

Tiefrote Straßen

von Patrick Schuch

Ein Beitrag zum Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2017

Präambel

Loria der Schmelztiegel von ganz Lorakis. Die Metropole ist in vielerlei Hinsicht dem Rest der Welt teilweise ein ganzes Stück voraus. Vielfalt und schiere Größe der Stadt bieten viele Möglichkeiten, sich zu entfalten. Aber Loria ist gigantisch. Und es wartet nicht auf einen. Lorias Geschichte schreibt sich auch ohne die Präsenz irdischer Spieler weiter. Dieses Abenteuer stellt ein Kapitel in dieser Geschichte Lorias dar. Realistischerweise werden einfache Suchende wohl mehr von der Geschichte mitgespült werden und versuchen müssen, heil davon zu kommen. Lichtgestaltartige Heroen können dagegen wohl durchaus der Geschichte ihren eigenen Stempel aufdrücken können.

Lorakis ist an vielen Stellen nicht die strahlende, gute Welt. Gerade in einer gewaltigen Metropole wie Loria wird trotz aller Toleranz ständig Reibung entstehen. Zwischen verschiedenen Schichten. Zwischen verschiedenen Völkern. Zwischen verschiedenen Religionen. Zwischen verschiedene Rassen. So eine Metropole lehrt einen, sich durchzubeißen. Da werden auch nicht immer alle auf dem rechten Weg bleiben. Einige werden Mittel nutzen, über die andere nicht mal nachdenken mögen.

Das Abenteuer bietet einen zentralen Konflikt. Auf der einen Seite steht eine eher konservative Fraktion, vertreten durch einen durchaus dunkel gezeichneten Bewahrer-Orden. Diese Fraktion ist bereit, notfalls auch zu fragwürdigen Mitteln zu greifen, um das Schlimmste zu verhindern. Auf der anderen Seite stehen die Sibrangesen, denen sich durch einen Revolutionär der Ausweg aus dem eigenen Elend aufzeigt.

Es ist nicht immer alles klar ersichtlich schwarz oder weiß auf Lorakis. Die Abenteurer können sich hierbei nach Belieben positionieren: Möchten sich lieber versuchen, einen möglichen Tyrannen und eine Vielzahl von Toten verhindern? Oder liegt ihnen eher das Wohl einer ganzen Bevölkerungsgruppe und eines vermeintlich rechtmäßigen, wenn auch zweifelhaften Thronfolgers am Herzen? Entscheidet selbst.

Bis auf diese Präambel entspricht der nachfolgende Teil weitgehend der Einreichung zum Abenteuer-Wettbewerb „Im Zeichen des Orakels“. Einzig einzelne Wörter wurden der Splittermond-Sprache angepasst.

Tiefrote Straßen

Hintergrund

Nimred, die Tochter einer Stammesfürstin, wurde nach dem Tod ihrer Mutter von ihrer kleineren Schwester vertrieben, da sie die Führungsprüfung, eine gewaltige Perle aus dem Meer zu bergen, nicht geschafft hatte. Nimred war damit nicht zur Nachfolge fähig und musste von ihrer Stamminsel flüchten. Ihre Tante, eine angesehene Seherin, sagte ihr jedoch schon als Kind Großes voraus. Viele Siprangenese suchen jenseits des Mondportals in Ioria (Die Welt Seiten 204ff) nach ihrem Glück. Daher ist Ioria auch für Nimred die erste Wahl gewesen, um nach Sympathisanten zu suchen – oder zumindest fern ab der Heimat neu anzufangen. Nimred flüchtete also mit ihrem treu ergebenen Adjutanten-Gnom durch das Mondportal.

Derweil leben die Siprangenese auf der Insel Galonea in wirklich beachtlicher Zahl. Sie leben dort geradezu in einer eigenen Kolonie und haben ihren ganz eigenen Kulturkreis. In den Siprangenese-Viertel kommt man ohne ein einziges Wort Basargnomisch zurecht, solange man Siprangu spricht. Doch nur den wenigsten Siprangenese geht es in der neuen Heimat wirklich gut. Viele sehnen sich nach der Heimat – selbst die, die nicht in erster Generation dort sind. Wirklich gut geht es nur den Siprangenese, denen das Glück beschieden ist, am Handel beteiligt zu sein, den die Siprangenese durch das Mondportal betreiben. Doch dieses Glück beschränkt sich auf wenige Personen, die den gesamten Handel unter sich aufgeteilt haben.

Während die Spannung zwischen armen und reichen Siprangenese durchaus lodert, herrscht dennoch ein vermeintlich stabiler Status-Quo. Die Oberschaft in Ioria, vornehmlich repräsentiert durch den Bewahrer-Orden, ist vor allem der Friede wichtig. Dieser Friede ist ironischerweise im Zweifel mit Waffengewalt durchzusetzen. Nimreds Ankunft auf Galonea wird nun vom Orakel prophezeit und bedroht das friedliche Gleichgewicht.

Grober Plot in aller Kürze

Ein Revolutionär wird durch das Orakel angekündigt, der durch das Portal kommen und die Stadt umstürzen wird. Die ansässige Oberschaft fühlt sich durch einen vermeintlichen Umstoß bedroht. Die Exil-Siprangenese hoffen auf einen Erlöser und eine ruhmreiche Rückkehr auf die Stromland-Inseln. Die Vertreter des Stromlandinseln-Status-Quo wollen die Heimat und die Ordnung schützen. Die Abenteurer geraten zwischen die Fronten und können sich einer oder mehreren Parteien anschließen. Es gibt kein

klares Gut oder Böse und das prophezeite Schicksal wirkt unausweichlich.

Meta-Info

Der Plot ist relativ linear: Im Wesentlichen werden die Dinge in etwa so geschehen, wie sie das Abenteuer vorsieht. Es steht den Abenteurer aber frei, sich in das Geschehen einzumischen und die Geschichte somit zu prägen. Es gibt kein definiertes Ende, so dass dieses Abenteuer also bloß ein Auftakt sein kann, an den mit einem anderen Abenteuer angeknüpft werden kann.

Auswahl der Abenteurer und benötigte Fertigkeiten

Das Abenteuer sollte eigentlich für alle Abenteurer geeignet sein, die sich halbwegs in einer Stadt zurecht finden können. Fertigkeiten wie Straßenkunde sind natürlich hilfreich. Sowohl heimliche als auch kämpferische sowie auch diplomatische Charaktere sollten Möglichkeiten finden, in das Geschehen einzugreifen. Je weiter die Abenteurer fortgeschritten sind, desto signifikanter werden sie die Geschichte beeinflussen können.

Einstieg ins Abenteuer

Das Schöne an Ioria ist, dass wohl wirklich jeder, der dort nicht *gesucht* ist, von sich aus einen Grund haben wird, um dort hin zu wollen. Sei es, dass derjenige das Orakel befragen möchte, dort ansässige Freunde und Verwandte besuchen oder einfach mal die großartigste Stadt der Welt erleben möchte.

