

ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



Arischats Geheimnis oder: "Dies Bildnis ist bezaubernd schön ..."

Ein Abenteuer in Candranor,
Grade und Gruppengröße sind gleichgültig,
Spielzeit acht bis 10 Stunden.

Der Hintergrund

Arischat Dyras, 29, ist die Ehefrau des valianischen Händlers Marhabal Dyras. Sie ist sehr schön und liebreizend – und eine Gorgone. Dieses Geheimnis hält sie seit zehn Jahren vor aller Welt verborgen. Offenbart hat sie sich nur dem bekannten valianischen Maler Germelqart, denn dieser hat ein Faible für Monster aller Art. Germelqart fertigte ein Aktportrait von Arischat. Das Bild birgt ein Geheimnis: Benetzt man es mit einem bestimmten Parfum, so lösen sich die Farben, mit Arischat gemalt ist, auf – darunter erscheint Arischat in ihrer Gorgonengestalt. Ist das Parfum getrocknet, ist wieder die menschliche Gestalt zu sehen.

Überirdisch schön wirkt Arischat auf dem Gemälde – so schön, dass Germelqarts Geliebte Musa eifersüchtig auf das Bild wurde und beschließt, es zu stehlen. Vom Geheimnis des Bildes weiß sie nichts.

Das Gastmahl

Die Abenteuerer reisen auf Marhabals Handelsschiff nach Candranor. Bevor das Schiff anlegt, lädt der Händler die Gruppe für ein paar Tage in sein Haus ein, um am Abend der Ankunft an einem Gastmahl teilzunehmen. Marhabal bringt gerne weitgereiste Gäste nach Hause, da ihre Geschichten – und oft auch ihre merkwürdigen Sitten – meist unterhaltsam für die vornehmen Valianer sind.

Auf dem Gastmahl lernen die Abenteuerer sowohl den Maler Germelqart als auch Marhabals Frau Arischat kennen. Germelqart interessiert sich sehr für die (möglichst schauerlichen) Geschichten der Abenteuerer. Zur Unterhaltung der anderen Gäste

zeichnet er lebensrechte, blutrünstige Bilder von den beschriebenen Monstern mit einem Kohlestift auf den Marmorboden. Erst wenn die Bilder zu lebhaft werden, bittet Arischat dezent darum, doch das Thema zu wechseln. Germelqart versteht den Wink und portraitiert statt dessen die anwesenden Damen oder zeichnet Karikaturen valianischer Politiker.

Eine delikate Angelegenheit

Am Morgen nach dem Gastmahl stellt Germelqart fest, dass Arischats Portrait aus seinem Atelier verschwunden ist. Sofort unterrichtet er Arischat von dem Diebstahl. Sie hat Angst, wer immer das Bild gestohlen hat, könnte sie mit ihrem Geheimnis erpressen. Darum bittet sie die Abenteuerer – vorzugsweise spricht sie eine Frau an - noch am gleichen Morgen, das Bild zurückzubringen. Möglichst ohne Aufsehen zu erregen, wenn es geht! Schließlich handelt es sich um eine etwas delikate Angelegenheit. Bohren die Abenteuerer nach, so behauptet sie widerstrebend, das Bild sei für einen Liebhaber gemalt worden. Daher will sie auch ihren Gatten nicht in die Situation einweihen. Die Abenteuerer kennen kaum jemanden in Candranor und werden demnach auch niemandem etwas verraten. Arischat kann den Abenteuerern Gold, Geschmeide oder sonstige Kostbarkeiten anbieten. Als Führerin in Candranor stellt sie bei Bedarf ihre Dienerin Imilke zur Verfügung.

Germelqart bewohnt das oberste Stockwerk eines vierstöckigen Gebäudes in einem lebhaften Stadtviertel. Dort befindet sich auch sein Atelier, ein Raum voller Farben, Pinsel, Staffeleien u.a. Der Maler besitzt eine Sammlung von monströsen Bildern (eine Harpye, ein Wyrdwal, ein Kentaur, ein Dämon), die er

jedoch nicht jedem zeigt! Er ist noch etwas verkatert und hat keine Ahnung, wie das Bild verschwand. Als er gestern abend heimkam, legte er sich sofort schlafen. Fröhlich stand er kurz auf, um die Fensterläden zu schließen, und bemerkte dabei, dass das Bild fehlte. Von dem Geheimnis des Bilds erzählt er nichts.

Die eher unscheinbare 17jährige **Musa** (Sp Gr1) stahl das Bild am Vorabend, als Garmelgart bei dem Gastmahl war. Beim Diebstahl hat sie einen Wasserkrug vor dem Fenster umgeworfen, um den Verdacht auf einen Dieb von außen zu lenken. Vor dem Haus steht ein hoher Baum, über den ein sehr geschickter, sehr wagemutiger Dieb womöglich hätte eindringen können... Tatsächlich hat Musa sich einen Schlüssel von Garmelgarts Wohnung machen lassen – Gelegenheit dazu hatte sie genug. Sie lebt mit ihren Eltern in dem selben Mietshaus wie Garmelgart, einen Stock tiefer. Das Bild und das Parfum befinden sich unter ihrem Bett. Begegnet Musa den Abenteurern im Haus, fragt sie sie, was sie denn hier tun – sie will wissen, ob man bereits auf ihrer Spur ist.

