



# Jahrmarkt des Schreckens

Ein inoffizielles Abenteuer  
für das Warhammer FRP™  
von  
Karl-Heinz Zapf

# Jahrmarkt des Schreckens

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf

**A**lle Jahre wieder findet in der Stadt *Nuln* ein großer Jahrmarkt statt, der seinesgleichen im gesamten *Empire* sucht!

Er entwickelte sich im Laufe der Jahrzehnte von einem kleinen Stadtmarkt zu dem Ereignis, das er heute für die – nur wenig Abwechslung gewohnten – Einwohner dieser Stadt und auch vieler anderer, extra hierfür angereister Besucher, darstellt.

Es war dabei nur natürlich, dass *Nuln* der Treffpunkt für die Reisenden aus dem ganzen *Empire* wurde, denn früher war es dessen Hauptstadt und es bietet durch seine gute Lage zwischen *Reikland*, *Sudenland*, *Averland* und *Stirland* und die beiden Flüsse *Reik* und *Aver* eine gute Möglichkeit für alle Reisende, den Jahrmarkt zu erreichen.

Zwar wurde der Markt von

**Empress Agnetha**

erweitert und vergrößert, seine wahre Anziehungskraft konnte er aber erst unter der derzeitigen Herrscherin

**Countess Emmanuelle**

von **Liebewitz**

erreichen, die für ihre ausschweifenden Feste bekannt ist und die auch den althergebrachten Jahrmarkt durch ausgefallene Spiele und Festakte zu neuer Größe führte.

So kommt es, dass einmal im Jahr nicht nur die üblichen Händler nach *Nuln* reisen, sondern auch Personen aus dem gesamten *Empire*, die wenigstens einmal an dem bekannten *Nulner* Jahrmarkt teilgenommen haben wollen.

Aus allen Schichten stammen diese Besucher und nicht selten finden sich darunter auch viele Zwerge, Elfen und sogar Gnome, welche die Atmosphäre des Marktes besonders zu schätzen wissen; natürlich zieht ein solches Ereignis auch unzählige finstere Gestalten an, die hier auf schnelles Geld hoffen und dafür auch so manche Kehle durchschneiden würden...

Im großen und ganzen ist der Jahrmarkt zu *Nuln* mit Sicherheit eines der attraktivsten und schönsten Feste im ganzen *Empire* und auch die Abenteuerer können nicht umhin, sich dies einmal näher anzusehen...

## Streifzug durch *Nuln*

**D**a *Nuln* eine vielbesuchte Stadt ist, gibt es hier natürlich auch allerlei zu sehen und zu bestaunen und als ehemalige Hauptstadt des *Empire* hat dieser Ort wirklich sehr viel zu bieten.

Allerdings hat dies auch seinen Preis... Zwar gibt es in dieser Stadt so gut wie alles zu kaufen, aber eben zu erhöhten Preisen (als Mittelmaß kann davon ausgegangen werden, dass alle Güter **10%** bis **20%** teurer sind als in kleineren Ansiedlungen)!

Dies ändert sich allerdings rasch, wenn der Jahrmarkt in der Stadt ist, denn dann steigen die Preise für nahezu alle Güter um bis zu **50%** ihres Grundpreises; Einwohner von *Nuln* wissen zu meist, wo sie nach wie vor günstig einkaufen können oder decken sich vor dem Beginn der zweiwöchigen Festi-

vitäten mit allen lebensnotwendigen Waren ein...

Diese Stadt ist ohnehin schon seit langer Zeit ein Treffpunkt und Aufenthaltsort für alle Sorten von Reisenden und daher ist es nicht erstaunlich, dass die Straßen gefüllt sind mit Personen aller Schichten, die zudem aus allen Teilen des *Empire*, aus *Kislev*, *Tilea* oder *Brettonnia* und *Estalia* stammen.

Neben dem Palast der *Countess* – die übrigens als schönste Frau des *Empire* gilt und daher das gesamte Jahr über von Verehrern umschwärmt wird – sticht vor allem der prächtige Tempel der Göttin *Verena* als beeindruckendstes Bauwerk aus der Masse der Gebäude heraus, welcher der größte Tempel dieser Gottheit weit und breit ist und auch oft von Pilgern oder Heilungsbedürftigen aufgesucht wird.

Die Gebäude von *Nuln* sind größtenteils Fachwerkhäuser mit Holz- oder Ziegeldächern und viele der Gassen sind so eng, dass mit Mühe und Not ein Fuhrwerk hindurchpasst – des öfteren kommt es vor, dass ein Nachtopf aus einem der oberen Fenster seinen stinkenden Inhalt auf einen arglosen Passanten entleert, wenn auch eine Kanalisation vorhanden ist...

Der größte Treffpunkt der Stadt ist der *Reiksplatz* inmitten des Häusermeers, der beherrscht wird von einem mächtigen Baum, der wiederum als eine Art Informationszentrum dient, da hier allerlei Nachrichten auf Pergament angebracht werden, die dann von jedermann gelesen werden können.

Dieser Platz ist immer gefüllt mit Kaufleuten, die eventuell Leibwächter suchen, Bauern, die sich nach Hilfskräften umsehen oder Schiffskapitänen, die hier noch willige Matrosen zu finden hoffen.

Während der Zeit des Jahrmarkts ist der *Reiksplatz*, ebenso wie alle umliegenden Straßen, bis zum Bersten gefüllt mit Besuchern und ist gleichzeitig auch der Ort, an dem sich die meisten Attraktionen befinden.

Die größeren Straßen, die vom Zen-





# Abenteuerüberblick

Der „Jahrmarkt des Schreckens“ ist ein Abenteuer, bei dem die Spieler(innen) großen Ruhm oder aber große Schande ernten können. In *Nuln*, der ehemaligen Hauptstadt des *Empire*, bittet die Countess Emmanuelle von Liebewitz wie jedes Jahr zu einem besonderen Fest, bei dem jeder Besucher willkommen ist.

Die Spieler(innen) haben Gelegenheit, sich auf diesem Jahrmarkt umzusehen und allerlei Leute zu treffen und sich endlich einmal so richtig zu amüsieren bei Attraktionen, die ihresgleichen im gesamten *Empire* suchen.

Doch bald schon müssen sie erfahren, dass auch hier die Saat des Bösen aufgegangen ist und stoßen auf ein Komplott, die Herrscherin zu ermorden und unschuldige Menschen müssen dafür sterben!

Dieses Attentat zu verhindern und die Täter zu stellen ist der Hauptplot des Abenteurers, der allerdings nicht ganz so leicht zu durchschauen sein dürfte.

Nebenzu können sich die Spieler(innen) nach wie vor am Jahrmarkt ergötzen oder sogar an einem Wettbewerb teilnehmen, um der „Eiserne Hans von Nuln“ zu werden... Die ersten Spuren, welche die Spieler(innen) auf den geplanten Mordanschlag hinweisen, sind eher dürrtig und falls sie nicht entschlossen dieser Angelegenheit nachgehen, sollten sie auch die vollen (tragischen) Konsequenzen ihrer Untätigkeit tragen!

**Und nun auf zum Jahrmarkt, wo Gaukler, Schausteller und allerlei fahrendes Volk auf die Abenteurer wartet...**

trum von *Nuln* abführen, sind ebenfalls gesäumt mit Buden und Zelten, in denen es allerlei zu bestaunen und erleben gibt...

Dies führt natürlich auch dazu, dass ein unglaubliches Gedränge entsteht und man sich oft nur noch im Schneckentempo fortbewegen kann – und es ist ein Tummelplatz und Paradies für Diebe und lichtscheues Gesindel und während des Jahrmarkts wird hier so viel gestohlen, wie sonst nicht im gesamten Jahr über!

Vor allem die drei größten kriminellen Vereinigungen in *Nuln*, die Schatzheimer-, Huydermann- und Valentina-Bande, machen wirklich ein wahres Vermögen mit illegalen Machenschaften, doch auch Kinderbanden und anderes Gesindel schreckt nicht davor zurück, einem Besucher den Schädel einzuschlagen oder die Kehle durchzuschneiden, wenn es nur ein paar Münzen zu holen gibt...

Die Gegenden um die beiden Flüsse herum sollten arglose Besucher besonders meiden, denn hier finden sich neben den ärmeren Viertel auch jene kriminellen Elemente, die *Nuln* zu einem Ort machen, in dem man bei Nacht nicht unbedingt alleine durch die Gassen schlendern sollte...

## Besuch des Jahrmarkts

Wie bereits erwähnt befindet sich der Jahrmarkt nicht auf einem zentralen Platz, son-

dern findet in allen Straßen und Gassen statt, die überall ringsum vom *Reikspatz* fortführen.

Dort drängen sich dicht an dicht große und kleine, luxuriöse und einfache Bretterbuden, Zelte und sonstige Bauten, die den Zuschauern und Besuchern allerlei Kurzweil versprechen.

Eine einfache Regel hierbei ist, dass sich vor allem die reicheren Aussteller auf oder in unmittelbarer Nähe des *Reikspatz* befinden, während die ärmeren Teilnehmer am weitesten davon entfernt zu finden sind.

Während des Jahrmarktes steigert sich der ohnehin nicht geringe Lärmpegel der Stadt zu einer nahezu ohrenbetäubenden Geräuschkulisse, bei der man an manchen Stellen sein eigenes Wort nicht mehr verstehen kann.

Das Gelächter, Geschrei und Geplärre in den verschiedensten Sprachen, der Duft nach Naschwerk, gebratenem Fleisch und Bier sowie natürlich der Anblick der bunten Gassen, in denen es vor fremdartigen Attraktionen nur so wimmelt, macht den Jahrmarkt in *Nuln* sicherlich zu dem Erlebnis, von dem jeder Besucher noch Jahre danach zu schwärmen weiß.

Keine andere Festivität dieser Art im gesamten *Empire* kann sich an den Eindrücken messen, die ein Besucher *Nulns* während dieser Zeit erleben kann...

In den Straßen flattern prächtige Banner, bunte Paraden ziehen durch die Stadt und überall sind Musik und Lie-

der zu hören, mal derb und zotig, dann wieder schmeichelnd und melodisch.

Und die Höhepunkte eines jeden Jahrmarkts sind sicherlich das große und wirklich überaus prächtige Feuerwerk sowie der Festumzug, der von der *Countess* höchstpersönlich angeführt wird und bei dem alle Teilnehmer möglichst verrückte und ausgefallene Kostüme tragen müssen, wobei die Herrin der Stadt es jedesmal natürlich noch mit Leichtigkeit schafft, alle anderen auszustechen und ihre Verkleidung des vorherigen Jahres noch zu übertrumpfen.

Neben den Attraktionen des Festes gibt es natürlich auch noch die Turnierwettbewerbe, welche vor allem viele Glücksritter anlocken, die darauf hoffen, beim Bogenschießen, den Arenakämpfen oder gar dem Zauberwettstreit einen satten Gewinn einzustreichen.

Die meisten Besucher des Jahrmarktes aber wollen nur ihren Spaß haben und wenn auch Streit und Schlägereien an der Tagesordnung sind, so sind diese Tage und Nächte doch sicher eine schöne Zeit, die endlich wieder etwas Leben in den langweiligen Alltag bringt...

## Der Schwarzmagier

Aber natürlich schwärt eine brandige Wunde im Herzen dieser großen, prächtigen Stadt im Zentrum des *Empire*!

Einer der Ratgeber der derzeitigen Herrscherin, nämlich

### Ruben Rodrigo Montoya

aus dem fernen *Estalia*, den die hübsche *Countess* wegen seines umfangreichen Wissens an ihren Hof geholt hat, plant ein heimtückisches Attentat auf sie...

Bereits während der Eröffnungszereimonie soll Emmanuelle von Liebewitz von einem gedungenen Attentäter mittels eines vergifteten Pfeils getötet werden; im darauffolgenden Chaos will er dann versuchen, die Tote durch einen Doppelgänger zu ersetzen, um so mehr Macht zu erlangen!

Dies muss aber unbedingt exakt während der wenigen Augenblicke stattfinden, wenn das Feuerwerk endet und der Platz in nahezu völlige Finsternis getaucht wird – der Doppelgän-



# Attraktionen des Nulner Jahrmarkts

**W**ährend der fünf Tage währenden Jahrmarktsaktivitäten wird den Besuchern ein interessantes Rahmenprogramm geboten, das dafür sorgen soll, dass niemand behaupten könnte, die *Countess* würde nicht dafür sorgen, dass jedermann sich gar prächtig amüsiert!

Zu diesem Spektakel gehören unter anderem ein weithin berühmter Zaubererwettbewerb, bei dem derjenige gewinnt, der den spektakulärsten Zauberspruch vorführt und die Gesetze der Magie am besten beherrscht, ein Musikantenduell, das in einem prächtigen Zelt vor der Stadt abgehalten wird, desweiteren werden prächtige Umzüge und Maskenfeste abgehalten, Theateraufführungen und Tanzdarbietungen sowohl der Bauern, wie auch des Adels, außerdem werden die Besucher des Jahrmarktes dazu aufgefordert, alle Arten von Wettkämpfen wie Armdrücken, Bogenschießen oder Wettrennen zu veranstalten. Vor allem das einfache Volk findet wenigstens in diesen fünf Tagen Zeit für verschiedene Spiele, was Kinder und Eltern auf die Straße treibt, um einmal im Jahr zusammen etwas zu unternehmen...

ger wird dann unter der Sitztribüne hervorspringen und den Leichnam nach unten werfen, während er den Platz der *Countess* einnimmt!

Dieser Plan ist zwar gewagt, verspricht aber Erfolg...

Ruben Rodrigo Montoya gibt sich als Gelehrter aus, ist aber ein äußerst machtvoller *Necromancer*, der durch jahrelange Studien sein Leben über das natürliche Maß hinaus verlängert hat, was man ihm allerdings kaum ansieht...

Allerdings spielt ihm das Schicksal in Form eines Scharlatans namens

## Walther Wackerbeck

einen Streich, der nach *Nuln* gekommen ist, um hier seine wirkungslosen Wässerchen und Mittel zu verkaufen. Dieser hat nämlich durch Zufall in seinem Besitz eine *Hand of Glory*, die

Ruben Rodrigo Montoya bei einem Jahrmarktsbesuch entdeckte und die er nun unbedingt in seinen Besitz bringen möchte, um damit seine nekromantischen Studien voranzutreiben...

Sobald seine Pläne durchkreuzt werden, wird er persönlich an jenen Personen Rache nehmen wollen, die sich ihm in den Weg gestellt haben.

## Ein seltsamer Anblick

**N**ach ihrer Ankunft in *Nuln* und kaum dass sich die Abenteurer in einem der überfüllten und daher weit überteuerten Gasthäuser eingemietet haben, können sie auf einem ersten Spaziergang und vielleicht auf dem Weg zum Jahrmarkt eine etwas merkwürdige Beobachtung machen. Da sie hier fremd sind, führt sie ihr Weg vorbei an einem offensichtlich ärmeren Viertel der ansonsten so prächtigen Stadt, und die Gebäude machen einen ziemlich verwahrlosten und schäbigen Eindruck.

Die Menschen, die auf der Straße und in den dunklen Nebengassen zu sehen sind, sind abgerissen, schmutzig und äußerst ärmlich gekleidet und starren die Abenteurer aus großen Augen an.

Kurz gesagt, es ist eine Gegend, in der man gut auf seine Börse und auch seine Kehle achtgeben sollte...

Auf einmal ertönt Hufgetrappel und eine prächtige, dunkelbraune Kutsche erscheint aus einer der Gassen, die hier deutlich fehl am Platze wirkt.

Das dunkle Holz schimmert wie blankpoliert und die Fenster sind mit dunkelroten Vorhängen verhangen.

Ein gutgekleideter Kutscher sitzt auf dem Kutschbock und am hinteren Ende stehen zwei Diener in ebenfalls sehr vornehmen Kleidungsstücken, was der

ganzen Szene weiterhin einen unwirklichen Eindruck gibt.

Plötzlich öffnet sich eine der Türen und eine mit einem langen Handschuh aus dunkelblauem Samt bedeckte Hand winkt einige der ärmlichen Straßenkinder und andere verwahrloste Gestalten zu sich, die nach einem kurzen Wortwechsel lächelnd in die Kutsche einsteigen.

Kurz darauf schließt sich die Tür und das Fahrzeug setzt sich wieder in Bewegung und verschwindet bald schon zwischen den Häuserfronten...

Sollten die Abenteurer tatsächlich einschreiten und die kaum sichtbare Gestalt in der dunklen Kutsche ansprechen, so hören sie das helle Lachen einer weiblichen Stimme mit einem Akzent, der aus *Brettonnia* stammen könnte: „*Mein lieber Freund, dies ist nun wirklich nicht eure Angelegenheit. Und nun haltet uns bitte nicht weiter auf!*“

In der Kutsche sitzt niemand anderes als

## Sophie-Antoinette „Ritten“ LaBelle

und sie ist die „heimliche“ Mätresse von *Karl-Franz*, dem Herrscher des Reiches!

Sie ist der erklärte Liebling des Volkes, obwohl der Adel sie größtenteils hasst und verachtet, und trotz ihrer unsicheren Position hat sie erstaunlichen Reichtum und Einfluss gewonnen, was vor allem daran liegt, dass sie keineswegs eine „gewöhnliche“ Dirne ist.

Ihr Spitzname rührt daher, dass sie von ihren Freundinnen aus der „Schwesternschaft des Lächelns“ des öfteren mit einem kleinen Kätzchen verglichen wird und sie ihr daher irgendwann den auf *Albion* üblichen Kosennamen verliehen haben...

Sogar der junge Thronfolger kann sich ihrer liebenswerten Art nicht entziehen, obwohl er es natürlich nicht versteht, dass sein Vater sich von seiner Mutter ab- und einer „Gemeinen“ zugewendet hat; andererseits fühlt er sich, ebenso wie fast alle Menschen, in ihrer Gegenwart wohl und sie scheint ihn auch aufrichtig gern zu haben...

Sie ist eine bezaubernde, fast schon unirdisch schöne Erscheinung und ist gewandt in ein weinrotes Kleid, das zahllose dunkelblaue Blumen trägt,





von der gleichen Farbe wie ihre Handschuhe und der breitkrepelige, extravagante Hut. Es halten sich auch hartnäckig die Gerüchte, welche besagen, dass Kitten nicht ganz menschlich ist und ein Hochelf ihr Vater sein soll...

## Sophie-Antoinette „Kitten“ LaBelle

Diese junge Frau bietet wohl den bezauberndsten und hinreißendsten Anblick, den ein Mensch in seinem Leben genießen kann. Sie sprüht vor Witz, Intelligenz und Charme und ist obendrein von so delikater und dennoch wohlproportionierter Schönheit, dass sie sicher die Blicke aller anwesenden Personen auf sich zieht. Sie ist stets umgeben vom verführerischen Duft von Blumen. Allerdings ist sie auf vielen Gebieten sehr bewandert und kann sich durchaus auch selbst verteidigen...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	57	67*	3	3	10	69*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	57	64	71	59	62	79

**Skills:** Acrobatics, Acting, Ambidextrous, Art, Blather, Charm, Charm Animal, Dance, Disarm, Disguise, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Gamble, Haggle, Heraldry, History, Law, Lightning Reflexes\*, Linguistics, Lip Reading, Marksmanship\*, Mime, Mimic, Musicianship, Palm Object, Public Speaking, Read/Write, Ride, Seduction, Sing, Sixth Sense, Speak Additional Language: Bretonian, Estalian, Tilean, Kislevik, Cathayan, Arabic, Specialist Weapon: Fencing Sword, Story Telling, Swim, Theology, Wit.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2), Duelling Pistol, Fencing Sword, Expensive Clothes, Jewellery, Protection Ring: Humans, Ring of Elvenkind.

**Special Rules:** –

Mit bei ihr in der Kutsche ist

## Giovanni Rossi

ihr ständiger Leibwächter und guter Freund aus Tilea, der eingreifen wird, sollten die Abenteurer Schwierigkeiten machen.

## Giovanni Rossi

Dieser Veteran vieler Kämpfer war früher ein berühmt-berüchtigter Söldner in Tilea, bis ihn ein einflussreicher Auftraggeber aus dem Weg räumen lassen wollte, woraufhin er das Land verlassen musste. Er trägt sein Haar kurzgeschneitten und einen gestutzten Vollbart, einige graue Strähnen sind bereits zu sehen. Eine lange Narbe zieht sich quer durch sein grimmiges Gesicht, das aber unter Freunden sehr schnell auch freundlich dreinblicken kann. Giovanni ist Kitten gegenüber absolut loyal, man kann sogar sagen, er liebt sie auf gewisse Art und Weise...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	69	58	5*	5*	12	61
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	43	46	48	64	61	44

**Skills:** Acute Hearing, Animal Care, Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Follow Trail, Gamble, Night Vision, Orientation, Ride, Shadowing, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Torture, Very Resilient\*, Very Strong\*, Wrestling.

ent\*, Very Strong\*, Wrestling.

**Trappings:** Two-handed Sword (INI -10, D +2), Bastard Sword (INI -10, D +2), Mail Coif (1 AP, Head), Breastplate (1 AP, Body), Arm Bracers (1 AP, Arms), Plate Leggings (1 AP, Legs), Crossbow.

**Special Rules:** –

Die dritte Person, die sich bei ihr aufhält, ist

## Lydia Frost

eine ehemalige Dienerin, die aber zur guten, wenn auch etwas wortkargen, Freundin geworden ist.

Sie trägt einfachere, zweckmäßige Kleidung in dunklen, erdigen Tönen, die gut zu ihren rotbraunen Haaren und den tiefbraunen Augen passen.

Lydia ist eine Magierin von immenser, angeborener Macht, über die sie manchmal die Kontrolle verliert, wenn sie sich oder Kitten in Gefahr sieht.

Das junge Mädchen ist die Beschützerin von Sophie-Antoinette, was magische Attacken angeht, die sich in letzter Zeit tatsächlich ein wenig zu häufen beginnen...

## Lydia Frost

Dieses noch relativ junge Mädchen ist eine verborgene Schönheit, die allerdings neben Kitten, die sie gegen magische Angriffe schützen soll, ein wenig verblasst. Sie trägt einfache, zweckmäßige Kleidung, die aber mittlerweile von Kitten ausgewählt wird und daher etwas verspielter ist. Das lange Haar trägt sie streng zu einem Zopf zusammengebunden und sie blickt meist streng drein, ist aber – abgesehen von ihrer Unsicherheit in weltlichen Dingen – ein freundlicher, sensibler Mensch. Allerdings wird sie seit ihrer Geburt zusammen mit der Entdeckung ihrer Fähigkeiten von einem Dämon geplagt und hat, sozusagen als Absicherung, zwangsläufig heimlich sehr viel über diese schrecklichen Kreaturen gelernt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	36	32	2	4*	11	72*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	42	39	74	43	56	59

**Skills:** Arcane Language: Magick, Demonic Magick, Elemental Magick, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1–3, Elementalist Magic Lvl. 1–3, Demonic Magic Lvl. 1–2, Charm, Demon Lore, Etiquette, Evaluate, Flee!, Herb Lore, Identify Magical Artifact, Identify Plants, Identify Undead, Lightning Reflexes\*, Magical Awareness, Magic Sense, Meditation, Prepare Poison, Read/Write, Rune Lore, Scroll Lore, Very Resilient\*.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2), Ingredients for Magical Spells, Robe of Toughness (+2), Amulet of Thrice-Blessed Copper.

**MP:** 31

**Petty Magic:** Gift of Tongues, Glowing Light, Magic Alarm, Magic Flame, Open, Reinforce Door, Remove Curse, Sleep, Sounds, Zone of Silence.

**Battle Magic Level 1:** Cure Light Injury, Fire Ball, Flight, Hammerhand, Immunity from Poison, Steal Mind, Wind Blast.

**Battle Magic Level 2:** Aura of Protection, Cause Panic, Lightning Bolt, Mystic Mist, Zone of

## Was einem so passiert...

**Der wütende Bulle:** Während ihres Jahrmak-Bummels hören die Abenteurer auf einmal die Schreckensrufe von Bürgern und das Bersten von Holz! Im nächsten Moment beginnt die Menge panikartig zu flüchten und ein wildgewordener Stier, der sich losgerissen hat und nun Amok läuft, wird sichtbar... Eine junge Frau in einfacher Bauertracht namens **Heidi** liegt schreckenstarr an einer Hauswand und das Tier stürmt wutschnaubend auf sie zu – falls ihn nicht jemand aufhält!

## Wild Bull

Dieses gereizte Tier bietet einen schrecklichen Anblick und jeder, der sich ihm in den Weg stellt, kann schon bald einen raschen und ungeschönen Tod sterben...

M	WS	BS	S	T	W	I
7	33	0	5	5	13	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	10	14	14	14	0

**Skills:** –

**Trappings:** –

**Special Rules:** Subject to Frenzy.

Sanctuary, Zone of Steadfastness.

**Battle Magic Level 3:** Animate Sword, Arrow Invulnerability, Cause Fear, Cause Instability, Dispel Aura, Transfer Aura.

**Demonic Magic Level 1:** Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Zone of Demonic Protection.

**Demonic Magic Level 2:** Zone of Demonic Nullification.

**Elemental Magic Level 1:** Blinding Flash, Hand of Fire, Zone of Hiding.

**Elemental Magic Level 2:** Cause Fire, Resist Fire.

**Elemental Magic Level 3:** Banish Elemental, Become Ethereal, Dust Storm.

**Special Rules:** Lydia ist in der Lage, in ihr schlummernde magische Energien quasi sofort in Zauberei umzuwandeln, ohne jedwede Zutaten oder sonstige Rituale; hierzu müssen sie oder Kitten sich aber in Todesgefahr befinden!

**E**s steht eigentlich nicht zu befürchten, dass es zu Problemen kommt, denn Kitten wird die Situation schnell erfassen – wie es ihre Art ist – und die Abenteurer aufklären: „*Habt keine Angst, meine Freunde! Ich werde diese Leute in mein Haus bringen und ihnen etwas zu essen geben. Seht sie euch doch an, sie sind ja halbverhungert!*“

Sie wird sich bei diesem Gespräch nur als „Kitten“ vorstellen und dabei auch nach den Namen der Abenteurer fragen, vor allem jenen, die sich dabei besonders hervortun – sei es durch besondere Unhöflichkeit (die sie verabscheut) oder durch besondere Rücksichtnahme gegenüber den armen Menschen, die hier ja scheinbar „entführt“ werden (was sie sehr zu schätzen weiß)...



## Was einem so passiert...

**Die Straßenbande:** Plötzlich wird einer der Abenteurer schmerzhaft von einem Stein am Kopf getroffen! Blickt er um sich, so kann er gerade noch ein paar dreckige Straßenkinder erkennen, die gerade erneut lachend mit einer Schleuder auf ihn anlegen. Im gleichen Moment zieht ihn ein kleines Mädchen namens **Silke** am Wams und sagt: „He, großer Mann! Gib uns was zu essen und wir lassen dich in Ruhe!“ Falls sich der malträtierte Abenteurer dazu entschließen sollte, die Kinder auszuhalten und dabei nicht knausert, hat er eine neue und zuverlässige Informationsquelle gefunden, auf die er in den nächsten Tagen zurückgreifen kann. Ansonsten werden die Kinder ihn wütend beschimpfen und mit den Schleudern beschleudern...

## Street Child

Diese abgerissenen und völlig verdreckten Kinder haben keine Zukunft und tun so ziemlich alles, um wenigstens ein klein wenig Geld zu bekommen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	21	23	1	2	6	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	28	17	27	26	29	26

**Skills:** Begging, Concealment: Urban, Dodge Blow, Flee!, Palm Object, Pick Pocket, Silent Move: Urban.

**Trappings:** Sling.

**Special Rules:** –

## Ein sonderbares Treffen

Sobald die Abenteurer einige Zeit auf dem Jahrmarkt unterwegs waren, können sie einen



merkwürdigen Kauz entdecken, der in allerlei verschiedenen Dialekten und Sprachen seine Waren anbietet, die er in einem Bauchladen vor sich herumträgt.

Der alte Mann mit weißem, schütterem Haar und kurzgeschnittenem, mit weißen Strähnen durchzogenem Bart trägt ein wirres Sammelsurium an Kleidungsstücken, die tatsächlich so aussehen, als könnten sie aus allen Teilen der Welt stammen, die aber natürlich überhaupt nicht zusammenpassen.

„Kommt herbei, ihr lieben Leute, und kauft ein kleines Wunder für euer Heim. Nur heute, nur hier bei mir! Wundersames aus der ganzen Welt, nur heute, nur bei mir!“

So preist Walther Wackerbeck seine Ware an und in der Tat befindet sich auf dem hölzernen Aufbau eine Ansammlung von allerlei Gegenständen, von denen die meisten völlig bizarr und fremdartig wirken...

