

ANSWINKRISE I – WIR BRINGEN DIE NACHRICHTEN

Ein Szenario für einen Meister und 3-6 reichstreue Helden
von Stefan Unteregger (gwydon AT teleweb PUNKT at)

Vorbemerkungen und Übersicht:

Dieses Szenario dient dazu, die Heldengruppe in die Geschehnisse der Answinkrise zu verstricken und so nicht nur einen wesentlichen Meilenstein der aventurischen Zeitgeschichte in der Kampagne zu verankern, sondern auch Verknüpfungen zu Meisterfiguren, die im weiteren Verlauf der G7-Kampagne noch wichtig sein könnten, zu schaffen (Prinz Brin, Dexter Nemrod). Es ist aber auch vollkommen unabhängig von der Borbarad-Kampagne spielbar. Zeitlich spielt das Szenario zur Zeit des Putsches und in den Wochen und Monaten danach (Ingerimm 17 bis Rondra 18 Hal, wobei die zweite Hälfte gekürzt oder weggelassen werden kann); Ort der Handlung ist Gareth, in weiterer Folge Perricum. Die Kenntnis der entsprechenden Artikel im Aventurischen Boten (Ausgaben 36-38; nachgedruckt im Aventurischen Archiv 1 und 2) ist hilfreich; ich habe aber versucht, möglichst alle notwendige Information in das Szenario zu packen. Auf die Angabe von Spielwerten wurde verzichtet; vorlesetaugliche Texte sind *kursiv gedruckt*.

Die Gruppe wird unmittelbar in die Ereignisse hineingezogen, indem sie Answins Machtergreifung in Gareth miterlebt. (Hoffentlich) empört über diesen Putsch suchen die Helden nach Möglichkeiten, dem rechtmäßigen Thronerben Brin zur Seite zu stehen. Über einen ihrer Kontakte erfahren sie von einem heimlichen Treffen von Leuten, die hinter den Kulissen gegen Answin vorgehen wollen. Bei der Zusammenkunft, an der nicht nur Vertreter der Garether Unterwelt, sondern auch der KGIA und der Phexkirche teilnehmen, werden sie ausgesucht, die Chefredakteurin des Aventurischen Boten, die der Thronräuber einkerkern ließ, zu befreien und ihr bei der Organisation einer brintreuen Notausgabe zu helfen. Nach erfolgreichem Ausbruch schmuggeln die Helden die Chefredakteurin und die Ausrüstung für den Druck der Notausgabe aus der Stadt und helfen in Perricum beim Aufbau des Ausweichquartiers für die Redaktion. Dadurch gelingt es den loyalistischen Kräften, Answin die Kontrolle über die öffentliche Meinung schon frühzeitig zu entreißen (schon die nächste Ausgabe des Aventurischen Boten steht wieder auf Brins Seite), was sie in den Augen gewisser Entscheidungsträger für weitere Aufgaben qualifizieren könnte (z.B. das Szenario „Answinkrise II – Frauensache“).

Zu beachten ist, dass eine gewisse Bereitschaft zum Einsatz für die Sache Brins innerhalb der Gruppe gegeben sein sollte. Die Konzeption des Szenarios setzt voraus, dass die Helden bereit sind, nicht nur in offenem Kampf, sondern auch mit Mitteln der Heimlichkeit und Propaganda zu arbeiten, was manche Heldentypen in moralische Bedrängnis bringen könnte (aber eine gute Vorübung für „Schatten im Zwielficht“ darstellt).

Im Namen des Kaisers

In der ersten Ingerimmhälfte des Jahres 17 Hal gleicht die Stimmung in der Kaiserstadt Gareth einem Hexenkessel. Die Gerüchte, die sich um das Verschwinden des Kaisers im Bornland¹ ranken, werden von Tag zu Tag phantastischer; auch über seinen Sohn Brin, der aufgebrochen ist, um seinen Vater zu suchen, zerreißen sich die Bürger das Maul. Hatte er etwa die Finger bei Hals Verschwinden im Spiel, weil er selbst nach der Kaiserkrone strebt und nicht länger

¹ Anfang Phex 17 Hal verschwindet Kaiser Hal auf einem Jagdausflug spurlos; siehe Aventurische Boten 36 und 37 (bzw. Aventurisches Archiv 1 und 2) sowie das Abenteuer „Die Attentäter“, in dem die Hintergründe beschrieben werden.

warten wollte? Aber keine Nachricht aus dem Norden erreicht Gareth; zumindest keine, die sich nicht doch wieder als Halbwahrheit, wirre Spekulation oder glatte Lüge entpuppt.

