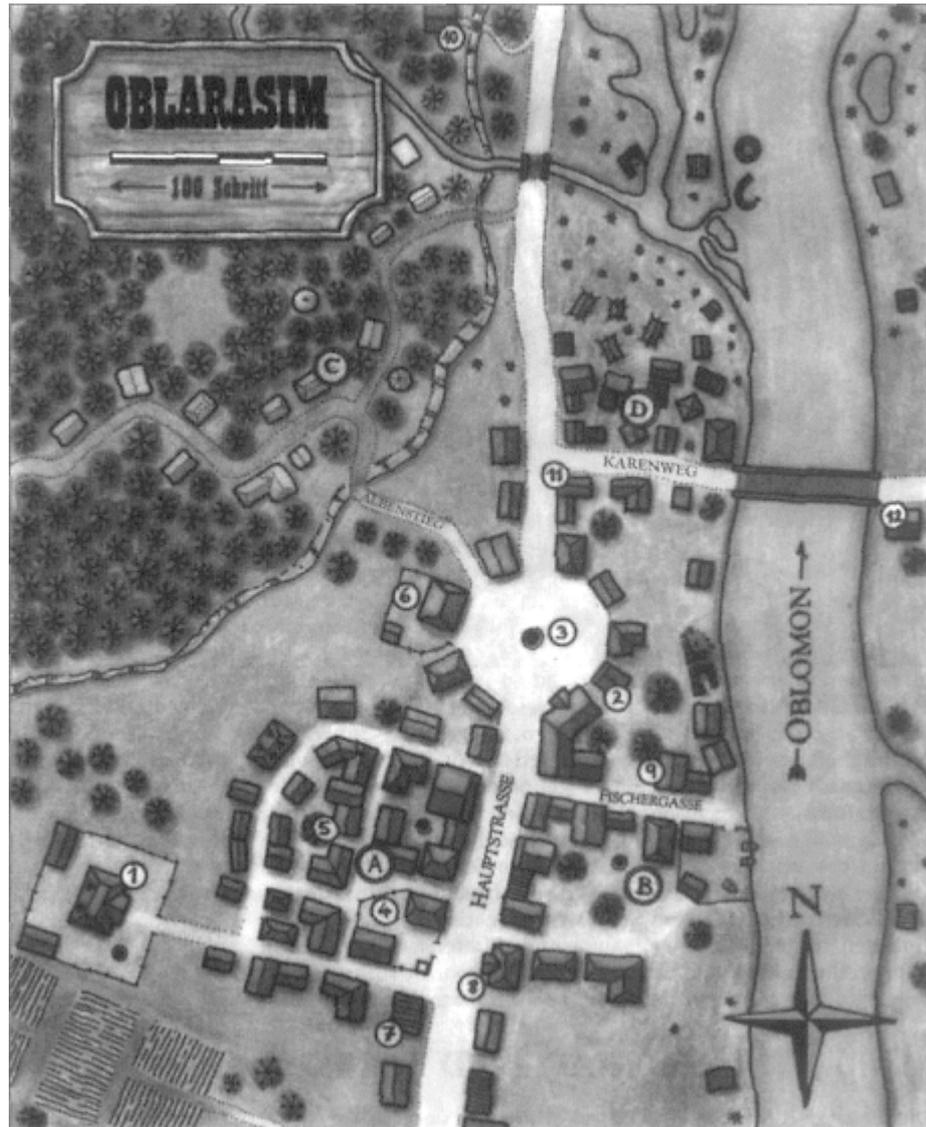
### C) Elfenhain

10. Das Haus der Jagd

### D)

### Goldgräbersiedlung

11. Wunderheiler
12. Zollhaus



## DAS HAUS DER WACHE

1. Eingangsbereich
2. Küche
3. Speisekammer
4. Zellentrakt
5. Abort