**Unter anderem liegt im Bauchladen:** ein **Dolch** mit reichverziertem Griff, der eine Echse darstellt (eine Waffe aus *Lustria*), die **Statue** eines Pegasus aus blauem Gestein, mehrere **Dra-chenzähne** (sie verwandeln sich in Echsenkrieger, wenn man sie auf den Boden wirft), eine bemalte und unheimliche **Maske**, ein kunstvoll verziertes **Windspiel**, eine wunderschöne, blätterförmige **Brosche** (aus *Ulthuan*), unzählige völlig verschiedenartige **Amulette**, eine hölzerne **Flöte**, die verschiedene Vogellaute nachahmen kann, ein **Spiegel**, der kein Bild wiedergibt, viele **Ringe** alle Arten, eine **Greifenklaue** (mit ihr kann man Gift erkennen, wenn man sie in die Nähe bringt), verschiedene bunte **Glas-behältnisse** und wunderschön geschwungene **Fläschchen**, magische **Glöckchen**, die Einhörner anlocken sollen (und andere Fabelwesen) und – halb versteckt (**INI-Test**) – eine abgetrennte **Hand** (die *Hand of Glory*)!

Das Problem bei der Sache ist, dass Walther alle diese Gegenstände anpreist, als wären es die größten Schätze der Welt, und wenngleich er wirklich früher viel auf Reisen war und viele Dinge wertvoll und aus anderen Ländern sind, so sind die meisten wertloser Tand, was aber kaum zu erkennen ist!

Walther arbeitet mit seiner Tochter zu-

sammen, einem jungen Mädchen von 14 Jahren, namens

## Elfie Wackerbeck

einer sehr geschickten Diebin, die des öfteren die eine oder andere Person „erleichtert“, die gerade in ein Gespräch mit ihrem Vater vertieft ist und die Ware begutachtet.

Während die Abenteurer ebenfalls gerade die verschiedenen Gegenstände betrachten, taucht aus der Menge um sie herum ein dunkelhaariger, attraktiver Mann mit langen, gelockten Haaren und mit schwarzem Vollbart auf, der eine dunkelgrüne Robe trägt.

An seinen Händen blinken und blitzen zahlreiche Ringe, um den Hals trägt er ein wuchtiges, goldenes und mit Edelsteinen besetztes Halsband.

Dies ist natürlich Ruben Rodrigo Montoya, der von einem seiner Helfer erfahren hat, dass der „Mann mit dem Bauchladen“ einen Gegenstand besitzt, den er sich unbedingt näher betrachten sollte...

Er hat eben jenen Mann mit dem Bauchladen bereits einige Zeit unruhig beobachtet, denn er hat nur wenig Zeit, da er gerade auf dem Weg zu seinen beiden Komplizen ist, einem Doppelgänger und dem gedungenen Meuchelmörder!

Diese beiden sollen während des Feuerwerks am Abend die *Countess* ermorden und im Spiel der Lichter, gerade als das Spektakel endet und es kurzzeitig völlig dunkel wird, durch den Doppelgänger ersetzen...

Er will die beiden in einer ruhigen Seitengasse nahebei treffen und hat es daher sehr eilig, seine Gier jedoch veranlasst ihn, das Artefakt auf dem Holzbrett vorher noch unbedingt an sich bringen zu wollen, denn in seiner Paranoia glaubt er, irgendjemand könnte es ihm in der Zwischenzeit vor der Nase wegschnappen.

Ruben wird sich rüpelhaft an den Abenteurern vorbeidrängen und nach einem kurzen Blick sofort die *Hand of Glory* an sich nehmen.

Er scheint sehr nervös zu sein und schwitzt auffällig.

„Was soll dieser Tand kosten?“ wird er unwirsch fragen und sein Ziel ist es, die Ware möglichst schnell zu erwerben und Walther Wackerbeck feilscht ihm bald schon viel zu lange...

# Die Jahrmarktsspiele

Natürlich werden jedes Jahr auf dem Markt in Nuln Wettkämpfe mit dem Namen „Eiserner Hans von Nuln“ angeboten, deren Gewinner wertvolle Preise und eine Auszeichnung der Countess selbst erhalten können, was der Grund dafür ist, dass sich immer wieder genug Abenteurer finden, um daran teilzunehmen.

Die Spiele, welche allesamt Wettkämpfe darstellen, finden am zweiten, dritten und vierten Tag des fünf Tage dauernden Jahrmarktes auf einer freien Fläche vor den Stadttoren statt.

Dort wurde eigens eine große Arena aus Holz errichtet mit einem eigenen, erhöhten und mit Stoffbahnen überdachten Podest für die adligen Zuschauer, in deren Mitte natürlich Emmanuelle von Liebewitz, umgeben von ihren Hofdamen, sitzt.

An jedem Tag werden vier Wettbewerbe abgehalten und es besteht lediglich am ersten Tag und bis zum Mittag des zweiten Tages des Jahrmarktes die Möglichkeit, sich hierfür einzutragen. Natürlich können nicht alle dahergelaufenen Tagediebe daran teilnehmen, schließlich will die Countess ja gut unterhalten werden, daher gibt es vorher drei kleine Tests, um die Tauglichkeit des Abenteurers unter Beweis zu stellen: Er muss einen Stein stemmen können (**S-Test**), mit einem Speer im Ritt mehrere Holzpuppen treffen (**DEX-Test, +10%** für *Ride: Horse*) und zuletzt eine Wissensfrage beantworten (z. B. „Nenne drei der Götter und wofür sie einstehen“, wobei hier ein **INT-Test** möglich ist)!

Sind diese drei Proben bestanden, so ist wenigstens einigermaßen gesichert, dass der Teilnehmer sich nicht völlig blamiert...

## Erster Tag

Am ersten Tag der Wettkämpfe (also dem zweiten Tag des Jahrmarktes) finden relativ kleine Wettbewerbe unter den Teilnehmern statt, die vor allem das Publikum unterhalten sollen.

**1. Ringkampf:** Es werden zwei der Teilnehmer durch Los ermittelt, die dann gegeneinander auf einem erhöhten Holzpodest gegeneinander antreten müssen.

Derjenige, der zuerst von der Plattform stürzt, hat verloren, der andere Teilnehmer erhält einen Punkt zuerkannt (es kann nur der Teilnehmer die Wettkämpfe gewinnen, der am Ende aller Tage die meisten Punkte errungen hat). Die beiden Kontrahenten können alle Tricks anwenden, unfaire Griffe sind allerdings nicht gerne gesehen; es wer-

den solange **S-Tests (+10%** für *Wrestling*) durchgeführt, bis einer der beiden Kämpfer unterliegt).

**2. Stockkampf:** Auf einem Holzbalken stehend, müssen sich die (durch das Los ermittelten) Gegner mittels eines Holz-Morgensterns zu Fall bringen, woraufhin sie auf einem großen Sandhaufen landen (es beginnt der höchste **INI-Wert**, danach erfolgen **WS-Test** und Würfe auf *Dodge Blow*, bis jemand getroffen wird und Schaden nimmt, in welchem Fall lediglich ein gelungener **DEX-Test (+10%** für *Acrobatics*) dazu führt, stehenzubleiben; jeder Punkt an Schaden führt zu einem **10%-Abzug** auf diesen **DEX-Test**...

**3. Rätselwettstreit:** Die Teilnehmer werden vor versammeltem Publikum vor ein schwieriges Rätsel gestellt, das in der Vergangenheit und Geschichte der Welt gegründet liegt (**INT-Test, +10%** für *History* oder *Story Telling*). Derjenige Teilnehmer gewinnt, der die Frage zuerst richtig beantwortet kann...

**4. Lanzenreiten:** Die Teilnehmer müssen gegeneinander mit einer Holzlanze auf einer vorgegebenen Hindernis-Strecke entlangreiten (**DEX-Test, -20%** falls der Teilnehmer kein *Ride: Horse* hat) und drei immer kleiner werdende Gegenstände treffen (zunächst immer jeweils einfacher **INI-Test**, gefolgt von jeweils einem normalen **DEX-Test**, dann **DEX-Test -10%**, danach **-20%**)! Es erhält derjenige einen Punkt, der mehr Ziele getroffen hat. Damit endet der erste Tag des Wettstreits...

## Zweiter Tag

Am zweiten Tag der Wettkämpfe in Nuln kommen bereits etwas anspruchsvollere Aufgaben auf die Teilnehmer zu...

**1. Speerwurf:** Die Teilnehmer müssen auf einem langgezogenen Feld einen Speer möglichst weit schleudern, wobei sie jeweils gegen einen ausgelosten Gegner antreten und nur dann einen Punkt erhalten, wenn sie diesen bezwingen (zunächst erfolgt ein einfacher **BS-Test**, danach ein **S-Test**)!

**2. Dichterwettstreit:** Jeweils zwei ausgeloste Teilnehmer müssen ein Gedicht für die Countess Emmanuelle von Liebewitz schreiben, das dann vor dem versammelten Publikum von zwei der Teilnehmer vorgetragen wird (zunächst einfacher **INT-Test +10%** für *Etiquette*, beim Vortrag **FEL-Test** mit **+10%** für *Public Speaking*)...

**3. Wettschwimmen:** Die Kontrahenten müssen unter Wasser in einem großen, langgestreckten Holzaufbau durch mehrere Röhren schwimmen und tauchen (zunächst **INI-Test**, dann **DEX-Test**

**+20%** für *Swim*, bei Misslingen **CL-Test** oder Aufgabe).

Es gewinnt derjenige, der zuerst am anderen Ende ankommt!

**4. Wettlauf:** Hierfür wurde eigens eine Strecke mit mehreren speziellen Hindernissen errichtet, die entweder durchwaten, überklettert oder übersprungen werden müssen (zu Beginn erfolgt ein **INI-Test**, dann ein **M-Test**, dann ein **DEX-Test** und zuletzt ein **T-Test**)! Wiederum kann nur der Teilnehmer einen Punkt erhalten, der als erster die Ziellinie überquert...

Mit dem Wettlauf endet der zweite Tag der Wettkämpfe und die Teilnehmer können sich unter dem Jubel der zahllosen Zuschauer zurückziehen, um sich für den dritten und letzten Tag vorzubereiten...

## Dritter Tag

Am dritten Tag der Wettkämpfe werden außergewöhnliche Leistungen von den Teilnehmern verlangt...

**1. Mutprobe:** Jeweils zwei Teilnehmer sehen sich durch Zauberer mit Hilfe von Illusionsmagie ihren größten Ängsten gegenübergestellt (**CL-Test** mit steigender Modifikation, bis ein Teilnehmer versagt)...

**2. Schwertkampf:** Die Kontrahenten werden mit echten Schwertern ausgerüstet und müssen ohne jegliche Rüstung in der Arena gegen einen zufällig ausgelosten Teilnehmer antreten, bis Blut fließt (Kampf nach normalen Regeln)!

**3. Gesangwettstreit:** Die Teilnehmer erhalten jeweils ein Instrument und müssen darauf spielen, meist dient dies eher zur Erheiterung des Publikums, denn als ernstgemeinter Wettkampfpunkt (**FEL-Test, +20%** für *Musicianship*)...

**4. Der stärkste Mann von Nuln:** Der letzte und am meisten vom Publikum beklatschte Wettkampf besteht eigentlich aus mehreren, insgesamt lange andauernden und daher extrem ermüdenden Disziplinen...

**a) Lauf:** Die Teilnehmer beginnen eine gewisse Strecke zu laufen (**INI-Test**, gefolgt von **M-Test**).

**b) Bogenschießen:** Während dem Lauf müssen mehrere Ziele mit dem Bogen getroffen werden (**BS-Test**)

**c) Klettern:** Einige große Hindernisse müssen kletternd überwunden werden, wobei die Zeit entscheidend ist (**DEX-Test**, dann **S-Test**)

**d) Balancieren:** Während des Laufs muss über einen Holzbalken gerannt werden, der über eine mit Schlamm gefüllte Grube führt (**DEX-Test**).

**e) Steinstemmen:** Jeder Teilnehmer muss einen mächtigen Steinblock stemmen und auf einen Holzblock ablegen (**S-Test**).

**f) Weitsprung:** Die Läufer müssen



„Guter Mann, meine Zeit ist kostbar! Ich kaufe den ganzen Bauchladen, in Ordnung?“

Dies überrascht nun sogar den doch recht durchtriebenen Walther Wackerbeck und – ein großes Geschäft witternd – er erklärt dem mittlerweile ziemlich unbeherrschten und wutenbrannten Ruben, er müsse sich dessen Angebot erst bis morgen durch den Kopf gehen lassen!

Ruben verschwindet daraufhin mit einem gemurmelt „Das wird dir noch leid tun!“ in der Menge...

Elfie indes wittert ein lohnendes Opfer und wird ihm bei seinem Verschwinden durch das Gewühl folgen (**INI-Test -10%**, um dies zu erkennen)!

Damit unterschreibt sie ihr Todesurteil, denn sie folgt Ruben Rodrigo Montoya in die Seitengasse und belauscht und beobachtet dort die Unterhaltung der drei Attentäter. Kurz danach wird sie jedoch von diesen entdeckt und von einem Pfeil des Meuchelmörder

## Mukhtar al-Bakr

tödlich verletzt, kann sich jedoch zurück auf die Straße schleppen, wo sie den Abenteurern förmlich in die Arme läuft – die drei Attentäter indes verschwinden schnell in die andere Richtung, unter ihnen ein scheinbar unauffälliger junger Mann namens

## Gerard

den man in einer Menge wegen seiner

## Isabelle-Eleonore Duvignaud

Eine der schillerndsten und wohl auch interessantesten Personen, welche auf dem Jahrmarkt von den Abenteurern getroffen werden können, ist Isabelle-Eleonore Duvignaud...

Isabelle kleidet und benimmt sich wie eine adlige Dame aus *Brettonnia*. Ihr Verhalten ist von nobler Vornehmheit und ihre Sprache klar und bestimmt. Ihre Kleidung ist von sehr guter Qualität, sie aber in keinster Weise übertrieben herausgeputzt.

Sie spricht aber selten und fast gar nicht zu den übrigen Gästen, außer sie wird direkt angesprochen, und dann bricht sie das Gespräch meist höflich, aber bestimmt, ab!

Falls sie jedoch ein wirklich faszinierendes und interessantes Thema geboten bekommt, hört sie gerne zu und kann selbst auch – für ihr Alter – erstaunlich viele Geschichten von ihrem Leben in *Brettonnia* und von Reisen um die ganze bekannte Welt erzählen...

Sie wirkt extrem jung und kann noch keine 20 Jahre alt sein und hat die in *Brettonnia* bei Adligen so beliebte bleiche Hautfarbe, die ihr ausgezeichnet steht.

Isabelle hat ein hübsches, keckes Gesicht, wirkt aber durch ihre wissenden Augen und ihr Verhalten weit reifer, als sie es ihrem Aussehen nach sein kann.

In der Tat handelt es sich bei dieser jungen Dame in Wahrheit um **Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonne**, einen Vampir! Sie ist es, die vor geraumer Zeit zusammen mit einigen Gefährten und Oswald von Königswald, dem Kronprinz von Ostland, die Burg von Constant Drachenfels aufgesucht hat, dem größten Magier dieser Welt!

Sie und Oswald boten diesem Hexenmeister die Stirn und kehrten als einzige zurück, um von ihren Abenteuern zu berichten.

Seit damals reist der Vampir wieder allein und unter einem falschen Namen, nutzt aber dieses Fest, um ein wenig zu rasten und vor allem ihre enge Freundin „Kitten“ zu treffen, in deren Begleitung sie in den nächsten Tagen

des öfteren angetroffen werden kann! Genevieve ist eine tragische Gestalt, denn sie verabscheut das Vampirdasein an sich und ernährt sich daher nur von ihren zahlreichen Liebhabern, und nimmt dann nur Blut mit deren Einverständnis und nie genug, um sie zu töten. Sie hat schon sehr viel von dieser Welt gesehen, ist aber immer noch begierig darauf, durch neue und interessante Ereignisse aus dem monotonen Einerlei ihres unsterblichen Daseins gerissen zu werden..

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	52	48	7	7	22	65
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	53	58	64	66	58	55

**Skills:** Acute Hearing, Bribery, Charm, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Follow Trail, Heal Wounds, Heraldry, History, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Law, Linguistics, Luck, Musicianship, Public Speaking, Read/Write, Ride: Horse, Secret Language: Classical, Seduction, Sing, Speak Additional Language: Arabian, Bretonian, Cathayan, Estalian, Kislevik, Lustrian, Tilean, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Surgery, Wit.

**Trappings:** Amulet of Iron, Multiple Spell Jewel (Cure Light Injury, Aura of Protection, Lightning Bolt), Robe of Toughness (+2), Ring of Enchanted Jade.

**Special Rules:** Nichtmagische Waffen verursachen keinen Schaden!

Nimmt normalen Schaden durch magische Waffen hin.

Nimmt doppelten Schaden von Silberwaffen hin und Feuerschaden (**S 4, W4** für Schaden), falls sie Silber in irgendeiner Form berührt.

Kann nach Wunsch *Fear* in lebenden Wesen erzeugen!

Wird von Sonnenlicht, religiösen Symbolen und Knoblauch nicht beeinflusst.

Ist ihr Leben oder das Leben einer Person bedroht, die ihr nahesteht, so ist sie *subject to blood lust* (die Anzahl ihrer Angriffe wird verdoppelt und sie erhält +3 auf **Damage**, nimmt aber 2 Punkte weniger an Schaden hin). In diesem Zustand wird sie kämpfen, bis ihr Gegner tot ist und ihm dann das Blut aussaugen!

durchschnittlichen Erscheinung sicherlich nicht wiedererkennen würde...

## Gerard

Das Wesen, das sich selbst Gerard nennt, ist eine abscheuliche Kreatur des Chaos, nämlich ein Doppelgänger! In seiner derzeitigen Form sieht er aus wie ein ständig lächelnder, junger und blondhaariger Mann, der in abgewetzte Kleidung gewandet ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	33	4	3	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	33	43	29	29	29	10

**Skills:** Acting, Dodge Blow, Mimic, Sixth Sense.  
**Trappings:** Dirty Clothes, Dagger (**INI +10, D -2**) mit 3 doses of *Manbane*.

**Special Rules:** –

## Das sterbende Kind

Die arme Elfie torkelt einem der Abenteurer aus einer der unzähligen Seitengassen gera-

deweils in die Arme und mit einem Blick kann er erkennen (und fühlen), dass ihre Kleidung völlig blutverschmiert ist: Ein schwarz-rot gefiederter Pfeil steckt in ihrer Brust!

Sie klammert sich mit brechendem Blick an den Abenteurer und sinkt zu Boden, während ihr Blut aus dem Mund sprudelt.

„Rosenblüte... Wird sterben... Heute abend... Feuerwerk... Soll ersetzt werden... werden... Doppel...! Kalt, so kalt...“

Mit diesen Worten stirbt das bedauernde Kind und lässt die Abenteurer mit einem Rätsel zurück, dass sie unbedingt schnellstmöglich lösen sollten, wenn sie die *Countess* retten wollen. Es ist übrigens nicht schwer zu erfahren, dass die Herrscherin von *Nuln* sich seit ihrer frühesten Kindheit gerne mit Rosen umgeben hat und daher bei





über eine mit Schlamm gefüllte Grube springen (**M-Test**, gefolgt von einem **DEX-Test**).

**g) Endspurt:** Die letzten Meter müssen im schnellen Lauf zurückgelegt werden (**T-Test**, gefolgt von **M-Test**).

Jeder gelungene Test sorgt dafür, dass ein Teilnehmer einen Vorsprung erringt bzw. mithalten kann, während ein verpatzter Test bedeutet, dass dieser Teilnehmer zurückfällt...

Wer am Ende aller dieser ausgelosten Wettkämpfe die meisten Punkte erreicht hat, wird in einer prächtigen und großen Zeremonie am letzten Tag des Jahrmarkts höchstpersönlich von der *Countess* zum „Eisernen Hans von Nuln“ ernannt und er erhält ein Geschenk seiner Wahl (wobei er nicht allzu unverschämt sein sollte, damit er nicht das Missfallen der schönen Frau erregt)! Damit endet dann auch dieses langerwartete Turnierspektakel...

## Die Teilnehmer

**A**bgesehen von den Abenteurern nimmt noch eine bunt zusammengewürfelte Schar von Glücksrittern am Wettkampf teil...

### Egil Jorgenson

Dieser Mann aus dem fernen *Norsca* ist ein wahrer Riese und einfach nicht zu übersehen. Er ist gekleidet in Leder und Pelz, sein langer Bart ist zu einem Zopf geflochten und auf den ebenfalls langen Haaren trägt er meist eine lederne Kappe. Egil ist ein freundlicher, humorvoller Kerl, wenn auch seine dröhnende Stimme, sein praktischer und derber Sinn für Späße und seine sehr direkte Art ihn als Freund sehr schwierig machen. Obendrein besitzt er einen unverrückbaren Ehrenkodex und wenn er sich beleidigt fühlt, kann dies für die bewusste Person schnell sehr unangenehm werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	52	39	6*	5*	11	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	38	43	36	48	41	37

**Skills:** Ambidextrous, Boat Building, Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Fish, Follow Trail, Frenzied Attack, Immunity to Disease, Row, Sailing, Sing, Speak Additional Language: *Norsca*, Specialist Weapon: Two-handed Weapons, Story Telling, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Swim, Very Resilient\*, Very Strong\*, Wrestling.

**Trappings:** Clothing of Fur and Leather, Furcloak, Two-handed Axe (**INI -10, D +2**).

**Special Rules:** -

### Anfaniel Galoedron

Der hochgewachsene Elf ist eine ebenso beeindruckende, wie auch seltene Erscheinung,

denn nur selten haben bisher *Wood Elves* an dem Turnier teilgenommen. Seine tiefgrünen Augen, das lange, braune Haar und die delikaten Gliedmaßen lassen kaum darauf schließen, dass dieser sympathische, wenn auch in sich gekehrte Mann einer der gefürchteten *War Dancers* ist, der eigentlich nur an diesem Wettkampf teilnimmt, um den anderen zu beweisen, wie sehr sie bisweilen sein Volk unterschätzen. Er ist nicht sehr gesprächig, aber gerade deshalb schwärmen die Frauen in *Nuln* fortwährend von ihm, was ihm sehr unangenehm ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	86	59	6	7	13	91*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	57	53	58	74	53	59

**Skills:** Acute Hearing, Acrobatics, Ambidextrous, Animal Care, Concealment Rural, Dance, Distract, Dodge Blow, Follow Trail, Lightning Reflexes\*, Marksmanship: Longbow, Thrown Weapons, Orientation, Ride: Horse, Silent Move Rural, Specialist Weapon: Two-handed Weapons, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Transfix, Warchant, Whirling Death.

**Trappings:** Green and brown Clothes, Longbow.

**Special Rules:** -

### Bilali Mulumba

Zwar sind alle Teilnehmer an den Wettkämpfen ein besonderer Anblick, aber diese hochgewachsene und dunkelhäutige Frau wird meist wirklich angestarrt, denn sie wirkt überall fehl am Platze. Bilali ist eine wunderschöne Frau mit zahllosen geflochtenen Zöpfen, die fast bis zum Boden reichen, einem durchtrainierten und sehning-drahtigen Körper und dunklen Augen, die einen Mann förmlich verschlingen können. Sie war früher eine Sklavin in *Brettonia* und konnte fliehen, wird dort allerdings immer noch gesucht...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	61	44	5*	4	10	63*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	68	33	46	42	47	68

**Skills:** Acrobatics, Charm, Cure Disease, Dance, Escapology, Excellent Vision, Fleet Footed, Game Hunting, Herb Lore, Identify Plant, Lightning Reflexes, Luck, Palm Object, Pick Pocket, Prepare Poisons, Scale Sheer Surface, Seduction, Sing, Sixth Sense, Street Fighter, Swim, Trick Riding, Very Strong, Wit.

**Trappings:** Variable Charms, Cheap Jewellery.

**Special Rules:** -

### Sebastian Schwann

Auf den ersten Blick ist dieser nobel gekleidete Mann nur ein weiterer Einwohner aus dem *Empire*, aber hinter der glatten Fassade steckt ein wahrer Glücksritter, der an den Wettkämpfen eigentlich nur teilnimmt, weil ihm gerade langweilig ist. Er ist ein attraktiver Mann mit gepflegtem Spitzbart und blondem Haar, der ebenso gut mit dem Rapier, wie mit schüchternen Damen umgehen kann. Aber er ist auch ein Realist und wird nicht davor zurückschrecken, jemanden zu bestechen, damit er gewinnt...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	61	63	4	6	10	53
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	37	52	65	59	54	67

**Skills:** Blather, Bribery, Charm, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Heraldry, History, Marksmanship, Public Speaking, Read/Write, Specialist Weapon: Fencing Sword, Pistol, Parrying Weapons, Ride: Horse, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Wit.

**Trappings:** Expensive Clothes, Duelling Pistols, Rings, Fencing Sword.

**Special Rules:** -

### Raffaele Lamberti

Dieser dunkelhaarige Mann nimmt nur wegen der Siegerprämie an den Wettkämpfen teil. Er ist skrupellos und würde für einen Sieg sogar über Leichen gehen. Daher fällt es ihm leicht, zu betrügen und andere Teilnehmer zu schädigen, damit er gewinnt. Raffaele gibt sich nach außen freundlich, aber sein Lächeln erreicht seine eiskalt blickenden grauen Augen niemals...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	53	54	4	3	10	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	41	45	33	43	48	42

**Skills:** Acting, Blather, Charm, Disguise, Dodge Blow, Evaluate, Flee!, Gamble, Haggle, Lip Reading, Manufacture Drugs, Mimic, Palm Object, Pick Lock, Pick Pocket, Prepare Poisons, Ride: Horse, Secret Signs: Thieves Signs, Shadowing, Silent Move Urban, Street Fighter, Strike to Stun.

**Trappings:** Poisons, Mace.

**Special Rules:** -

### Olrik Hammar skjold

Dieser Teilnehmer hebt sich vor allem durch seine eher geringe Körpergröße hervor, denn bei ihm handelt es sich um einen Zwerg. Olrik ist ein sehr stolzer Angehöriger seines Volkes, neigt aber dazu, einen über den Durst zu trinken und dann beleidigend und ausfallend zu werden! Auffallend ist auch sein rotes Haar, wobei er den Bart kunstvoll geflochten trägt. Natürlich ist er der Meinung, dass er die Wettkämpfe schon so gut wie gewonnen hat und alle anderen Teilnehmer – allen voran natürlich der Elf – gar nicht erst anzutreten brauchen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	52	24	4	7*	11	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	31	57	29	59	56	25

**Skills:** Brewing, Carpentry, Dodge Blow, Dowsing, Engineer, Evaluate, Gem Cutting, Mining, Orientation, Sing, Smithing, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Story Telling, Strike Mighty Blow, Very Resilient\*

**Trappings:** Two-handed Axe (**INI -10, D +2**), Mail Shirt (**1 AP, Body**), Helmet (**1 AP, Head**).

der Bevölkerung den Spitznamen „Rosenblüte“ erhalten hat...

Sobald die Abenteurer dem Vater Elfies, also Walther Wackerbeck, vom Tod seiner kleinen Tochter berichten,

bricht dieser wie am Boden zerstört zusammen.

„*Mein Kind, mein armes Kind! Wie, warum...*“ Er starrt die Abenteurer fassungslos an und ist völlig aufgewühlt!

Walther ist in der nächsten Zeit keine Hilfe für die Gruppe und wird als gebrochener Mann zu seinem kleinen Wagen zurückkehren, den er vor den Stadttoren aufgestellt hat.

## Was einem so passiert...

**Der Taschendieb:** Einer der Abenteurer wird von einer rothaarigen, sommersprossigen jungen Frau namens **Miriam** mit einem Korb auf dem Arm angerempelt, woraufhin ihr einige Äpfel herausfallen. Im gleichen Moment stiehlt ihm ihr Komplize **Janos** die Börse und beide machen sich dann schnell aus dem Staub. Sollte ein Abenteurer dies bemerken und ihnen Ärger bereiten, so wird sich bald schon die Diebesgilde bei ihm bemerkbar machen...