Dann plötzlich, gegen Mittag des 14. Ingerimm, schmettern Fanfaren in den Straßen. Herolde in schwarz-silber-roten Livreen verkünden mit lauter Stimme auf Plätzen und Märkten: „Bürger von Gareth, höret die frohe Kunde! Der Kaiser ist eingetroffen! Versammelt Euch auf dem Greifenplatz, um ihn zu ehren, und preiset die Zwölfe, Praios voran!“

Heraldisch gebildeten Helden mag schon jetzt auffallen, dass etwas nicht stimmt: kaiserliche Herolde sollten die Farben des Hauses Gareth, also blau, rot und gold tragen. Ein darpatischer Held wird schwarz, silber und rot sofort als die Farben des Hauses Rabenmund identifizieren können.

Schaulustige beginnen sogleich, dem Greifenplatz zuzuströmen, und Helden, die sich ihnen anschließen, haben Mühe, durch die dichter werdenden Menschenmassen vorzudringen. Auf dem Greifenplatz, der festlich geschmückt ist, herrscht eine volksfestähnliche Stimmung, wobei aber auch auffällt, dass Soldaten – und zwar von der darpatischen Landwehr – für Ordnung sorgen. Unter anderem achten die Soldaten darauf, dass das Volk einen angemessenen Abstand zu der im Zentrum des Platzes errichteten Tribüne, ebenfalls schwarz-silber-rot dekoriert, hält. Um zu verhindern, dass allzu loyale Helden versuchen, in den Ablauf der sich nun entspannenden Szene einzugreifen, ist es möglicherweise ratsam, die Gruppe nicht zu nahe herankommen zu lassen, bevor sie in der aufgekratzten, feiernden Menge stecken bleibt. Vorerst sollten die Helden nur Beobachter sein.

Schließlich erklingen wieder die Fanfaren der Herolde. Mehrere prunkvolle Kutschen nähern sich der Tribüne, und Würdenträger in kostbaren Gewändern steigen aus und schreiten die hölzernen Stufen empor. Von Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz Hal I. fehlt jedoch merkwürdigerweise jede Spur. Ein Hochgeweihter des Praios im vollen Ornat ist der Erste, der die Tribüne erreicht; zwei Novizen stützen ihn, als er mühsam die Stufen erklimmt – der Geweihte muss das achtzigste Lebensjahr schon längst hinter sich gelassen haben. Er baut sich in der Mitte der Plattform auf, und die Edelleute, die ihm folgen, bilden ein Spalier am Rand der Tribüne. Dann – von einem neuerlichen Fanfarenstoß angekündigt – steigen ein Mann und eine Frau aus der letzten Kutsche, beide in schwarz, silber und rot gewandet. An mehreren Stellen in der Menge bricht spontaner Jubel aus; einzelne Rufe „Hoch Answin! Es lebe der Kaiser!“ werden laut. Viele der Anwesenden scheinen im ersten Moment verwirrt, aber das Jubeln Einzelner wird nach und nach von den Umstehenden aufgenommen. Huldvoll lächelnd steigt das Paar die Stufen hinauf.

Den meisten mittelreichischen Helden wird spätestens jetzt klar werden, wer eben eingetroffen ist: Answin von Rabenmund, der ehemalige Graf von Wehrheim, seit dem Jahre 5 Hal (nachdem er mit einem missglückten Giftanschlag auf den jungen Prinz Brin² in Verbindung gebracht worden war) in Ungnade gefallen und verbannt. Die Frau an seiner Seite ist Answins Gattin Lanore. Inzwischen nehmen auf der Tribüne die Ereignisse rasch ihren Lauf. Hochwürden Roderik vom Tann, mit 92 Jahren der dienstälteste Praiosgeweihte des Reiches, wird zum Werkzeug des Thronräubers: in einer hastigen, aber pompösen Zeremonie krönt er Answin zum Kaiser des Mittelreiches (wobei er nicht wirklich weiß, was er tut: die Helden sollten aufschnappen, dass er den zu Krönenden mehrmals mit „Reto, mein Sohn“ anspricht). Bezahlte Hochrufer, die strategisch in der Menge verteilt sind, heizen die

² Vgl. das Abenteuer „Die Verschwörung von Gareth“.

Stimmung an; bald lässt sich das Volk von der künstlichen Euphorie anstecken. Selbst eindringliche Buhrufe oder Proteste verhallen ungehört.