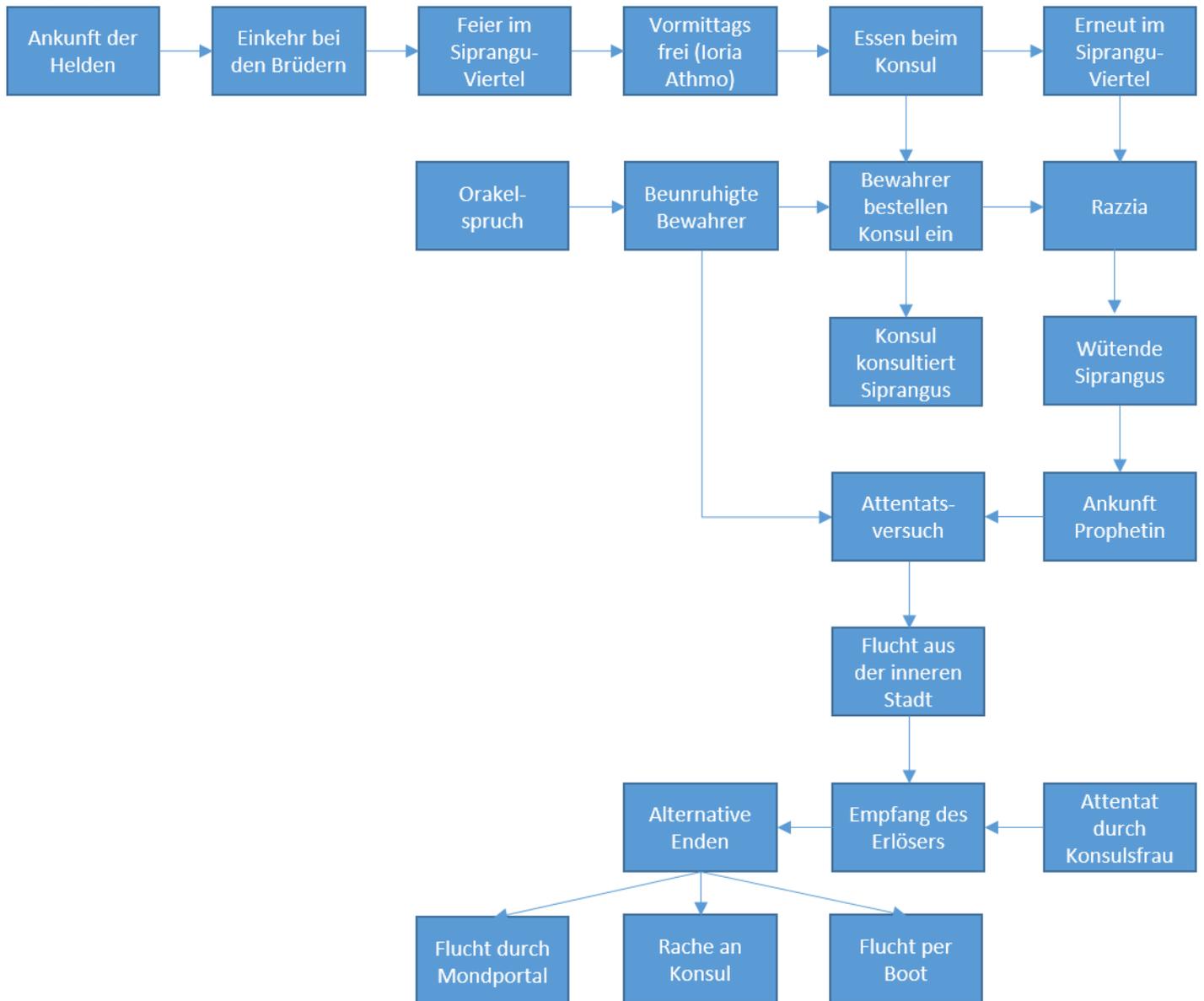
Das Abenteuer sieht vor, dass die Abenteurer bereits mit dem Schiff nach ihrem letzten Auftrag oder Abenteuer in Samutia, der Hafenstadt Galoneas gelandet sind. Bei Bedarf können die Abenteurer aber auch anders nach Ioria gelangt, oder bereits vor Ort sein. Wichtig ist dann nur, dass die Abenteurer irgendwie in den Besitz einer braunen Perle gelangen, um von den beiden Brüdern Enno und Anno aufgenommen zu werden.

Die Prophezeiung

Die eigentliche Vorhersage wurde von einem alten Varg namens Alfonso aufgenommen. Der erblindete Alfonso nimmt seine Umgebung und auch das Orakel etwas unklar mittels Hellsichts-Magie wahr. Nachdem er die Bilder des Orakels wahrgenommen hatte, schrieb er Folgendes nieder:

Es wird ein starker Stromländer durch das Mondportal kommen und die Straßen der Insel werden sich rot färben.

Abfolge der Geschehnisse



Erster Akt: Ankunft bei den Siprangeren

Ankunft in Ioria

Kurzbeschreibung	Die Abenteurer erreichen Ioria per Schiff und machen sich auf den Weg zu ihrer kostenlosen Herberge bei den Brüdern des ersten Offiziers.
Schauplatz	Hafen und äußere Stadt Iorias
Ziel des Spielleiters	Atmosphäre von Ioria als pulsierendes Zentrum vermitteln. Ioria ist teuer, überfüllt und unbequem. Die Unterkunft bei den Brüdern soll einladend und erholsam wirken.
Ziel der Spieler	Die Herberge erreichen
Anschluss	Bei Enno und Anno

Die Abenteurer haben nach einer durchaus beschwerlichen Überfahrt auf der *Goldenen Nuss*, einem pashtarischen Frachtsegler, den Hafen der Insel Galonea, Samutia, am frühen Morgen erreicht. Die Nacht vorher war noch mal rau und alle sind etwas übernachtigt von Bord gegangen und glücklich wieder festen Boden unter den Füßen zu haben. Die Abenteurer haben bei der Überfahrt die Mannschaft, insbesondere Inno, den ersten Offizier, ins Herz geschlossen. Mit Prahlereien und spannenden Geschichten steht er den Abenteurer in nichts nach. Auch sein scheinbar endloser Rum-Vorrat war hilfreich bei der Freundschaftsknüpfung. Die Abenteurer waren neben Inno die einzigen, die Alkohol trinken. Die raue Überfahrt hat den Zeitplan durcheinander gebracht. Die *Goldene Nuss* wird nach dem Löschen direkt wieder beladen und wird den Hafen nach nur kurzer, viel zu eiliger Reparatur wieder verlassen.

Zum Abschied haben die Abenteurer nach der Landung vom ersten Offizier der *Goldenen Nuss* eine tiefblaue Perle erhalten. Diese dient als Erkennungsmerkmale bei seinen Brüdern Anno und Enno, die in Ioria wohnen. Die Perle gewährt nach alter Siprangeren-Gastfreundschafts-Sitte vier Tage freie Kost und Logis. Inno bestellt beste Grüße, macht aber auch den Eindruck, dass es nicht so schlimm ist, seine Brüder bei diesem Landgang nicht zu sehen.

Schon im Hafengebiet herrscht reges Treiben. Die Abenteurer machen sich zwischen einer Unzahl von Neuankömmlingen, Pilgern und tatsächlichen Einwohnern auf den Weg zu den beiden Brüdern, um sich von den Strapazen der Überfahrt zu erholen. Die Brüder wohnen in der Nähe der inneren Stadt. Der Weg von Samutia bis hinauf nach Ioria wird eine Weile dauern – vielleicht drei Tage.

Was passieren könnte:

- "Hey friend, good price" Händler
- In jedem Viertel ist ein anderer Teil der Welt zu Hause. Überall riecht und schmeckt es anders.
- Ioria ist teuer – für Touristen umso mehr! Absurde Preise für minimale Leistungen.
- Es geht tatsächlich fast immer bergauf. Bequeme, wohlhabende Abenteurer könnten sich eine Rikscha nehmen.

Bei Enno und Anno

Kurzbeschreibung	Die Abenteurer beziehen ihre Gratis-Unterkunft und lernen die Brüder kennen
Schauplatz	Loft der Brüder
Ziel des Spielleiters	Bindung der Abenteurer an die Brüder
Ziel der Spieler	Nicht aus dem Haus fliegen. Hier ist es lecker, bequem und kostenlos
Anschluss	Feier der Siprangeren

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stelzenstraße, Ecke Gasse des Jaguars. Das ist die Adresse, an der die beiden Brüder wohnen sollen. Das Haus ist schon von Weitem erkennbar: Eine Etage des Hauses, das wie viele im Viertel auf Bambusstelzen gebaut ist, ist mit bunten Tüchern geschmückt. Der Rest des Straßenzuges ist dagegen eher trist.

An der Tür hängt eine bunte Kordel. Sobald an ihr gezogen wird, ertönt ein helles Glockenspiel. Einige Momente später öffnet sich die Tür. Ihr erblickt ein Gesicht, das euch bekannt vorkommt. Wenn ihr es nicht besser wüsstet, würdet ihr den Alben als Inno begrüßen. Die Ähnlichkeit der Brüder ist bemerkenswert.

Leicht irritiert zeigt ihr die braune Perle vor. Der Alb stellt sich daraufhin als Anno vor und bittet euch ungemein höflich hinein.

Die Wohnung der Brüder liegt in einem Siprangeren-Viertel der äußeren Stadt, jedoch unweit der Stadtmauern zur inneren Stadt. Sie ist überfüllt mit Kitsch. Sobald die Abenteurer die Perle vorzeigen, sind die Brüder ungemein herzlich und laden die Abenteurer sofort zu sich ein. Umgehend räumen sie den Abenteurern Schlafplätze frei und machen sich daran, ihnen eine Mahlzeit vorzubereiten. Die beiden Brüder sind einigermaßen enttäuscht, dass die Abenteurer nicht von ihrem Bruder Inno begleitet werden.

Das Essen, das den Abenteurern aufgetischt wird, ist das Leckerste, was die Abenteurer seit langem bekommen haben. Nach alter Gastfreundschaftssitte der Siprangeren

wird den Abenteurern vier Tage lang freie Kost und Logis gewährt. Sowohl Enno als auch Anno werden ihr Bestes geben, gute Gastgeber zu sein. Wie dem auch sei, das Essen ist zwar lecker, macht aber definitiv nicht satt.

Die Brüder lassen sich von den Abenteuern und natürlich von ihrem Bruder erzählen und beklagen seine Abwesenheit. Die Brüder bestehen darauf, den Abenteuern auch die Siprangeresen-Szene in Ioria zu zeigen. Begeistert von den Geschichten würden sich die Brüder freuen, die Abenteurer ihrem Arbeitgeber, dem Konsul, vorstellen zu dürfen.

Die Einstellung von Enno und Anno gegenüber den Abenteuern beginnt auf Grund Ihrer Gastfreundschaft mit dem Wert +6 (freundlich).