## Dickpocket

Miriam und Janos sind ein sehr erfolgreiches Diesbespärchen und könnten Geschwister sein, so ähnlich sehen sie sich mit ihren feuerroten Haaren, den Sommersprossen und den dunkelbraunen Augen. Allerdings sind beide verschlagen und gewitzt und es hat seinen guten Grund, dass sie so gut wie nie erwischt werden. Außerdem hält ein mächtiges Mitglied der Diesbesgilde seine schützende Hand über die beiden...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	32	38	2	3	9	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	67	26	38	52	45	39

**Skills:** Ambidextrous, Begging, Blather, Charm, Concealment: Urban, Dodge Blow, Escapology, Fleel, Fleet Footed\*, Juggle, Lip Reading, Palm Object, Pick Lock, Pick Pocket, Scale Sheer Surface, Silant Move: Urban, Sixth Sense, Street Fighter.

**Trappings:** Sling, Dagger (INI +10, D -2).

**Special Rules:** -

Dort wird er in derselben Nacht von einem der persönlichen Diener von Ruben Rodrigo Montoya ermordet!

Lediglich die *Hand of Glory* wird gestohlen, ein Indiz, das die Abenteurer erneut auf die Spur von Ruben führen könnte, wenn sie auch keinerlei Be-



weise gegen ihn haben... Walther Wackerbeck wird heimtückisch erdolcht, er scheint völlig überrascht worden zu sein und war wohl stark angetrunken, was einige leere Fässchen Starkbier belegen!

## Ein Jahrmarkts-Bummel

**E**in guter Ausgangspunkt für einen Rundgang ist natürlich der bekannte *Reiksplatz*, von dem aus sich in alle Richtungen der farbenfrohe und stets von Stimmengewirr und Musik erfüllte Jahrmarkt erstreckt. Immer wieder müssen die Abenteurer stehenbleiben, weil sich die Menschenmengen stauen, werden angerempelt (nicht immer mit einer anschließenden Entschuldigung), atmen die mannigfaltigen Gerüche ein und sehen vielerlei Personen und wundersame Attraktionen...

Zusätzlich gibt es ein eigenes Programm für die Zeit des Jahrmarktes, bei dem solche Dinge wie Umzüge, Feuerwerke und spezielle Veranstaltungen aufgelistet werden.

## Teestand

**D**ieser große, aus Holzbrettern sehr stabil errichtete und mit vielerlei Pflanzen geschmückte Stand wird von

## Fredericke Ebenroth

geführt und ist bereits von weitem zu bemerken, eher weniger durch eine aufwändige Dekoration, sondern durch den würzig-aromatischen Geruch, der ihn umgibt.

Überall hängen getrocknete Pflanzenbündel herum und im vorderen Teil des Standes befindet sich die Auslage, die aus Tee aller Arten und Geschmacksrichtungen besteht.

Direkt vor dem Stand wurden drei mächtige Fässer aufgestellt, die nun als Tische dienen und wo von einem jungen, stets vorwitzig grinsenden Mädchen mit Zöpfen namens

## Emilie

jenen Personen Tee gereicht wird, die vielleicht an einem Kauf interessiert sind. Fredericke ist eine rundliche Frau in fortgeschrittenem Alter, deren freundliches Gesicht zahlreiche Lachfältchen durchziehen.

Meist trägt sie eine weiße Stoffhaube und eine weiße Schürze über ihren recht einfachen und zweckmäßigen Kleidern.

Sie ist eine gutmütige und schwatzhafte Person und nur zu gerne dazu bereit, mit ihrem Wissen von den Pflanzen und den unterschiedlichen Teesorten zu protzen, was jedoch keineswegs prahlerisch gemeint ist – sie hält sich selbst eben für die kompetenteste Fachperson in Sachen Tee im gesamten *Empire*...

„*Elder Herr, plagt Euch ein übles Drücken im Darm, oder machen Euch gar üble Winde das Leben schwer? Meine Dame, dieser Tee hier erleichtert Euch das Einschlafen und Ihr erwacht frisch und ausgeruht! Eine Tasse von diesem Tee und der lästige Schmerz in Euren Eingeweiden ist vergessen. Oh, Ihr wollt einen Knaben zur Welt bringen? Nun, dabei hilft ein Aufguss von diesem Tee hier, denn dann wird es ganz bestimmt ein Junge...*“

So und ähnlich kann man die gute Fredericke den ganzen Tag hören, wenn man an ihrem Stand vorbeikommt, und erstaunlicherweise zeigen die meisten ihrer Tees auch wirklich eine vortreffliche Wirkung (wenn auch viele der Resultate tatsächlich nur eingebildet sind). In der Tat führt die Teeverkäuferin auch solche Sorten von Tee, welche für die Abenteurer von großem Nutzen sein können, denn sie versteht sich durchaus auf die Kräuterkunde und stellt daher auch Tees her, die zum Beispiel heilende Wirkung zeigen...

Sie hat es außerdem vollbracht, einige im gesamten *Empire* bekannte und geschätzte Heilkräuter, die normalerweise auf andere Art und Weise angewendet werden müssten, in Form von getrockneten Kräutern als Tees zuzubereiten.

**Faxyryll-Tee:** Eine Tasse dieses Getränks beendet sofort alle Blutungen einer verletzten Person (Preis: 20 *Goldcrowns*).

**Gesundheitstee:** Wird dieser Tee getrunken, so stoppt er Infektionen, die von verschmutzten Wunden herrühren (Preis: 5 *Goldcrowns*).

**Tarrabeth-Tee:** Eine Portion dieses Gebräus lässt schwerverletzte Abenteurer für 24 Stunden in einen tiefen Schlaf fallen, wonach sie entweder 1 *Wound* (*severly wounded*) oder 1W3



**Wounds** (*heavily wounded*) zurückerhalten.

Sie gelten dann als *lightly wounded* (Preis: 5 *Goldcrowns*).

**Valerian-Tee:** Bei Einnahme dieses Getränks erhält ein Abenteurer sofort – sofern er nur *lightly wounded* ist – 1 **Wound** zurück (Preis: 5 *Goldcrowns*).

**Sigmafoil-Tee:** Wird dieses Gebräu getrunken, so erhält ein Abenteurer 1 **Wound** im Laufe des Tages zurück, vorausgesetzt, er erhält nach der Einnahme keine weiteren Verletzungen mehr (Preis: 2 *Goldcrowns*).

Natürlich führt die gute **Fredericke** auch noch viele andere interessante Sorten, über die sie unzählige Geschichten zu berichten weiß, und vor allem jene Tees, die gegen allerlei Krankheiten wie die *Red Pox* oder *Black Plague* helfen sollen, sind wahre Verkaufserfolge...

Allerdings kann auch sie keine Wunder vollbringen und ihr Vorrat an den speziellen, potenten Teesorten ist äußerst beschränkt (jeweils **1W10** Portionen)!

## Fredericke Ebenroth

Dieses alte, dicke Mütterchen ist ein herzenguter und freundlicher Mensch, aber auch sie kann nicht von Luft und Liebe leben und daher verkauft sie ihre Tees. **Fredericke** ist aber sehr hilfsbereit und wird schon mal mit dem Preis heruntergehen oder einer kranken Mutter umsonst einen Beutel Tee zustecken. Ihr Wissen über Kräuter ist schon fast unglaublich...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	24	22	2	4	9	29
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	37	41	52	45	43	39

**Skills:** Animal Care, Blather, Brewing, Drive Cart, Haggle, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plant, Manufacture Drugs

**Trappings:** Tea.

**Special Rules:** –

## Bader

**D**ieses große Zelt, welches fast die gesamte Breite der Straße einnimmt, wird fast ständig von einigen Angehörigen der Mittelschicht umlagert.

In seinem geräumigen Inneren befinden sich mehrere mächtige Holzzuber und einige Feuerstellen, über denen in großen Metallkesseln Wasser erhitzt werden kann.

Der Besitzer des Zeltes ist

## Joachim Thiele

ein kleiner, glatzköpfiger Mann, des-

sen kleine Augen stets unruhig hin- und herwandern. Er ist ein Geschäftsmann mit Leib und Seele und die Mädchen, welche bei ihm arbeiten und mit ihm von Stadt zu Stadt ziehen, bekommen das oft genug zu spüren.

In der Tat wird das Zelt des Baders nicht so sehr darum aufgesucht, weil die Bewohner *Nulns* sich gerne waschen, sondern vor allem wegen der drei bildhübschen Mädchen, die im Zelt ihren Dienst verrichten!

Eine dralle, lockenköpfige Schönheit namens

## Veronika

eine eher schüchternes, sommersprossiges und rothaariges Mädchen namens

## Margarethe

und eine braunhaarige, zierliche und kleingewachsene junge Frau mit Namen

## Kristiane

sorgen mit Schrubbern, Seife und viel warmem Wasser dafür, dass sich die Kundschaft wohl fühlt.

Dabei ist es ganz normal, dass die Mädchen sich – nur mit einem leichten Rock bekleidet – mit zu der Kundschaft in die Wanne setzen...

Ein bulliger Knecht namens

## Klaus

sorgt dafür, dass die Feuer brennen und das Wasser stets die richtige Temperatur hat. Nach dem Bad können sich die Besucher des Zeltes auf einigen einfachen Liegen, die voneinander durch Trennwände aus Tuch abgeteilt sind, ausruhen und eventuell auch noch massieren lassen...

Wie bereits erwähnt findet das Zelt des Baders großen Anklang, vor allem bei den einfachen Bürgern *Nulns*, die sich hier für nur **6 Silver Shillings** entspannen und verwöhnen lassen können.

## Joachim Thiele

Dieses gierige kleine Männchen mit den ständig in Bewegung befindlichen Augen ist nur auf seinen Gewinn bedacht und darunter leiden dann auch alle seine Diener, denen er regelmäßig ihren Lohn vorenthält oder diesen nach Lust und Laune kürzt. Die bemerkenswertesten Merkmale an ihm sind eine riesige Warze auf der Nase und sein penetranter Mundgeruch...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	28	25	3	3	8	29
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	28	36	32	37	38	27

## Was einem so passiert...

**Die Raufbolde:** Einer der Abenteurer hört plötzlich Gelächter und Schmährufe von einer Gruppe von zwielichtig aussehenden Gestalten. Diese angetrunkenen Burschen haben ihn sich als Zielscheibe ihres Spotts auserkoren und werden ihm zusammen mit ihrem Anführer, dem hühnenhaften **Leonid**, quer durch den ganzen Jahrmarkt folgen...

## Drunks

Dieser besoffene Pöbel stammt aus der untersten Bevölkerungsschicht und findet an deren Zoten und üblen Scherzen Gefallen, so dass meist Besucher der Stadt unter ihren „Späßen“ zu leiden haben...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	31	4	3	10	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	32	29	36	31	27

**Skills:** Consume Alcohol, Street Fighter, Strike Mighty Blow.

**Trappings:** Club, Bottles.

**Special Rules:** –

**Skills:** Acute Hearing, Blather, Bribery, Evaluate, Haggle, Lip Reading, Numismatics, Read/Write.  
**Trappings:** Dagger (**INI +10, D -2**), *Goldcrowns*.  
**Special Rules:** –

## Puppentheater

**F**örmlich hineingezwängt zwischen die anderen Stände findet sich hier ein kleines, wenn auch farbenprächtiges Puppentheater, das mehrmals am Tage eine kreischende und begeisterte Kinderschar – unter der sich des öfteren auch mehrere Erwachsene befinden – anzieht.

Der hölzerne Aufbau, der eine gemalte Landschaftsszene darstellt, auf der sich allerlei Fabelwesen tummeln, ist relativ groß und direkt dahinter befindet sich ein kleiner Holzverschlag, in dem sich während der Aufführung die Puppenspieler aufhalten – hier sind auch die bereits vielfach ausgebesserten, jedoch liebevoll gepflegten Puppen untergebracht.

Des öfteren kündigen die Besitzer des kleinen Puppentheaters,

## Guisepppe Rossi

und

## Gianna Rossi

mit ihrer liebevollen Tochter

## Giuliana Rossi

vor dem Aufbau eine Vorstellung an, zu der dann immer sehr schnell in Scharen große und kleine Zuschauer herbeiströmen und auf den wenigen Holzstühlen und dem Steinboden Platz



nehmen. Die drei Schausteller haben eine auffallend dunkle Haut, kleiden sich in leuchtend-farbenfrohe Gewänder in fremdländischen und daher hier eher auffallendem Stil; sie stammen aus dem Land *Tilea* und lieben ihre Kunst von ganzem Herzen, was sich auch in ihrem Spiel niederschlägt.

Sehr schnell hat sich herumgesprochen, dass es ihnen gelingt, ihren Puppen förmlich Leben einzuhauchen und sie faszinieren durch facettenreiches und humorvolles Puppenspiel.

Mit besonderer Vorliebe zeigen sie Märchen und Legenden aus ihrem Heimatland, aber bisweilen sind auch im *Empire* weithin bekannte Aufführungen wie „Drachenfels“, „Die Tücke des Tauchpanzer“ oder „Die ungeheuerlichen Abenteuer und Wagnisse des Hagen Wallerstein“ zu sehen.

## Giuliana Rossi

Die junge Giuliana ist ein wirklich besonders hübsches Mädchen und wäre sie nicht so furchtbar schüchtern und sensibel und ihr Vater nicht so besonders darauf bedacht, sie zu beschützen, dann hätte sie sicherlich schon viele Verehrer gefunden. Sie trägt ihre langen, dunkelbraunen Haare zu Zöpfen geflochten und wird oft dabei ertappt, wie sie verträumt ins Leere starrt – sie liebt ihre Eltern und deren Beruf über alles...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	24	22	2	3	8	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	26	35	32	36	44

**Skills:** Acting, Charm, Comedian, Cook, History, Jest, Linguistics, Mimic, Musicianship, Sing, Story Telling.

**Trappings:** –  
**Special Rules:** –

## „Hau den Oger“

**A**uch um diesen weithin sichtbaren Holzbalken ist meist den gesamten Tag über eine johlende, lachende und gröhlende Menge versammelt, die den – meist erfolglosen – Versuchen einiger Burschen zusieht, mittels eines schweren Holzhammers eine Holzkugel an dem Balken entlang nach oben zu dreschen, wo ein grinsender Ogerschädel (bei dem es sich natürlich um eine Nachbildung handelt) thront.

Gelingt dies, so ertönt eine Glocke und der glückliche Muskelprotz erhält einen kleinen Preis vom Besitzer dieses Standes, einem bulligen Glatzkopf mit prächtig gezwirbeltem Schnauzbarb namens

## Winfried Schelling

der trotz seiner grimmigen Miene ein herzensguter Kerl ist, wenn man seine Zuneigung auch nur relativ schwer erringen kann. Der Mechanismus seines Standes basiert auf einer einfachen mechanischen Vorrichtung, die Winfried sich vor einiger Zeit von einem befreundeten Zwerg anfertigen ließ, für den dies lediglich eine kleine Fingerübung dargestellt hat.

Falls ein Abenteurer gerne einmal seine Muskeln spielen lassen möchte, so muss ihm hierzu zunächst ein **DEX-Test** gelingen, um die relativ kleine Aufschlagfläche richtig zu treffen, danach steht ein **S-Test** (bei misslungenem **DEX-Test** mit **-20%**) an, um die im Ogerkopf verborgene Glocke ertönen zu lassen...

## Bierzelt

**A**uf einem der unzähligen kleineren Plätze in *Nuln* findet sich dieses langgestreckte und prächtig in blau-weiß gestreifte Zelt, aus dem Gesang, Gegröhle und Stimmengewirr erklingt.

Der Geruch von Alkohol und Tabak hängt hier stets schwer in der Luft und falls ein Abenteurer eintritt, erblickt er lange Reihen von schmalen Tischen und Stühlen, an denen – meist recht angeheitertes – Volk sitzt und aus schweren Tonkrügen Bier trinkt.

Eine kleine Musikkapelle spielt dazu deftig-zotiges Liedgut und bisweilen gröhlen einige der Besucher mit, was die Lautstärke im Zelt nahezu ins Un-erträgliche ansteigen lässt...

Die Preise für das Bier, welches es hier in verschiedenen Variationen und Geschmacksrichtungen gibt, ist wahrer Wucher, dafür ist für Unterhaltung aber immer gesorgt, sei es, weil die drallen Schankmädchen ganz besonders hübsch anzusehen sind, weil es eine der häufig stattfindenden Schlägereien gibt oder weil die Musik wieder ein Lied spielt, das die Besucher noch nicht kennen. Besonders gerne empfohlen wird von den Besuchern des Bierzeltes der „Dunkle Bock“ oder der „Helle Hammer“, beides Starkbiere, die oft dafür sorgen, dass die weniger trinkfesten Gäste schon recht bald unter dem Tisch liegen...

Der Inhaber dieser gutbesuchten Attraktion heißt

## Bernhard Nierhaus

und er ist es auch, der sich um den Ausschank der Getränke kümmert.

Bernhard ist ein dicklicher, glatzköpfiger Mann, der andauernd zu schwitzen scheint und um seinen Mund spielt fast ständig ein verschlagenes Lächeln.

Er ist allerdings alles andere als ein Menschenfreund und vor allem um seinen Profit bedacht, die Schankmädchen müssen daher oft wochenlang auf ihren Lohn warten...

Im Bierzelt gibt es einige Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben, so unter anderem Karten- und Würfelspiele mit meist niedrigem Einsatz und an einer hölzernen Wand mit Zielscheiben können die Besucher ihre Fähigkeiten beim Messerwerfen unter Beweis stellen, was zu lauten Beifallsbekundungen oder Gelächter seitens des bierseligen Publikums führen kann.

Um die Zielscheibe beim Messerwurf zu treffen, ist ein **DEX-Test** mit jeweils steigender Schwierigkeit nötig (einfacher **DEX-Test** für den äußersten Ring, **-10%** für den folgenden usw.).

Auch Armdrücken ist hier sehr beliebt (einfacher **S-Test**, der größere Abstand zum **S-Wert** gewinnt)...

Eine der besonderen Spezialitäten in diesem Bierzelt allerdings wird an einigen von den übrigen Tischen etwas abgetrennt stehenden Plätzen gespielt,





nämlich das sogenannte „Drachenwürfeln“: Bis zu sechs Teilnehmer würfeln reihum mit zwei – meist aus Holz oder Knochen geschnitzten – sechsseitigen Würfeln und die Ergebnisse werden dann ausgewertet.

Die höchsten Werte bieten Paarungen:

**Zwei Sechsen:** der Drache;

**Zwei Fünfen:** der Basilisk;

**Zwei Vieren:** die Chimäre;

**Zwei Dreien:** der Mantikor;

**Zwei Zweien:** der Minotaur;

**Zwei Einsen:** der Held.

Der jeweils höchste Wert gewinnt, wobei die Paarung **1-6** (also Held und Drache) dem Spieler Unglück bringt und ihn sofort unter Verlust seines gesamten Einsatzes ausscheiden lässt; weitere Paarungen wie zum Beispiel **4-2** (also Chimäre und Minotaur) zählen natürlich auch, wobei hierbei einfach die Werte addiert werden – sie sind gegenüber einem Paar aber immer im Nachteil. Die Paarung **1-1** (Held und Held) ist an sich am niedrigsten, besiegt aber den Drachenwurf! Der Einsatz beträgt, je nach den Teilnehmern der Runde, zwischen einem Kupferbis zu einem Goldstück...

Einmal am Tag wird zudem ein großes Wettessen und -saufen veranstaltet, das immer gerne besucht wird: Alle Teilnehmer müssen *2 Goldcrowns* bezahlen, dann wird ihnen aufgetragen (der Gewinner bekommt sage und schreibe den gesamten Einsatz ausgezahlt und außerdem noch *5 Goldcrowns* extra). Die Zuschauer haben ihren Spaß an dieser Veranstaltung und der Umsatz ist dadurch umso größer!

Die Teilnehmer müssen mehrere Krüge mit Bier sowie besonders fette Speisen zu sich nehmen, und dies in möglichst kurzer Zeit (es sind fünf **T-Tests** mit steigender Modifikation nötig, darauf erfolgen aber Abzüge für *Consume Alcohol*)...

## Bernhard Nierhaus

Der dicke, glatzköpfige und eher kleingewachsene Bernhard ist ein Mann, der nach außen hin gerne einen gutmütigen und eher naiven Eindruck wahr, in Wirklichkeit allerdings eher ein gnadenloser Geschäftsmann ist. Besucher seines Bierzeltes, die glauben, Ärger machen zu können, werden allerdings sehr schnell feststellen müssen, dass der dicke Wirt ein sehr fähiger Kämpfer ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	54	38	5*	5*	12	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	43	38	46	38	35

**Skills:** Brewing, Bribery, Consume Alcohol, Dodge Blow, Haggle, Herb Lore, Identify Plant, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Very Resilient\*, Very Strong\*, Wrestling.

**Trappings:** Crossbow, Leather Jack (0/1 AP, Body).

**Special Rules:** –

## Karussell

**M**itten auf einem der kleineren Plätze *Nulns* befindet sich eine große Attraktion des Jahrmarkts, der fast ständig von einer kreischenden und jauchzenden Kinderschar umgeben ist.

Es handelt sich um ein Karussell, das von einem bunten Stoffpavillon überdacht ist und dessen Figuren allesamt kunstfertig aus Holz geschnitzte Fabeltiere darstellen!

Lächelnde Väter und Mütter beobachten ihren Nachwuchs dabei, wie er Runde um Runde dreht und ein verschmitzt dreinschauender Zwerg sorgt dafür, dass das Karussell nur selten stillsteht.

Angetrieben wird der Mechanismus von einer Art Dampfmaschine, die gleichzeitig eine kleine Orgel dazu bringt, verschiedene Melodien ertönen zu lassen!

Der Betreiber ist der Zwerg namens

## Bjarte Bergstrom

und sein Geschäft läuft nicht so gut, wie es möglich wäre, wenn er wirklich bei jeder Fahrt den vollen Fahrpreis verlangen würde.

Aber irgendwie ist dieser Zwerg wohl etwas aus der Art geschlagen, denn viele der ärmeren Kinder dürfen völlig kostenlos mitfahren und er drückt immer wieder ein Auge zu, wenn sie ihn bittend anblicken und ihre kärglichen Münzen vorweisen...

Mit ein Grund hierfür ist mit Sicherheit das junge Elfenmädchen namens

## Laurellion Golgaliel

das sich meist im Hintergrund hält und den bunten Trubel um das Kinderkarussell mit mildem Lächeln beobachtet. Beide verbindet eine tiefe Zuneigung, die über lange Jahre hinweg gewachsen ist, die sie sich gegenseitig aber nur dadurch zeigen, dass sie sich ständig necken und zanken, was aber niemals wirklich ernst gemeint ist.

Die Elfe wurde einst durch Bjarte gerettet und sie verließ daraufhin ihren

## Was einem so passiert...

**Der Zauberkünstler:** Während des Jahrmarkts-Bummels entdecken die Abenteurer einen schreiend bunt in abgerissene und teilweise verschmutzte Gewänder gekleideten Mann mit lächerlich spitzen und hohem Hut, der verzweifelt versucht, eine ständig kleiner werdende Menge von hauptsächlich halbwüchsigen Einwohnern zu begeistern. Bei ihm handelt es sich um einen ehemaligen Zuberlehrling aus *Middenheim* namens **Dietrich Schwann**, der wegen seiner unglaublichen Tolpatschigkeit mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt worden ist. Die Suche nach Geld brachte ihn schließlich hierher, doch die wenigen Zaubertricks, derer er mächtig ist (so zum Beispiel, ein Kaninchen aus dem Hut zu zaubern, das ihn dann sofort in die Hand beißt) gehen meist schief und erzeugen dadurch zwar spektakuläre, aber oft auch schädliche Effekte. Als die Gruppe vorbeikommt, versucht er sich gerade an einem neuen Spruch, der einen der Abenteurer unter einen Fluch fallen lässt, den Dietrich nicht brechen kann und er wird sich schuldbewusst an diesen Abenteurer heften, um ihm zu „helfen“...

## Wizard's Apprentice

Dieser junge, abgerissene und ziemlich verwahrlost aussehende junge Mann zieht das Pech nahezu magisch an (im wahrsten Sinne des Wortes). Auf der Suche nach einer Anstellung hat er mittlerweile schon eine große Distanz im *Empire* zurückgelegt, aber es bisher noch nicht geschafft, dass ihn ein Lehrmeister länger als einen Tag behalten hätte...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	28	30	3	3	8	31
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	27	33	36	29	32

**Skills:** Arcane Language: Magick, Cast Spells: Petty Magic, Read/Write, Secret Language: Classical, Scroll Lore.

**MP:** 6

**Petty Magic:** Glowing Light, Marsh Lights, Produce small Creature, Protection from Rain, Sounds, Zone of Warmth.

**Trappings:** –

**Special Rules:** –

Heimatwald, um mit ihm und seinen damaligen Gefährten durch die Welt zu ziehen; nun aber ist der Zwerg quasi „sesshaft“ geworden und baute mit seinem Wissen dieses Karussell, da er immer schon ein weiches Herz hatte, wenn es um Kinder ging.

Bisweilen verlangt Bjarte erhöhte Fahrpreise (der normale Preis für eine Fahrt liegt bei *6 Brass Pennies*) bei wohlhabenden aussehenden Kunden, was ihm schon des öfteren Ärger eingebracht hat, aber jeder, der sich mit ihm anlegt, bekommt es über kurz oder lang auch mit der bezaubernd schönen und ebenso gefährlichen Laurellion zu tun...



## Was einem so passiert...

**Der Komödiant:** Das Gelächter der Jahrmarktsbesucher erklingt auf einmal in der Nähe der Abenteurer und als sie sich umsehen, können sie einen geckenhaft gekleideten Komödianten sehen, der scheinbar bereits die gesamte Zeit über einen von ihnen übertrieben nachgeahmt und damit dem Spott der Zuschauer preisgegeben hat. Auf der Schulter des jungen Mannes sitzt ein kleiner Affe, der geschickt in die Aufführung eingebunden ist und bei den Zuschauern am Ende Geld einsammelt. Der Spaßmacher namens **Niccolo** wird noch einige derbe Scherze vollführen (z. B. die obligatorische wasserspuckende Blume am Wams) und sich aber dann ein anderes „Opfer“ suchen...

### Comedian

Niccolo ist ein reisender Gaukler und Komödiant aus *Tilea*, der wegen seiner charmanten Art und seines attraktiven Äußeren vor allem bei Frauen sehr schnell Sympathien erweckt. Er ist ein Herzensbrecher allererster Güte und lebt auch ansonsten nur für sich und in den Tag hinein, sein Handwerk, das Spaßmachen, versteht er aber blendend...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	34	32	3	3	9	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	53	38	35	33	36	44

**Skills:** Acrobatics, Animal Care, Animal Training, Blather, Charm, Clown, Comedian, Dance, Disguise, Jest, Linguistics, Mimic, Seduction.

**Trappings:** Colourful Clothing.

**Special Rules:** –

### Bjarte Bergstrom

Diesen Zwerg kann man mit vollem Recht als aus der Art geschlagen betrachten, denn er hetzt nicht ständig dem Gold hinterher und um-



gibt sich obendrein ständig mit einer Elfe! Der gutmütige Bjarte war früher ein Zwerg wie jeder andere auch, bis ihn eines Tages die Erkenntnis überkam, dass alle Schätze dieser Welt ihm nicht so viel bedeuten können wie der kurze Augenblick, jemanden glücklich und zufrieden gemacht zu haben. Er trägt ständig seine arg lädierte Rüstung und einen kleinen Kriegshammer, eine Erinnerung an seine Tage als Abenteurer, und erzählt den staunenden Kindern auch gerne von dieser Zeit...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	43	38	5*	6	12	29
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	42	56	39	53	58	38

**Skills:** Carpentry, Cartography, Dodge Blow, Drive Cart, Engineering, Dowsing, Evaluate, Metallurgy, Mining, Orientation, Read/Write, Set Trap, Smithing, Spot Traps, Stoneworking, Strike Mighty Blow, Very Strong\*.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2).

**Special Rules:** –

### Laurellion Golgaliel

Die schweigsame, aber wunderschöne Elfe ist ständig in der Nähe von Bjarte zu sehen und wenn sie ihn anblickt, ist in ihren Augen keine Spur von Rivalität oder Feindschaft zu sehen, sondern eher so etwas wie Bewunderung und Anerkennung. Sie trägt ihr langes, weißblondes Haar meist offen und ihre großen, ausdrucksvollen goldenen Augen scheinen einem Menschen bis in sein Herz blicken zu können. Obwohl das Elfenmädchen eher schweigsam ist, nimmt sie sehr wohl Anteil an den Leben der Personen um sie herum und so mancher hat sich schon hoffnungslos in sie verliebt...