Fassungslos seht ihr das Unglaubliche: die Krönungszeremonie erreicht ihren Abschluss, der greise Geweihte senkt die Raulskrone auf das Haupt des knienden Rabenmund – und unter dem Jubel der Menge erhebt sich Answin I. als Kaiser des Mittelreiches! Noch einmal winkt er hoheitsvoll in die Menge, dann schreitet er mit seiner Gemahlin die Stufen hinab, besteigt seine Kutsche und fährt unter Fanfarenstößen von dannen. Die Stimmen der Herolde schallen über den Platz: „Höret den Befehl Seiner Kaiserlichen Majestät Answin I.! FREIBIER!!“ Der Jubel des Volks steigert sich deutlich, als große Fässer Ferdoker Starkbiers herangerollt und angezapft werden. Eine Kapelle der Garde spielt aus Leibeskräften „Hüte dich, Hela, wir kommen!“ – die Stimmung der Menge steigt noch einmal um ein gutes Stück. Von den Rändern des Greifenplatzes aus beginnen plötzlich, wie auf ein geheimes Kommando hin, Männer und Frauen mit Umhängetaschen auszuschwärmen, und bald schon mischen sich ihre Rufe in die Hurraschreie der Feiernden: „Extrablatt! Aventurischer Bote, Extrablatt! Durch Praios' Willen Answin Kaiser des Reiches! Extrablatt!!“

Die Zeitungsverkäufer beginnen, ihre Ware in der ganzen Stadt für einen Heller pro Stück anzubieten. Sollten sich Helden um eine Zeitung bemühen, bietet es sich an, den legendären 37er-Boten (im BILD-Layout, komplett mit Elfe des Monats) kopiert als Handout auszugeben (der Bote ist im Aventurischen Archiv 2 komplett abgedruckt). Zu beachten ist allerdings, dass einige Artikel im Boten 37 – da er offiziell ja eigentlich erst 6 Wochen später, also am 1. Praios 18 Hal erschienen ist – sich auf Ereignisse beziehen, die erst nach dem 14. Ingerimm stattgefunden haben (z.B. die Annahme des Horastitels durch Amene: 17. Ingerimm). Das kann entweder aventurisch erklärt werden (dieses „Propagandablatt“ nimmt es weder mit Wahrheit noch mit Datierung allzu genau, die Vorfälle sind also entweder schon kurze Zeit früher passiert oder aber wurden – wenn sie nicht wichtig für die Geschichtsentwicklung sind – einfach frei erfunden). Alternativ kann man auch einfach die Spieler auf das kleine „Paradoxon“ hinweisen und sie bitten, es zu ignorieren; für das Abenteuer ist dieses Detail unwichtig und der 37er Bote ist in seiner Gesamtheit einfach so bemerkenswert, dass es schade wäre, Artikel nur aufgrund dieses Zeitproblems rauszustreichen.

Auch wenn der Bote nicht als Handout übergeben werden kann, finden die Helden leicht heraus, worum es sich handelt: übelste, reißerische, billige – aber leider erschreckend effektive – Propaganda. Die Einwohner von Gareth, schon lang durch die vielen Gerüchte verunsichert, reißen den Verkäufern das Schmierblatt förmlich aus der Hand; man empört sich über die freche Tücke der Liebfelder, entsetzt sich darüber, dass nun Gewissheit über Hals und Tod besteht und Brin praktisch unter Mordverdacht steht und fiebert mit den Frauenschicksalen Aventuriens („Ich war die Geliebte des Großemirs!“).

Man müsste irgendwas unternehmen

Noch auf dem Greifenplatz kann scharfsinnigen Helden (Sinnenschärfe- oder Gassenwissen-Proben) auffallen, dass es nicht allzu ratsam ist, seine Unzufriedenheit über die aktuelle Entwicklung deutlich zu zeigen: betont unauffällige Männer in der Menge beobachten, wer es beim Jubeln an Inbrunst mangeln lässt; ein empörter Ladenbesitzer, der „Das ist rechtswidrig! Eine Schande! Nieder mit dem Thronräuber!“ geschrien hatte, wird von der Garde weggezerrt und in einem Hauseingang zusammengeschlagen. Ein diskreteres Vorgehen ist angeraten, und die Helden sind nicht die einzigen, die so denken.

Unbemerkt von Answins Spitzeln formt sich in den Schatten und Winkeln der Kaiserstadt eine äußerst phexgefällige Form des Widerstandes, bei der ganz unterschiedliche Interessengruppen für ein höheres Ziel zusammenarbeiten. Die Helden können auf verschiedene Weise mit dieser Bewegung in Kontakt kommen:

- Streuner oder ähnliche Charaktere können in Erfahrung bringen, dass es in der Unterwelt einige mächtige Fraktionen gibt, die mit den Verhältnissen unter Hal sehr zufrieden waren und daher dem Putsch von Answin eher unfreundlich gegenüberstehen. Vor allem die Alte Gilde, die größte Unterweltorganisation der Kaiserstadt, scheint heimlich, aber entschlossen gegen den Thronräuber vorgehen zu wollen.
- Die Phexkirche (oder zumindest Teile davon) will ebenfalls etwas unternehmen; Helden mit entsprechenden Verbindungen könnten aus dieser Richtung informiert werden.
- Sollten Kontakte zur KGIA bestehen, ist neben dem geplanten Treffen auch herauszufinden, dass die Agentur sich derzeit Answins Kontrolle zu entziehen versucht. Baron Dexter Nemrod ist verschwunden; Anfragen von answintreuen Stellen verlaufen sich in bürokratischen Irrwegen. Es steht aber zu befürchten, dass der Usurpator auch über Sympathisanten in der KGIA verfügt, die sich durch ihn Karrieresprünge versprechen.
- Eine Heldengruppe, die sich unvorsichtigerweise zu öffentlich gegen Answin ausspricht, könnte das Glück haben, nicht von den Spitzeln des Thronräubers, sondern von einem Lauscher einer der obengenannten Gruppierungen (Alte Gilde, Phexkirche oder KGIA) gehört zu werden – der dann nicht nur eine Warnung, sondern gleich auch eine Einladung ausspricht, falls die Helden Lust haben, ihren Worten auch Taten folgen zu lassen.
- Im Notfall erweitern Sie den Kreis der Widerständler einfach um einen guten Bekannten der Helden, der über seine Kontakte informiert wird und dann die Gruppe anspricht.

In der einen oder anderen Form erfahren die Helden jedenfalls im Laufe der auf die Krönung folgenden Tage von einem Treffen von „Personen, die mit der derzeitigen politischen Entwicklung unzufrieden sind“ und werden eingeladen, daran teilzunehmen. Ihnen wird – so wie allen Anwesenden – völlige Diskretion zugesichert. Das Treffen findet am Abend des 18. Ingerimm in einer Villa in Alt-Gareth statt.

Ein Maskenball

„Gastgeber“ des Treffens ist Sigman Gutbrod, der Patriarch der Alten Gilde und somit Anführer der wichtigsten Unterweltorganisation der Stadt. Gutbrod, der auf die Achtzig zugeht, hat keine Lust, sich auf seine alten Tage an einen neuen Kaiser zu gewöhnen; schon gar nicht, wenn dieser sich seinen Titel geraubt hat – denn „in Gareth raubt niemand etwas, wenn die Alte Gilde es nicht will!“. Er hat unter Nutzung all seiner Verbindungen eine recht bunte Runde zusammengetrommelt, um einen Plan auszudeckeln, wie man der Sache Answins schaden könnte; natürlich, ohne große persönliche Risiken einzugehen. Die Alte Gilde hat den Treffpunkt ebenfalls aus „politischen Erwägungen“ heraus gewählt: die Villa gehört einer answintreuen Familie, die gerade in der Neuen Residenz an dem Ball zu Ehren des neuen Kaisers teilnimmt (dieses Detail können die Helden durchaus von den anwesenden Mitgliedern der Gilde aufschnappen, die sich darüber buchstäblich diebisch freuen). Die Dienstboten haben den Abend über frei; alles anwesende Personal wurde von Gutbrod mitgebracht.

Die Organisatoren des Abends achten genau darauf, dass die geladenen Gäste in gewissem Abstand von einander eintreffen. Beobachter in den umliegenden Gassen sorgen für einen ungestörten Ablauf. Die Gruppe wird von zwei „Bediensteten“ empfangen und zunächst in einen kleinen Salon geleitet, wo man höflich auf die Möglichkeit hinweist, unhandliche Waffen oder sperrige Gegenstände abzulegen. Die Helden können sich allerdings durchaus weigern; die Gilde fühlt sich in ihrer Hausherrnrolle ausreichend sicher, um sich in Wahrheit nicht um die Bewaffnung der Anwesenden zu kümmern.

Danach folgt das Angebot, die Identitäten der Helden zu verschleiern. Zu diesem Zweck liegen verschiedenste Masken bereit; ferner neutrale graue Umhänge. Auf Anfrage wird mitgeteilt, dass der Gastgeber – der einzige, der die Identität aller Gäste kennt – unmaskiert sein wird. Für alle anderen Anwesenden gilt, dass sie selbst entscheiden können, ob sie inkognito auftreten möchten oder nicht. Lassen Sie die Helden beliebige Verkleidungen auswählen; Masken, die heilige Tiere von Gottheiten darstellen, sind allerdings für Geweihte vorgesehen, die zwar ihre Identität geheim halten, aber dennoch kundtun möchten, dass ein Vertreter einer Zwölfgöttlichen Kirche an der Versammlung teilnimmt. Nachdem alle Helden, die das wünschen, eine Verkleidung gewählt haben, wird die Gruppe in den großen Empfangsraum im ersten Stock gebeten.