Feier der Siprangeresen

Kurzbeschreibung	Die Abenteurer lernen die örtlichen Siprangeresen kennen
Schauplatz	Siprangeresen-Viertel
Ziel des Spielleiters	Die Andersartigkeit und den Zusammenhalt der Siprangeresen vermitteln
Ziel der Spieler	Die Siprangeresen kennen lernen
Anschluss	Vormittags frei

Enno und Anno sind Alben, die ihr Leben in vollen Zügen und auf ihre Weise genießen. Sie werden den Abenteuern die Highlights des örtlichen Nachtlebens zeigen. Darunter ist auch ihre Lieblingsbar, in der Weinschorle und köstlichste Oliven gereicht werden.

Im weiteren Verlauf des Abends werden die Brüder die Abenteurer in ihrer Gemeinde vorstellen. Diese trifft sich in einem relativ großen Gebäude, das einem schäbigen Rathaus in Aussehen und Funktion ähnelt. Hier treffen sich die Siprangeresen nach getaner Arbeit oder nach einem arbeitslosen Tag und diskutieren auf Stammtisch-Niveau, was alles falsch läuft in Ioria und wie schön es doch daheim auf den Stromland-Inseln sei. Nichts desto trotz herrscht eine ausgelassene Stimmung. Sobald die Abenteurer den Siprangeresen vorgestellt wurden, nehmen diese sie gerne in ihre Gemeinschaft auf und es wird noch ein schöner und langer Abend werden.

Insgesamt wirken die Siprangeresen wie eine sehr eng zusammenhaltende Gemeinde, die für einander da ist. Es gibt Praktiken die für Wesen, die noch nicht auf den Stromland-Inseln waren oder mit deren Bewohnern in Kontakt gekommen sind, durchaus fremdartig erscheinen. Getrunken wird ein starker Schnaps aus vergorenen Traubenresten. Die ganze Gemeinde teilt sich wenige versteinerte Kokosnüsse, aus denen getrunken wird. Ein besonderer Leckerbissen sind winzige Enten-Küken, die bei lebendigem Leib in kleinen Metall-Körben an langen Stangen über offenem Feuer gegrillt werden. Das Ganze

wird dann in einer höllisch scharfen Tunke gedippt und in einem Stück gegessen. Neulingen – zumindest den Nicht-Vargen – ist es gestattet, vor dem Verzehr wenigstens Köpfe und Füßen abzutrennen.

Die Abenteurer sollten unbedingt auch den Anführer der Siprangeresen kennenlernen. Dieser ist zuerst reserviert (Einstellung -2) gegenüber den Fremden. Doch er taut schnell auf und ist dann wesentlich zugänglicher (Einstellung +2), wenn die Abenteurer sich Mühe geben.

Vormittags frei

Kurzbeschreibung	Macht was Ihr wollt!
Schauplatz	Ioria
Ziel des Spielleiters	Atmosphäre in Ioria vermitteln. Die Siprangeresen wirken hier teilweise gestrandet.
Ziel der Spieler	Was auch immer man an einem schönen Tag in der großartigsten Stadt von Lorakis macht
Anschluss	Vorstellung beim Konsul

Nach der langen gestrigen Nacht wachen die Abenteurer allein in der Wohnung der Brüder wieder auf. Enno und Anno sind bereits aus dem Haus – vermutlich zur Arbeit beim Konsul. Vage erinnert sich der ein oder andere Abenteurer noch daran, dass die Brüder bereits angekündigt hatten, erst am Nachmittag wieder zu Hause zu sein.

In diesem Abschnitt können die Abenteurer sich ein bisschen in Ioria austoben und tun oder lassen, was man eben macht, wenn man mal in Ioria ist. Wichtig ist, dass den Abenteuern bewusst wird, dass Ioria natürlich an sich ein Schmelztiegel der Kulturen und Völker von ganz Lorakis ist. Den Siprangeresen, die in wirklich großer Zahl hier leben, geht es aber durchaus schlechter als den meisten anderen Völkern. Es herrschen Armut und Kriminalität unter den Siprangeresen. So manch ein Siprangerese sehnt sich auch nach der Heimat – auch wenn er nicht in erster Generation hier ist.

Ideen für Aktivitäten für die Abenteurer: Kulturbeflissene ergötzen sich vielleicht einfach an der vielfältigen Architektur, in der jedes Viertel seine eigene Identität ausdrückt. Direkt im Siprangu-Viertel gibt es aber auch ein relativ bekanntes Bad, in dem man die Seele baumeln lassen kann. Einen Wahrsager gibt es an jeder Ecke – an jeder zweiten auch Glückspiel. Solch Glückspiel bei dem die Abenteurer sicherlich nicht gewinnen werden.

Vorstellung beim Konsul

Kurzbeschreibung	Kennenlernen beim Diner beim Konsul
Schauplatz	Haus des Konsuls
Ziel des	Vermitteln des Status-Quo und

Spielleiters	dass dieser gut ist. Konsul-Frau und deren Geliebte wirken positiv auf Abenteurer
Ziel der Spieler	Abenteurer lernen Konsul kennen
Anschluss	Konsul wird von Bewahrern einbestellt

Mitten in der Stadt laufen Die Abenteurer Enno über den Weg, der auf der Suche nach ihnen ist. Enno und Anno haben dem Konsul von den großartigen Taten der Abenteurer erzählt. Nun würde der Konsul Die Abenteurer gerne einmal kennenlernen und zu sich zum Essen einladen. Enno verspricht, dass es sich alleine schon um des Essens Willen lohnen wird, die Einladung anzunehmen. Abenteurer, denen Status und Kontakte wichtig sind, werden vermutlich ebenfalls nicht lange zögern, den Konsul kennenzulernen.

Das Haus des Konsuls liegt in der inneren Stadt. Es macht schon von außen einiges her, auch wenn es sich gegen die anderen Bauten in der prächtigen inneren Stadt nicht wirklich absetzen kann.

Auch innen in es prunkvoll, wie Die Abenteurer bemerken werden, sobald ein Diener im schwarzen Frack die Tür öffnet und sie mit sehr heller Stimme und überaus bedachten Worten hereinbittet. Der Diener führt Die Abenteurer in einen Empfangsraum, wo sie wenig später von der Gattin des Konsuls empfangen werden. Die Gattin entschuldigt den Gastgeber, der noch kurz mit dem Kontor-Vorsteher etwas zu klären hat. Die Gattin freut sich, dass

frisches Fleisch im Haus zu Gast ist, und macht unverhohlen demjenigen eindeutige Signale, der das beste Verhältnis aus Attraktivität und Verfügbarkeit ausstrahlt.

Sobald der Herr des Hauses Die Abenteurer in Empfang nimmt, werden Die Abenteurer auch gleich in den noch prunkvolleren Speisesaal gelotst, wo wenig später das Essen beginnen wird. Yanniss (Geliebte von Guinevere) nimmt auch am Essen teil. Wie versprochen ist das Essen wirklich vorzüglich – und im Gegensatz zum gestrigen Abend auch mehr als ausreichend.

Während des Essens lässt es sich der Konsul nicht nehmen, von seiner Stellung zu erzählen und er wird auch gerne ein bisschen mit seinem Einfluss und Erfolg angeben. Natürlich gibt er auch den Abenteurern die Chance, ihre Geschichten zum Besten zu geben. Sollten die Geschichten eher heldenhaft sein, wird der Konsul Die Abenteurer auch so wahrnehmen und später passend um Hilfe bitten. Sind auch zwielichtige Geschichten dabei, merkt sich die Gattin die entsprechenden Abenteurern für skrupellose Aufgaben vor. Wie auch immer die Geschichten lauten mögen, beide hören gespannt und begeistert zu.

Die Einstellung des Konsuls gegenüber den Abenteurern beginnt mit einem Wert von +2 (aufgeschlossen). Je nach Wirkung der Abenteurer während des Dinners kann der Wert um bis zu 4 Punkte schwanken. Der Wert für die Konsul-Gattin beträgt +4 (hilfsbereit), gegenüber für sie attraktiven Abenteurer sogar +6 (freundlich).

Zweiter Akt: Die Ruhe wird jäh unterbrochen

Konsul wird von Bewahrern einbestellt

Kurzbeschreibung	Die Bewahrer führen den Konsul ab und werden ihn beim Chef-Inquisitor befragen
Schauplatz	Haus des Konsuls, Keller unter Haupt-Tempel
Ziel des Spielleiters	Drohkulisse durch Bewahrer aufbauen. Bewahrer sind nicht geübt in weltlichen Dingen. Das Establishment fühlt sich bedroht. Abenteurer auf den Schirm der Bewahrer bringen
Ziel der Spieler	Konsul schützen, wenn sie es denn wollen. Sich auf die Seite der Bewahrer schlagen?
Anschluss	Razzia bei den Siprangenese

Das gemütliche Gelage wird abrupt unterbrochen, als der Diener die Tür zum Speisesaal öffnet und direkt von zwei

Bewahrern in den Raum und damit aus dem Weg geschoben wird. Die Bewahrer wirken kalt und bedrohlich. Der Diener versucht die Beiden noch vorzustellen, einer von beiden lässt sich aber nicht lange aufhalten und kommt direkt zu Sache. Der Konsul seinerseits unterbricht den Bewahrer allerdings umgehend und bittet darum, das Ganze doch bitte nicht vor seinen Gästen zu klären, sondern in seinem Geschäftsraum. Die beiden Bewahrer lassen sich darauf ein und verlassen mit dem Konsul den Speisesaal.