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	63	68*	4	4	9	75*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	58	57	61	67	54	59

**Skills:** Acute Hearing, Animal Care, Charm, Charm Animal, Concealment: Rural, Cure Disease, Dance, Disarm, Dodge Blow, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Follow Trail, Game Hunting, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plant, Immunity to Disease, Lightning Reflexes\*, Marksmanship\*, Musicianship: Lute, Night Vision, Orientation, Ride, River Lore, Silent Move: Rural, Sing, Strike Mighty Blow, Swim.

**Trappings:** Longbow, Dagger (INI +10, D -2), Leather Jack (0/1 AP, Body), Leather Trousers (0/1 AP, Legs), Sword.

**Special Rules:** –

### Dr. Cornelius Trübsam

Als die Abenteurer um eine Straßenecke biegen, vernehmen sie gedämpfte Schmerzensschreie, die von einem großen Holzwagen kommen, dessen Außenwände mit einem Schrittzug versehen sind auf dem steht: „Dr. Cornelius Trübsam: Für jedes Leiden die richtige Medizin!“

Eine der Wände des Karrens ist nach außen geklappt worden, so dass man ins Innere blicken kann, wo allerlei scheinbar alchemistische Gerätschaften und Werkzeuge zu entdecken sind.

Ein sehr hagerer Mann mit einem hohen Hut, der auffallend fremdländische Gewänder trägt, beugt sich dort gerade über einen älteren Mann, von dem die Schmerzensschreie kommen, und arbeitet mit einer mächtigen Zange irgend etwas in dessen Mund!

Eine ziemlich große Zuschauermenge hält ebenso fasziniert wie schadenfroh den Atem an, als sich der Patient auf einmal mit einem schmerz erfüllten Aufschrei losreißt und aus dem Wagen rennt, dabei eine Hand vor den Mund haltend und mit schierer Panik im Blick...

Der hagere Mann sieht ihm stirnrunzelnd und mit einem Kopfschütteln nach: „Halt! Ihr habt doch noch gar nicht bezahlt, guter Mann!“

Dann fällt sein Blick auf die Abenteurergruppe und ein Lächeln wird auf seinem Gesicht sichtbar.

„Ah! Hier sind endlich Leute, die meine Profession zu würdigen wissen werden! Tretet näher, liebe Freunde, nur immer munter heran! Was kann ich für euch tun?“

Er blickt einen Abenteurer lange und intensiv an, dabei kleine Gesten der Missbilligung machend.

„Mein lieber Freund, das sieht aber gar nicht gut aus! Ihr solltet unbedingt dieses heilsame Tinktur – erfunden vom großen Dr. Aderlass persönlich – zu euch nehmen, für den lächerlichen Preis von nur...“

Natürlich ist „Dr.“ Cornelius Trübsam ein Scharlatan und Blender allererster Güte, aber er versteht sein Geschäft.

Es ist für ihn kein Problem, seine Tinkturen gegen Haarausfall oder fauligen Atem, Wundermittel gegen Warzen oder spezielle Zahnbehandlungen bei den einfachen Bürgern *Nulns* anzubringen, weswegen er sich auch einen kostspieligen Lebenswandel leisten kann und dies auch ausgiebig tut!

Allerdings hat er meist nicht viel Zeit, in ein und derselben Stadt zu bleiben, denn selbst der dümmste Bauer merkt irgendwann einmal, dass er mit einem selbst gebrauten Geöff betrogen worden ist, das ihm – außer vielleicht Durchfall – keinerlei Linderung für sein Leiden verschafft hat.

### Dr. Cornelius Trübsam

Der spindeldürre und obendrein noch besonders geizige Dr. Trübsam ist ein geschickter Blender, der mit seinem Wagen und seinen un-



wirksamen Tinkturen und Wässerchen die gläubigen Bürger von Dörfern und Städten narret, weswegen er nie besonders lange an einem Ort bleiben kann. Bei Zweifeln an seinen Fähigkeiten zeigt er stets voller Stolz seine Urkunde der Akademie von *Aldorf*, die er selbst geschickt gefälscht hat...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	37	39	3	4	11	52
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	55	58	56	53	55	63

**Skills:** Blather, Charm, Disguise, Evaluate, Micmic, Palm Object, Public Speaking, Read/Write, Seduction, Wit.

**Trappings:** Tinctures, Coloured Water, Coloured Powder.

**Special Rules:** –

## Zirkuszelt

**E**in mächtiges Zirkuszelt füllt einen der größeren Plätze in *Nuln* und mehrmals am Tage strömen wahre Menschenmassen hierher, um den Zirkus zu sehen, von dem in der ganzen Stadt so viel berichtet wird.

In der Tat kommen auch den Abenteurern während ihres Aufenthaltes in *Nuln* ständig allerlei – scheinbar wild übertriebene und aufgebauschte – Geschichten über den exotischen „Zirkus aus *Cathay*“ zu Ohren, der zum ersten Male hier gastiert und dessen Vorstellungen voll von fremdländischen Darbietungen und exotischem Zauber sein sollen...

Das Zelt selbst ist aus bunten, in allen Farben schillernden Stoffbahnen genäht worden und mächtige Banner, die seltsame Drachen und den Abenteurern völlig unbekannte Kreaturen zeigen, flattern auf den höchsten Masten. Ringsum stehen unzählige kleine und große Zirkuswagen, in denen allerlei Tiere hinter Gittern untergebracht sind, außerdem befinden sich hier natürlich auch die bunt und mit seltsamen Symbolen bemalten Wohnwagen der Zirkusleute.

In einer kleinen Bude am Eingang wird von einer fremdländischen Schönheit das Eintrittsgeld entgegengenommen, das unverschämt teuer und somit für den Normalbürger unerschwinglich ist (der Eintritt beträgt immerhin 1 *Goldcrown*).

Auch das Innere des Zirkuszeltens ist eher ungewöhnlich eingerichtet und hölzerne Bänke umringen mehrere sandgefüllte Plätze, auf denen während der Vorstellung zeitgleich die Darsteller auftreten.

In der Tat ist der Eintritt durchaus gerechtfertigt für das, was die Besucher dann während der Vorstellung zu sehen bekommen: Die Feuerschalen im Zelt flackern und gehen aus, ein Wind kommt auf, der würzig-exotische Duft von Räucherstäbchen mit sich bringt.

Es wird finster und nun kann man auf den Innenseiten des Zeltes leicht glühende, kunstfertige Zeichnungen von Drachen und anderen Fabelwesen sehen, die immer stärker zu leuchten beginnen und sich zu bewegen scheinen. Mit einem Schlag leuchten die Feuerschalen wieder auf – diesmal in allen nur erdenklichen Farben – und in jedem Zirkuskreis stehen die Darbieter der kommenden Attraktionen aus einem fernen und nahezu unbekanntem Land...

Es erscheinen aus den Schatten langhaarige, zierliche Frauen mit schmalen, dunklen Augen, deren anmutige Körper sich mit unglaublichem Geschick bewegen und die sich in nahezu menschenunmögliche Posen verrenken und verbiegen, Feuerspucker, Messerwerfer, Schwerttänzer und Akrobaten, die im *Empire* noch nie Dagewesenes darbieten, Zauberer und Jongleure, die unzählige Gegenstände auf langen Stangen balancieren, fremdartige Tiere, die unglaubliche Dressurakte vollführen, und alles wird untermalt von fremdartiger, unirdischer Musik und seltsamen, fremdländischen anregend-beruhigenden Düften!

Es lässt sich jedenfalls sagen, dass noch keiner der Besucher nicht stauend und völlig verzaubert aus dem Zelt gekommen ist...

So weit, so gut: Doch leider verbirgt sich hinter dem schönen Schein eine finstere Absicht!

Der Herr über den gesamten Zirkus ist

### Sung-lin Xiaomin

und ein ergebener Anbeter des Herrn der Fäulnis und Krankheit, dem Chaosgott *Nurgle*!

Der Zirkus bietet ihm, der selbst schon fast zu einem *Great Unclean One* mutiert ist, den perfekten Vorwand, durch das *Empire* zu ziehen und dabei Seuchen in seinem Gefolge zu verbreiten. Zu diesem Zwecke werden Teile des faulenden Fleisches von Sung-lin Xiaomin von seiner ergebenden Tochter

## Was einem so passiert...

**Der Feuerschlucker:** Eine gewaltige Feuerlohe erscheint über den Köpfen der Besucher und erschrockene und erstaunte Ausrufe ertönen! Ein feister, öglänzender und glatzköpfiger Mann, der lediglich mit einer kurzen Hose und metallenen Armbändern bekleidet ist, zeigt hier den begeisterten Zuschauern, wie er gewaltige Feuerbälle in den Himmel speien kann, wie er Feuer mit seinem Mund scheinbar verschluckt, seine Unempfindlichkeit gegenüber Feuer (indem er Fackeln auf seinem Körper ausdrückt) und am Ende der Vorführung läuft er noch über glühende Kohlen, ohne Schaden zu nehmen. Bei diesem Mann namens **Lothar Rattinger** handelt es sich um einen Mutanten, denn seine Beherrschung des Elements Feuer beruht darauf, dass er tatsächlich völlig immun dagegen ist und obendrein sogar Feuer speien kann...

## Fire Eater

Lothar ist ein gewitzter Mutant, der sich sein Geld dadurch verdient, als Gaukler aufzutreten. Leider hat sich sein Geisteszustand in der letzten Zeit extrem verschlechtert und er entwickelt einen unbändigen Mordtrieb, der ihn bereits dazu gebracht hat, mehrere Menschen zu töten. Außerdem hat er selbst noch nicht begriffen, daß die Anzahl und Stärke seiner Mutationen bereits zugenommen hat und auch noch weiter zunehmen wird...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	42	48	5*	4	11	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	36	33	38	28	21	30

**Skills:** Acrobatics, Consume Alcohol, Fire Eating, Juggle, Street Fighter, Strongman\*.

**Mutations:** Blood Substitution: Protoplasm, Breathes Fire, Immunity to Fire.

**Trappings:** –

**Special Rules:** *Subject to Frenzy.*

## Xixian Xiaomin

gesammelt und dann in Brunnen und Wasserfässer in den Armenvierteln verteilt, wo sich sehr bald schon neue Seuchen verbreiten, deren Ursache zunächst natürlich keinesfalls außerhalb vermutet, sondern den üblichen schlechten Zuständen in diesen Vierteln zugeschrieben wird!

Die Tochter des verderbten alten Chaosanbeters führt alle seine Geschäfte und wenn Sung-lin doch einmal in Erscheinung tritt, dann nur hinter einem Sichtschirm aus dünnem Papier, auf das aber lediglich sein Abbild aufgemalt wurde, das sich durch die wenigen Kerzen im Raum sogar zu bewegen scheint...

Die *Nurgle*-Anbeter im Zirkus sind allesamt ihrem Herrn treu ergeben und werden nötigenfalls dafür sterben, ihn zu verteidigen; allerdings ist es nicht



## Was einem so passiert...

**Der Nachttopf:** Während dem Bummel zwischen dicht stehenden Häuserreihen öffnet sich eines der Fenster und es ergießt sich auf einmal ein übelriechender Schwall über einen der Abenteurer. Lamentieren nützt nichts und außer Spott und Gelächter erntet der Abenteurer nur fragende Blicke, falls er sich bei der Stadtwache beschwert. Ein Besuch beim Bader tut dringendst Not, denn streunende Hunde fühlen sich plötzlich ebenso zu dieser Person hingezogen, wie sich Menschen abgestoßen fühlen...

## Dog

Die streunenden Hunde aller Größen und Arten sind immer schon ein Problem in *Nuln* gewesen und sie fühlen sich vor allem von Schmutz und Unrat angezogen...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	0	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	43	14	43	43	-

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Special Rules:** -

ihre Aufgabe, den offenen Kampf zu suchen, denn in der Heimlichkeit liegt ihre wahre Stärke und schon sehr oft hatten sie damit im Dienste ihres Herren großen Erfolg.

## Xixian Xiaomin

Diese Blume *Cathays* ist eine so exotische Schönheit, dass so manchem Betrachter fast das Herz stehenbleibt, wenn er sie zum ersten Male erblickt. Klein, zierlich und doch von unterschwellig wahrnehmbarer Stärke erfüllt, gibt sich Xixian untertänig und stets höflich, aber sie weiß längst, dass ihrer Schönheit kein Mann auf Dauer widerstehen kann. Durch ihr ständig

lächelndes, liebezendes Gesicht und ihre übertrieben höfliche, fast schon unterwürfige Art kann sie meist jede Art von Misstrauen ihr gegenüber zerstreuen...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	78	76	8*	7*	14	81*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	79	62	58	76	74	72

**Skills:** Acrobatics, Acting, Ambidextrous, Bribery, Charm, Contortionist, Dance, Demon Lore, Disguise, Dodge Blow, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Haggle, History, Identify Undead, Immunity to Poison, Juggle, Law, Lightning Reflexes, Magical Awareness, Mime, Mimic, Musicianship, Night Vision, Numismatics, Prepare Poisons, Public Speaking, Read/Write, Seduction, Shadowing, Sing, Sixth Sense, Story Telling, Strike Mighty Blow, Torture, Very Resilient\*, Very Strong\*.

**Mutations:** Agility (**INI +30**), Blood Substitution: Maggots, Resilient, Strong.

**Trappings:** Amulet of Coal, Ring of Enchanted Jade, Belt of Nurgle (ein breiter Gürtel aus grünlichem Metall, der ineinander verschlungene, unidentifizierbare Kreaturen zeigt: Bei Aktivierung erscheint eine Horde von *Nurglings*), Exotic Clothes, Dagger mit 3 *Doses of Manbane* (**INI +10, D -2**).

**Special Rules:** -

## Sing-Lin Xiaomin

Früher einmal war dieser alte Mann aus *Cathay* einer der treuesten menschlichen Gefolgsleute des Chaosgottes *Nurgle*, bis er für seine Treue mit dem höchsten Geschenk ausgezeichnet wurde: Seiner Verwandlung in einen Dämon! Seine Veränderung ist fast schon abgeschlossen und er hält sich Tag und Nacht in einem der verschlossenen Wagen versteckt, wird aber regelmäßig von seiner loyalen Tochter besucht...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	90	93	7	7	39	89
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
10	89	89	89	89	89	01

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Special Rules:** Der *Great Unclean One* verursacht *Terror!*

Er besitzt eine natürliche Rüstung von **2 AP**.

Er beherrscht alle Zaubersprüche der *Demonic Magic* und die Sprüche von *Nurgle*.

Alle nichtmagischen Waffen, die einen *Great Unclean One* treffen, verrotten bei einer **5** oder **6** auf dem **W6!**

Alle Kreaturen im Nahkampf riskieren es, mit *Nurgle's Rot* angesteckt zu werden.

## Wilhelmines Naschwerk

**B**ei diesem kleinen Stand handelt es sich in der Tat um eine schwere Prüfung für alle jene, die dickleibig sind und der eine oder andere fette und gutgekleidete Kaufmann kann schon beobachtet werden, wie er mit der Versuchung ringt, hier ein wenig länger zu verweilen.

Allein der Geruch, der von dem kleinen, überdachten Holzwagen ausgeht, veranlasst viele Passanten, zu verweilen und die ausgelegten Waren zu begutachten.

In verschiedenen Tontöpfen und Glasschalen liegen Süßigkeiten aller Art, von schokoladeüberzogenem Zuckerkuchen, kandierten Früchten, süßen Säften in verschiedenen Geschmacksrichtungen bis hin zu gebrannten Mandeln ist alles erhältlich, was normalerweise im *Empire* nicht an jeder Straßenecke käuflich ist. Die Verkäuferin ist eine ältere, blondhaarige Frau namens

## Louise Navarre

die zwar selbst nicht dick ist, aber wohl auch schon des öfteren von ihrem eigenen Naschwerk gekostet hat.

Sie ist sehr attraktiv, wenn sich auch schon erste graue Strähnen in ihrem wallenden Haar und Falten in ihrem freundlichen Gesicht zeigen!

Ihr zur Hand geht eine junge Frau, die ihr wie aus dem Gesicht geschnitten ist; bei ihr handelt es sich um ihre Tochter

## Charlotte Navarre

ein etwas naives und hoffnungslos romantisches Mädchen.

Beide stammen aus *Brettonnia*, was sich an ihrem Akzent auch relativ leicht erkennen lässt, und sie sind einem kleinen Gespräch nie abgeneigt, wenn auch die reife Mutter ihrer Tochter immer wieder die Flausen von ihrem „Ritter im schimmernden Wehr“ ausreden muss...

## Magisches Allerlei

**D**ieser prächtig hergerichtete und äußerst reich verzierte Stand blinkt und blitzt im Schein der Sonnenstrahlen, was auch kein Wunder ist, denn aufgereiht an Lederschnüren hängen und liegen hier Amulette, Talismane, Ringe, Ketten und Schmuck aller Art, die von einem verschmitzt lächelnden Gnom aufmerksam beobachtet werden.

Dieser verkauft hier alle Arten von „magischen“ Gegenständen, seien sie nun mit einem Liebeszauber belegt oder mit einem Fluch, der dem Träger nur Unglück bringt: Es gibt laut Angaben des Gnoms

## Gejus Tinkhof

so ziemlich gar nichts, wofür er kein passendes Schmuckstück parat hat.

Allerdings müssen sich seine angehenden Kunden mit seinem etwas derben





Humor auseinandersetzen, von dem er auf keinen Fall abweicht, auch wenn er dadurch ein Geschäft nicht machen sollte. Tatsächlich führt der Gnom eigene echte magische Gegenstände, wenn auch die meisten nur mit allerlei magischen, aber unwirksamen Symbolen bemalt sind.

Bei diesen handelt es sich unter anderem um Schutzamulette, die dem Träger gewisse Hilfe gegen feindliche Kreaturen geben (so erhält der Besitzer zum Beispiel einen Bonus auf seinen **WS** oder **BS**, bzw. die jeweilige Kreatur einen Abzug auf bestimmte Werte). Da jedoch Gejus selbst keine magischen Gegenstände herstellen kann, müssen die Abenteurer wohl oder übel mit dem Angebot vorlieb nehmen, das vorhanden ist und dabei auch noch die Witze und Prahlerei des Gnoms über sich ergehen lassen...

## Gejus Linkhof

Der Gnom bietet nicht nur einen ungewöhnlichen Anblick in *Nuln*, da sich normalerweise nur wenige seines Volks hierher verirren, außerdem bietet er auch ungewöhnliche Ware an. Gejus ist ein harmloser Aufschneider, der gerne Leute veralbert, allerdings kommen sie dabei meistens nicht wirklich zu Schaden. Sein Geschäftsgebahren ist aber alles andere als angenehm und er vergisst es nie, attraktiven Frauen nachzustellen, da er sich selbst für absolut unwiderstehlich hält...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	46	34	3	2	8	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	35	44	37	39	48	34

**Skills:** Art, Blather, Comedian, Consume Alcohol, Drive Cart, Evaluate, Gamble, Haggle, Identify Magical Artifact, Luck, Night Vision, Numismatics, Read/Write, Scroll Lore, Story Telling, Smithing.

**Trappings:** Magical Artifacts, Mace, Leather Jack (0/1 AP, Body).

**Special Rules:** -

## Tierhändler

Auf diesem Areal finden sich viele Gatter und Käfige, eine Vielzahl der unterschiedlichsten Tierstimmen erschallen unentwegt und der vorherrschende Geruch ist alles andere als angenehm.

Der Händler, der hier Tiere aus fast der gesamten bekannten Welt verkauft, ist

## Edvin Nazarova

ein schnauzbärtiger, bärbeißiger Mann aus *Kislev*.

Er bietet alle Arten von Tieren an, aber abgesehen von den üblichen Nutztieren wie Schafen, Ziegen, Eseln, Kühen

oder Pferden führt er zusammen mit seinen Tierhaltern auch solche Kreaturen, die normalerweise nicht so leicht zu erhalten sind.

So kann man bei dem geschäftstüchtigen Edvin unter anderem junge *Pegasi*, *Griffons* oder *Hippogriffs* erwerben!

Diese sind ebenfalls Anlass für manches Stadtgespräch und werden natürlich nur zu dementsprechend hohen Summen veräußert...

Allerdings kann der Mann aus *Kislev* ebenfalls ausgezeichnet abgerichtete Tiere anbieten, es besteht dabei allerdings die Wahrscheinlichkeit, dass diese den neuen Reiter ablehnen (misslungener **WP-Test** des Besitzers, +10% für *Animal Training*). Unnötig zu erwähnen, dass es in diesem Fall das bezahlte Gold nicht zurück gibt...

## Edvin Nazarova

Der Mann aus *Kislev* mit dem prächtigen Vollbart und den gelockten schwarzen Haaren ist in seiner Heimat ein fast schon legendärer Jäger und Fallensteller. Man sagt ihm nach, es gäbe keine Kreatur, die er nicht für einen reichen Käufer beschaffen könnte und er durchstreift normalerweise die gesamte Welt auf der Suche nach immer exotischeren Wesen für die privaten Parks von dekadenten Adligen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	45	48	5*	5*	12	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	46	42	46	48	47	34

**Skills:** Cartography, Concealment: Rural, Drive Cart, Evaluate, Follow Trail, Law, Linguistics, Orientation, Read/Write, Ride, Row, Set Trap, Silent Move: Rural, Speak Additional Language: Arabic, Cathayan, Estalian, Kislevik, Tilean, Spot Trap, Very Resilient\*, Very Strong\*.

**Trappings:** Crossbow, Sleeved Leather Jack (0/1 AP, Body/Arms), Leather Trousers (0/1 AP, Legs).

**Special Rules:** -

## Piratenschaukel

Dicht an eine Häuserfront geschmiegt befindet sich ein weiterer Anziehungspunkt für die Besucher des Jahrmarktes, nämlich ein breites und auffälliges Holzgerüst, von dem das Jauchzen von Kindern, aber auch die Rufe von Erwachsenen erschallen.

An einem hohen Holzpfeiler befindet sich ein Holzschild mit der Aufschrift: „Piratenschaukel“.

Einige kleine Holzboote aus leichtem Holz sind mittels Metallstangen an massiven Halterungen befestigt.

Die Boote sind dadurch zu einer Art Schaukel geworden, nur dass hier

## Was einem so passiert...

**Die Artisten:** Um Werbung für den Besuch des Zirkus zu machen, sind die Menschen aus *Cathay* oft auf der Straße unterwegs, um dort kleinere, vielbestaunte Vorstellungen zu geben. Die Abenteurer werden darauf aufmerksam, als mehrere scharfe Kracher ertönen (Feuerwerk aus *Cathay*) und dann erscheint ein leuchtend bunter, fremdartig wirkender Drache in der Straße, begleitet von den Artisten. Nach einiger Zeit bleiben sie auf einem freien Platz stehen und aus dem Drachen schlüpfen noch einige weitere Personen, die sofort darangehen, ihre Vorstellung vorzubereiten. Eine junge Frau bewegt sich schlangengleich und ihr Körper windet sich in den undenkbarsten Stellungen, mehrere Männer vollführen einen atemberaubenden Seilakt, eine andere Frau jongliert mit Tellern und Reifen und danach mit allem, was ihr die gaffenden Zuschauer reichen und am Ende bilden alle eine gewaltige menschliche Pyramide und fordern die Umstehenden auf, noch heute den Zirkus zu besuchen...

## Artist

Diese gelbhäutigen und schlitzäugigen Menschen aus einem fernen Land werden von den Besuchern des Jahrmarktes neugierig begafft und scheinen mit ihren Körpern zu den unglaublichsten Darbietungen fähig zu sein. Was auch kein Wunder ist, denn viele von ihnen sind mit Mutationen „beschenkt“ worden, um ihren Auftrag im Namen des Chaosgottes besser durchführen zu können...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	36	39	3	3	9	49*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	55	29	34	89	37	42

**Skills:** Acrobatics, Ambidextrous, Dodge Blow, Escapology, Fleet Footed\*, Juggle, Lightning Reflexes\*, Palm Object, Scale Sheer Surface, Specialist Weapon: Throwing Knife, Trick Riding.

**Mutations:** Agility (**DEX +30**), Elastic Limbs, Fast (**M +3**).

**Trappings:** Exotic Clothes.

**Special Rules:** -

durchaus auch Überschläge möglich sind, was aber gerade bei Personen mit schwachem Magen bisweilen für Probleme sorgt, sehr zur Erheiterung der Umstehenden...

Das Vergnügen ist recht günstig und der Besitzer der „Piratenschaukel“ ist der ehemalige Seemann

## Armin Ertl

ein vollbärtiger Mann mit Augenklappe und Holzbein, der gerne auch grinsend allerlei Seemannsgarn zum Besten gibt...

## Armin Ertl

Der ehemalige Matrose und weitgereiste Seebär hat in seinem Leben sehr viel erlebt und bei einer guten Pfeife und einem Schluck Rum erzählt er auch gerne diese Geschichten seinem meist



## Was einem so passiert...

**Das Schweinerennen:** Einige der Bauern aus der Umgebung nutzen den Jahrmarkt, um ihr alljährliches Schweinerennen abzuhalten, bei dem die prächtigsten und fettesten Schweine in einem schlammigen und notdürftig abgesteckten Parcours um die Wette laufen. Eine dralle Bauernmaid namens **Franziska** sticht unter allen Schweinebesitzern durch ihre auffällige Schönheit hervor und sie ist nicht abgeneigt, einen sympathischen und attraktiven Mann mit zu sich auf ihren kleinen Hof zu nehmen...

### Farmergirl

Dieses lockenköpfige und dralle Bauernmädchen verspricht eine ungestüme Liebesnacht, allerdings wäre es vermessen zu vermuten, daß dies alles ist, was sie möchte...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	22	23	2	2	8	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	39	32	35	29	38	43

**Skills:** Animal Care, Charm, Cook, Drive Cart.

**Trappings:** –

**Special Rules:** –

jugen Publikum, wenn er auch zu gewaltigen Übertreibungen neigt. Wenn es aber um Flüsse und Meere geht, so ist er eine wahre Fundgrube an Wissen und er wird es niemals müde, über seine Erlebnisse und Abenteuer zu berichten. Falls jemand von den Abenteurern zum Beispiel vorhaben sollte, eine Reise per Schiff zu unternehmen, so kann der alte Seebär mit Sicherheit viele wertvolle Tipps geben...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	36	28	3	3	9	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	36	33	31	37	36	30

**Skills:** Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Orientation, River Lore, Row, Sailing, Story Telling, Swim.



**Trappings:** Leather Jerkin (0/1 AP, Body), Club.  
**Special Rules:** –

## Tierwettkämpfe

**I**n dieser primitiv zusammengesetzten Holzstube stinkt es Tag und Nacht nach Alkohol, Schweiß, Rauch und den Ausscheidungen von Tieren.

Allerdings wird der Bretterverschlag erst abends geöffnet und dann finden sich hier gerne die schlimmsten Gestalten aus den Armenvierteln von *Nuln* ein, um auch noch die letzten Reste ihres Geldes zu verspielen.

In dieser Hütte veranstaltet

### Janko Stadloben

jeden Abend bei Einbruch der Dunkelheit seine Tierkämpfe und dann dringen Geschrei, Flüche und des öfteren auch der Lärm einer handfesten Schlägerei nach draußen.

Janko ist ein stämmiger, pockennarbiger Mann mittleren Alters, dem man durchaus zutrauen würde, seine eigene Großmutter für Geld umzubringen...

Meist finden sich hier die gleichen Personen ein, die den mageren Hunden oder Hähnen zusehen, die gegeneinander gehetzt werden und sich gegenseitig zerfleischen und Fremde werden nicht nur nicht gerne gesehen, sondern gerne auch verprügelt, ausgeraubt oder sogar ermordet und ihre Körper landen irgendwo im Straßengraben!

Viel Geld kann man hier sowieso nicht machen, denn die Einsätze sind gering, aber natürlich steht es jedem offen, mitzuspielen: Eine offene Zurschaustellung von Geld wird allerdings mit Sicherheit dazu führen, dass sich gierige Blicke auf die Börse des Besitzers richten und dieser täte besser gut daran, schnell das Weite zu suchen...

### Janko Stadloben

Dieser wirklich durch und durch verkommene Mensch stinkt nach Schweiß und Alkohol, was bei seinem Umgang kein Wunder ist, und sein grimmiges, narbendurchzogenes und von Pocken verunstaltetes Gesicht lässt ebenfalls darauf schließen, dass er sogar seine eigene Mutter verkaufen würde, wenn es um Geld geht. Wirklich gefährlich machen ihn allerdings seine guten Kontakte in der Unterwelt ...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	38	34	4	4	10	36
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	34	31	39	37	23

**Skills:** Animal Training, Bribery, Consume Alcohol, Drive Cart, Silent Move: Rural/Urban, Street Fighter, Strike Mighty Blow.