Eine große Freitreppe führt in den ersten Stock hinauf. Im Lichtschein weniger Kerzen werdet Ihr einen Gang entlang geleitet, der an einer verzierten Flügeltür endet. Dahinter befindet sich ein großer Raum, in dessen Mitte schon einige Personen an einer langen Tafel aus dunklem Holz sitzen. Nahezu alle von ihnen haben ihr Gesicht verhüllt; manche unterhalten sich im Flüsterton. Als ihr eintretet, richten sich kurz einige Blicke auf euch, dann wendet man sich wieder von euch ab und wartet ab, dass ihr euch Plätze sucht. Am Kopfende des Tisches sitzt der einzige außer den Dienern, der nicht maskiert ist: ein alter Mann mit markanten Gesichtszügen, der euch mit hellwachen Augen mustert, während er euch mit knappen, aber höflichen Worten willkommen heißt.

Helden mit guten Kenntnisse der Garether „Szene“ können Sigman Gutbrod durchaus erkennen; auf Fragen zu seiner Identität antwortet er allerdings mit einem lapidaren „Wer mich kennen sollte, kennt mich; wer mich nicht kennt, für den ist es vielleicht besser so.“ Er macht auch keinerlei Anstalten, unmaskierte Anwesende vorzustellen; jeder hier entscheidet selbst, was er von sich preisgibt.

Außer Sigman Gutbrod sind die folgenden Personen anwesend:

- Eine zierliche Gestalt in silbergrauer Robe mit einer Fuchsmaske (Hedwiga Honigzunge, Vogtvikarin der Phexkirche)
- Eine füllige Gestalt im grauen Umhang mit einer traurig dreinblickenden Frauenmaske (der Weinhändler Erdolan Tropffgutt)
- Eine mittelgroße, weibliche Gestalt in schlichter Straßenkleidung mit einer Holzmaske eines zornigen Mannes (die Streunerin Jarla aus dem Südquartier)
- Ein nicht maskierter Mann Anfang dreißig, mit schulterlangem, braunem Haar, abgewetzter Lederkleidung und zwei Dolchen am Gürtel (der „Schnelle Reto“; er gehört der Alten Gilde an und ist für den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung und die Koordination der „Bediensteten“ verantwortlich)

Nach Belieben des Meisters können noch andere Gäste – maskiert oder unmaskiert – hinzugefügt werden; beispielsweise Bekannte der Helden oder – wenn ein wenig moralische Aufwertung der Versammlung gewünscht wird – noch der eine oder andere Geweihte oder Angehörige des Adels bzw. der Stadtverwaltung.

Der Mann mit der Silbernen Maske

Kurz nach Eintreffen der Helden stößt noch ein weiterer Gast hinzu, auf den offenbar gewartet wurde:

Ein paar Minuten sind vergangen; noch will kein richtiges Gespräch in Gang kommen. Der Gastgeber scheint auf etwas zu warten, die anderen Anwesenden mustern sich interessiert oder skeptisch – wer kann das hinter den Augenschlitzen der Masken schon sagen? Dann aber öffnet sich eine Seitentür, und eine Gestalt in einem wallenden, dunkelgrauen Umhang tritt ein. Das Gesicht des Neuankömmlings ist zur Gänze hinter einer helmartigen Maske aus Silber verborgen, die ein lächelndes Männergesicht darstellt. Die Mundpartie ist leicht vorgewölbt und mit einem feinen Drahtgeflecht überzogen, was dem Gesicht einen grotesken Zug verleiht. Wortlos und langsam nimmt der Mann – um einen solchen dürfte es sich handeln – den Platz an der rechten Seite des Gastgebers ein und nickt diesem zu. „Wohlan !“, verkündet der Alte. „Wir sind vollzählig !“

Bei dem letzten Gast handelt es sich um niemand Geringeren als Dexter Nemrod persönlich. Aufmerksamen Helden kann sein leichtes Hinken auffallen, aber selbst jemand, der den Leiter der KGIA gut kennt, hat es schwer, ihn unter der Silbermaske mit Sicherheit zu erkennen, zumal die Mundpartie mit Hilfe von darin frei schwingenden Metallzünglein auch seine Stimme verfremdet.

Gutbrod fasst zunächst die Lage zusammen; eine gute Gelegenheit, noch einmal die Tragweite des Answinputsches deutlich zu machen. Besonders hervorgehoben wird die sorgfältige Vorbereitung der Answinisten; einige unliebsame Adelige wurden schon im Vorfeld durch Einladungen an entfernte Höfe oder plötzliche Inspektionsreisen aus dem unmittelbaren Bereich der Kaiserstadt geräumt, das Spitzelnetzwerk des Thronräubers scheint recht gut zu sein, und auch auf die Propaganda versteht Answin I. sich meisterhaft. Geben Sie den Spielern die Möglichkeit, sich zur Situation zu äußern und eventuell Vorschläge zu bringen; es wird hin und herdiskutiert, was man tun könnte. Manche der Anwesenden wollen vor allem Geldmittel aufbringen, um sie Brin zur Verfügung zu stellen; die Alte Gilde befürwortet ein brachialeres Vorgehen, das allerdings wenig Aussicht auf Erfolg haben dürfte. Der Mann in der Silbernen Maske hört die erste Zeit schweigend und äußerst aufmerksam zu (im Gegensatz zu Gutbrods Versicherungen weiß Nemrod haargenau, wer sich unter welcher Maske verbirgt); erst nach einiger Zeit bringt er seinen Vorschlag in die Diskussion ein.