Im Büro werden sie dem Konsul kurz darlegen, dass es einen Orakelspruch gab, der die Siprangenese betrifft und Ioria bedroht. Die Bewahrer sind beauftragt, den Konsul unverzüglich zum obersten Grammaton in den Bewahrer-Tempel zu bringen. Dem Konsul bleibt nichts anderes übrig, als die Beiden zu begleiten.

Der Konsul ist höchst verunsichert. Derart aggressiv wurde er noch nie von den Bewahrern angegangen. Bisher gab es

auch nie einen Grund dazu. Er weiß jedoch sehr gut darum, dass die Bewahrer des Öfteren nur allzu fanatisch agieren und de facto in der Inneren Stadt die Staatsmacht repräsentieren. Als er nun noch einmal kurz in den Speisesaal kommt, druckst er ein bisschen herum und versucht sich entschuldigend zu lassen.

Es steht den Abenteurern frei, zu versuchen den Konsul begleiten und beschützen zu dürfen. Bei sehr heldenhaften Geschichten während des Essens könnte er auch von sich aus den Bewahrern tatsächlich den einen oder anderen Abenteurer als den eigenen Protektoren vorlügen und die Begleitung als Selbstverständlichkeit darlegen. Begleiten Die Abenteurer den Konsul verbessert sich seine Einstellung um 2 Punkte.

Sollten Die Abenteurer den Konsul begleiten wollen, können sie sich auf dem Weg zum Bewahrer-Tempel kurz mit dem Konsul besprechen. Im Bewahrer-Tempel werden der Konsul und gegebenenfalls auch seine Begleiter in einen Keller unter dem Tempel in einen düsteren Raum gebracht. Es wird kein Hehl daraus gemacht, dass es sich bei den Gemäuern unter dem Tempel um Kerker handelt, in denen auch Folterinstrumente aufgebaut sind. Das ist sicherlich nicht der übliche Ort, an dem der Grammaton Gäste empfängt, sondern soll ganz offensichtlich einschüchtern. Beim Konsul erzielt das auch genau die gewünschte Wirkung. Der Grammaton konfrontiert den Konsul mit dem Orakelspruch und damit, dass seine Siprangeren versuchen werden, Ioria ins Chaos zu stürzen. Der Konsul weiß tatsächlich von Nichts und beteuert dies auch. Der Grammaton nötigt den Konsul herauszufinden, was los ist, ihm Bericht zu erstatten und sich nach Möglichkeit umgehend selbst um das Problem zu kümmern, da es schließlich von seinen Leuten ausginge. Wenn der Konsul das Problem nicht zeitnah löse, würde es drastische Konsequenzen für den Konsul und die Siprangeren geben. Dann entlässt der Grammaton den Konsul. Die Bewahrer werden jetzt definitiv auf Die Abenteurer aufmerksam. Versuchen Die Abenteurer für den Konsul Partei zu ergreifen (Einschüchtern mittels *Anführen* oder mittels *Diplomatie* GRW Seiten 145ff) verbessert sich die Einstellung des Konsuls um weitere 2 Punkte. Die Einstellung des Grammatons wird von einem Anfangswert - 2 (reserviert) dann auf -6 verschlechtert.

Der oberste Grammaton wird aber ebenfalls versuchen, Die Abenteurer für seine Zwecke einzuspannen. Beispielsweise könnte er Die Abenteurer als Agent Provocateur vor der Razzia anwerben. Sollte er damit erfolgreich sein, verbessert sich die Einstellung um 4 Punkte. Lehnen sie ab, sinkt sie um einen Punkt. Schlagendes Argument für seine Seite ist die Tatsache, dass mit der Ankunft des vermeintlich Unheilbringers der Insel großes Chaos droht. Obrigkeitshörige Abenteurer werden vermutlich versucht

sein, ebenfalls diese bestehende Ordnung zu schützen und sich den Bewahrern anschließen. Insbesondere könnte das der Fall sein, wenn Die Abenteurer ohnehin schon den Konsul unterstützen.

Der Konsul ist zugleich aufgeregt und niedergeschlagen. Wo ist er da bloß hineingeraten? Was planen seine Landsleute? Wieder zu Hause angekommen, trifft man sich noch einmal im Speisesaal. Er plant gleich morgen früh dem Anführer der Siprangeren einen Besuch abzustatten und will sich bei ihm durch Anno und Enno vorab schon mal ankündigen lassen. Das Mahl wird auf Grund der aktuellen Umstände definitiv nicht mehr fortgesetzt werden. Die Konsul-Gattin wird es sich trotzdem nicht nehmen lassen, den einen oder anderen Abenteurer als Nachtschicht mit aufs Zimmer zu nehmen – auch unter Zuhilfenahme von Yanniss. Wer weiß, wozu sie die entsprechenden Abenteurer noch brauchen kann? Die Einstellung gegenüber gefügigem Frischfleisch verbessert sich um einen Punkt. Ablehnungen nimmt Guinevere allerdings sportlich.

Enno und Anno brechen auf in die äußere Stadt und würden den Rest der Abenteurer mitnehmen.

Razzia bei den Siprangeren

Kurzbeschreibung	Nach dem Verhör geht es für Die Abenteurer wieder zu den Siprangeren
Schauplatz	Siprangeren- Viertel
Ziel des Spielleiters	Abenteurer durch Razzia bedrohen, Anspannung aufbauen
Ziel der Spieler	Nicht verhaftet werden, sich heraushalten, oder doch Stellung beziehen?
Anschluss	Konsul kontaktiert Siprangeren

Enno und Anno kehren nach der jähren Unterbrechung durch die Bewahrer zurück in die Siprangeren-Exklave. Dort werden sie versuchen, sich ein bisschen vom Geschehenen abzulenken. Sie sind außerdem vom Konsul beauftragt, den Anführer der Siprangeren für ein Treffen morgen früh voranzukündigen. Der Konsul wird ihm einen Besuch abstatten. Die Brüder plaudern auch von sich aus über die Ereignisse.

Der Anführer der Siprangeren hört so das erste Mal von der Kunde. Nach kurzem Überlegen entscheidet er für sich, dass die Ankunft eine frohe Nachricht ist und verkündet kurzerhand seiner Gemeinde gegenüber die nahende Ankunft eines *Erlösers*, der für alle Siprangeren eine bessere Zukunft bedeute. Die Menge in der Gemeinde bricht in großen Jubel aus. Es wird einige Stunden ausgelassen gefeiert.

Scheinbar konnte jemand die Ergebnisse des Konsuls nicht abwarten: Denn abermals am heutigen Tag wird die Stimmung durch die Bewahrer getrübt. Diese erscheinen

mit einem Trupp von gut drei Dutzend Wächtern. Die Wächter beginnen umgehend damit, wahllos die Anwesenden bspw. durch massive Kontrollen zu schikanieren. Ganz offensichtlich wollen die Bewahrer demonstrieren, dass sie Willens sind, die Ordnung auch jenseits ihres eigentlichen Einflussbereichs durchzusetzen, wenn sie denn die innere Stadt bedroht sehen.

Sofern Die Abenteurer kein übergroßes diplomatisches Geschick an den Tag legen, wird diese Schikane in eine Massenschlägerei ausarten. Darauf legen es die Bewahrer auch an. Sie werden auch daher den aufbrausensten Abenteurer massiv in die Mangel nehmen. Sollte es zu einer Schlägerei kommen, werden die Bewahrer jedoch solange bei den Fäusten bleiben, wie auch kein Gegenüber zu echten Waffen greift. Sollte das geschehen, wird es wirklich blutig werden. Stehen Die Abenteurer auf der Seite der Bewahrer, können sie ebenfalls versuchen, ein wenig Öl ins Feuer zu kippen.

Je nachdem wie diese Razzia ausgehen wird, werden sich die Dinge am nächsten Tag verschieben. Bleibt es bei einer Schlägerei, werden im Wesentlichen die Bewahrer als ausgebildete Schläger wohl die Oberhand behalten und so einige blaue Flecke und gebrochene Knochen bei den Siprangen zurücklassen. Sollte es wirklich blutig ausgehen und die Siprangen tatsächlich die Oberhand behalten, werden sich die Bewahrer bei der morgigen Ankunft wesentlich zurückhaltender verhalten. Gewinnen die Bewahrer das Gemetzel, überleben kaum mehr Siprangen als der Anführer und wenige seiner Vertrauten. Sollte es wirklich ruhig bleiben, wird zumindest große Empörung bei den Siprangen über das Verhalten der Bewahrer zurückbleiben.