**Trappings:** Leather Jerkin (0/1 AP, Body), Mace.  
**Special Rules:** –

## Kreaturenschau

**W**iederum wurde ein Teil eines Platzes der Stadt durch einige Wagen provisorisch abgetrennt. Mehrmals am Tage kann hier ein Ausrufer vernommen werden, der die Besucher des Jahrmarktes dazu aufruft, sich doch die „Sagenumwobene, unübertroffene und absolut fantastische“ Kreaturenschau von

### Vincent Faustino

anzusehen!

Die Wagen sind normalerweise mit großen Tüchern verhängt und ein ängstlich dreinblickender Gehilfe namens

### Fabio

hat einzig und allein die Aufgabe, diese mit einer möglichst theatralischen Geste zu entfernen, wenn Vincent bei seinen Ausführungen zu dem Punkt gekommen ist, wo die im Käfig gefangene Kreatur enthüllt wird...

Die Wagen selbst sind von Wind und Wetter schwer mitgenommen und die einst darauf befindlichen Malereien sind nicht mehr zu erkennen.

Vincent ist ein großgewachsener, knochiger Mann mit Spitz- und Oberlippenbart, der mit deutlich hörbarem, oft auch extrem betontem fremdländischem Dialekt spricht (er stammt ursprünglich aus *Estalia*).

Für seine Führung durch die Kreaturenschau trägt er meist dunkelrote Kleidung, einen schwarzen Umhang und einen hohen Hut.

Für die einfache Bevölkerung ist sein Erscheinungsbild mysteriös und geheimnisumwittert und seine Schau ein Ereignis, das sie sicherlich noch ihren Nachkommen erzählen werden...

Eigentlich aber ist Vincent ein gerissener Betrüger, der zwar gerne vorgibt, sich mit Zauberei auszukennen, in Wahrheit aber bis vor kurzem noch ein einfacher Fuhrknecht und Helfer der fahrenden Kreaturenschau war; die eigentliche Besitzerin war

### Zelia Santayana

eine durchaus fähige, wenn auch alte Zauberin, die aber vor einigen Wochen verstorben ist.

Vincent nutzte die Angst und Verwir-



rung ihrer Gefolgsleute, die für sie nie sonderlich viel Loyalität oder gar Freundschaft empfunden haben, und schwang sich zum neuen Herrn der Kreaturenschau auf!

Eigentlich lief bisher alles bestens, denn er zahlte den Leuten einen weit höheren Anteil der Einnahmen, nur scheinen nun langsam aber sicher die magischen Schutzzauber zu versagen, die Zelia regelmäßig erneuerte und von Tag zu Tag steigt die Gefahr, dass sich eine der stärkeren Kreaturen befreien kann! Die Führung beginnt mit einem Vortrag von Vincent Faustino, wie er und seine „getreuen Gefolgsleute“ die schrecklichsten und wunderbarsten Kreaturen aus der ganzen Welt gesucht und gefangen haben, um sie den Menschen hier zu zeigen – natürlich ist nur die Hälfte davon wahr, aber es klingt äußerst beeindruckend...

Danach schreitet er gemessen von Käfig zu Käfig und erzählt mit grabestieffer Stimme eine durchaus spannende Geschichte zu jedem eingesperrten Wesen (**INI-Test**, um die magischen Schutzrunen zu entdecken, die bei manchen Wagen aufgemalt wurden). In der Kreaturenschau befinden sich derzeit folgende Wesen: *Amphisbaena*, *Giant Beetle*, *Carnivorous Snapper*, *Harpy*, *Giant Owl*, *Giant Scorpion*. Natürlich gibt es auch „normale“ Tiere wie den *Wild Boar* oder den *Mountain Bear*, und diese werden von Vincent zum Anfang der Schau gezeigt, die *Amphisbaena* und die *Harpy* sind der Höhepunkt und Abschluss...

## Vincent Faustino

Dieser schlaksige junge Mann versucht mit Mühe zu verbergen, wie unsicher er unter seiner „mysteriösen“ Fassade eigentlich wirklich ist. Durch große Gesten und markige Sprüche verbirgt er die beständig anwachsende Nervosität wegen der Kreaturenschau. Ihm ist bewusst, dass einige der Geschöpfe jederzeit entkommen könnten und plant daher, dann auch schnell in seine Heimat zu fliehen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	28	25	2	3	7	31
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	32	35	38	37	39

**Skills:** Blather, Charm, Public Speaking, Wit.

**Trappings:** –

**Special Rules:** –

## Wurfbude

In diesem kleinen Wagen mit hochgeklappter Seitenwand besteht die Möglichkeit, seine Ziel-

genauigkeit zu testen und mit Bällen auf hölzerne Figuren zu werfen, die allesamt verschiedenen Personen nachempfunden sind. So sind die vordersten Figuren (die auch am leichtesten zu treffen sind) Bauern, Knechten und Mägden nachempfunden, die am weitesten entfernten wohl dem *Emperor* und seinem Hofstaat selbst!

Geleitet wird die Wurfbude von einer ziemlich ärmlich wirkenden, mageren jungen Frau, die bisweilen von einem bulligen, weit älteren Mann herumgestoßen und traktiert wird.

Bei den beiden handelt es sich um

## Awe Schelling

und seine Frau

## Edda

die beständig unter seinen unberechenbaren Launen und vor allem seiner Trunksucht zu leiden hat und stets davon träumt, diesem elenden Leben zu entfliehen...

## Hypnotiseur

Dieses prächtige, aus verschiedenfarbigen Stoffbahnen gefertigte Rundzelt bietet einen sehr einladenden Anblick: Farbenfrohe Banner mit aufgestickten Fabelwesen flattern von den höchsten Zeltstangen im Wind und ein Schild besagt: „Geheimnisse des Geistes! Alfredo offenbart die tiefsten Mysterien!“

Innen ist das Zelt eher spartanisch, wenn nicht sogar ärmlich eingerichtet, und nur wenige hölzerne Stühle bieten den Zuschauern Platz, wenn die Vorstellung beginnt.

Alfredo gibt sich sehr geheimnisvoll, aber sein dunkles Gewand, der hohe, breitkrempeige Hut und der wehende Umhang sind bei genauerem Hinsehen ebenso fadenscheinig wie das mehrfach geflickte Zelt...

Alfredo ist natürlich nur der „Künstlername“ dieses schwächlichen und eher unscheinbaren Mannes, an dem lediglich die dunklen, stechenden Augen und sein schwarzer Schnurrbart irgendwie auffallen.

In Wahrheit heißt er

## Alfred Sauer

und ist ein Betrüger allererster Güte. Immerhin ist sein Auftritt sehr überzeugend, was daran liegt, dass er die

## Was einem so passiert...

**Das Kind:** Ein kleines, ziemlich verschmutztes Kind in abgerissener, aber noch erkennbar guter Kleidung steht weinend zwischen den drängelnden Menschen. Bei ihm handelt es sich um das Kind eines Adligen namens **Wilhelm-Matthias Hegener**, das sich während des Jahrmarktsbesuchs verlaufen hat und nun nicht mehr weiß, wo seine Eltern sind. Der kleine Junge heißt **Horst-Helmut** und wurde von anderen Kindern verfolgt, so dass er sich in einer Gasse verstecken musste – nun ist er völlig aufgelöst und glaubt, er würde seine Eltern nie mehr finden. Nach einigen Nachforschungen können die Abenteurer aber bei der Stadtwache erfahren, wo sich der Adlige aufhält, der zunächst barsch vermutet, die Gruppe habe seinen Sohn entführen wollen! Nach einigem Ärger lenkt aber seine liebevollende Frau **Franziska-Hannelore** ein und murrend wird er eine Belohnung von 50 *Goldcrowns* bezahlen...

## Wilhelm-Matthias Hegener

Dieser aufgeblasene und wichtigtuerische Adlige mittleren Alters hält sich für den Mittelpunkt der Welt, was seine freundliche Frau und sein armer Sohn oft zu spüren bekommen. Ihm geht es nur um sich selbst und daher wird er als erstes natürlich vermuten, sein Sohn sei entführt worden, weil jemand ihm schaden will...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	46	38	3	3	10	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	45	53	37	41	36	32

**Skills:** Blather, Charm, Etiquette, Gamble, Heraldry, Luck, Public Speaking, Read/Write, Ride, Wit.

**Trappings:** Expensive Clothes, 100 *Goldcrowns*, Dagger (**INI +10, D -2**).

**Special Rules:** –

seltene Kunst der Hypnose beherrscht und seine „Freiwilligen“ dadurch dazu bringt, sich wie ein beliebiges Tier zu benehmen, was die Zuschauer amüsiert und auch seiner Schadenfreude zuträglich ist.

Bisweilen, wenn er gerade besonders schlechter Laune ist, bringt er durch seine Fähigkeit die Person dazu, sich unter Hypnose ihren größten Ängsten zu stellen, wobei sich dabei meist Darm und Blase entleeren, was für das Opfer natürlich ungemein peinlich ist, das sich nach der Vorstellung an nichts mehr erinnern kann...

Wirklich unangenehm ist aber die Tatsache, dass Alfred Sauer den hypnotisierten Personen befiehlt, ihn später an einem geheimen Platz zu treffen und ihm dort Geld zu geben, und erst danach hebt er die Hypnose auf: Natur-



## Was einem so passiert...

**Der betrunkene Zwerg:** Eine kleine, breite Gestalt rempelt einen der Abenteurer im Gedränge an, so dass dieser heftig in den Schlamm fällt! Es handelt sich um einen Zwerg, dummerweise auch noch um einen *Troll Slayer* namens **Arnstein**, der sich wegen seiner Schande heftig betrunken hat und nun auf Streit aus ist. Nach ein paar aufmunternden Schlägen wird er natürlich den Kampf abbrechen, da das „Menschlein“ ja ohnehin keine Chance hätte...

### Troll Slayer

Dieser extrem empfindliche und stolze Zwerg sucht ständig Streit, doch in seinem betrunkenen Zustand ist er besonders leicht reizbar. Er ist noch nicht lange in Ungnade gefallen und auch deswegen voller Zorn. Arnstein trägt sein Haar mit Tierfett aufgestellt und grellrot gefärbt, es geht ein unbeschreiblich ranziger Geruch von ihm aus, da er sich ziemlich lange nicht gewaschen hat. Aber wehe der Person, die ihn darauf ansprechen sollte...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	54	42	6*	6*	13	38
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	37	57	35	74	55	21

**Skills:** Disarm, Dodge Blow, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\*.  
**Trappings:** Two-handed Axe.  
**Special Rules:** -

lich wissen diese dann niemals, warum ihnen plötzlich ihre Barschaft fehlt und vermuten meist, ein Taschendieb sei Schuld daran...

### Alfred „Alfredo“ Sauer

Dieser Scharlatan ist ein ausgemachter Schwindler mit einigen bemerkenswerten Fähigkeiten auf dem Gebiet der Geistesbeherr-



schung. Er ist skrupellos und nutzt gerade solche Gelegenheiten wie Jahrmärkte schamlos aus, um seine Opfer um ihre Barschaft zu bringen. Er geht dabei nicht gerade subtil vor und musste ab und zu auch schon aus Städten flüchten. Sein imposanter Schnurrbart ist übrigens nur angeklebt, teilweise, damit ihn niemand so leicht erkennen kann, aber auch darum, weil es seine völlig durchschnittliche Erscheinung ein wenig interessanter macht...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	29	34	3	3	9	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	35	43	32	33	38

**Skills:** Disguise, Hypnotise, Magical Awareness, Public Speaking.  
**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2).  
**Special Rules:** -

## Waffen und Rüstungen

**Dieser große Holzstand**, der sich fast die gesamte Länge eines Straßenzugs entlang erstreckt, bietet allerlei Dinge, die im Licht der Sonne blitzen und glänzen.

Mehrere grimmig blickende Zwerge stehen hinter den Auslagen, die aus Waffen und unzähligen Rüstungsteilen bestehen.

Der Zwerg, der für diese hervorragenden Ausrüstungsteile verantwortlich ist, heißt

### Dimrod Haakon

und auf seinem bärtigen Gesicht zeigt sich stets ein sonniges Lächeln, denn seine Ware ist bei den Adligen und reichen Kaufleuten hochbegehrt.

Zusammen mit seinen Gefährten fertigt er Ware von ausgezeichneter Qualität, die aber natürlich immer noch nicht jenem Standard entspricht, den Zwerge für sich selbst beanspruchen würden...

Immerhin sind die Waffen leichter und schärfer und die Rüstungen ebenfalls sehr widerstandsfähig und zudem sind alle Gegenstände aufwändig, aber nicht aufdringlich, verziert und verarbeitet (alle hier gekauften Waren kosten zwischen dem fünf- bis zehnfachen des normalen Listenpreises, dafür bieten sie aber solche Vorteile wie jene, dass sie mehr Schaden verursachen oder natürlich mehr Schaden vom Träger abhalten).

Ein besonders prächtiges Ausstellungsstück ist ein mächtiger Rossharnisch samt Reiterrüstung, die schon von weitem Aufsehen erregen.

Natürlich führt Dimrod auch magische Waffen und *Mithril*-Rüstungen in seinem Sortiment, aber deren Preise sind

wirklich astronomisch hoch und nur für Personen mit prall gefüllter Geldkatze gedacht...

### Dimrod Haakon

Der Zwerg ist ein Meister seines Fachs und auch unter seinem eigenen Volk wegen seiner hervorragenden Arbeit hoch geschätzt. Ein anderer, für Zwerge sehr sympathischer Charakterzug ist seine außerordentliche Geschäftstüchtigkeit, die dazu führt, dass er um keine *Goldcrown* feilscht, sondern seine Preise stets beibehält. Allerdings hat Dimrod ein eher sonniges Gemüt und lacht und scherzt gerne mit seinen Kunden, vorausgesetzt, sie zahlen gut...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	52	36	4	5	12	28
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	54	49	42	56	53	32

**Skills:** Ambidextrous, Carpentry, Consume Alcohol, Dodge Blow, Dowsing, Engineer, Gem Cutting, Haggle, Metallurgy, Mining, Rune Lore, Rune Mastery, Smithing, Stoneworking, Strike Mighty Blow.

**Trappings:** Metal Breastplate (1 AP, Body), Metal Leggings (1 AP, Legs), Metal Bracers (1 AP, Arms), Warhammer (INI -10, D +2).

**Special Rules:** -

## Der „Drachenschlund“

**Dieses mächtige, hölzerne Bauwerk** besteht aus allerlei beweglichen Teilen wie wippenden Brettern, hin- und herschwingenden Holzklötzen, auf- und abstechenden Holzpfählen und sogar rotierenden Rädern...

Am vorderen Teil ist ein gewaltiges, aufgerissenes Drachenmaul zu sehen, das ein primitives Tor darstellt, durch das jene Person gehen muss, die ihren Mut unter Beweis stellen will.

Diese Attraktion wurde eigens für dieses Fest zum ersten Male gebaut und wenn sich die *Countess* auf dem Jahrmakkt aufhält, ist sie oftmals auf einem kleinen Podest nahe dem Drachenschlund zu sehen, wo sie sich über alle jene amüsiert, die sich hier blaue Flecke und Beulen holen und meist recht spektakulär zu Boden stürzen.

Die Teilnahme kostet nichts, im Gegenteil, ein Marktschreier fordert die Besucher des Jahrmaktes sogar den ganzen Tag über dazu auf, ihren Mut zu beweisen und dabei vielleicht sogar von der *Countess* selbst gesehen zu werden...

Falls wirklich jemand hier sein Mütchen abkühlen möchte, so erhält er eine grobe „Rüstung“ aus vernähten Stoffbahnen, die mit Stroh und Stoff dick gefüttert ist und dem Teilnehmer allein dadurch schon ein recht jämmer-



liches und lächerliches Aussehen gibt. Immerhin schützt sie aber vor dem größten Schaden, denn die Stöße und Schläge durch den Drachenschlund sind nicht gerade sanft und können durchaus zu schwereren Verletzungen führen... Für den Weg über die unsicheren Holzbohlen, der wirklich nicht einfach ist, muss eine Person ihr ganzes Können aufbringen, da der Weg sich immer schwieriger gestaltet und kaum Zeit zum Nachdenken bleibt (es sind nacheinander folgende Proben nötig: **INI-Test, DEX-Test, M-Test, S-Test, T-Test, INT-Test, INI-Test -10%, CL-Test** und **DEX-Test -10%**)! Bei seinem Lauf muss der Teilnehmer sicher auf den Beinen bleiben, durch rotierende Räder springen, schweren schwingenden Stämmen ausweichen, Abstände und Geschwindigkeit schnell einschätzen und vor allem ruhig bleiben und natürlich einen kühlen Kopf bewahren. Mit etwas Glück wird ein Teilnehmer von der *Countess* beobachtet, die sich ab und an hier aufhält (**30%-Chance**) und wird vielleicht sogar von ihr empfangen (**FEL-Test**)...

## Kampfarena

**A**uf diesem Holzpodest, das von Seilen umgeben ist, können sich die Gäste des Jahrmarktes im Kampf beweisen.

Ein kleiner, wieselflinker Mann mit speckiger Lederkappe und nur noch sehr wenigen Zähnen im Mund deutet hin und wieder auf vorbeilaufende Personen und ruft: „Kommt herauf und zeigt, was in euch steckt! Besiegt einen meiner Kämpfer eurer Wahl und ein Beutel mit Goldmünzen gehört euch!“

Der Sprecher ist ein kleiner Ganove namens

## Fritz „die Ratte“ Zeitler

und er hat wirklich eine beeindruckende Schar von Kämpfern zu bieten:

Ein gewaltiger, muskelbepackter, ölgänzender und dunkelhäutiger Hüne mit Namen

## Hammad

eine geschmeidige und narbenbedeckte, schwarzhaarige Elfe namens

## Aesgalriel

ein hagerer und durchtrainierter, kahl-

köpfiger Mann mit einem langen, geflochtenen Zopf mit Namen

## Tibor

und ein überaus fetter, schwitzender und ständig grinsender Koloss namens

## Helmuth „die Walze“

halten sich bereit, gegen einen vorwitzigen Abenteurer anzutreten.

Grün und blau geschlagene Burschen werden fast ständig von ihren Freunden weggetragen und vor allem Tibor und Aesgalriel behandeln ihre Gegner mit teilweise unnötiger Brutalität, wobei es durchaus zu schweren, ab und zu sogar zu tödlichen Verletzungen kommen kann.

Hat sich jemand bereiterklärt, gegen einen der Kämpfer anzutreten, erklärt ihm Fritz Zeitler die Regeln, die eigentlich kaum beachtenswert sind: Die Kontrahenten dürfen keine Waffen oder Rüstungen benutzen und müssen aufhören zu kämpfen, sobald ihr Gegner auf dem Boden liegt und aufgibt...

Unnötig zu erwähnen, dass diese kleine Arena ständig von johlenden Schaulustigen umgeben ist, welche die Kämpfer anfeuern und schadenfroh lachen, wenn wieder jemand aus ihrer Mitte eine Abreibung erhalten hat!

Fritz Zeitler indes ist ein verschlagener Hundesohn und wird zwar das Gold (je stärker der Gegner, desto größer das Preisgeld) an den Sieger auszahlen, diesem aber in der folgenden Nacht mit seinen Kämpfern auflauern und verprügeln lassen (notfalls auch töten), um somit wieder an seine Goldmünzen zu gelangen...

## Hammad

Dieser Kämpfer, dessen muskelbepackter und gestählter dunkelhäutiger Körper stets vor Öl und Schweiß glänzt, wird von Fritz gerne als „Henker aus *Araby*“ angekündigt und wenn er seine Muskeln spielen lässt, fällt schon einmal die eine oder andere Dame, die sich „zufällig“ hierher verirrt hat, in Ohnmacht. Trotz seines blutrünstigen Namens hat Hammad, der nur sehr gebrochen *Old Worlder* spricht, einen strengen Ehrenkodex und ist damit einer der wenigen Kämpfer Zeitlers, die zumindest einigermassen fair kämpfen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	51	36	6*	5	12	66*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	45	36	34	48	42	31

**Skills:** Disarm, Dodge Blow, Lightning Reflexes\*, Sixth Sense, Specialist Weapon: Fist Weapon, Street Fighter, Strike To Stun, Strike Mighty Blow, Strongman\*, Wrestling.

**Trappings:** –  
**Special Rules:** –

## Was einem so passiert...

**Die Musikanten:** Über all' dem Lärm des Jahrmarkts ertönt eine wunderschöne Melodie und rhythmischer Gesang, der einige Besucher spontan veranlaßt, auf der Straße zu tanzen. Mehrere junge Musikanten spielen hier auf und ihre Lieder handeln von den einfachen Leuten der unteren Schichten, sind naiv-derb und oftmals beleidigend gegenüber der Oberschicht und dem Adel, weswegen ihr Anführer Frederick, der sich mehr dem männlichen Geschlecht zugeneigt fühlt, schon des öfteren Ärger bekommen hat...

## Musicians

Diese reisende Kapelle verdient sich das bisschen Geld, welches die Musiker zum Leben brauchen, auf den Straßen von Dörfern und Städten. Durch ihre bissigen und eher aufrührerischen Texte geraten sie dabei meist mit der Obrigkeit aneinander und ihr Oberhaupt Frederick ist wegen seiner „Neigungen“ auch nicht gerade eine große Hilfe...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	36	38	3	3	9	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	46	33	35	31	32	46

**Skills:** Charm, Dance, Musicianship: Luta, Sing, Public Speaking.

**Trappings:** Instruments.

**Special Rules:** –

## Aesgalriel

Wenngleich diese Elfe mit den langen schwarzen Haaren, die sie meist unter einem Kopftuch verbirgt, und dem durchtrainierten Körper am wenigsten gefährlich erscheint, sollte die unnachahmliche Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen und ein undeutliches Gefühl der Bedrohung einen etwaigen Kontrahenten eines Besseren belehren, anstatt gegen sie anzutreten. Im Gegensatz zu anderen Angehörigen ihres Volkes wird sie von einem brennenden Hass auf alle Menschen getrieben, die einst ihren Gefährten getötet haben, und die unzähligen Narben auf ihrem Körper und im Gesicht zeigen, dass sie schon lange auf ihrem Rachezug ist. Sie kämpft mit unnötiger Härte und es ist nicht unüblich, dass ihre Gegner mit gebrochenen Knochen oder sogar tot aus dem Ring getragen werden. Fritz kündigt sie fast immer als „Die bezaubernde Bestie“ an...

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	72	69	5*	4	11	86*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	81	54	62	64	63	56

**Skills:** Acrobatics, Ambidextrous, Animal Care, Charm Animal, Concealment: Rural, Disarm, Dodge Blow, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Frenzied Attack, Game Hunting, Heal Wounds, Lightning Reflexes\*, Night Vision, Ride, Silent Move: Rural, Specialist Weapon: Lasso, Longbow, Throwing Weapons, Fist Weapons, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Torture, Very Strong\*.

**Trappings:** Leather Jacket (0/1 AP, Body).

**Special Rules:** –

## Tibor

Dieser hagere, aber drahtige und durchtrainierte Mann blickt immer finster drein und allein sein Blick vermag schon manchen Kontrahenten ein-



## Was einem so passiert...

**Die Schandmaske:** Die Abenteurer begegnen einer Frau, die haltlos durch die Menge taumelt und eine seltsame, metallene Kopfbedeckung auf dem Kopf trägt: Es handelt sich offenbar um eine Schandmaske! **Elvira** wird einen der Abenteurer festhalten und mit flehender Stimme bitten, ihr die Maske abzunehmen, da sie seit zwei Tagen nichts mehr gegessen hätte. In der Tat wurde ihr die Schandmaske aufgesetzt, weil sie zuviel getratscht hat, und die zufällig vorbeikommenden Stadtwachen sehen es gar nicht gerne, wenn Fremde die Gesetze der Stadt missachten...

## City Watch

Die Männer der Stadtwache sind gekleidet in die Farben *Nulns* und nur leicht gerüstet. Während der Zeit des Jahrmarktes werden einige weitere Leute rekrutiert, da die regulären Einheiten niemals ausreichen würden, um den Bedarf zu decken. Dabei kommt es natürlich auch vor, daß sich darunter einige korrupte oder sogar kriminelle Elemente befinden

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	37	4	3	9	38
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	33	35	31	32	34	29

**Skills:** Disarm, Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

**Trappings:** Crossbow, Halberd (**INI -10, D +2**), Metal Breastplate (**1 AP, Body**), Metal Leggings (**1 AP, Legs**).

**Special Rules:** -

zuschüchtern. Tibor, der als „Der wahnsinnige Würger“ bezeichnet wird, ist ein Sadist, der Gefallen daran findet, anderen Leid und Schmerzen zuzufügen. Er hat auch an Aesgalien Gefallen gefunden, diese jedoch hasst ihn abgrundtief, da er für sie nur wenig mehr über einem tollwütigen Tier steht – womit sie übrigens durchaus Recht haben könnte...



M	WS	BS	S	T	W	I
4	49	32	6*	6*	13	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	41	35	30	33	36	28

**Skills:** Acrobatics, Dodge Blow, Specialist Weapon: Fist Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Torture, Very Resilient\*, Very Strong\*, Wrestling.

**Trappings:** -

**Special Rules:** -

## Helmut „die Walze“

Dieser großgewachsene Mann ist über alle Maßen fett und scheint nur mit großer Mühe sein eigenes Gewicht über die Holzbretter der Arena schleppen zu können. Seine rosig-weiße Haut ist ständig von Schweiß bedeckt und er atmet schwer. Alles in allem scheint er kein bemerkenswerter Gegner zu sein, dies ist allerdings ein Trugschluss, denn sowohl seine langsamen Bewegungen wie auch seine Kurzatmigkeit sind nur gespielt! Helmut ist ein Mutant, was außer ihm aber natürlich niemand weiß, und er setzt seine Masse dazu ein, einen ermüdeten Gegner förmlich unter sich zu begraben. Er wird von Fritz immer nur als „Die menschliche Walze“ angekündigt...

M	WS	BS	S	T	W	I
2*	39	22	8*	7*	13	25
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	30	29	34	28	34	22

**Skills:** Blather, Clown, Dodge Blow, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\*, Wrestling.

**Mutations:** Enormously Fat\*, Strong\*.

**Trappings:** -

**Special Rules:** -

## Sklavenhändler

**A**uf diesem kleinen Platz, der ständig von einigen Männern der Stadtwache abgesichert wird, befindet sich wiederum ein großer hölzerner Aufbau, an dessen Seiten jeweils ein Holzwagen steht, der vergitterte Fenster besitzt.

Hier hat der Sklavenhändler

### Hamidullah El Haddi

sein Lager aufgeschlagen und ständig um ihn herum sind zwei muskelbepackte Hünen mit mächtigen, zweihändigen Krummschwertern, die als seine Leibwache fungieren.

Die beiden heißen

### Jassim und Ahmad

und würden für ihren Herrn bereitwillig ihr Leben geben...

Der gutaussehende, dunkelhäutige Hamidullah El Haddi ist ein höchst intelligenter Mann und äußerst bewandert in den Fragen der Etikette, daher hat er es als erster geschafft, trotz des offiziellen Verbots von Sklaverei im *Empire* hier sein Geschäft betreiben zu dürfen.

Er sprach hierfür extra bei Emmanuel von Liebewitz vor und sein weltmännischer Charme und Umgangsformen, sowie seine Beteuerungen, alle seine Sklaven wären ohnehin unfrei in seiner Heimat *Araby* geboren, waren genug für die Herrin von *Nuln*, ihn gewähren zu lassen.

In der Tat macht er glänzende Geschäfte, was für seinen extrem teuren Lebensstil auch unerlässlich ist, und sowohl seine Kleidung wie auch sein Schmuck verraten, dass er ein wirklich sehr reicher Mann sein muss...

Einmal am Tag, zur Mittagszeit, preist Hamidullah seine „Ware“ an, bei der es sich meist um bezaubernde Schönheiten aus dem Osten handelt.

Meist sind es junge Mädchen aus dem Land *Araby*, aber auch die eine oder andere Maid aus *Cathay* findet sich unter ihnen: Ihnen allen gemeinsam ist jedoch der stets traurige, resignierte Blick und das eiserne Sklavenband um ihren Hals...

Ab und an kommt es zu erschütternden Szenen, wenn die Mädchen trotz aller Drohungen des Sklavenhändlers nicht mehr an sich halten können und zu schluchzen beginnen.