Eine seltsam dumpfe Stimme, die vom Klingen und Klirren kleiner Metallzünglein begleitet und verändert wird, dringt unter der silbernen Maske hervor. „Der Feind verfügt über eine mächtige Waffe: er kontrolliert zum gegenwärtigen Zeitpunkt mit dem Aventurischen Boten einen wesentlichen Faktor der öffentlichen Meinung. Der Bote wird landauf, landab an den Höfen gelesen, in manchen Städten von Ausrufern vorgelesen. Solange dem Thronräuber diese Waffe nicht aus der Hand gerissen werden kann, werden jegliche Bemühungen, dem Recht in dieser Sache zum Sieg zu verhelfen, deutlich erschwert sein. Aber vielleicht lässt sich die Klinge, die Rabenmund so fein schwingt, gegen ihn richten...“

Von Fragen der anderen Anwesenden unterbrochen (geben Sie auch den Spielern die Gelegenheit für Zwischenfragen) erläutert Nemrod seinen Plan: Strellina zu Liepenberg, die Chefredakteurin des Boten sitzt auf Answins Befehl hin in Haft; das Redaktionsgebäude der Zeitung ist von answintreuen Schreiberlingen unter der Leitung des speichelleckerischen Ugo Korninger durchsetzt und wird von answinistischen Gardisten schwer bewacht. Dreierlei wäre zu tun: erstens Frau von Liepen-

berg befreien und aus der Stadt schaffen, zweitens die notwendige Infrastruktur für eine Notredaktion beschaffen und an geeigneter Stelle aufbauen, drittens, die Produktion weiterer Answinboten verhindern.

Der Plan findet rasch die Zustimmung der meisten Anwesenden; man beginnt, über mögliche Beiträge zu sprechen. Erdolan Tropffgutt bietet an, eine zerlegte Weinpresse beizusteuern, die vielleicht als provisorische Druckerpresse adaptiert werden könnte. Die Phexkirche stellt ein sicheres Haus in Perricum in Aussicht, in dem man die Notredaktion unterbringen könnte. Die Alte Gilde ist äußerst kreativ, wenn es um Vorschläge geht, den Betrieb des Answinboten zu stören; bleibt noch die ehrenvolle Aufgabe der Rettung und Aus-der-Stadt-Verbringung von Strellina von Liepenstein. Hierzu braucht man eine kleine Gruppe von flexiblen Spezialisten, die durch ihre vielfältigen Talente... wir haben uns verstanden.

Der Plan

Wenn die prinzipielle Arbeitsteilung geklärt ist, geht es daran, die Einzelheiten zu planen. Vor allem ist zu überlegen, wann was geschehen soll. Es wird sinnvoll sein, mit Anschlägen auf die Answin-Redaktion zu warten, bis alle heimlichen Aktionen glücklich abgeschlossen sind. Auch ist zu entscheiden, ob die Helden mit Strellina im Gepäck in vollem Galopp gen Perricum ziehen wollen, oder ob sie nicht bei der Gelegenheit auch gleich die zwei Ochsenkarren, die notwendig sind, um die zerlegte Weinpresse zu transportieren, mitnehmen sollten. Es gilt auch zu planen, wie die Befreiung vor sich gehen soll und wie man unauffällig die Stadt verlassen kann.

Die Alte Gilde kann als Unterstützung eine fast beliebige Anzahl von Straßenkindern und Bettlern mobilisieren, die zur Unterstützung herangezogen werden können, solange sie sich nicht in Gefahr bringen müssen. Außerdem kann man das Stadtgefängnis, in dem Strellina einsitzt, hinlänglich gut beschreiben.

Dexter Nemrod hört in dieser Phase vor allem zu und weist auf Fehler im Plan hin. Er kann nach Belieben des Meisters aber auch eine „grobe Skizze“ des Gefängnisses anbieten und dann einen Plan aus dem Ärmel ziehen, auf dem sogar die einzelnen Pritschen und Hocker verzeichnet sind (was erfahrungsgemäß bei den Spielern zu wilden Spekulationen führt, wer dieser Knilch denn nun wirklich ist).

Wenn alles Notwendige gesagt und vereinbart wurde, beginnt sich die kleine Versammlung aufzulösen, aber nicht, ohne ein Erkennungszeichen zu vereinbaren: das Zeichen der Göttin Travia soll als Symbol dieser Widerstandsbewegung dienen, also eine stilisierte Ähre, wobei die Spitze der Ähre nicht, wie sonst üblich, in drei Enden ausläuft, sondern in fünf, wodurch sie einem kleinen Krönchen ähnelt. Botschaften, die über die Alte Gilde laufen sollen, können beispielsweise von Bettlern überbracht werden, die dieses Zeichen auf ihrer Bettelschale tragen.