Je nachdem, wie Die Abenteurer agieren, werden sich die Einstellungen der NSCs gegenüber den Abenteurern fortan anpassen und auch die Handlung sollte sich daran anpassen. Die Einstellungen gegenüber den Abenteurern können die Entscheidungen der NSCs maßgeblich beeinflussen. Es bietet sich daher an die Einstellungen im Weiteren zu erfassen und immer wieder entsprechend anzupassen. Spätestens ab diesem Zeitpunkt kann sich die Geschichte derlei verschieden entwickeln, dass der geneigte Spielleiter eigene entsprechende Modifikationen für die Aktionen der Abenteurer verwenden möge.

Konsul kontaktiert die Siprangen

Kurzbeschreibung	Der Konsul will herausfinden, worum es geht, und trifft auf verärgerte Siprangen
Schauplatz	Siprangen- Viertel
Ziel des Spielleiters	Konflikt zwischen Siprangen und Konsul aufbauen

Ziel der Spieler	Vermitteln oder Partei ergreifen?
Anschluss	Ankunft der Erlöserin

Die Bewahrer waren über Nacht noch aktiver: Sie haben Yanniss verschleppt und dem Konsul-Paar unmissverständlich klar gemacht, dass sie Yanniss nur wiedersehen werden, wenn vom Erlöser keine Gefahr mehr für Ioria ausgeht. Der Konsul wird versuchen, das Ganze diplomatisch zu lösen und wie geplant mit dem Anführer der Siprangen-Gemeinde zu klären. Die Gattin wird dagegen versuchen, wenigstens einen Abenteurer für ein Attentat auf den nahenden Unheilbringer zu gewinnen. Yanniss aus den Fängen der Entführer zu befreien, stellt für keinen der Beiden eine Option dar: Es wäre zu offensichtlich, wer ein Interesse an Ihrer Befreiung hätte und Yanniss könnte unmöglich in das Haus des Konsul-Paares zurückkehren ohne wieder aufgegriffen zu werden. Das Paar hängt andersherum auch zu sehr an ihrem eigenen Status, als dass sie ihn nun für Yanniss aufs Spiel setzen würden. So oder so müssen sie sich aber um das Problem mit dem Unheilbringer kümmern, da dieses ihren Status noch mehr bedroht. Lösen sie dieses Problem, sehen sie Yanniss ja auch wieder.

Der Konsul wird mit diesem Druck im Rücken den Anführer der Siprangen aufsuchen. Er lässt sich dabei durch Leibwächter bewachen. Stehen Die Abenteurer dafür nicht zur Verfügung, wird er sich ein paar Söldner für den Tag anheuern.

Das Treffen der beiden wird in der Gemeinde stattfinden. Der Konsul möchte herausfinden, was die Siprangen im Schilde führen. Er weiß prinzipiell von nichts Genauem, nur dem, was er von den Bewahrern erfahren hat. Er hat kein Interesse an einem Umsturz - weder hier noch auf den Inseln. Die Siprangen sind wütend über die Razzia. Es sind vielleicht einige Ihrer Leute gefangen oder schwer verletzt worden. Der Konsul versucht die Wogen zu glätten. Sollte es aber insbesondere Tote gegeben haben, ist dies fast unmöglich. Eventuell können Die Abenteurer vermitteln. Das würde von den Siprangen wesentlich schlechter aufgefasst werden, als vom Konsul. Wird nicht vermittelt, eskaliert die Situation. Der Konsul wird ernstlich verletzt.

Optional: Mehr Infos?

Kurzbeschreibung	Die Abenteurer suchen nach mehr Informationen
Schauplatz	Innere Stadt
Ziel des Spielleiters	Benötigte Informationen verbreiten. Zweifel streuen, welche die richtige Option sein könnte.
Ziel der Spieler	Vermitteln oder Partei ergreifen?
Anschluss	Ankunft der Erlöserin

Erste Anlaufstelle für mehr Informationen könnte der Orakel-Diener sein, der die relevante Orakelantwort empfangen hat. Es ist Alfonso, eine sehr alter Varg. Sollten

Die Abenteurer ihn irgendwo abfangen, gibt er bereitwillig Auskunft. Alfonso hat in seinem langen Orakeldienst und seinem noch viel längeren Leben schon viel gesehen und erlebt. Er sieht die Dinge ganz entspannt und beharrt auf dem Standpunkt, dass sich die Weissagungen letztens Endes immer auf die eine oder andere Weise bewahrheiten werden. Sollten Die Abenteurer bisher noch nicht darauf gekommen sein, könnte Alfonso ein bisschen weiterhelfen:

Sollte jemand den vermeintlich Erlöser töten, damit dieser kein Chaos verursacht, wird das Chaos vermutlich dennoch kommen, weil dann mit einem wütenden Siprangeresen-Mob zu rechnen sei, der die Stadt heimsuchen würde. Alfonso selbst würde sich keine Mühe geben und nicht versuchen, das Unabwendbare zu verhindern. Die Abenteurer sind vermutlich weniger fatalistisch.

Dritter Akt: Nimred erscheint

Ankunft der Erlöserin

Kurzbeschreibung	Die Mengen an wartenden Siprangeresen freuen sich auf die Ankunft.
Schauplatz	Platz vor dem Mondportal
Ziel des Spielleiters	Spannung vermitteln
Ziel der Spieler	Attentat durchführen oder verhindern
Anschluss	Das Attentat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der weiße Rauch des Feuers auf dem Mondportal signalisiert jedem in Ioria schon von Weitem, dass noch heute das nächste Portalflimmern kommen wird. Die Kunde, dass heute beim nächsten Flimmern des Mondportals eine große Persönlichkeit ankommen wird, scheint sich auch jenseits der Siprangeresen-Gemeinde herumgesprochen zu haben. Auf dem Platz vor dem Mondportal wimmelt es daher nicht nur von Stromländern. Diese haben auch große Trommeln in Stellung gebracht, die die Siprangeresen-Gemeinde bei ihrem melodischen Singsang begleiten. Unter einem Banner hat sich klar erkennbar eine ganze Hundertschaft von Bewahrern formiert. Wie immer bei solchen Anlässen tummeln sich auch fliegende Händler, die die Massen mit Snacks und vermeintlichem Erlöser-Merchandise versorgen wollen.

Auf dem Platz vor dem Mondportal herrscht regelrechtes Gedränge. Gefühlt sind fast alle Siprangeresen der Stadt und alle Bewahrer vor Ort. Die Siprangeresen verdrängen den Überfall von gestern Abend zu Gunsten der Vorfreude auf den, der da kommen mag. Die Bewahrer sind angespannt, doch versuchen hauptsächlich mit ihrer reinen Präsenz zu beeindrucken und verhalten sich ansonsten ruhig. Sie haben an einer offenen Konfrontation kein Interesse: *Blutige Straßen* wollen sie auf keinen Fall in der Inneren Stadt. Zusätzlich sperren sie einen kleinen Ankunfts Bereich vor dem Portal frei, damit keine Schaulustigen in das Portal gedrängt werden. Es liegt trotzdem eine gewisse Spannung in der Luft.

Sollten Die Abenteurer versuchen, direkt bei der Ankunft ein Attentat auf den Unheilbringer auszuüben, wird dieses leider scheitern, da Nimred auf wundersame Weise (durch den Feen-Pakt) zumindest vor diesem ersten Attentat geschützt wird. Sollten sie sich dagegen entschieden haben, wird die Konsul-Gattin einen anderen Attentäter engagiert haben. Dieser hat sich mit einem Langbogen auf einem der Häuser positioniert. Er wird einen vergifteten Pfeil benutzen.

Dann passiert es: Das Portal beginnt zu flackern. Die Spannung steigt noch einmal an, denn erst einmal passiert gar nichts. Es dauert so lange, dass die ersten Nicht-Siprangeresen den Platz vor dem Mondportal schon wieder enttäuscht verlassen und sich der nächstbesten Sehenswürdigkeit von Ioria widmen. Doch dann tritt auf einmal eine merkwürdige Gestalt durch das Flimmern: Nimred, eine bläulich schimmernde Albin mit vier muskulösen Armen. Ihre Kleidung ist in Fetzen gerissen. Begleitet wird Nimred von Ihrer Riesen-Gottesanbeterin.

Das Attentat

Kurzbeschreibung	Die Erlöserin entkommt nur knapp einem Attentat.
Schauplatz	Platz vor dem Mondportal
Ziel des Spielleiters	Chaos vermitteln
Ziel der Spieler	Attentat durchführen/vereiteln, panische Menge bändigen
Anschluss	Flucht aus der inneren Stadt

Nimred wirkt erschöpft. Sie hebt wie zum Gruße die Hand und es dauert nur wenige Augenblicke, bis die Siprangeresen in lautem Jubel ausbrechen und beginnen, auf Nimred zuzudrängen. Das ist der beste Augenblick für den Attentäter, bevor Nimred im Gewirr womöglich verdeckt ist. Auch für Die Abenteurer wäre jetzt ein guter Zeitpunkt für ein Attentat.