Jeden Tag werden nur vier Sklaven versteigert, unter ihnen Mädchen mit so wohlklingenden Namen wie

Sherina

Latifa

Naseem

oder

Xiangyu

Bei diesen mittäglichen Versteigerungen ist das Podest und der gesamte Platz bevölkert von adligen Bewohnern der Stadt und reichen Kaufleuten, das gemeine Volk wird zum großen Teil von den postierten Stadtwachen abgewiesen...

### Hamidullah El Haddi

Der sehr attraktive und charmante dunkelhäutige Mann weiß, wie man mit Menschen umzugehen hat und er ist durchaus in der Lage, mit seinem immensen Wissen einem Gelehrten Konkurrenz zu machen. Er ist sehr belesen und viel in der gesamten Welt gereist, weswegen er auch hier in *Nuln* ein bei Hofe gergesehener Gast ist. Falls er Ärger oder Schwierigkeiten auf sich zukommen sieht, wird er in jedem Falle ruhig und distanziert bleiben und die ganze Angelegenheit später bei seinen einflussreichen adligen Freunden zur Sprache bringen. Hamidullah ist ein Mann von Welt, den man sich nicht unbedingt zum Feind machen sollte...



M	WS	BS	S	T	W	I
4	47	54*	4	5	12	56*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	46	58	61	56	59	49

**Skills:** Art, Astronomy, Bribery, Cartography, Charm, Dance, Dodge Blow, Embezzling, Etiquette, Evaluate, Haggle, Heal Wounds, Heraldry, History, Identify Magical Artifact, Jest, Law, Lightning Reflexes\*, Linguistics, Marksmanship\*, Numismatics, Orientation, Public Speaking, Read/Write, Ride, River Lore, Seduction, Speak Additional Language: Arabian, Cathayan, Estalian, Kislevik, Lustrian, Tilean, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Super Numerate, Theology, Torture, Wit.

**Trappings:** Poisoned Dagger (INI +10, D -2), Expensive Clothes, Jewellery, Duelling Pistols, Boots of Speed, Amulet of Thrice-Blessed Copper, Ring of Toughness (T +2), Gloves of the Cobra.

**Special Rules:** -

## Jassim und Ahmad

Die beiden hünenhaften Leibwächter sind zwar ziemlich dämlich, aber dafür umso effektiver bei der Ausübung ihres Berufes. Den Brüdern wurde die Zunge herausgeschnitten, damit sie nichts von den Geschäften ihres Herrn verraten können. Dennoch sind beide absolut loyal und bereit für ihn in den Tod zu gehen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	45	21	6*	6*	13	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	38	25	26	56	53	28

**Skills:** Dodge Blow, Frenzied Attack, Shadowing, Sixth Sense, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\*.

**Trappings:** Two-handed Scimitar (INI -10, D +2), Metal Bracers (1 AP, Arms).

**Special Rules:** -

## Essensstand

**K**leine Stände wie diesen gibt es überall auf dem Jahrmarkt verteilt und alle bieten sie den Besuchern eine unterschiedliche Anzahl von Speisen und Getränken an.

Hier bedient der stets freundliche

### Bernd Achnich

zusammen mit seiner Frau

### Helga

die hungrigen und durstigen Gäste des Jahrmarktes und mit Hilfe von

### Traudi

gelingt es ihnen, an ihrem kleinen Stand stets eine Menschentraube zu versammeln.

Denn bei Traudi handelt es sich um eine Halbblings-Köchin, ein nettes und hübsches junges Ding, die es aber trotz ihrer – für Halblinge – wenigen Jahre durchaus schon versteht, hervorragende Speisen anzurichten.

Daher sind die wenigen und dichtge-

drängten Bänke und Tische vor dem Stand auch stets gut besetzt und ein anregender Essensduft liegt in der Luft... Der große Unterschied zu den anderen Essensständen des Jahrmarkts ist, dass Traudi es als ihre Pflicht ansieht, die Gäste mit möglichst verschiedenen und ständig wechselnden Speisen zu versorgen.

Daher sieht der Speiseplan auch solche Gerichte wie Suppen, gebratenes Fleisch und Nachspeisen vor.

Unter den Köstlichkeiten befinden sich solche Gerichte wie: Kräutersuppe, Erbsen-, Pilz- und süße Kirschsuppe, Hasenpfeffer, Ochsenzungenpastete, Linsenspürree, Huhn mit Fenchel, Salbeiertorte, Knoblauchkuchen, Kürbiskuchen und viele andere – hier meist noch unbekannte – Köstlichkeiten...

Da die Kundschaft des kleinen Stands dazu neigt, gerne immer wieder zu kommen und dem Stand daher den Namen „Bei Traudi“ gegeben hat, kam es in letzter Zeit zu kleineren Reibereien zwischen Traudi und der ansonsten sehr umgänglichen Helga, die ab und zu befürchtet, dass sie bald schon nicht mehr benötigt werden könnte und sich daher Sorgen um die Zukunft macht... Dennoch versuchen die zwei Menschen und das reizende Halbblingsmädchen, weiterhin gut miteinander auszukommen, denn sie alle profitieren zur Zeit von ihren Fähigkeiten.

Und es würde noch sehr lange dauern, bis Traudi sich einen eigenen Stand leisten könnte, wenn dies überhaupt jemals der Fall sein sollte...

## Traudi

Das Halbblingsmädchen ist verblüffend hübsch und auf den ersten Blick könnte man sie für ein etwas zu klein gerates Menschenmädchen halten. Gelocktes, braunblondes Haar fällt ihr bis zu den leicht behaarten Füßen herab, sie trägt stets ein freundliches Lächeln auf dem Gesicht und ihr Augenaufschlag wirkt auf viele Männer entzückend. Vor allem ihr Lachen wirkt anziehend und man kann sich ihrem Charme nur sehr schwer entziehen, was sich auch auf die Verkaufszahlen des Stands ausgewirkt hat. Allerdings ist sie zur Zeit des öfteren nachdenklich und bisweilen sogar deprimiert, da sie Helga und deren Mann sehr gern mag und nun befürchtet, sie könnten sich entzweien und weiß nicht, was sie dagegen tun kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	21	32	2	3	6	51
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	42	17	34	23	39	43

**Skills:** Brewing, Charm, Cook, Dance, Fish, Haggle, Herb Lore, Musicianship: Flute, Sing.

**Trappings:** Knive (INI +10, D -2).

**Special Rules:** -

## Was einem so passiert...

**Der Geschichtenerzähler:** Ein Menschenaufschlag kennzeichnet die Stelle der Straße, wo sich ein ausgezeichnete Geschichtenerzähler namens **Yves LeTellier** dazu bereiterklärt hat, die Besucher des Jahrmarkts mit seinen Legenden zu unterhalten. In der Tat besitzt der blonde Mann ein erstaunliches Talent und mischt geschickt wahre mit erfundenen Begebenheiten. Sollten die Abenteurer irgendwelche Fragen über die Geschichte oder die Vorkommnisse des *Empire* oder der anderen Reiche haben, dann ist er ihr Mann...

## Storyteller

Der blondhaarige Geschichtenerzähler besitzt wirklich ein erstaunliches Talent darin, seine Zuhörer in seinen Bann zu ziehen und vor allem Frauen schmelzen dahin, wenn der attraktive Mann zu erzählen beginnt. Yves jedoch umgibt eine mysteriöse Traurigkeit, denn seine große Liebe starb eines grauenvollen Todes und er hat geschworen, sie niemals mit einer anderen Frau zu „betrügen“...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	33	3	3	11	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	47	44	43	32	34	48

**Skills:** Charm, Etiquette, History, Public Speaking, Sing, Story Telling.

**Trappings:** Books.

**Special Rules:** -

## Marktplatz

**D**ieser geräumige Platz, in dessen Mitte sich ein großer Brunnen befindet, und der an einer Seite an die Stadtmauer grenzt, ist daher so benannt worden, weil hier das ganze Jahr über der Stadtmarkt abgehalten wird.

Hier verkaufen die Bauern und Handwerker von *Nuln* ihre Produkte und der Platz ist dann erfüllt von einer lautstarken Mischung von Gesprächen, Tierlauten und dem allgegenwärtigen, unterschwelligem Lärm der Stadt.

Aber natürlich bietet auch dieser Platz während der fünf Tage des Jahrmarkts mehrere Besonderheiten, die vor allem für die gemeine Bevölkerung von großer Anziehungskraft sind: Hier finden einfachere Spiele statt, Tänze und es wird gesungen und alles, ohne dass es irgendjemanden etwas kosten würde. Mittags findet jeden Tag um den Brunnen der „*Nulner* Bauerntanz“ statt, abends werden dann auf dem freien Platz einfache Tänze dargeboten. Überhaupt finden abends sehr viele Darbietungen statt und alle Händler, die der langen Arbeit des Tages müde



## Was einem so passiert...

**Der Raubüberfall:** Die Abenteurer hören aus einer der zahllosen Seitengassen ein unterdrücktes Stöhnen und sehen im Halbdunkel, wie mehrere gedrungene Gestalten auf eine am Boden liegende Person einschlagen! Es handelt sich um einige Straßenräuber, die einen Kaufmann namens **Ansgar Thaler** gepackt und in die Gasse gezerrt haben, um ihn auszurauben...

## Street Thug

Dieser heruntergekommene Abschaum aus den finstersten Gassen der Stadt ist immer darauf aus, eine schnelle Münze zu machen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	36	4	3	9	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	35	31	33	39	37	28

**Skills:** Silent Move: Rural/Urban, Street Fighter, Strike to Stun.

**Trappings:** Crossbow, Club, Mask, Leather Jack (0/1 AP, Body).

**Special Rules:** -

sind, finden sich dann gerne ein, um sich zu entspannen...

Ein großer Holzbalken, auf den sich zwei Menschen setzen können und sich dann mittels mit Kies gefüllter Säcke gegenseitig von dem Balken schlagen sorgt für Unterhaltung, ebenso wie das beliebte „Katzenspiel“, bei dem eine Katze an eine Wand genagelt wird bei dem dann verschiedene Einwohner versuchen, diese mit einem dornbewehrten Helm aufzuspießen.

Auch sehr oft gerne gespielt wird „Gänsehängen“, bei dem eine Gans

am Hals aufgehängt wird und vorbeirennende Personen versuchen, dieser mit einem einzigen Ruck den Kopf abzureißen.

Ballspiele sind bei Frauen beliebt, während Kinder solche einfachen Freuden wie Sackhüpfen, Versteckspiel, Blinde Kuh, Bockspringen oder Hufeisenwerfen vorziehen.

Viele Männer sind am Abend beim Würfel- oder Kartenspiel anzutreffen und Gelächter und Gespräche erschallen auf dem Platz.

Zudem wird während des Jahrmarktes jeden Tag ein großes Spanferkel über offenem Feuer gebraten, das von der *Countess* gestiftet wurde (so sagt man zumindest, natürlich gibt sie sich selbst mit solchen einfachen Dingen nicht ab) und Bier und Wein fließen in Strömen...

Trotzdem ist hier so ziemlich der sicherste Platz vor Taschendieben und wenn man wirklich einmal angerempelt wird, dann meist nur von lachenden Kindern mit Steckenpferden oder hölzernen Reifen!

Überhaupt werden eventuell vorbeikommende Abenteurer hier vor allem mit großen und oft auch misstrauischen Augen betrachtet, aber bald schon sind sie gerne aufgenommen in den fröhlichen Kreis und Bekanntschaften mit jungen Männern oder hübschen Mädchen sind keine Seltenheit...

## Wahrsagerin

**I**n diesem eher unscheinbaren Zelt zwischen zwei Häuserreihen hat die scheinbar uralte Hellseherin

## Natalia Draganita

ihr Lager aufgeschlagen.

In dem niedrigen, engen und leicht muffig riechenden Zelt, das lediglich durch ein paar flackernde Kerzen erhellt wird, sitzt die alte, weißhaarige Frau und wartet auf neue Kundschaft, der sie die Zukunft vorhersagen kann.

Das alte Mütterchen mit seinem schlohweißen Haar, den zitternden, dünnen Gliedern und einem milchigweißen Auge wird geschützt von ihrem Sohn

## Alexandru Draganita

und sie weiht derzeit noch ihre Enkelin

## Aoriana Draganita

in ihre Kunst ein.

Stets bei ihr ist der alte, fette Kater

## Viorel

der neuen Kunden beunruhigend um die Beine streicht...

Natalia wird zunächst fragen, in welcher Art sie die Zukunft weissagen soll: Mittels der großen Kristallkugel, die auf dem Tisch steht, aus der Handfläche, mit Karten, Knochen oder durch Runensteine.

Danach beginnt sie mit ihrem Ritual, wobei es aber hin und wieder vorkommen kann, dass sie nach einigen mysteriösen Aussagen minutenlang stumm bleibt, was daran liegt, dass sie eingeschlafen ist.

Immerhin sind die Angaben, welche sie zu Beginn über ihre Besucher macht, meist äußerst zutreffend, und auch ihre Vorhersagen sind – wenn auch oft vage und unbestimmt – weitgehend zutreffend...

Sie muss zugeben, dass die „Pfade der Zeit“ sich sehr oft gabeln und daher sehr vielschichtig sind, sie aber nach bestem Wissen und Gewissen den Weg vorhersagt, der wohl von ihrem Kunden eingeschlagen werden wird...

## Natalia Draganita

Die alte Frau ist schon sehr gebrechlich und weiß, dass es nicht mehr lange dauern kann, bis *Morr* sie in sein Reich aufnimmt. Allerdings hat sie einen eisernen Willen und ist entschlossen, ihrer Enkelin die geheimnisvolle Gabe der Weissagung näherzubringen. Trotz der vielen negativen Voraussagen, die Natalia in ihrem Leben machen musste, hat sie nie die Lust am Leben verloren und wenn die Aussichten für ihre Kunden zu düster waren, hat sie schon einmal die eine oder andere Tatsache verschwiegen...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	19	11	2	1	6	24
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
0	26	34	43	45	52	30

**Skills:** Acting, Arcane Language: Magick, Astronomy, Blather, Charm Animal, Divination, Magical Sense, Public Speaking.

**Trappings:** Divination Equipment.

**Special Rules:** -

## Wettkampfplätze

**A**uf einem sehr geräumigen und mit Seilen abgesteckten Areal direkt außerhalb der Stadtmauer befindet sich der eigentliche Wettkampfplatz, auf dem sowohl die Wettbewerbe, wie auch die größeren Ereignisse wie das Lanzenstechen der Adli-





# Das Haus Rubens

Das Anwesen des Beraters der Countess Emmanuelle von Liebewitz liegt eine gemessene Strecke (etwa eine Stunde zu Fuß) außerhalb von *Nuln* und ist von einer hohen Mauer, die zudem oben von spitzen Metaldornen bewehrt ist, umgeben.

Der sichtbare Teil des Gartens ist bewachsen mit großen Bäumen, etwa im mittleren Teil des Grundstücks ist das Dach eines zweistöckigen, annähernd palastähnlichen Gebäudes zu erkennen.

Das gesamte Anwesen wurde Ruben Rodrigo Montoya vor ca. zwei Jahren von der Countess selbst zur Verfügung gestellt, das Haus erinnert vom Baustil her an die Gebäude in *Tilea*, seiner Heimat.

Kurz nach seinem Einzug indes ging der diabolische Ruben sofort daran, das Innere des Hauses nach seinem Geschmack und vor allem für seine Zwecke umzugestalten.

Dies zeigt sich jedoch lediglich in der mittlerweile zum alchimistischen Labor umgebauten Dachkammer und natürlich in den größtenteils neu entstandenen Kellergewölben unter dem Anwesen, wo der Nekromant seinen grauenhaften Forschungen nachgegangen ist...

■ **Der Garten:** Das Gebäude ist von einem sehr weiträumigen Garten umgeben, auf dessen Gestaltung ganz offensichtlich viel Wert gelegt wurde.

Schattige Sitzplätze unter Bäumen, Heckenlabyrinth, Blumenbeete und Springbrunnen, meisterhaft gefertigte Statuen und Pavillons bieten ein einlullendes Bild des Friedens...

Ein leises Klingeln erfüllt ständig den gesamten Garten, denn überall stehen Laternen, an denen die verschiedensten Windspiele hängen, die selbst bei einer nur leichten Brise diesen Klang erzeugen.

Kurz und gut, es scheint sich um einen Ort der Ruhe und der Einkehr zu handeln...

Allerdings wird der Eindruck ein klein wenig geschmälert durch die Tiere, die hier durch das Unterholz schleichen und immerhin so weit gezähmt wurden, dass sie sich nur selten gegeneinander anfallen und alle Eindringlinge mit ungestüher Wildheit attackieren! Es handelt sich um sechs *Wild Cats*, Tiere, die sich am Hofe von *Tilea* gerade besonderer Beliebtheit erfreuen.

## Wild Cat

Diese blutgierigen Bestien machen den Garten des Hauses unsicher und wehe dem Eindringling, der ihnen über den Weg läuft...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	41	0	5	4	7	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	10	12	74	43	-

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Special Rules:** -

■ **Erdgeschoss:** Im Erdgeschoss des Gebäudes befinden sich neben den Diener- und Wachquartieren auch die luxuriös eingerichteten Aufenthaltsräume und Gästezimmer des Hauses. Bereits auf der Veranda erwarten den Besucher wiederum unzählige Windspiele, die sich klangvoll im Winde bewegen...

Mehrere Statuen säumen die Vorderfront und auf der Balkonbrüstung im ersten Stock finden sich mehrere grimmig dreinblickende steinerne Wasserspeier.

Alle für die Gäste erreichbaren Zimmer im Erdgeschoss sind äußerst exotisch eingerichtet, alle Räume sind mit luxuriösen Möbeln ausgestattet, es liegen dicke Teppiche auf dem Boden, die Wände sind mit dunklem Holz getäfelt oder von schweren Wandbehängen abgedeckt.

Bereits in der Eingangshalle befinden sich zahllose Masken aus dunklem Holz, die wohl aus solch fernen Ländern wie den *South Lands*, *Araby* und *Lustria* stammen mögen...

Ebenfalls hier befindet sich eine wuchtige Garderobe mit einem mächtigen Spiegel sowie mehrere fremdartige, große Trommeln, die in den Ecken der Halle stehen.

Der eindrucksvollste Anblick ist jedoch die riesige Sanduhr, welche an der Rückwand zwischen den Treppenaufgängen steht und von den detaillierten Figuren einer jungen, hübschen Frau und eines grinsenden Skeletts gehalten wird...

Das Esszimmer ist geschmackvoll mit filigranen, hochlehnigen Stühlen ausgestattet und eine langgezogene Tischplatte bietet Platz für wohl an die 20 Gäste; in Vitrinen steht bemaltes und erlesenes Geschirr, an den Wänden hängen teure Gemälde, die exotische Landschaften zeigen, welche die Abenteurer noch nie zuvor gesehen haben. In mehreren Wandregalen stehen zerbrechlich wirkende Karaffen und zierliche Statuetten...

Das Kaminzimmer beherbergt eine er-

staunliche Sammlung von präparierten Tierköpfen und ebenfalls viele ausgestopfte Tiere, von denen die Abenteurer einige überhaupt nicht einordnen können.

Ein mächtiger Kamin, der von einem Block aus dunklem Holz eingefasst wird, beherrscht den Raum. Es gibt mehrere sehr dick gepolsterte Sitzgelegenheiten und die gesamte Einrichtung strahlt Behaglichkeit und Ruhe aus.

Ebenfalls hier befindet sich die relativ gewöhnlich eingerichtete Küche, eine Vorratskammer, mehrere luxuriöse Gästezimmer mit einem jeweils angrenzenden, gekachelten Bad sowie im hinteren Bereich des Hauses die Kammern der Bediensteten sowie die Wachräume, in denen sich zu jeder Tages- und Nachtzeit jeweils vier Wachen aufhalten, die in regelmäßigem Rythmus durch das Haus und auf der Veranda und dem Balkon patrouillieren.

## Guard

Die Wachen in Rubens Haus sind ihm gegenüber loyal ergeben, teilweise, weil er sie sehr gut entlohnt, aber vor allem wegen der Angst, die alle vor ihm haben...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	42	37	4	4	12	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	32	41	33	43	35	30

**Skills:** Disarm, Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

**Trappings:** Mail Shirt (1 AP, Body), Shield (1 AP, all locations), Crossbow, Sword.

**Special Rules:** -

■ **Obergeschoss:** Im ersten Stock des Gebäudes befinden sich die privaten Gemächer von Ruben Rodrigo Montoya, die ebenfalls mit erlesenem Geschmack eingerichtet sind.

Ein prachtvolles Bad mit winzigen Fliesen aus Marmor, die mit Gold verfugt sind, bildet einen der Höhepunkte der Einrichtung.

Auf der Treppengalerie hängen wiederum allerlei Gemälde, ebenso in den mit dunklem Holz getäfelten Gängen; überall stehen Vitrinen herum, in denen Kunstgegenstände aus allen Teilen der Welt zu bestaunen sind: Unter anderem finden sich hier Federn des legendären Vogels Rukh, ein Riesenei, mehrere Drachenschuppen, der Helm eines Hoch- und eines Dunkelelfen, sowie die dazu passende Rüstung, Fetische aus *Lustria*, Zwergen-Artefakte, ein gläserner Schädel, ein altes *Slann*-Banner, Schrifttafeln aus *Lustria*, eine prächtige Krone aus *Araby* und vieles mehr...

Allerdings werden diese Gegenstän-



gen oder der Zaubererwettbewerb abgehalten werden!

Rings um den Platz hat sich eine eigene, kleine Stadt gebildet, die aus Zelten von Gauklern, Zigeunern und allerlei sonstigem fahrenden Volk besteht. Das Gewimmel der Menschen hier gleicht einem Ameisenhaufen und kann sich ohne weiteres mit dem Getümmel innerhalb der Stadtmauern messen, wenn es auch Nachts hier nicht unbedingt ungefährlich ist, denn natürlich findet sich hier auch lichtscheues Gesindel, das die Stadtwache fürchtet...

Ziemlich genau in der Mitte dieser bunten Ansammlung von Holzbuden, bunten Zelten, Karren und Wägen befindet sich eine große Arena, deren Boden mit festgestampftem Sand bedeckt ist, der hier und da mit dem Blut der vergangenen Kämpfe befleckt ist! Die Straße, die aus *Nuln* führt, weist direkt zu dieser Arena, deren Wände aus hohen, starken Holzbohlen bestehen. Der Weg endet vor einem hohen, überdachten Aufbau mit zahlreichen Stühlen, wo im Normalfall während der Attraktionen die *Countess* Emmanuelle von Liebewitz zusammen mit ihrem geistesabwesenden Bruder Leopold sitzt, umgeben von zahlreichen adligen Familien und natürlich den aussichtsreichsten Bewerbern um die Hand der schönen Adligen!

Auf zahllosen Holzbänken rings um

## Ruben Rodrigo Montoya

**Dieser Mann steht** hinter dem Komplott zur Ermordung der Herrscherin von *Nuln*, der *Countess* Emmanuelle von Liebewitz und er ist skrupellos und durchaus bereit, für seine Ziele über ganze Berge von Leichen zu gehen! In der Tat hat er dies in der Vergangenheit bereits getan...

Allerdings würde niemand hinter seiner aalglatten, liebenswürdigen Fassade vermuten, dass er ein eiskalter Mörder und Schwarzmagier ist, der nach dem Tode der *Countess* plant, das gesamte *Empire* ins Chaos zu stürzen.

### Ruben Rodrigo Montoya

Dieser gebildete Gelehrte gibt sich den Anschein, als sei er ein Mann von Welt, der sich allerdings wegen seiner Studien in Theologie und Geschichte oft in die Einsamkeit seines Landhauses zurückziehen muss. Gerne und selbstlos steht er aber natürlich der *Countess* mit seinem bescheidenen Rat zur Seite, wenn sie nach ihm rufen lässt. In Wahrheit ist Ruben zwar ein sehr gebildeter und kluger Mann, vor allem, wenn man sein junges Alter bedenkt, aber sein Wissensdurst gilt allein den dunklen Künsten der Nekromantie und Dämonenanbetung. Er kleidet sich gerne in weite, fließende und fast weiblich wirkende Gewänder, die aus *Araby* stammen und trägt auch ein paar ausgesuchte Schmuckstücke. Sein schwarzes, gelocktes Haar ist auf Schulterlänge geschnitten und durchzogen von einigen weißen Strähnen und er trägt einen gestutzten Vollbart. Durch selbst erstellte Salben hat er es bisher geschafft, sein leichenhaftes Äußeres einigermaßen zu vertuschen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	34	28	4	4	11	53
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	47	69	58	55	34

**Skills:** Arcane Language: Demonology, Illusionist Magic, Necromancy, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-2, Illusionist Lvl. 1, Necromantic Lvl. 1-3, Demonic Lvl. 1-2, Bribery, Charm, Chemistry, Demon Lore, Disguise, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Herb Lore, History, Identify Plants, Identify Undead, Jest, Magical Awareness, Magic Sense, Manufacture Drugs, Manufacture Potions, Meditation, Mimic, Read/Write, Rune Lore, Scroll Lore, Speak Additional Language: Arabian, Cathayan, Tilean, Surgery, Torture.

**Penalties:** Cadaverous Appearance, Morbidity, Paranoia.

**MP:** 33

**Petty Magic:** Curse, Gift of Tongues, Marsh Lights, Sleep, Sounds, Zone of Silence.

**Battle Magic Lvl. 1:** Flight, Hammerhand, Steal Mind, Wind Blast.

**Battle Magic Lvl. 2:** Aura of Protection, Cause Hatred, Cause Panic, Lightning Bolt, Zone of Steadfastness.

**Demonic Magic Lvl. 1:** Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Steed, Zone of Demonic Protection.

**Demonic Magic Lvl. 2:** Summon Energy, Summon Lesser Demons, Zone of Demonic Nullification.

**Illusionist Magic Lvl. 1:** Assume Illusionary Appearance, Cloak Activity.

**Necromancy Magic Lvl. 1:** Destroy Undead, Summon Skeletons, Zone of Life.

**Necromancy Magic Lvl. 2:** Control Undead, Hand of Dust.

**Necromancy Magic Lvl. 3:** Annihilate Undead, Life in Death, Summon Skeleton Horde, Summon Skeleton Major Hero.

**Trappings:** Amulet of Adamantine, Wand of Onyx (7 MP), Dagger of Mighty Strike, Robe of the Shroud, Sand of Flinging (2 doses).

die Arena können die übrigen Zuschauer Platz finden, die hier den Kampfspektakeln beiwohnen möchten. Zahlreiche Flaggen und Banner wehen während des Jahrmarkts auf hohen Masten und zeigen die verschiedenen Wappen des *Empire*...

Ein großer Anbau dient als Aufenthaltsort, in dem auch die wilden Tiere in Käfigen gefangen gehalten werden, bis die Kämpfe beginnen: Ein Tor in der Holzmauer öffnet sich unter Fanfarenklängen und dem blutrünstigen Jubel der Zuschauer immer dann, wenn wieder gekämpft wird.

Hier finden alle Arten von brutalen Massakern statt, stets dazu angetan, die Zuschauer in wilde Begeisterungstürme ausbrechen zu lassen.

Die beliebtesten Veranstaltungen sind jene, bei denen sich irgendwelche

Abenteurer und Glücksritter in die Listen für die Kämpfe eintragen lassen, um so schnell an Gold zu kommen.

In der Tat ist die Belohnung für einen siegreichen Kampf enorm hoch, aber die Gegner werden von Tag zu Tag neu festgelegt und je gefährlicher der Kontrahent, desto größer der Lohn!

Natürlich finden in dieser jubelumtosten Arena nicht jene gewöhnlichen Kämpfe Mann gegen Mann statt, wie sie auch innerhalb der Stadtmauern zu finden sind: Hier treten die Teilnehmer gegen blutrünstige Tiere, ganze Meuten oder sogar Tiermenschen an, um das Volk zu unterhalten...

Zwar werden die meisten Waffengänge abgebrochen, sobald erste schwere Wunden entstehen, hierfür stehen an den Wänden der Arena hinter verstärkten Holzwänden eigene Wachen, die





de von einem machtvollen Zauberspruch beschützt: Werden die Vitrinen von jemandem geöffnet, der nicht die Worte ausspricht, den Schutz aufzuheben, so erstrahlt das Glas kurzzeitig in einem dunkelblauen Licht...

Das Licht geht auf jene Person über, welche die Vitrine geöffnet hat, die dann den Folgen des Fluches unterliegt: Sie verliert in Zukunft pro Stunde (bei misslungenem **T-Test**) jeweils **1** Punkt entweder an *Strength* oder *Toughness*, zudem beginnt ihr Fleisch zu verrotten, was sich zunächst durch einen widerlichen Fäulnisgeruch bemerkbar macht!