Die Ausführung

Strellina von Liepenberg schmachtet glücklicherweise nicht etwa in den tiefen Kerkern der Gareth Residenz, denn diesen wertvollen Zellenplatz braucht Answin für Hochverräter. Daher wurde die Chefredakteurin in eines der ganz gewöhnlichen Stadtgefängnisse gesteckt, wie es sie in Gareth in fast jedem Viertel gibt.

Als Vorlage für das Gefängnis kann das Stadtgefängnis aus dem Botenartikel „Fürstliche Gaststuben“ dienen (Aventurischer Bote 32 bzw. Aventurisches Archiv 1); prinzipiell sei gesagt, dass es sich um ein freistehendes, ebenerdiges Gebäude mit soliden Mauern und festen Gittern, aber eben nicht um ein Hochsicherheitsverlies handelt. Typischerweise ist es mit zwei mal sechs Gardisten bemannt (6 im Dienst, 6 in Bereitschaft); in jeder Schicht gibt es einen Korporal, der das Kommando führt, sowie einen Schreiber für den Papierkram. Es ist in der Regel kein Offizier vor Ort

anwesend, da der Kommandant außerhalb wohnt und nur zu gelegentlichen Kontrollgängen vorbeischaut.

Zur Lage in der Stadt gilt: ab Sonnenuntergang sind regelmäßig Patrouillen in den Straßen unterwegs (4 Gardisten, ein Korporal), die nach verdächtigen und aufrührerischen Elementen Ausschau halten. Die Stadttore sind nachts – selbstverständlich – geschlossen. Spitzel von Answin sorgen dafür, dass sich bald eine vom Misstrauen geprägte Stimmung in Gareth breitmacht; wieder und wieder kommt es vor, dass Bürger und Bürgerinnen, die sich nicht freudig über die neuen Verhältnisse zeigten, in der Nacht aus ihren Häusern geholt und zu einem „klärenden Gespräch“ weggebracht werden – und oft kommen sie nicht zurück.

Die Befreiungsaktion liegt völlig in den Händen der Helden; zunächst einmal werden sie herausfinden müssen, in welcher Zelle Strellina von Liepenberg sich befindet. Dann gilt es, die eigentliche Befreiung durchzuführen, wobei eine halbwegs gut eingespielte Gruppe mittlerer Erfahrung eigentlich zahlreiche Mittel und Wege finden sollte, jemanden aus einem derartigen Kerker zu holen, ohne die halbe Stadt anzuzünden oder weite Teile der Garde niederzuzumetzeln. Unterstützung in Form von ablenkenden, beobachtenden oder aufpassenden Straßenkindern lässt sich über die Alte Gilde anfordern. Während die Helden sich mit der Planung und dem Auskundschaften beschäftigen, wird die Presse organisiert und versteckt; Bettler mit fünfspitzigen Ähren auf ihren Schalen halten den Kontakt zwischen den Freiheitskämpfern aufrecht.

Strellina von Liepenberg ist eine etwa vierzigjährige, resolute Frau, die zwar Schwierigkeiten damit hat, im rechten Moment den Mund zu halten (und ihre Zunge ist äußerst spitz), aber ansonsten ihre Rettung nach Kräften unterstützt. Sie lässt sich widerspruchslos verkleiden (solange man sie nicht als kahlgeschorene Moha ausgeben will) und hilft auch sonst, wo sie kann. Sie ist eine passable, aber nicht außerordentliche Reiterin (TaW Reiten 6); im Kampf ist sie keine Hilfe, versucht aber, nicht im Weg herumzustehen.

Flucht aus der Stadt!

Die Befreiung von Strellina löst einiges an Aktivität von Seiten der Answinisten aus; die Patrouillen werden verstärkt, an den Stadttoren beginnen verschärfte Kontrollen. Die Helden sollten sich Gedanken darüber machen, wie sie mit ihrer Schutzbefohlenen aus der Stadt entkommen, vor allem, wenn sie tatsächlich die beiden Ochsenkarren mit der Weinpresse mitnehmen (was aber auch nützlich sein kann, indem man sich mit den Karren einfach in den Garether Lieferverkehr einreicht). Zur Reiseplanung ist zu sagen, dass der schnellste Weg nach Perricum über die Reichsstraße nicht unbedingt der beste ist; rund um Rommily ist die Dichte von answintreuen Truppen extrem hoch – und wenn man erst einmal von einem Trupp der Kavallerie gejagt wird, werden Ochsenkarren zu einem echten Problem. Günstiger mag der Weg die Nebenstraße über Wandleth entlang sein, wo man mit weniger Soldaten rechnen darf. Dafür dauert die Reise dort auch 26 Tage statt der 20 Tage, in denen man die Ochsenkarren über die Reichsstraße nach Perricum kriegen würde (zu Pferd ist man natürlich entsprechend schneller).