Sollten Die Abenteurer den Attentäter bemerkt haben (*Wahrnehmung* gegen 25), können sie versuchen, diesen noch vor dem Schuss zu stellen. Der Attentäter ist ein Profi, wird aber nicht für seinen Auftraggeber sterben wollen. Der Attentäter würde sein Engagement durch die Konsul-Gattin

zugeben. Sollten Die Abenteurer die Gattin mit den Vorwürfen konfrontieren, gibt diese sich gelassen, sofern Die Abenteurer drohen, sie an die lokale Ordnungsmacht, die Bewahrer, auszuliefern. Von diesen hat sie vermutlich wenig zu befürchten. Die Konsul-Gattin wird versuchen, Die Abenteurer für Ihre Zwecke einzuspannen und auf Nimred anzusetzen. Sie setzt dabei auf Ihre körperlichen Vorzüge und lässt auch durchblicken, dass Kosten für sie nur eine geringe Rolle spielen. Sollten Die Abenteurer sie aber an die Siprangeren ausliefern wollen, könnte sie durchaus in Panik geraten. Man kann nur erraten, was diese mit ihr anstellen würde. Tatsächlich würde Nimred sie zu gegebener Zeit eigenhändig erwürgen.

Wie auch immer – das Attentat wird durch den schützenden Feen-Pakt nicht erfolgreich sein. Nimred wird

höchstens schwer verletzt werden, jedoch (noch) nicht sterben. Sobald die Siprangeren den Angriff bemerken, kippt die Jubelstimmung und die Wut kommt wieder hoch. Eventuell richtet sie sich auch gegen die Bewahrer, die mit dem Attentat allerdings ja nur indirekt zu tun haben. Einige Siprangeren formieren sich schützend um Nimred.

Auf dem Platz vor dem Portal bricht Chaos aus. Der Anführer der Siprangeren reagiert am schnellsten, wenn Die Abenteurer nichts unternehmen - und wird versuchen, Nimred zu einem der Eingänge der Zisterne (Die Welt Seite 205) zu bringen, um sie von dort aus in die äußere Stadt und damit in Sicherheit zu bringen.

Vierter Akt: Kräfte bündeln

Flucht aus der Inneren Stadt

Kurzbeschreibung	Nimred muss in Sicherheit gebracht werden
Schauplatz	Die innere Stadt - eventuell in der Zisterne unter der Stad
Ziel des Spielleiters	Gefahr für die Siprangeren und insbesondere für Nimred aufbauen
Ziel der Spieler	Nimred in Sicherheit bringen
Anschluss	Empfang des Erlösers

Während die im Wesentlichen unbeteiligten Schaulustigen versuchen, einfach nur Ihre Haut zu retten, geraten auf dem Portalvorplatz nun die Siprangeren und die Bewahrer aneinander. In diesem Chaos sollte Nimred nach Möglichkeit die Innere Stadt so schnell wie möglich verlassen.

Eine Möglichkeit hierfür wäre die verlassene Zisterne unter der Stadt, deren Zugänge den inneren und den äußeren Teil der Stadt miteinander verbinden. Diese Variante ist auch die erste Wahl des Siprangeren-Anführers, sofern dieser die Initiative vor den Abenteurern ergreifen musste. Der nächste Eingang in die Zisterne ist nicht weit entfernt: ein stillgelegter Brunnenschacht an einem kleinen Platz zwei Straßen entfernt. Die Zisterne selbst ist eine riesige, teilweise künstlich angelegte Kaverne unter der Stadt. Sie wird jedoch schon lange nicht mehr als Wasserspeicher genutzt. In der Kaverne selbst lebt und herrscht ein alter Varg names Bozorth. Er befiehlt weit über hundert Rattlinge. Der Anführer der Siprangeren kennt Bozorth, der im Wesentlichen Wegegeld auf die von ihm „geschützte“ Route durch die Kaverne erhebt. Das Wegegeld beträgt eigentlich nur einen Lunar pro Person. Auf Grund der aktuellen Umstände sieht Bozorth sich gezwungen, den Preis auf fünf zu erhöhen. Sollten Die Abenteurer die Preisverhandlungen durch das Schwert beenden wollen,

wird der Varg mit zwanzig Rattlingen (GRW Seite 275) gegen die Gruppe antreten (Kampf in Über/Unterzahl). Auf der Seite der Abenteurer wird Nimred sich trotz ihrer Erschöpfung durch den Mondpfad als beachtliche Kriegerin herausstellen. Die Riesen-Gottesanbeterin wird förmlich durch die Rattlinge pflügen.

Sollten Die Abenteurer versuchen, die Zisterne auf eigene Faust jenseits der Rattling-Pfade zu durchqueren, werden sie von einer hier ebenfalls hausenden Skia (Bestien und Ungeheuer Seite 107) überfallen.

Einfach durch die innerstädtischen Tore zu schreiten, ist derzeit keine Alternative. Die Bewahrer lassen ab sofort niemanden mehr mit Siprangeren-Aussehen aus der Inneren Stadt, sondern nehmen jeden dieser potentiellen Unruhe-Stifter direkt fest. An den Toren bilden sich lange Schlangen von drängelnden Flüchtenden. Erst einmal zu versuchen, hier in der Inneren Stadt unterzutauchen, ist sicherlich eine Alternative.

Sollten Die Abenteurer sich eher in einer Verfolgerrolle befinden, könnten sie versuchen, Nimred in die Zisterne zu folgen, oder aber sie direkt im Siprangeren-Viertel erwarten.

Empfang des Erlösers in der Siprangeren-Gemeinde

Kurzbeschreibung	Der Erlöser wird freudig von seinen Anhängern empfangen
Schauplatz	Großes Siprangeren-Gemeinde-Haus
Ziel des Spielleiters	Freude und Empörung überbringen
Ziel der Spieler	Dabei sein
Anschluss	Beliebig im letzten Akt

Erreicht Nimred die Siprangeresen-Gemeinde, wird diese schnell in eine provisorische Festung umgebaut. Was verbarrikadiert werden kann, wird verbarrikadiert. Es werden aus den einfachen Bürgern Wachen eingeteilt und auf dem Dach positionieren sich Späher.

Sobald diese hektische, teilweise fast panische Aktion vorüber ist, kehrt ein bisschen Ruhe ein und die Stimmung hellt sich auf. Allen wird bewusst, dass die vermeintliche Erlöserin jetzt unter ihnen ist: Sie wird sie in eine bessere Zukunft führen. Der Anführer der Siprangeresen ergreift das Wort und verkündet eben diese große Zukunft und ist stolz, Nimred präsentieren zu können. Er übergibt ihr das Wort.

Nimred ist sich der Rolle, die ihr zugedacht zu sein scheint, bisher nicht vollends bewusst gewesen. Nun sieht sie die Siprangeresen vor sich, die ihr vermutlich bedingungslos Folge leisten werden. Sie überlegt nur sehr kurz, bevor sie entscheidet, dies für ihre eigene Rückkehr auf die Stromland-Inseln zu nutzen. Sie hält eine motivierende Ansprache, die immer wieder von ausgiebigem Jubel unterbrochen wird. Vermutlich macht sie auch die ein oder andere total abwegige Versprechung. Das ist den Siprangeresen aber gerade egal: Sie sind in Hochstimmung und nach Beendigung der Ansprache wird noch die ganze Nacht gefeiert werden. Zur Feier des Tages wird etwas geopfert. Eine Ziege? Der Konsul? Wenn ja, wer besorgt ihn?

Letzter Akt: Das Finale

Vermutlich lebt Nimred noch und ist wohlbehalten in der Gemeinde angekommen. Wie die Geschichte bis hier hin verlaufen ist, lag nur zum Teil in den Händen der Abenteurer. Wie die Geschichte nun ausgehen wird, wird hingegen maßgeblich von den Abenteurern abhängen und ist im Wesentlichen noch offen. Die im Weiteren dargestellte Variante, die das Abenteuer zu Ende bringen könnte, können passend auf die Bedürfnisse der Abenteurer angepasst werden. Zum Teil lassen sie sich auch kombinieren. Wie wäre es mit einem letzten Attentat auf Nimred kurz bevor sie ein Schiff in Richtung der heimatischen Stromland-Inseln besteigt?