Nach einiger Zeit (jeweils nach einem misslungenen **T-Test**) versagt dem Opfer ein Körperteil den Dienst und verfault langsam aber sicher vor seinen Augen: Weiße Maden winden sich im brandigen Fleisch, von dem bald schon Eiter tropft und das schlussendlich abfaulen wird!

Die einzige Möglichkeit, diesen Prozess zu stoppen, besteht darin, das *Black Book of Shadows* aus dem Kellergewölbe einem erfahrenen Zauberer zu bringen, der dort dann nach dem Aufhebungszauber suchen wird: Zwar werden die fauligen Körperteile wieder regeneriert, aber der Abenteurer wird sie nie mehr so gut wie vordem einsetzen können (**T**- und **S**-Verluste bleiben bestehen)!

In einem der wuchtigen Schränke im Schlafgemach Rubens befindet sich ein Geheimgemach, das eine Treppe beherbergt, die in die verborgene Dachkammer hinaufführt.

Außerdem sind im Obergeschoss in einer Truhe wertvolle Kleidungsstücke und natürlich Gold im Wert von insgesamt 600 *Goldcrowns* zu finden...

■ **Dachkammer:** In der geräumigen, dunklen Dachkammer befindet sich ein komplett ausgerüstetes alchemistisches Labor mit astrologischer Ausrüstung und einem gewaltigen Tisch, auf dem eine verwirrende Anordnung von Glaskolben, Röhren und Flaschen steht.

Entlang der Wände stehen die Gerippe der unterschiedlichsten Kreaturen, von denen einige eindeutig nicht menschlichen Ursprungs sein können.

Seltsame Pergamente und Schriftrollen, auf denen Sternkonstellationen eingezeichnet sind, ebenso wie die Innenansicht verschiedener Lebewesen und merkwürdige Schriftzeichen sowie Grafiken von Ritualkreisen hängen ebenfalls dort.

Auf diversen Regalen finden sich vielerlei Tiegel und kleine, mit Wachs oder Kork verschlossene Gläser, in denen Tränke und Gifte aufbewahrt werden; allerdings gibt es für die Abenteurer keinerlei Möglichkeit, herauszufinden, was ein Gift und was ein helfender Trank sein könnte...

#### **W10 Inhalt des Glases**

<b>01</b>	<b>Fleshbane:</b> Ein Gift, das ebenso wirkt wie <i>Manbane</i> (es befinden sich <b>1W6</b> doses im Glas), jedoch den Körper des Betroffenen langsam verfaulen lässt!
<b>02</b>	<b>Manbane:</b> In diesem Glas lagern <b>1W6</b> doses des tödlichen Giftes!
<b>03</b>	<b>Black Lotus:</b> Ein teures Rauschmittel ( <b>1W6</b> doses), das bei falscher Dosierung zum Tode führen kann!
<b>04</b>	<b>Nightshade:</b> Ein Rauschgift ( <b>1W3</b> doses), das sehr schnell zum Tode führen kann!
<b>05</b>	<b>Snake Venom:</b> Dieses Gift ( <b>1W3</b> doses) wird aus den gefährlichsten Schlangen der Welt hergestellt!
<b>06</b>	<b>Graveroot:</b> Ein seltenes Gift ( <b>1W3</b> doses), welches sehr effektiv gegen Untote hilft!
<b>07</b>	<b>Potion of Healing:</b> Ein sehr wirksamer Heiltrank (2x <b>1W6</b> Wounds)!
<b>08</b>	<b>Potion of Strength:</b> Ein oftmals extrem nützlicher Trank ( <b>S + 2</b> )!
<b>09</b>	<b>Potion of Flight:</b> Mit diesem Trank kann der Anwender kurzzeitig fliegen!
<b>10</b>	<b>Flawed Potion:</b> Dieser Trank erscheint wie eine <i>Potion of Invisibility</i> , ist aber fehlerhaft (bei Bewegung erkannt man die Umrisse des Anwenders)!

**Ebenfalls hier zu** finden sind die Pläne für den Ausbau des ehemals wohl relativ kleinen Kellers zu einem großen Gewölbe...

■ **Kellergewölbe:** Der Geheimgang, der in die weitreichenden Kellergewölbe führt, ist nur sehr schwer zu entdecken, da er sich in der Eingangshalle hinter einer mächtigen, mannshohen und drehbaren Sanduhr verbirgt, die von den detaillierten Figuren einer jungen Frau und eines Skeletts gehalten werden.

Die Holzwand dahinter klingt hohl und verbirgt eine Kammer, in der eine steinerne Treppe in eine feuchtkalte Tiefe führt, von wo seltsame Schab- und Klickgeräusche dringen...

Die Treppe endet am oberen Ende eines langen Ganges, der ins Dunkel führt; links und rechts stecken Fackeln in Halterungen an den Wänden.

Hinter den Abenteurern befindet sich eine Türe, rechts und links liegen jeweils drei Türen, die wie Kerkertüren aussehen (mit vergitterten Sichtfenstern auf Augenhöhe) und ganz am Ende des langen Ganges ist eine zweiflügelige Tür zu erkennen.

Der Korridor ist zu beiden Seiten mit den Reliefs von Skeletten und aus den Gräbern aufstehender Untoter versehen worden, deren glotzende Augen und Münder kleine Löcher verbergen, aus denen beim Betreten einiger der Steinplatten auf dem Boden kleine Bolzen abgefeuert werden (**D 1W6+4**, 3 doses of *Manbane*); es gibt beim ersten Mal keine Gelegenheit, auszuweichen, aber danach kann man sich schützen, indem man ganz dicht am Boden entlangkriecht...

Die merkwürdigen Geräusche kommen aus den Räumen hinter den Kerkertüren (dort befinden sich die diversen – meist missglückten – nekromantischen Experimente Rubens)...

■ **Zahnradraum:** Die kleine Kammer, die sich direkt hinter den Abenteurern und der Treppe befindet, ist angefüllt mit einem wilden Sammelurium an kleinen und mächtig großen Zahnrädern, die alle ineinandergreifen und für die Abenteurer irgendwie keinen Sinn ergeben.

Vielleicht können sie (**INT-Test -10%**, **+10%** für *Engineer*) immerhin erkennen, dass einige mechanische Teile dieser Maschine aus dem Raum hinausführen.

Diese Apparatur wird ausgelöst, sobald die zweiflügelige Tür am Ende des Ganges geöffnet wird: Dann öffnet sie unter lautem Rattern und Knirschen alle Kerkertüren, was die dort angesammelten untoten Kreaturen freilässt!

Es wäre eine gute Idee, die Zahnräder zu blockieren, aber selbst eine Waffe oder ähnliches hat immer eine gewisse Chance, zu brechen und außerdem öffnen sich dann vielleicht nur die Türen auf einer Seite... immerhin, es ist wohl einen Versuch wert!

■ **Kerkerzellen:** Die Räume rechts und links vom Korridor sehen eigentlich fast alle gleich aus.

Das vorderste Gemach indes dient Ruben als Folter- und Sezierkammer, wo neben allen nur erdenklichen Folterinstrumenten auch ein bereits ausgeweideter, verwesender Leichnam auf dem Seziertisch liegt.

Die Lichtverhältnisse in den Kam-



meistens sofort eingreifen können – Todesfälle sind allerdings dennoch fast an der Tagesordnung. Alle Kämpfe finden übrigens fast immer ohne jedwede Art von Rüstung statt und die Waffen können von den jeweiligen Kontrahenten aus einem Waffenregal frei gewählt werden... Die mutigen – oder verrückten, je nach Standpunkt – die Teilnehmer können gegen folgende Gegner antreten:

**Orcs:** Für den Jahrmarkt wurden extra einige der wilderen und größeren Orcs eingefangen – gegen einen von ihnen kann der Abenteurer antreten...

## Orc

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	25	3	4	7	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	18	29	29	18

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** *Subject to Animosity* gegenüber anderen Goblinoiden.  
 Sie haben eine *Night Vision* bis zu 10 yards.

**Black Orcs:** Es wurden keine Mühen gescheut, wirklich gefährliche Gegner aufzutreiben, und daher sind auch diese Bestien vertreten...

## Black Orc

M	WS	BS	S	T	W	I
4	37	28	5	4	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	18	29	18	29	29	14

**Skills:** Dodge Blow, Strike Mighty Blow.  
**Trappings:** –

**Special Rules:** *Subject to Animosity* gegenüber anderen Goblinoiden.  
 Sie haben eine *Night Vision* bis zu 10 yards.

**Ogre:** Ein *Ogre* befindet sich unter den Kontrahenten und der Gewinn für seinen Bezwinger wäre immens, denn bisher hat er noch alle Kämpfe problemlos gewonnen...

## Ogre

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	17	4	5	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	18	18	14	18	29	10

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** *Ogres* verursachen *Fear!*

**Bear:** Beim Kampf mit dem bis zum Blutausch gereizten *Bear* dürfen nur einhändige Waffen verwendet werden...

## Bear

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	4	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	–	24	10	24	24	–

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** *Wounded Bears* sind *Subject to Frenzy!*

**Boar:** Ein wütendes Wildschwein kann ein überaus tödlicher Gegner sein – gegen den Abenteurer stehen zwei dieser Tiere...

## Boar

M	WS	BS	S	T	W	I
7	33	0	3	3	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	–	10	14	14	14	–

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** *Wounded Boars* sind *Subject to Frenzy!*  
 Es besteht eine 30%-Chance, dass ihr Angriff *infected Wounds* verursacht!

**Wolf:** Der Teilnehmer muss sich gegen mehrere dieser völlig ausgehungerten Tiere behaupten...

## Wolf

M	WS	BS	S	T	W	I
9	41	0	3	3	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	–	10	14	14	14	–

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** –

**Minotaur:** Diese schreckliche Bestie ist der erklärte „Liebling“ der Masse und ein Kampf gegen ihn bringt sehr viel Gold ein – allerdings kann es natürlich durchaus passieren, dass eine solche Konfrontation für den Abenteurer tödlich endet...

## Minotaur

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	25	4	4	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	18	66	18	29	24	10

**Skills:** Dodge Blow.  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** *Minotaurs* verursachen *Fear!*

**Beastman:** Für die Wettkämpfe wurden sogar diese unberechenbaren und gefährlichen Kreaturen hierhergeschafft...

## Beastman

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** –

**Carnivorous Snapper:** Diese fürchterliche Echse hat mit ihren blitzschnellen Attacken schon vielen Kämpfern arge Probleme bereitet...

## Carnivorous Snapper

M	WS	BS	S	T	W	I
7	33	0	4	5	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	–	10	5	66	89	–

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** Die hornartige Haut auf dem Kopf und Körper der Kreatur zählt als **2 AP!**

**Giant Scorpion:** Dieses Tier aus den Tiefen der Wüsten *Arabys* ist ein wirklich furchteinflößender Gegner...

## Giant Scorpion

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	–	43	2	24	6	–

**Skills:** –  
**Trappings:** –  
**Special Rules:** Die Stichattacke des Skorpion-schwanzes ist *poisonous!* Beim ersten Treffer (mislungener **T-Test**) erfolgt *Drowsiness*, beim zweiten Treffer (mislungener **T-Test**) kommt der Tod in **1W3 Rounds!**

**E**in Teil der Attraktionen in der Arena beruht darauf, dass die *Countess* oft Kreaturen zurückhält und daher jeden Tag eventuell neue Bestien auf den Listen zu finden sind, gegen die man antreten kann: Es gehen Gerüchte um, es gäbe dieses Jahr noch Kämpfe gegen einen *Troll*, und sogar einen *Dragon Ogre*... Normalerweise finden die Kämpfe in einer sehr ritualisierten Form statt; das heißt, zunächst betritt der Herausfor-





mern sind extrem schlecht und falls die Türe nicht geöffnet wird, ist es unmöglich, im herrschenden Dunkel durch das kleine Sichtfenster etwas zu erkennen...

Einige der Zellen sind einfach leer oder gefüllt mit den Gerippen einiger unglücklicher „Experimente“ Rubens, während in anderen – aus denen auch die merkwürdigen Geräusche kommen – die schwarzmagischen Kreaturen des Nekromanten lauern!

## Necrosnake

Diese mittels schwarzer Magie erschaffene untote Bestie sieht aus wie ein menschlicher Schädel mit langen Hauern, der auf einem Rückgrat sitzt, das sich wie bei einer Schlange fortwährend windet und sehr beweglich ist. Ein bläuliches Flackern umgibt dieses Geschöpf. Diese Kreatur ist nicht sehr stark, allerdings verfügt sie über ein schreckliches Gift...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	41	0	3	3	7	51
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	0	17	89	89	0

**Skills:** Night Vision, Sixth Sense.

**Trappings:** –

**Special Rules:** Die *Necrosnake* verursacht *Fear!*

Das magische Feuer bietet ihr einen Schutz von **1 AP** auf dem ganzen Körper.

Der Biss der *Necrosnake* ist *poisonous!* Bei erfolgtem Schaden (**T-Test**) verkrampfen sich die Gliedmaßen des Opfers durch das Leichengift (*paralysed*, **-10/-1** auf alle Werte); wird das Opfer erneut getroffen, so addieren sich die Abzüge auf (sinkt dabei der **S-** oder **T-Wert** auf 0 oder darunter, stirbt diese Person)!

## Necrospider

Diese untote Kreatur ist nichts anderes als ein Schädel mit spitz zugefeilten Zähnen, der auf einem menschlichen Handgelenk thront, was ihr das Aussehen einer riesigen Spinne verleiht. Sie kann ohne Schwierigkeiten an Wänden emporklettern und dies ist auch ihre bevorzugte Angriffsmethode. Auch dieser untote Schrecken wird umgeben vom blauen Flackern der Flammen schwarzer Magie. Dieses Wesen ist blitzschnell und äußerst gefährlich...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	33	0	4	2	5	71
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	0	0	17	89	89	0

**Skills:** Dodge Blow, Night Vision, Scale Sheer Surface, Sixth Sense.

**Trappings:** –

**Special Rules:** Die *Necrospider* verursacht *Fear!*

Das magische Feuer bietet ihr einen Schutz von **1 AP** auf dem ganzen Körper.

Der Biss der *Necrosnake* ist *poisonous!* Bei erfolgtem Schaden (**T-Test**) verkrampfen sich die Gliedmaßen des Opfers durch das Leichengift (*paralysed*, **-10/-1** auf alle Werte); wird das Opfer erneut getroffen, so stirbt es (erneuter **T-Test**) innerhalb von **1W6 Rounds!**

**A**m Ende des Kellerganges liegt die zweiflügelige Metalltür, die allerdings vom paranoiden

Ruben mit sehr vielen Schutzvorrichtungen gesichert wurde!

Zunächst einmal befindet sich direkt vor der Türe eine ca. 1,50 Meter breite Grube im Boden, die durch eine dauerhafte Illusion wie der normale Steinboden aussieht.

Zudem liegt ein *Zone of Silence*- sowie ein *Invisibility*-Zauberspruch über der Fallgrube und der Abenteurer, der hineinfällt, stürzt zwar sehr tief (ca. 6 Meter), aber erstaunlich weich in eine bestialisch stinkende, weiche und faulige Masse.

Dies ist eine auf gigantische Größe angewachsene, nachtschwarze *Amoeba*, die von Ruben zu einem untoten Dasein verdammt wurde und in der sich noch die halbverdauten Überreste früherer Opfer befinden!

## Undead Amoeba

Dieses wahre Monstrum einer untoten Kreatur ist in der beengten Umgebung der Fallgrube ein absolut tödlicher Gegner. Sie wird ihr unglückseliges Opfer sofort umgeben und darangehen, es rasch aufzulösen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	4	5	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	0	0	0	0	0	0

**Skills:** –

**Trappings:** *Treasure* im Gesamtwert von 150 *Goldcrowns*.

**Special Rules:** Die *Undead Amoeba* verursacht *Terror!*

Die *Undead Amoeba* verschlingt ihren Gegner, wobei er eine zusätzliche *Wound per Round* erhält, ohne jegliche Modifikatoren. Gefangene Abenteurer können zwar noch kämpfen, aber nur dann befreit werden, wenn die *Amoeba* getötet wird!

Aufgrund der extremen Enge in der Grube erhält der gefangene Abenteurer **-20/-2** auf alle Werte.

**A**uf der (versperrten) Metalltür sind einige Zauberrunen angebracht (**INT-Test** für *Academics*); bei diesen handelt es sich um einen normalen *Magic Alarm*, der im gesamten Haus zu hören ist, sowie eine *Ward of Forbiddance!*

Wird der *Magic Alarm* ausgelöst, so aktiviert dies zudem die Wächter im Studierzimmer des Nekromanten, welches hinter dieser Tür liegt, die den Befehl haben, alles Leben anzugreifen, das danach in die Kammer tritt...

■ **Studierzimmer:** Hinter der verschlossenen Türe liegt eine große, achteckig geformte Kammer, auf dessen Boden ein großes Pentagramm mit Blut gemalt ist, in dessen Ecken je eine schwarze, aus menschlichem Fett bestehende Kerze steht.

In mannshohen Nischen ringsum stehen einige der erfolgreicherer Experi-

mente Rubens, nämlich menschliche Gerippe, denen er allerdings vier zusätzliche Arme angefügt hat; diese werden sofort die Eindringlinge angreifen...

Im Hintergrund des Gemachs steht ein mächtiger Altar, auf dem ein mit Ketten festgebundener, bereits in Verwesung übergegangener Leichnam liegt.

Dahinter wiederum stehen einige Regale mit Büchern sowie eine große Statue eines Dämons, der wie ein riesiges Skelett mit Fledermausflügeln ausgestreckt vor sich hält: Auf den Händen liegt ein aufgeschlagenes, in Menschenhaut gebundenes Buch, auf dem Einband ist das verzerrte Gesicht eines Menschen zu sehen, das hier als Material diente.

Dies ist das *Black Book of Shadows*, das Ruben Rodrigo Montoya zur Zeit studiert, das er aber noch nicht gemeistert hat.

Der Foliant hat einen eigenen Willen und das Gesicht und die Haut wird sich bewegen und zu flüstern beginnen, sobald es jemand berührt (**WP-Test** oder diese Person tut das, was das Buch verlangt); nur Personen mit der Gesinnung *Evil* können das Buch ohne dessen Widerstand benutzen...

Hinter einem Vorhang befindet sich eine tiefere Nische, in der ein hohes Podest steht, auf dem eine schwarze Kristallkugel steht, die in einem blutroten Licht pulsiert!

Dies ist ein *Black Crystal Ball*, der es zwar ermöglicht, entfernte Orte zu sehen (**WP-Test**), dies aber auf verzerrte Art und Weise, so dass der Benutzer allmählich glaubt, die gezeigten Personen würden sich immer nur gegen ihn wenden (von hier hat Ruben auch seine Paranoia)...

Hier liegt auch die *Hand of Glory*, sofern die Handlanger Rubens sie ihm herbeischaffen konnten.

In dieser Nische steht ebenfalls ein ca. zwei Meter hoher Stab aus einem Knochen, auf dessen Spitze eine Skeletthand sitzt, die eine rote Kugel hält: Dies ist der Zauberstab des Schwarzmagiers, ein sogenannter *Bonestaff*, der folgende Zaubersprüche gespeichert hat: *Animate Undead Champion*, *Destroy Undead*, *Zone of Life* und *Annihilate Undead (18 MP)*!

Der Stab gilt als magische Waffe und verursacht doppelten Schaden gegen untote Kreaturen.

Ebenfalls hier steht eine Truhe, in der sich folgende Dinge befinden: Zutaten für alle *Necromancy*-Zaubersprüche, zwei *All-Seeing Mirrors*,



derer (also in den meisten Fällen der Abenteurer) die Arena, wo er durch Fanfarenstöße angekündigt und von einem Sprecher sein Name verlesen wird.

Danach erscheint das Tier oder die Kreatur, gegen die er antreten muss, und auch diese taucht unter schmetternden Fanfarenklängen auf, während sich ein Tor langsam öffnet und das Publikum erwartungsvoll murmelt...

## Der Festumzug

**W**ie alle Jahre zuvor findet am ersten Abend des Jahrmarkts ein großer Umzug statt, der an Pracht und verschwenderischem Reichtum wohl seinesgleichen im gesamten *Empire* suchen dürfte.

Es beteiligen sich alle Teilnehmer und Schausteller des Jahrmarktes daran, wenn diese auch erst am Ende der Prozession auftauchen werden.

Bereits am frühen Abend werden auf der großen Straße zwischen dem Palast und dem Turnierplatz vor der Stadt große Feuerschalen und unzählige Fackeln entzündet und eine stetig größer werdende Zuschauermenge versammelt sich entlang des Wegs.

In regelmäßigen Abständen stehen Stadtwachen, die aber eine eher lässige Haltung einnehmen, da es in *Nuln* wohl niemand wagen würde, den Umzug zu stören oder gar die *Countess*

anzugreifen... Schließlich kann man in der Ferne Fanfaren hören und ein von Lichtern gesäumter Zug setzt sich langsam in Bewegung und kommt bald in Sichtweite der Abenteurer.

Links und rechts um sie werden die Menschen immer aufgeregter, lachen und schwatzen wild durcheinander und man hört manches Getuschel, was die Herrin der Stadt wohl diesmal für ein ausgefallenes Kleid tragen wird.

Nach kurzer Zeit erscheinen an der Spitze des Zuges Fahنشwenker, welche die großen und schweren Flaggen der verschiedenen Baronien, Fürstentümer und Städte des *Empire* tragen und immer wieder weit in die Luft hinaufwerfen, was zu Beifallsbekundungen und begeisterten Rufen seitens der gaffenden Menge führt.

Danach erscheinen die reichen Kaufleute aus *Nuln*, die in prächtig mit Blumen und Girlanden geschmückten Kutschen sitzen und Naschwerk und Geld unter die Bevölkerung streuen, hinterher kommt eine Musikertruppe in prächtigen Kostümen, wiederum gefolgt von Wägen und Formationen der verschiedenen Gilden der Stadt.

Immer wieder tauchen phantasievoll gewandete Menschen auf, so zum Beispiel Stelzenläufer, Feuerschlucker und Jongleure, sowie Komödianten, die einzelne Zuschauer nachäffen, und natürlich erscheinen in regelmäßigen Abständen die obligatorischen Musiker und ganze Kapellen...

Schließlich tauchen schwergerüstete Ritter zu Pferde auf, die einen wirklich prachtvollen Anblick bieten und danach kommen die Adelsfamilien, die den Prunk der Kaufleute noch um einiges überbieten.

Die Magieryilde erscheint gegen Ende und die Zauberer verblüffen die Zuschauer mit ihren Fähigkeiten und bleiben bisweilen stehen, um allerlei Zauberkunststücke vorzuführen, wobei vor allem die Lehrlinge scheinbar Narrenfreiheit genießen.

Immer wieder finden sich in der Prozession sehr schön dekorierte Wägen, die allerlei Fabelwesen oder Ungeheuer darstellen, was vom Publikum auch mit dementsprechendem Staunen und Ausrufen bedacht wird.

Nach allerlei Applaus wird es schließlich relativ still unter der Zuschauermenge, als eine größere Lücke im Um-

zug entsteht. Dann ertönt wiederum Hufgetrappel, als aufwändig und fast schon geckenhaft gekleidete Jünglinge erscheinen, die wiederum von einer riesigen, offenen Kutsche verfolgt werden. Diese ist mit teuren Stoffen verkleidet und ein Stoffbaldachin überspannt die kleine Gruppe, die es sich dort auf dicken Kissen bequem gemacht hat und der wartenden Menge huldvoll zuwinkt.

Links und rechts reiten bewaffnete Reiter in ihren besten Gewändern, die wachsame Blicke in die nun jubelnde Menge werfen, die damit begonnen hat, die Gruppe in der Kutsche mit Blumen zu bewerfen.

Am Zaumzeug der Pferde läuten silberne Glocken und sogar der Kutscher auf dem Bock und die zwei Diener am hinteren Ende glänzen förmlich in ihren übertrieben wirkenden Gewändern. In der Mitte des Wagens und leicht erhöht sitzt eine bezaubernde Erscheinung, nämlich Emmanuelle von Liebewitz, in einem atemberaubenden Kleid aus Samt, mit Goldfäden durchwirkt und mit eingnähten Edelsteinen, die bei jeder ihrer Bewegungen glänzen und glitzern.

Sie sieht schön und reizend aus, wenn auch ihr Gesichtsausdruck eher gelangweilt wirkt, während sie dem Volk abwesend zuwinkt und sich mit ihren Hofdamen und einigen wenigen attraktiven Günstlingen unterhält; ab und zu wirft sie jedoch stirnrundelnd einen Blick nach hinten...

Direkt neben ihr sitzt Leo von Liebewitz, der mit der *Countess* eine unglaubliche Ähnlichkeit aufweist, bis hin zu einem fast feminin-schönen Gesicht: Er lächelt nur selten und blickt geradezu abweisend in die Menge.

Gerade, als die Leute in der Menge sich abwenden wollen, ertönt erneut Hufgetrappel und das leise Rumpeln einer Kutsche...

„Wer kann das sein, unsere Herrin ist doch immer jene, die den Umzug abschließt und den Höhepunkt darstellt“, flüstert ein älterer Mann einem der Abenteurer ins Ohr, als auf einmal erstaunte Ausrufe und dann Freudenrufe und Jubel laut wird.

„Aber... das ist ja... die Mätresse von Emperor Karl-Franz...“ murmelt der Mann erstaunt und hebt dann verblüfft die Augenbrauen. Vor allem die ärmlig-





*Amulet of Iron (+10%)*, eine *Magical Axe (Lesser Death Rune)* gegen *Goblins*, *Bag of Lightness*, zwei *Healing Potions (1W6 Wounds)* sowie ein *Horn of Plenty*.

Außerdem liegen in einer kleineren Kiste Edelsteine im Gesamtwert von 700 *Goldcrowns*...

## Guardian Skeletons

Diese untoten Geschöpfe sieht Ruben als die Krönung seiner bisherigen Arbeit an. Es handelt sich bei ihnen um menschliche, sechsarmige Gerippe, die in jeder Hand eine Waffe tragen und unbarmherzig angreifen! Auch sie werden umgeben vom blauen Flackern der schwarzen Magie. Sobald sie vernichtet wurden, erwachen die Schädel innerhalb kurzer Zeit erneut zum Leben, noch gefährlicher als zuvor...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	27	4	3	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	18	18	18	89	89	0

**Skills:** Night Vision.

**Trappings:** –

**Special Rules:** Die *Guardian Skeletons* verursachen *Fear!*

Sie sind nicht *subject to instability*, solange sie sich in diesem unterirdischen Komplex aufhalten.

## Guardian Skull

Die Schädel der Skelette werden sich nach einiger Zeit erneut beleben, ein Aufflackern der magischen Flammen geht diesem voraus. Das blaue Leuchten glüht nun in ihren Augenhöhlen und sie stoßen schreckliche Schreie aus, während sie blitzschnell durch die Luft auf ihre Opfer herabstoßen...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	41	0	3	3	4	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	18	18	18	89	89	0

**Skills:** Dodge Blow, Night Vision, Sixth Sense.

**Trappings:** –

**Special Rules:** Der *Guardian Skull* verursacht *Fear!*

Das magische Feuer bietet ihm einen Schutz von 1 **AP** auf dem ganzen Körper.

Der Biss des *Guardian Skull* ist *poisonous!* Bei erfolgreichem Schaden (**T-Test**) unterliegt das Opfer den Wirkungen von *Fleshbane!*

Die Schreie der Schädel sind so schrecklich, dass jeder Abenteurer von Grauen geschüttelt wird (**WP-Test** oder **-10/-1** auf alle Werte)!

Wird der Schädel zerstört, so verursacht die Magie eine Explosion, die 1**W3** Punkte an Schaden (ohne *Toughness* und *Armour*) verursacht...

## The Black Book of Shadows

Dieser diabolische Foliant ist ein Meisterwerk der finsternen Zauberei und nur durch eine gefährvolle Reise nach **Araby** ist Ruben Rodrigo Montoya daran gelangt. Man munkelt in gewissen Kreisen, es sei von der wahnsinnigen Gelehrten

## Shaima Ayele Soliman

geschrieben worden, welche das Grauen vom Anbeginn der Zeit erforschte, danach in das Buch übertragen hat. Zusätzlich zu ausführlichen Beschreibungen der schwarzen Magie aus *Araby* befinden sich für böse Zauberer Aufzeichnungen der Zaubersprüche aus diesem finsternen Land!

Außerdem finden sich zahlreiche Anmerkungen in einer anderen Handschrift in roter „Tinte“, meist unterschrieben mit

## Wolfdieter Kalthertz

die dieser in seiner Zeit als Lehrling beim verruchten Constant Drachenfels eingetragen hat...