Das Haus hat einen Türsteher, der jedoch schon alt und nicht sehr aufmerksam ist. Die Abenteurer können den Baum hinter dem Haus von unten in Augenschein nehmen und probieren, ob er einen möglichen Einbruchsweg bietet. Dabei kann ihnen mit einem *EW*: *Sehen* auffallen, dass aus einem Müllhaufen neben dem Haus unter allerlei Unrat die Teile eines schönen, polierter Bilderrahmens liegen. Das Bild wurde offenbar hastig herausgeschnitten (Musa hat es zusammengerollt, damit es unter ihr Bett passt). Ein Stück des Bildes befindet sich noch am unteren Teil des Rahmens. Darauf steht, kunstvoll in die Hintergrundfarben eingearbeitet:

„Es haucht die blühende Blume den süßesten Duft wenn ihre Blätter sich gänzlich entfaltet. So hauche den lieblichen Duft auf die rosigen Farben entfaltet sich dir des Bildes Geheimnis.“

Sprechen die Abenteurer den Maler auf diesen Spruch an, so gibt er ihnen eine weitschweifige und etwas vage Erklärung. Die Verbindung von Lyrik und Malerei, die Symbolik der Blume, die für die erblühende Jugend steht, verleiht dem Bild eine Tiefe und lässt gewisse literarische Anspielungen

hervortreten, während wiederum die Erwähnung des Dufts eine weitere sensorische Assoziation erwecken soll ... und so weiter.

Erpressung

Erst im Gespräch mit Garmelgart, der ihr von seinen Befürchtungen berichtet, kommt Musa auf den Gedanken, Lösegeld für das Bild zu erpressen. Am Tag darauf schreibt sie einen Brief, den sie um einen Stein gewickelt direkt in Arischat's Gemächer wirft:

„Pack es in Wachstuch.

Werf es in den Fisch-Brunnen.

Mach's um Mitternacht.

100 Goldstücke sollens sein.“

Der „Fisch-Brunnen“ ist ein Nothuns geweihtes kleineres Becken in der Innenstadt. Es fließt in die Kloake von Candranor. Durch einen mit Eisenstäben vergesicherten Abfluss will Musa das Geld in die Kloake angeln und von dort nach Hause fliehen. Mit erfolgreichem Gassenwissen können die Abenteurer einen nahegelegenen Zugang zur Kloake finden: einen mit einem Vorhängeschloss gesicherten Deckel in einer Seitenstraße, über den man über einen mit Eisenkrampen versehenen Schacht in die Kanalisation einsteigen kann. Erkunden die Abenteurer tagsüber die Kloake, werden sie von vier dort lebenden Ghulen angegriffen (siehe Bestiarium). Denkbar ist auch eine Begegnung mit dem grauisigen Krokodil in der Kanalisation, das hier seit langem von den Abfällen der Zivilisation lebt und um das sich schauerliche Mythen ranken ...

Es sollte kein Problem sein, Musa in der Kloake aufzulauern. Wenn die Abenteurer versprechen, ihr nichts zu tun, führt sie sie zu dem Bild, das nach wie vor in ihrem Schlafzimmer liegt: das aufgerollte Aktportrait der schönen Arischat. Bei dem Bild befindet sich auch das Parfumfläschchen, das am Rahmen des Bildes befestigt war. Musa hat das Parfum mitgenommen, ohne sich darüber Gedanken zu machen. Den poetischen Spruch unter dem Bild hat sie nicht verstanden. Träufeln die die Abenteurer nun das Parfum über das Bild, verwandelt sich das Bild vor ihren Augen. Die Haut wird ledrig, die Finger

werden zu Klauen, das Haar zu einem Nest aus Schlangen. Dennoch wirkt Arischat auch in Gorgonengestalt nicht abstoßend: Germalqart findet Monster schön und hat das auch in seinem Bild zum Ausdruck gebracht.

Eine moralische Entscheidung

Wie die Abenteurer auf diese vermutlich überraschende Entdeckung reagieren, ist ihnen überlassen. Einerseits ist sie offensichtlich ein gefährliches Monster, andererseits hat sie bislang offenbar niemandem geschadet. Tatsächlich wahrt sie ihr Geheimnis seit fast zehn Jahren, ohne je einen Menschen versteinert zu haben. Konfrontieren sie Arischat mit ihrem Geheimnis, bittet diese sie, Stillschweigen zu bewahren. Nur im höchsten Notfall verwandelt sie sich vor ihren Augen. Hat sie großes Vertrauen zu den Abenteurern, könnte sie sie sogar bitten, sie in ein Exil zu bringen – lange kann sie, die sie nicht altert, sowieso nicht mehr hier bleiben. Bringen die Abenteurer das Bildnis zurück, ohne Arischat in Bedrängnis zu bringen, erhalten sie die versprochene Belohnung. Klären sie die Öffentlichkeit, zum Beispiel einen Culsu-Priester, über Arischats Geheimnis auf, wird diese zum Tode verurteilt. Wie aber Marhabal reagiert, wenn er vom Geheimnis seiner Frau erfährt, wissen nur die Götter

...

Ghul

Untoter

Gr 2

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
11	∞	TR	24	60	60	m10	12	+11/13/11

Angriff: 2xKlaue +17 (1W6-2 & Lähmgift) oder Biss+7 (1W6) – Raufen +6 (1W6-3)

Bes.: -2 auf EW und WW in hellem Sonnenlicht

Arischat Dyras als Gorgone

Magisches Wesen

Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	25	OR	24	60	60	88	13	+15/15/15

Angriff: Schlangenbiss+9 (1W6-2 & 5W6 Gift), Raufen+6 (1W6-3)

Bes.: Gegner erhalten -2 auf EW:Angriff, weil sie Blickkontakt vermeiden müssen.

Zaubern+15: Versteinern, Verwandlung