Unterwegs arbeitet Strellina bereits an möglichst zündenden Formulierungen für den nächsten Leitartikel; sie bittet hin und wieder auch gebildete und wortgewandte Helden um Kritik („Was haltet Ihr davon: „der heldenmütige Kampf der Garethier gegen den krötengleichen Answin und seine speichelleckerischen Vasallen“ ?³) Je nachdem, wie geschickt sich die Helden bei der Befreiung und beim Verlassen der

³ Der komplette Leitartikel ist im AB 38 (Aventurisches Archiv 2, S. 20f) abgedruckt.

Stadt angestellt haben, kann man ihnen auf der Reise mehr oder weniger Schwierigkeiten machen. Irgendwann jedoch (falls die Gruppe zu viel Zeit vertrödelt, ist zu beachten, dass sich die Namenlosen Tage nähern !) erreicht man hoffentlich Perricum.

Die Lage in Perricum

Als die Gruppe Perricum erreicht, ist die Stadt unverkennbar answinistisch: das Wappen der Rabenmunde weht von den Zinnen der Stadtmauer. Der rechtmäßige (und brintreue) Herrscher der Stadt, Graf Timskal Paligan, steht unter Arrest, sein siebenjähriger Sohn Rondrigan ist als Geisel in der Hand des answinistischen Stadtverwalters Oberst Rudegar von Haselhain-Rabenmund. Aber unter der Bevölkerung gibt es einige, die sich mit der neuen Herrschaft nicht anfreunden können; unter der ruhigen Oberfläche gärt es. Die Rondrakirche hat sich für neutral erklärt. Unter den im Hafen stationierten Seesöldnern regt sich der Widerstand; es ist nur eine Frage der Zeit, bis es zu Zusammenstößen zwischen ihnen und der answinistischen Garnison kommt.

Der Kontakt für die Helden ist die Schänke zur Glänzenden Münze; hier wartet Tag für Tag eine Vertrauensperson der örtlichen Phexkirche auf die Helden – erkennbar wiederum an dem fünfspitzigen Ährensymbol. Hier weist man der Gruppe den Weg zu dem Haus, das man besorgt hat (ein großes, wenn auch baufälliges Gebäude mit angeschlossenem Schuppen am Stadtrand).

Für die Gruppe heißt es nun, tüchtig anzupacken, damit die Notredaktion des Aventurischen Boten ihren heimlichen Betrieb aufnehmen kann. Feinmechanisch interessierte Helden können an der Presse herumbasteln; Papier will aufgetrieben werden, die ganze Zeit über gilt es, answinistischen Kontrollen und Spitzeln aus dem Weg zu gehen und die Redakteure und Sachspenden, die von Gareth aus hergeschickt werden (weitgehend auf Initiative von Dexter Nemrod; zumindest zwei der Schreiber sind KGIA-Mitarbeiter) in Empfang zu nehmen und einzugliedern.

Daneben möchten sich die Helden möglicherweise auch im Perricum Widerstand verdient machen. Im Rondra des Jahres 18 Hal beginnt sich die Lage in der Stadt zuzuspitzen. Am 9. Rondra fällt Beilunk an die Loyalisten, woraufhin der Widerstand in Perricum immer offener wird. Am 13. Rondra brechen offene Kämpfe zwischen Answinisten und Seesoldaten aus, die schließlich zugunsten der loyalistischen Seesoldaten entschieden werden können – möglicherweise, weil es einer beherzten Gruppe gelang, den kleinen Rondrigan aus den Händen von Oberst von Haselhain-Rabenmund zu befreien und anschließend einen flammenden Appell des gefangenen Grafen zu verlesen.

Das Mittelreich steht auf !

Ende Rondra ist die Lage in Perricum weitgehend unter Kontrolle; die Redaktion des Aventurischen Boten ist komplett und beginnt, an der nächsten Ausgabe zu arbeiten. Nachrichten aus den verschiedenen Provinzen treffen über das Netzwerk der KGIA ein, werden gesammelt und aufbereitet. Im Boron 18 Hal wird der loyalistische Bote Nr. 38⁴ mit patriotischen Schlagzeilen wie „Das Mittelreich steht auf!“ und „Der Widerstand hat viele Gesichter“ erscheinen und von den ersten Erfolgen der Aufständischen im Kampf gegen den Thronräuber berichten. Für die Helden ist die Arbeit in Perricum getan, aber die Answinkrise geht weiter...

⁴ abgedruckt im Aventurischen Archiv 2