## Zone of Darkness

**Spell Level:** 1

**Magic Points:** 2

**Range:** Personal

**Duration:** 2D6 Rounds

**Ingredients:** Feather of a Raven

Dieser Zauber ist dem Elementalist-Spruch *Cloud of Smoke* sehr ähnlich. Er erzeugt eine Zone der Dunkelheit um den Magier, die nur durch magisches Licht erhellt werden kann und einen Radius von 6 yards besitzt. Diese Dunkelheit bewegt sich nicht mit dem Zauberer, sondern bleibt für 2**D6** *Rounds* an der Stelle, wo sie erschaffen wurde. Kreaturen in dieser Zone können in ihr nichts sehen und auch von der Außenwelt nichts wahrnehmen, während Kreaturen außerhalb nicht in sie oder an ihr vorbeisehen können. Alle Kreaturen im Innern können sich nur mit halbem **M-Wert** bewegen oder wandern in der Zone herum (falls sie *Night Vision* besitzen, können sie verschwommen sehen).

## Form of the Shadows

**Spell Level:** 2

**Magic Points:** 6

**Range:** Personal

**Duration:** 4D6 rounds

**Ingredients:** Black Marble

Der Zauberer nimmt die Gestalt und Form eines Schattens an, wobei er mit der Dunkelheit verschmilzt und auch zweidimensional wird. In dieser Form ist er sehr schwer zu entdecken und nimmt nur Schaden durch helle Lichtquellen oder magische Waffen sowie Zaubersprüche hin.

Als Schatten kann der Anwender nicht zaubern oder angreifen, wohl aber zum Beispiel durch Wände gleiten.

## Shadow Comet

**Spell Level:** 2

**Magic Points:** 3

**Range:** 60 yards

**Duration:** instantaneous

**Ingredients:** Piece of Flintstone

Durch diesen Zauber fliegt ein Ball schwarzen Feuers direkt aus der Hand des Zauberers auf seinen Gegner zu. Es kann jeweils nur ein *Shadow Comet* pro *Level* des Zauberers pro *Round* geschleudert werden und er kann eine Zone hellen Lichtes nicht durchqueren. Die Anwendung eines *Shadow Comet* bei hellem Tageslicht unter freiem Himmel kostet die doppelte Anzahl der *Magic Points* und er fliegt nur halb so weit! Alle solchen Angriffe müssen gegen die selbe Person oder Gruppe erfolgen, wobei bis zu 1**W2** menschengroße Kreaturen pro *Level* getroffen werden können, die kurz von Finsternis umhüllt werden. Dadurch nehmen sie 1**W10+2** Punkte an Schaden, unabhängig von *Armour* hin, zudem muss ihnen ein **WP-Test** gelingen oder sie unterliegen einer zeitweisen Blindheit (**-10/-1** auf alle Werte für 1**W6** *Rounds*)!

## Wings of the Bat

**Spell Level:** 1

**Magic Points:** 4

**Range:** Personal

**Duration:** 2 rounds

**Ingredients:** Head of a Bat

Durch diesen Zauber wachsen dem Zauberer Fledermausflügel aus Finsternis aus seinem Rücken, die ihn für die Dauer des Zaubers wie echte Flügel tragen. Er kann sofort 60 yards in jede beliebige Richtung fliegen und danach solange weiter, wie er jede *Round* 2 **Magic Points** hierfür ausgibt. Der Magier kann während des Fluges zaubern und kämpfen. Zudem kann er nur die Hälfte seiner normalen Traglast mit sich führen, oder der Spruch versagt.

## Summon Lurker

**Spell Level:** 3

**Magic Points:** 10

**Range:** Not Applicable

**Duration:** Until dawn of the following day

**Ingredients:** Jaw of a Skeleton

Mittels dieses Zaubers ruft der Schwarzmagier einen stärkeren *Zom-*



cher gekleideten Zuschauer jubeln besonders laut beim Anblick der näherkommenden Kutsche, die an Pracht und Prunk jene der *Countess* sogar noch überflügelt, wenngleich sie weit mehr geschmackvoll aussieht.

In der offenen Kutsche sitzen drei Personen: Eine junge, hübsche Frau in relativ einfachen, einfarbigen Gewändern mit rotblondem Haar, die freundlich und aufmerksam in die Menge lächelt, ein leichtgerüsteter Mann mit Vollbart in fremdländischer Kleidung und natürlich eine nahezu überirdisch wirkende Erscheinung, bei der es sich wohl um die erwähnte Geliebte handeln muss. Diese trägt einen breitkrempigen Hut aus grünem Stoff, von dem ein weißer, luftiger Schleier herabhängt und ihr Gesicht leicht verdeckt, von dem fast nur strahlende Augen und ein lächelnder Mund zu erkennen sind.

Ihr Kleid besteht ebenfalls aus dunkelgrünem Stoff mit fantastisch breiten Schulterpartien, mit silbernen Fäden bestickt und mit eingewebten grünen und blauen Edelsteinen.

Sie hat hohe, bis zu den Ellbogen reichende dunkelblaue Handschuhe an und ein Halsband aus Silber mit blauen Edelsteinen hängt um ihren anmutigen Hals. Und obwohl viele der Menschen aus der Zuschauermenge sich scheinbar angewidert abwenden, so begrüßt der Großteil der Leute sie doch mit

unüberhörbarem Jubel.

Als die Kutsche in etwa auf Höhe der Abenteurer ist, geschieht ein merkwürdiger und denkwürdiger Zwischenfall: Ein kleines, verdrehtes und bettelndes Mädchen mit nur einem Bein wird aus der Menschenmenge herausgestoßen und fällt vor die Kutsche, der Kutscher kann die Pferde gerade noch zurückhalten, die sofort anfangen zu scheuen. Das Kind blickt ängstlich und völlig eingeschüchtert nach oben, wo ein wütender Mann der Stadtwache sie grob packt und ohrfeigt...

Im nächsten Moment, noch ehe sich irgendjemand von der Überraschung erholt hat, ist die Frau im grünen Kleid von der Kutsche gesprungen und hält die emporgehobene Hand der Wache zurück. Dann nimmt sie das schluchzende Kind liebevoll auf die Arme, ohne darauf zu achten, dass ihr Kleid dabei verschmutzt wird, und nimmt das Mädchen mit in die Kutsche, wo sie das Kind vorsichtig auf das weiche Sitzpolster legt.

Schließlich setzt sie sich auf den Kutschbock neben den völlig verblüfften Kutscher und weist ihn an, weiterzufahren, was den beiden anderen Gestalten in der Kutsche ein scheinbar wissendes Lächeln entlockt.

Die Gruppe fährt nun nicht weiter zum Festplatz vor der Stadt, sondern zur Unterkunft von Sophie-Antoinette Labelle, wo sie sich den Rest des Abends persönlich um das Kind kümmern wird... Die übrigen Einwohner der Stadt aber und natürlich der Umzugstross bewegen sich weiter auf den Festplatz zu, der mittlerweile von großen Lagerfeuern und mächtigen Feuerschalen erhellt wird und von wo bereits Musik und Gelächter erschallt und der Duft von gebratenem Fleisch herüberweht!

## Die Eröffnungszeremonie

**A**uf dem großen Festplatz hat sich bereits eine riesige Menschenmenge versammelt, die wie jedes Jahr auf die Ansprache und Eröffnungsrede der *Countess* wartet und sich dabei überaus lautstark mit kostenlosem Wein, Bier und Braten vergnügt! Die Adligen haben bereits ihre Plätze auf der Empore eingenommen und allerlei Gaukler und Komödi-

anten unterhalten die Menge...

Schließlich und endlich erschallen mehrere Fanfarenstöße und die reizende *Countess* erhebt sich und schreitet nach vorn, wo sie von aufbrandendem Jubel des Volks begrüßt wird.

„*Meine lieben Bürger und Bürgerinnen von Nuln, liebe adlige Brüder und Schwestern, werte Besucher und Besucherinnen! Wie jedes Jahr eröffne ich den Jahrmarkt in Nuln. Habt Kurzweil, vergnügt euch und denkt daran, wer euch dies alles ermöglicht hat!*“

Sie macht eine Pause und die Menge bricht erneut in Jubel aus.

„*Ab dem morgigen Tag finden wieder die Wettspiele statt, welche aufzeigen sollen, wer dieses Jahr den goldenen Gürtel Nulns erhalten wird! Wer wird in diesem Jahr unser Eiserner Hans? Möge der Beste gewinnen!*“

Als sie zurücktritt, schreitet ein Herold vor und verliest von einer Schriftrolle folgende Ankündigung: „*Alle Personen, welche sich für das von unserer edlen Herrin ausgeschriebene Kräftemessen anmelden wollen, finden sich bis zur morgigen Mittagsstunde in der Anmeldestelle ein, auf dass ihre Fähigkeiten geprüft werden mögen, ob sie den Ansprüchen der Turnierleitung genügen! In diesem Jahre wird dem Gewinner neben dem Goldenen Gürtel und dem Titel Eiserner Hans von Nuln obendrein die besondere Ehre zuteil, mit unserer geschätzten Herrin privat sprechen zu dürfen und einen Wunsch zu äußern!*“

Diese Ankündigung wird durch mehrere schmetternde Fanfarenstöße und Trommelwirbel unterstrichen.

Die *Countess* geht zurück zu ihrem Stuhl, hebt die Arme und ruft:

„*Mögen die Wettspiele beginnen!*“ woraufhin ein prächtiges Feuerwerk die Stadt *Nuln* und den Festplatz in die verschiedensten Farben taucht.

Das Feuerwerk ist einzigartig im gesamten *Empire* und wird veranstaltet von mehreren Zwergen mit Unterstützung von Zauberern, die phantasievolle Fabelwesen und allerlei spezielle Effekte erzeugen...

## Das Attentat

**R**uben Rodrigo Montoya hat seinen üblen Attentatsversuch äußerst dreist, allerdings auch





bie herbei, der seinen Befehlen bis zum Sonnenaufgang des nächsten Tages gehorchen muss, es sei denn, dem Zauberer gelingt ein **WP-Test**, in welchem Fall der Spruch sich um jeweils einen Tag verlängert (er muss nochmals die Kosten aufwenden). Der *Lurker* wird innerhalb von **1D6 Rounds** bei dem Magier erscheinen, noch bedeckt von Graberde, und dessen Befehle erwarten. Er sieht aus wie ein gewöhnlicher *Zombie*, ist aber weit stärker als dieser und besitzt auch ein klein wenig mehr Intelligenz. Der *Lurker* kann als Anführer einer Einheit Untoter dienen.

## Lurker

Diese schreckliche Kreatur sieht aus wie der verrottende Leichnam eines Menschen und wird nur allzu leicht mit einem gewöhnlichen *Zombie* verwechselt. Lediglich ein leichtes, kaum wahrnehmbares grünliches Glühen um seine Haut könnte darauf hindeuten, dass es sich hier um eine andere Kreatur der Finsternis handelt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	0	5	4	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	14	14	18	18	18	0

**Skills:** Dodge Blow, Strike Mighty Blow.

**Trappings:** -

**Special Rules:** Ein *Lurker* verursacht *Fear!*

Der Treffer eines *Lurker* verursacht mit einer 30%-Wahrscheinlichkeit *Tomb Rot*, alle anderen Angriffe verursachen mit einer 50%-Chance *infected Wounds*.

## Summon Slaves of Darkness

**Spell Level:** 1

**Magic Points:** 5

**Range:** Not Applicable

**Duration:** Until dawn of the following day

**Ingredients:** Fingerbones

Mit diesem Spruch beschwört der Zauberer eine Horde von **D6** gewöhnlichen *Zombies* herbei, die seinen Befehlen willenlos gehorchen. Sie werden sich innerhalb von **2d6 Rounds** aus dem Erdreich gegraben haben und bei dem Beschwörer erscheinen.

## Shadowy Servant

**Spell Level:** 1

**Magic Points:** 2

**Range:** 60 yards

**Duration:** Until dawn of the following day

**Ingredients:** Black Velvet

Dieser Zauberspruch ruft einen schattenhaften Diener herbei, der

dem Zauberer zur Hand geht, leichte Gegenstände tragen kann, Türen öffnet usw. Dieses Wesen kann nicht kämpfen und wird beim ersten Treffer mit einer magischen Waffe zerstört. Sollte der Diener aber seinem Herrn helfen müssen, kann er durch kleinere Ablenkungen einen Angreifer verwirren (-10/-1 auf alle Werte).

## Shadow Eyes

**Spell Level:** 1

**Magic Points:** 2

**Range:** Not Applicable

**Duration:** D6 rounds

**Ingredients:** Eyes of a cat

Durch diesen Zauberspruch kann der Anwender aus einem kleinen Fleckchen Dunkelheit (ungefähr die Größe einer Handfläche) einen ihm bekannten Ort beobachten; seine Augen werden in dieser Zeit völlig schwarz und er kann in dieser Zeit nichts mehr sehen, da er sich völlig auf den Zauber konzentrieren muss. Geräusche werden nicht übertragen und die Annäherung einer Lichtquelle hebt den Zauberspruch frühzeitig auf.

## Conjure Dark One

**Spell Level:** 2

**Magic Points:** 4

**Range:** Not Applicable

**Duration:** 2 hours per level

**Ingredients:** Hand of a Demon

Hiermit kann der Zauberer einen Dämon der Finsternis herbeirufen, der die Form eines Flecken Dunkelheit annimmt, der nur aus starrenden Augen und schnappenden Mäulern zu bestehen scheint. Diese Kreatur kann gegen einen Gegner eingesetzt werden, aus dessen Schatten sie sich formen wird (**CL-Test** oder *Terror*)!

Der Dämon aus den Tiefen *Arabys* wird dem Beschwörer zwar gehorchen (falls diesem ein **WP-Test** gelingt), aber alle Befehle wortwörtlich auslegen und immerzu versuchen, seinem neuen Herrn irgendwie zu schaden...

## Dark One

Dieser *Lesser Demon* ist eine einzige Kampfmaschine und wird versuchen, alles Leben zu töten, das sich in seiner unmittelbaren Umgebung befindet...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	55	44	5	5	12	65
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	2

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Special Rules:** Ein *Dark One* verursacht *Fear!* Er ist *subject to instability!*

Ein *Dark One* kann von nichtmagischen Waffen nicht verletzt werden.

## Invisibility

**Spell Level:** 2

**Magic Points:** 6

**Range:** Personal

**Duration:** 1 hour per level

**Ingredients:** White Pearl

Durch diese Abwandlung des *Become Ethereal*-Spruchs vermag der Zauberer, unsichtbar zu werden. Er kann in diesem Zustand allerdings weder kämpfen noch zaubern und sollte er sich auffällig verhalten, so ist anwesenden Personen ein **INT-Test** gestattet, in welchem Falle sie ihn bemerken (sie erhalten aber Abzüge auf alle Werte von -10/-1). Alle am Leibe getragenen Gegenstände werden gleichsam unsichtbar, allerdings keine anderen Kreaturen; ist der Abenteurer das Ziel eines Zauberspruchs, so wird er sofort sichtbar.

## Summon

### Dark Messengers

**Spell Level:** 1

**Magic Points:** 4/hour

**Range:** Not Applicable

**Duration:** 2 hours per level

**Ingredients:** Black Feathers

Durch diesen Zauber ruft der Zauberer eine Horde von **2W6 Ravens** herbei, die ihm im Rahmen ihrer natürlichen Fähigkeiten dienen.

Zwar verfügen sie nur über eine sehr begrenzte Intelligenz, verstehen aber intuitiv die Anweisungen des Zauberers, die allerdings sehr einfach gehalten sein müssen.

## Raven

Bei diesen Tieren handelt es sich um die normalen Raben aus dem *Empire*, die durch diesen Zauberspruch unter die Kontrolle des Zauberers gezwungen werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	33	0	1	1	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	24	2	24	24	-

**Skills:** -

**Trappings:** -

**Special Rules:** -



minutiös genau geplant – in seinem Größenwahn und seiner Überheblichkeit zieht er den Fall eines Misserfolgs gar nicht erst in Betracht!

Während des wirklich spektakulären Feuerwerks wird sich der Doppelgänger in Gestalt der *Countess* direkt unter ihr im Holzpodium aufhalten und auf das Ende der Lichterschau warten.

In diesen wenigen Augenblicken, bis die großen Feuerschalen und unzähligen Fackeln erneut entzündet sind, wird der Assassine auf der Tribüne gegenüber einen vergifteten Pfeil Emmanuelle von Liebewitz direkt ins Herz schießen und der aufbrandende Applaus nach dem Feuerwerk wird die dabei entstehenden Geräusche übertönen – der etwaige Todesschrei der *Countess* würde so im allgemeinen Jubel vermutlich völlig untergehen.

Sobald der Doppelgänger bemerkt, dass der Körper über ihm erschlafft, wird er ihn zwischen den Stühlen und den Holzbrettern hindurch nach unten ziehen, während er gleichzeitig nach oben steigt!

Da Leopold von Liebewitz ein sehr aufmerksamer Beobachter ist und er die Veränderung an seiner Schwester (der Doppelgänger trägt zum Beispiel nicht exakt das gleiche Kleid und Schmuck wie die *Countess*) bemerken könnte, wird der Doppelgänger eine plötzliche Übelkeit vortäuschen und das Fest sofort, möglichst noch während der immer noch vorherr-

schenden Dunkelheit, verlassen! Leopold aber wird angewiesen, zu bleiben, angeblich um die Herrscherfamilie weiter zu repräsentieren...

Ruben wird zu diesem Zeitpunkt ebenfalls anwesend sein, notfalls um den Bruder der toten *Countess* abzulenken, falls er Verdacht schöpfen sollte, ansonsten fährt er mit dem Doppelgänger in den Palast zurück, wo dieser sofort darangeht, ihm neue Vollmachten und Ämter zu verleihen.

Dies ist der einfache, aber nach Ansicht von Ruben dennoch geniale Plan, so wie er ihn sich ausgemalt hat.

Im Normalfall wäre ein Attentat auf Emmanuelle von Liebewitz nämlich fast undurchführbar, denn selbst auf ihren großartigen Maskenbällen wird sie aufmerksamer bewacht als während des Jahrmarkts, wo sie sich wohl oder übel unter das Volk mischen muss. Es käme Ruben niemals in den Sinn, dass sein Plan fehlschlagen könnte, und falls es wirklich doch so wäre, fühlt er sich in seinem Landsitz bei seinen untoten Geschöpfen sicher genug oder wird baldmöglichst aus dem Lande entfliehen...

## Mukhtar al-Bakr

Dieser schweigsame Mann aus *Araby* ist stets in enganliegende, dunkle Gewänder gehüllt, darüber trägt er einen weiten Umhang, um die Waffen zu verbergen, die er immer bei sich hat. Mukhtar ist von drahtiger, aber durchtrainierter Statur und der gedungene Meuchelmörder, den Ruben damit beauftragt hat, die *Countess* zu töten. In der Tat ist Mukhtar sehr stolz darauf, seine Aufträge immer gewissenhaft und fehlerfrei auszuführen. Falls er in diesem Falle versagen sollte, so wird er sich anschließend mit Gift töten, denn ein so einen Fehlschlag lässt sein Stolz nicht zu...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	63	76*	4	5*	13	78*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	67	52	51	58	54	47

**Skills:** Acute Hearing, Concealment: Rural/Urban, Disguise, Dodge Blow, Excellent Vision, Fleet Footed\*, Follow Trail, Lightning Reflexes\*, Marksmanship\*, Night Vision, Prepare Poisons, Scale Sheer Surface, Shadowing, Silent Move: Rural/Urban, Specialist Weapon: Blowpipe, Fist Weapon, Flail, Lasso, Parrying Weapon, Throwing Knife, Two-handed Weapon.

**Trappings:** Garrotte, Grappling Hook und Rope, 2 Throwing Knives (3 doses of Manbane), Gloves of Archery, Poison.

**Special Rules:** –

## Rettung in der Not

**A**ber natürlich hat der schurkische Haderlump die Rechnung ohne die Abenteurer gemacht,

die aufgrund des Vorfalles mit dem getöteten Kind bereits auf ein eventuelles Momplett aufmerksam geworden sein dürften.

Sollten sie versuchen, nahe an die *Countess* heranzukommen, werden sie von einigen Stadtwachen brüsk zurückgewiesen, beharren sie auf ihrer Warnung, so wird sich Leopold von Liebewitz mit ihnen unterhalten.

Bei dieser Gelegenheit können ihnen erneut die überaus große Ähnlichkeit Leopolds mit seiner Schwester und seine fast schon femininen Gesichtszüge auffallen (**INT-Test -10%, +10%** für *Disguise*)!

In jedem Falle wird Leopold sich die Warnung der Abenteurer ruhig und ohne jedwede Gefühlsregung anhören und sie dann wegschicken, in dem Glauben, ein paar arme Wichtigtuer vor sich zu haben...

Ein Versuch, das Festareal zu durchsuchen, ist natürlich vom vornherein zum Scheitern verurteilt, falls die Abenteurer allerdings wachsam und aufmerksam bleiben, können sie eventuell während des Feuerwerks eine einsame Gestalt am oberen Ende der Zuschauertribüne ausmachen (**INI-Test -10%, +10%** für *Excellent Vision*, **+10%** für *Night Vision*), die einzig und alleine nicht nach oben starrt, sondern in Richtung der *Countess*!

Ihn in der verbleibenden Zeit zu erreichen ist fast unmöglich, es sei denn, einer der Abenteurer befindet sich zufällig in seiner Nähe und bemerkt ihn auch.

Allerdings ist es durchaus zu schaffen, sich in die Schussbahn zu bewegen oder die *Countess* mit dem eigenen Körper zu decken (**INI-Test**) sobald der Attentäter den Pfeil spannt.

Zwar werden die Wachen von Emmanuelle von Liebewitz zunächst auf den Abenteurer einschlagen, aber der eventuell abgefangene Pfeil wird ihnen schnell aufzeigen, dass das Leben ihrer Herrin soeben von einem todesmutigen Helden gerettet wurde!

Allerdings beginnt das Pfeilgift sofort zu wirken und kann somit sehr wohl den Tod des Möchtegern-Helden bedeuten (4 *doses of Manbane*, **T-Test**), jedoch nur, wenn er auch wirklich verletzt wurde...

Die *Countess* wird sich unter allgemeiner Unruhe totenbleich schnellstmög-





lich zurück zum Palast begeben, vorerst ohne weiter auf ihre(n) Retter zu achten!

Wollen die Abenteurer dem Attentäter folgen, so müssen sie sich bereits in seiner Nähe befunden haben, bevor er geschossen hat, ansonsten verschwindet er einfach in der Menge...

Falls sie ihn aber erwischen, so kämpft er wie ein Wahnsinniger, denn er weiß, was es für ihn bedeutet, wenn er gefasst wird!

Er wird sich daher auf keinen Fall gefangennehmen lassen und tötet sich lieber selbst; allerdings wird er hasserfüllt vor seinem Tode seines Auftraggebers preisgeben:

„Ihr elenden Dummköpfe! Ihr seid keine Gegner für meinen Herrn, den machtvollen Ruben Rodrigo Montoya!“

Dann haucht er das Leben aus...

## Die Jagd beginnt

**F**ür den Fall, dass die Abenteurer das schurkische Komplott nicht verhindern konnten, stehen Ruben Rodrigo Montoya alle Türen offen und er wird sich sogleich von der falschen *Countess* zum obersten Ratgeber ernennen lassen.

Als nächstes wird er alle seine vermeintlichen Widersacher (darunter vielleicht auch die Abenteurer) aus dem Wege räumen lassen, was aber letztendlich auch zu seinem Untergang führen wird.

Leopold von Liebewitz, der Bruder (eigentlich die Zwillingschwester der toten *Countess*) der Toten wird nämlich schon sehr bald misstrauisch und – falls die Abenteurer dazu nicht in der Lage sein sollten – den Doppelgänger schließlich entlarven!

Dies führt zu gewaltigen Unruhen und unermesslichem Unmut in *Nuln* und im gesamten *Empire* und Ruben Rodrigo Montoya wird schlussendlich vor aller Augen auf dem Marktplatz hingerichtet... Allerdings ist zu hoffen, dass die Abenteurer rechtzeitig hinter das Komplott kommen und daher den Mordanschlag verhindern konnten!

In diesem Fall wird Ruben vor Zorn außer sich sein und mit Hilfe seiner zwei Verbündeten – falls sie noch nicht ausgeschaltet worden sind – diverse Anschläge auf das Leben der Abenteu-

rer unternehmen, die durchaus auch von Erfolg gekrönt sein können, da er die Fähigkeiten des Doppelgängers und des Attentäters sehr geschickt einsetzt und auch nicht davor zurückschrecken wird, seine untoten Kreaturen auszusenden.

Über kurz oder lang werden die Abenteurer, auch in ihrem eigenen Interesse, aber hoffentlich darauf kommen, dass einer der Ratgeber der *Countess* hinter allem steckt und schlussendlich Rubens diabolische Natur aufdecken können.

Je nachdem, wie geschickt sie dies anstellen, können sie ihn entweder fern von seinem Landhaus festsetzen, oder aber müssen ihm dort gegenübertreten, wo er durch seine Experimente wirklich schreckliche Verbündete besitzt...

## Das Leben geht weiter

**A**uf jeden Fall werden die Wettkämpfe in *Nuln* fortgesetzt und irgendwann wird auch der Sieger feststehen.

Bei einer feierlichen Zeremonie wird Emmanuelle von Liebewitz dann den drei Erstplatzierten wertvolle Preise überreichen: Der dritte Platz erhält 150 *Goldcrowns*, der zweite Platz bekommt 300 *Goldcrowns* und ein edles Reitpferd und der Sieger, also der „Eiserne Hans von *Nuln*“ bekommt einen goldenen, mit Edelsteinen besetzten breiten Gürtel (Wert 500 *Goldcrowns*) sowie ein Pferd und 300 *Goldcrowns*!

Unter dem Jubel und den Rufen der Menge wird die *Countess* (falls sie noch lebt, ansonsten natürlich ihr Doppelgänger) die Preise persönlich aushändigen und den Gewinner dann leise fragen, was er für einen Wunsch an sie richten will.

Dies ist einigermaßen ehrlich gemeint, schließlich ist die *Countess* für ihre extravaganten Ideen bekannt, allerdings wird sie nur Wünsche erfüllen, die nicht allzu dreist oder gar unverschämt sind! In einem solchen Fall wird sie ihr Gegenüber nur wutentbrannt anblicken und laut und vernehmlich sagen: „Der Wunsch wird nicht gewährt!“, woraufhin die Zuschauer beginnen, den Sieger freundlich auszubuhnen...

Sollten die Abenteurer sie vor dem sicheren Tode gerettet haben, wird sie diese ebenfalls bei dieser Zeremonie

vor sich beordern lassen und jedem von ihnen ein Pergament mit ihrem persönlichen Siegel überreichen und ebenfalls laut sagen: „*Es ist unser Wunsch, euch länger um mich herum zu haben...*“

Darauf lächelt sie die Abenteurer an, es ist aber ein Lächeln, das ihre wissenden Augen nie wirklich erreicht. Das Pergament beinhaltet die Besitzurkunde für ein kleines Stadthaus in *Nuln*...

## Der Jahrmarkt endet

**S**o oder so geht der Jahrmarkt in *Nuln* nach fünf erlebnisreichen Tagen zu Ende, und es spielt dabei nur eine relativ geringe Rolle, ob die Abenteurer erfolgreich waren oder nicht. Falls sie es geschafft haben sollten, entweder das Turnier zu gewinnen oder die Herrin der Stadt zu retten (oder sogar beides), gelten sie natürlich als Helden, und es wird einiger Rummel um sie betrieben...

Dies endet aber schon bald, denn die Einwohner *Nulns* müssen wieder ihrem harten Tagwerk nachgehen und haben bis zum Fest im nächsten Jahr nur wenig Zeit, sich Gedanken über irgendwelche Fremde zu machen.

Es wäre natürlich eine Katastrophe für die Gruppe, falls sie sich Ruben Rodrigo Montoya zum Feind gemacht haben sollten und das Attentat erfolgreich war, denn dann wird er alles daran setzen, sie erst festzunehmen und dann in irgendeinem Kerker verrotten zu lassen, um sie schlussendlich bei einem seiner unzähligen finsternen Experimente zu benutzen...

## Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer **100 EP** erhalten; hinzu kommen noch **50 Punkte** für die erfolgreiche Teilnahme am Turnier und bis zu **100 Punkte** für die Rettung der *Countess* und den Sieg über Ruben Rodrigo Montoya!