Optional: Flucht durch das Mondportal

Kurzbeschreibung	Nimred will mit möglichst viel Gefolgschaft auf die Strominseln zurückkehren
Schauplatz	Innere Stadt, Mond-Pfad
Ziel des Spielleiters	Finale Hindernisse in den Weg legen
Ziel der Spieler	Flucht planen und durchführen oder vereiteln
Anschluss	<i>offen</i>

Am schnellsten wird Nimred die Stromland-Inseln über den Mond-Pfad erreichen. Die Reise auf dem Mond-Pfad ist aber durchaus gefährlich. Nimred hat den Hinweg kaum überlebt und ist mit dieser Variante vielleicht nur bedingt glücklich. Zudem wird Nimred dem Feenwesen, mit dem sie einen Handel eingegangen ist, mit großer Sicherheit dort begegnen. Zum Pakt gehört auch noch ein zweites Opfer. Dieses müsste sie irgendwie bei einer Mondpfad-Passage bei sich haben. Für diesen Fall würde sie vielleicht jemanden entführen, der ihr bisher im Weg stand, wie zum Beispiel den Konsul oder einen Bewahrer. Hoffen wir an dieser Stelle einmal, dass sich Die Abenteurer nicht als allzu illoyal erwiesen haben.

Auch für organisatorisch orientierte Abenteurer wird es eine logistische Herausforderung, einen großen Treck an Siprangeresen in die Innere Stadt zu bringen und diesen dann auch noch von den Bewahrern unbehelligt in das Mondportal zu bringen. Sollte Nimred tatsächlich den Mond-Pfad betreten, erlischt akut das Interesse der Bewahrer, weil das Problem endgültig aus der Stadt ist.

Optional: Flucht per Schiff

Kurzbeschreibung	Nimred flüchtet mit möglichst viel Gefolgschaft mit per Schiff
Schauplatz	Hafen von Samutia
Ziel des Spielleiters	Finale Hindernisse in den Weg legen
Ziel der Spieler	Nimred in Sicherheit bringen oder aufhalten
Anschluss	<i>offen</i>

Die Flucht über die See ist auf jeden Fall die langwierigere. Allerdings sollte es hier deutlich einfacher sein, mehrere hundert Siprangeresen aus der Stadt zu bringen. Es gilt eine hinreichend große Flotte zu organisieren und ohne größeres Aufsehen zu erregen, die Stadt zu verlassen.

Optional: Finales Attentat auf Nimred

Kurzbeschreibung	Nimred wird ein weiteres Mal attackiert
Schauplatz	Siprangeresen-Gemeinde
Ziel des Spielleiters	Finale Hindernisse
Ziel der Spieler	Attentat abwehren oder durchführen
Anschluss	<i>Offen</i>

Nimred könnte noch einmal Ziel eines Anschlags werden. Auftraggeber hierfür könnte wieder die Konsul-Gattin oder aber auch der Oberste Grammaton sein. Auf eine wirklich passende Gelegenheit zum Anschlag wird der Attentäter

wohl nicht lange warten können, da Nimred die Stadt vermutlich zeitnah verlassen wird und dem Attentäter dann die Belohnung durch die Lappen gehen würde.

Optional: Rache am Konsul

Kurzbeschreibung	Nimred will für das verübte Attentat Rache am Konsul nehmen
Schauplatz	Haus des Konsuls in der Inneren Stadt
Ziel des Spielleiters	Finale Hindernisse
Ziel der Spieler	Rache am Konsul durchsetzen oder verhindern.
Anschluss	Offen

Der Konsul und seine Gattin sind Nimred von Haus aus ein Dorn im Auge: Die beiden repräsentieren indirekt die Oberschaft auf den Stromland-Inseln und würden so oder so keine Umstürzler wie Nimred unterstützen. Sollte Nimred davon erfahren haben, dass die Gattin hinter dem Attentat auf dem Portalvorplatz steckt, wird Nimred vermutlich an ihr oder nach Möglichkeit gleich an beiden Rache nehmen wollen. Ist es Nimred aber wirklich wert, wegen solch einer Nickligkeit Ihre Rückkehr zu gefährden?

Optional: Rache am Grammaton

Kurzbeschreibung	Nimred ist wütend und möchte am Grammaton Rache nehmen
Schauplatz	Innere Stadt oder Tempel des Bewahrer-Ordens
Ziel des Spielleiters	Finale Hindernisse aufbauen
Ziel der Spieler	Die Rache durchsetzen oder verhindern.
Anschluss	Offen

Nimred könnte zu der Überzeugung gelangen, dass der oberste Grammaton die eigentliche akute Bedrohung darstellt. Daher sieht sie eine Möglichkeit zur kurzen Verschnaufpause darin, erst einmal den Grammaton auszuschalten. Dafür könnte sie versuchen, Die Abenteurer einzuspannen.

Der Oberste Grammaton befindet sich die meiste Zeit im Bewahrer-Tempel, wo er noch mehr Tätigkeiten nachzugehen hat, als nur die örtliche Bevölkerung unter Kontrolle zu halten. Ein Attentäter müsste sich also zu allererst in die *Innere Stadt* und dann in den Bewahrer-Tempel schleichen, um den Grammaton auszuschalten.

Sollte dieses Attentat gelingen, greifen im Bewahrer-Orden existierende Mechanismen für solche Fälle: Binnen einer Stunde ist der neue Oberste Grammaton inauguriert. Ob dieser wirklich eine kleinere Bedrohung für Nimred darstellt, ist unwahrscheinlich. Vermutlich sieht sich der Bewahrer-Orden durch diesen Angriff nur bestärkt darin, dass Nimred und vielleicht die gesamte Siprangeresen-Gemeinde eine Bedrohung darstellen, die ausgemerzt gehört.

Optional: Nimred vs. Grammaton

Kurzbeschreibung	Finale Schlacht
Schauplatz	Siprangeresen-Gemeinde
Ziel des Spielleiters	Finale Hindernisse
Ziel der Spieler	Schlacht überleben oder gar gewinnen
Anschluss	Offen

Eventuell kommt es zur klassischen Entscheidungsschlacht zwischen dem Obersten Grammaton und Nimred? Je nachdem, auf welcher Seite Die Abenteurer derzeit Stellung bezogen haben, können sie dann in das Geschehen eingreifen. Je nach Vorlieben der Abenteurergruppe kann es zu einem Endkampf mit wenigen Beteiligten kommen, wenn der Grammaton Nimreds Unterschlupf in der Nacht mit einem kleinen Kommando überfällt, oder aber zu einer größeren Schlacht im Hafen oder auf dem Vorplatz des Mondportals. Sowohl Nimred als auch der Oberste Grammaton stellen jeder für sich durchaus mächtige Gegner dar.

Das war's – war's das?

Lohn der Mühen

Je nachdem, auf welche Seite sich Die Abenteurer geschlagen haben, werden sie unterschiedliche Taten vollbracht haben. Es gibt keine Partei, die von Hause aus im Recht oder Unrecht war. Es gibt auch keinen Bonus für moralisch gutes Verhalten.

- Pro Attentat, an dem ein Abenteurer beteiligt war, gibt es 3XP.
- Pro erfolgreich vereiteltem Attentat erhalten Die Abenteurer ebenfalls 2XP.
- Die Abenteurer erhalten einen freien Punkt auf Straßenkunde.
- Sollten Die Abenteurer die Schlägerei in der Siprangeresen-Gemeinde diplomatisch verhindert haben, gibt es einen freien Punkt auf Diplomatie. Für ein Überleben der Massenschlägerei gibt es einen freien Punkt auf waffenlosen Kampf.

- Sollten Die Abenteurer sich in der Zisterne dem Rattling-General in einem Kampf haben stellen müssen, gibt es 1XP. Ein Kampf gegen die Skia gibt sogar 2XP.
- Sollte der oberste Grammaton in einem Kampf durch einen Abenteurer getötet worden sein, gibt es 1XP.
- Wurde Nimred von einem Abenteurer getötet, gibt es 2XP. Ein Kampf mit Ihrer Riesen-Gottesanbeterin gibt es 1XP.
- Die Teilnahme am Dinner und den Gesprächen über die Kunst mit dem Konsul-Paar bringt einen freien Punkt auf "Geschichten und Mythen".
- Sollten Die Abenteurer den Anschlag auf den Grammaton durchführen, gibt es 3XP. Sollten Sie es vereiteln können, gibt es 1XP.
- Je nachdem, welche Seite Die Abenteurer gewählt haben, haben sie am Ende einen neuen Kontakt zu dem Anführer der Siprangeren-Gemeinde, dem Konsul-Paar, Nimred oder aber zu den Bewahrern. Sollten Die Abenteurer sich gleichzeitig, auf mehreren Seiten engagiert haben, gibt es natürlich mehrere Kontakte. Gegebenenfalls sind Die Abenteurer aber auch nach dem Abenteuer "gesucht" in Ioria.

Muss es hier enden?

Lebt Nimred noch und ist auf dem Rückweg zu den Strom-Inseln, könnten Die Abenteurer sie je nach Verlauf der Dinge vielleicht verfolgen und zur Strecke bringen. Vielleicht begleiten Die Abenteurer sie ja aber auch, um ihre Ansprüche zu Hause durchzusetzen. Und wird Nimred dann vielleicht sogar versuchen, einen der Abenteurer für den Pakt mit der Fee einsetzen?

Bleiben Die Abenteurer in Ioria, könnten sie sich auf einer Seite in einem Bürgerkrieg befinden, in dem sie entweder mit den Bewahrern versuchen den wütenden Mob niederzuschlagen. Oder aber helfen Die Abenteurer den vermeintlich unterdrückten Siprangeren zu ihrem Recht?

Haben Die Abenteurer den Bewahrern oder dem Konsul gute Dienste geleistet? Dann drängen sich Folgeaufträge förmlich auf.

Oder sollte wirklich alles friedlich ausgegangen sein? Dann sollten Die Abenteurer sich wohl mal in echten Bürgerkriegsgebieten als Vermittler anbieten. Wie wäre es mit dem vom Bürgerkrieg heimgesuchten Dalmarien?

Beteiligte Fraktionen und weitere Akteure

Establishment

Oberster-Grammaton der Orakelisten



Der Oberste Grammaton ist der Anführer des weltlichen Arms der Orakelisten. Jeder in der Stadt erkennt ihn schon von weitem an seinem langen schwarzen Umhang, auf dem goldenen das Zeichen des Orakels prangt. Er ist ausschließlich dem

Obersten Orakel-Diener Rechnung schuldig. Da er sich aber bisher im Wesentlichen nichts hat zu Schulden kommen lassen, vertraut sein einziger Vorgesetzter ihm blind. Er steht quasi für Recht und Ordnung in der Inneren Stadt Iorias. Er ist gewillt, den Frieden in der Stadt auch mit äußerster Gewalt durchzusetzen. Sein Gesicht, das er hinter einer eisernen Maske verbirgt kennen nur die wenigsten.

Wächter des Bewahrer-Ordens

Jeder Wächter folgt bedingungslos den Anweisungen seines Befehlshabers. Sie sind in geradezu göttlichem Auftrag unterwegs und sehen sich daher uneingeschränkt im Recht.

Alfonso

(greiser alter Varg, fast blind, gleichgültig)



Einfacher Orakel-Bediensteter, der den relevanten Orakel-Spruch angenommen hat. Er hat schon viel auf dieser Welt erlebt. Er nimmt die Orakelsprüche als mehr oder minder unumstößliche Wahrheiten an. Obwohl er fast blind ist,

bewegt er sich sehr sicher. Dabei hilft ihm eine gewisse Form der Wahrnehmungs-Magie, die sich im Laufe der Zeit bei ihm gebildet hat. Diese Magie lässt ihn die Wirklichkeit allerdings trotzdem nicht völlig klar wahrnehmen. Er hat auf die gleiche Weise den Orakelspruch wahrgenommen, weswegen er aber zum Beispiel nicht genau sagen konnte, dass die eigentlich bedrohte Insel nicht Galonea ist.

Konservative

Konsul Ka'laus

(Mensch, Glatze, Ästhet, Gewürz-Händler)



Der Konsul repräsentiert die herrschende Klasse auf den Stromland-Inseln. Er lebt gemeinsam mit seiner

Gattin und deren Geliebter in einem schönen Haus in der Inneren Stadt von Ioria. In seiner aktuellen Position ist er nicht nur der Vertreter der Feenkönigin von Siprangenese, sondern hält auch die Monopole auf den Handel einiger exotische Gewürze, die die Stadt über den Mond-Pfad erreichen. Die Monopole sichern ihm einen großen Reichtum, den er für schöne Dinge ausgibt: Sei es großartiges Essen, Kunst oder seine Frau – der Ästhet begeistert sich für alles Schöne. Der Konsul ist im Grunde ein gutherziger Mensch, aber ein guter Kaufmann. Für gewöhnlich trägt der Konsul lange Gewänder aus Brokat.

Konsul-Gattin Guinevere

(Albin, hübsch, intrigierend)



Die Gattin des Konsuls belastet sich nicht mit weltlichen Dingen oder gar Arbeit. Guinevere ist wie ihr Gemahl auch den schönen Dingen und dem Vergnügen angetan. Geld ist für sie hauptsächlich zum Ausgeben da. Sie

liebt ihr aktuelles Leben sehr und ist bereit, im Zweifel auch skrupellos dafür zu kämpfen. Sie liebt luftige, blaue Seidengewänder.

Yanniss

(Mensch, elendig lange rote Haare, einfach)



Die Geliebte von Guinevere lebt mit dem Konsul-Paar in deren Haus und lässt sich dort aushalten. Im Gegensatz zu all den anderen Liebschaften der Gattin hat der Konsul Yanniss ebenfalls ins Herz geschlossen. Sie lebt seit nunmehr gut drei Sommern bei den

Beiden mit im Haus. Sie ist ein eher liebenswürdiges Dummerchen. Normalerweise trägt sie ein auffällig rotes kurzes Kleid.

Revolutionäre

Exilanten-Anführer

(Mensch, Menschenfänger, ehrgeizig, am ganzen Körper tätowiert)



Der Anführer der Siprangenese ist ein ehrgeiziger Mensch. Als Waise hat ihn die Armut im Viertel geprägt. Er weiß die Gemeinschaft, die ihm sein Überleben gesichert hat zu schätzen

und wird alles dafür tun sie zu schützen. Durch seine charismatische und begeisternde Art und die Tatsache, dass ihn quasi die gesamte Gemeinde schon von Kindesbein auf kennt, konnte er sich zum Anführer der Gemeinde aufschwingen. Er ist sich seiner Fähigkeiten sehr wohl bewusst und nutzt sie gerne manipulativ. Er wird von der gesamten Gemeinde geschätzt und sein Wort ist im Zweifel Gesetz. Wie viele andere Siprangeren auch träumt er davon, irgendwann auf die Stromland-Inseln zurück zu kehren, um dort ein besseres Leben zu haben.

Exilanten-Siprangeren

Die Gemeinde der Siprangeren setzt sich aus der üblichen Mischung von Stromland-Insulanern zusammen. Kein einzelnes Volk ist überrepräsentiert. Die Siprangeren zeichnet eine überaus starke Gemeinschaft aus. Schon in der alten Heimat ist das Gemeinwohl wichtiger als das jedes Einzelnen. Im armen Viertel der Siprangeren zählt die Gemeinschaft aber mindestens noch einmal doppelt so viel. Der Einfachheit halber haben alle die Werte einfacher Städter:

Enno&Anno

(Alben, Sommelier und Friseur vom Konsul)



Die beiden Brüder von Inno, dem ersten Offizier des Schiffes, das Die Abenteurer nach Ioria gebracht hat, leben in der Siprangeren-Gemeinde, arbeiten aber für das Konsul-Paar. Enno ist Friseur und Kosmetiker. Es ist daher auch ein ganz passabler Alchemist. Anno ist der Koch des Hauses und ein Meister seines Faches. Beide sind nicht am weiblichen Geschlecht interessiert, was neben ihren großartigen Fähigkeiten ein weiterer Grund für die Einstellung beim Konsul war. Beide genießen das Leben in vollen Zügen und

lassen es sich gut gehen. Wo die Beiden sind, wird viel gelacht und die Stimmung hellt sich auf. Beide tragen selbst für die Verhältnisse Iorias auffällig farbenfrohe Kleidung. Sie sind daher auch wahrlich wie bunte Hunde bekannt.

Die Erlöserin

Nimred

(Mensch, vier Arme, schimmert leicht bläulich)



Nimred ist verstoßene Tochter eines echt wichtigen Häuptlings einer der Stromland-Inseln. Sie floh nach dem Tod ihres Vaters von der Insel, weil sie eine Anführer-Prüfung nicht bestanden hatte. Es ging dabei, um das bergen einer gewaltigen Perle aus dem Meer. Sie hatte schlichtweg nicht genug Kraft. Nach alter Sitte hatte eine solche Versagerin ihr Recht auf Leben verwirkt. Nimred flüchtet mit ihrem treuen Freund und Berater, dem Gnom Iznomor, und ihrem Vertrauten-Tier, einer Riesen-Gottesanbeterin. Sie sucht jenseits des Mondpfades nach ihrem neuen Glück. Der Mond-Pfad treibt sie an das Limit ihrer Kräfte. Die drei drohen zu sterben. Verzweifelt geht Nimred mit einem hinterlistigen Feenwesen einen Handel ein, der sie stärker macht (zwei zusätzliche Arme) und wohlbehalten bis nach Ioria bringt (Schutz vor Erstem Attentat). Sie muss dafür allerdings zwei Personen opfern. Sie opfert Iznomor ohne zu Zögern. Solange sie noch ein zweites Opfer schuldig ist, wird sie bläulich schimmern. Die Art und Weise wie Nimred als Erlöser empfangen wird, gibt ihr die Hoffnung zeitnah zurück zu kehren und sich ihren Thron im Zweifel mit Waffengewalt zu holen. Das Attentat und der Hass auf der anderen Seite lassen sie erkalten und sie zu einem noch berechnenderen Menschen werden.

Ein riesengroßer Dank an Chrickie, John, Timsen und Thoomie für Probespiel, Ideen und Korrektur.