

Kurzabenteuer

Der lidralische Spion

für 3 bis 5 Spielerfiguren der Grade 10 bis 15

Überblick über das Abenteuer

Die Abenteurer werden angeworben, einen lidralischen Freibeuter aus dem Gefängnis in Succara zu befreien und nach Estoleo zu bringen. Der Auftraggeber Enrico Morales handelt im Dienste des Vizekönigs. Nach Auftragsannahme beginnt das eigentliche Abenteuer nach der Seereise der Abenteurer nach Succara im dortigen Hafen. Mit dem Plan des Palastes, in dessen Kellergewölben das Gefängnis untergebracht ist, muss es den Abenteurern dann gelingen, den Lidralier zu befreien. Der jedoch, kaum auf freiem Fuß, dringt auf die Abenteurer ein, noch einen weiteren Einbruch zu unternehmen, und zwar in die Bibliothek des Palastes, um dort aus einer geheimen Schatzkammer eine bestimmte Druckplatte und das Rezept für die dazugehörige, zaubermächtige Tinte zu stehlen. Er selbst kennt den Weg und die Hindernisse größtenteils, aber Eile ist geboten, da er genau beim letzten Versuch erwischt worden war und der Kapitänsrat von Succara, erfährt er erst einmal, dass er aus dem Kerker entwischt ist, die Druckplatte wegschaffen wird. Nach dem erfolgreichen Einbruch werden die Abenteurer und der Freibeuter mit dem Schiff schnellstens zurück nach Estoleo gebracht, wo sie von ihrem Auftraggeber belohnt und über die Hintergründe aufgeklärt werden.

Dramatis personae

Enrico Morales – Hochrangiger Beamter des Vizekönigs
Renardo Caruso – lidralischer Freibeuter in Gefangenschaft

Einstieg ins Abenteuer

Ein hochbrisanter Auftrag

Die Abenteurer haben sich im Vorfeld des Abenteurers auf die ein oder andere Art bei der Stadt Estoleo oder dem Vizekönig von Corua verdient gemacht. Eines Tages erhalten sie daher (einzeln oder gemeinsam) eine Einladung in die Zitadelle von Estoleo. In einer brisanten Angelegenheit wird ihre Hilfe erbeten. Zeit und Ort sind angegeben, außerdem ihr Gastgeber: Enrico Morales, über den man in Estoleo herausfinden kann, dass er ein hochrangiger Beamter im Dienste des Vizekönigs ist. Das Abenteuer geht natürlich davon aus, dass die Abenteurer sich dort einfinden werden.

Enrico Morales bittet die Abenteurer ohne große Umschweife, sich auf eine Mission nach Succara zu begeben, wo sie einen lidralischen Freibeuter namens Renardo Caruso aus dem Gefängnis des Palasts befreien sollen. Caruso wurde gefangen genommen, als er im Auftrag des Vizekönigs in Succara unterwegs war. Dem Kapitänsrat von Succara ist der Freibeuter verhasst, da er bevorzugt elhad- darische Schiffe überfällt - quasi als Reaktion auf die elhaddarischen Piraten, die sehr oft coruanische Schiffe angreifen.

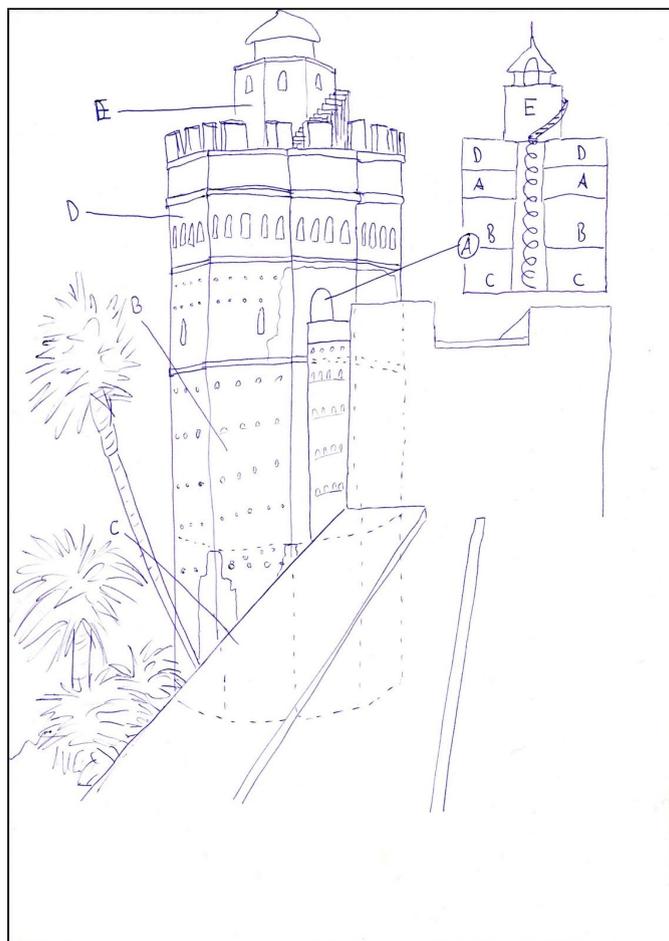
Für die Reise nach Succara wird gesorgt. Weiterhin erhalten die Abenteurer einen Gebäudeplan des Palastturms ausgehändigt, in dem sich Carusos Gefängnis befindet. Eine Belohnung von 100.000 GS nach erfolgreichem Abschluss wird in Aussicht gestellt. Spesen werden hingegen keine gezahlt.

Planung an Bord

Während der Reise nach Succara können die Abenteurer sich anhand des Gebäudeplans einen Einbruchsplan zurecht legen.

Auch weitere grundsätzliche Informationen (wie sie im Absatz *Der Turm* stehen) können bekannt sein. Der Spielleiter sollte im Zweifel abwägen, wie viel er den Spielern im Vorfeld enthüllen möchte.

Jetzt sind die Spieler gefragt, aber der Spielleiter kann mit eigenen Ideen zu Hilfe kommen, wenn die Figuren über entsprechende Kenntnisse verfügen und gegebenenfalls dazu passende Erfolgs- würfe gelingen. Im besten Fall sollten alle am Tisch sich in die Einbruchsplanung einschalten.



Der Turm

Der Turm ragt am Rande des Hafenbereichs als Bollwerk und Aussichtspunkt an der Stadtmauer empor. Hier befinden sich Räumlichkeiten, in denen sich die Mitglieder des Rats der Kapitane, der Succara regiert, treffen und über Handel und Politik auseinandersetzen können. Im untersten Stockwerk ist ein Kerker für politische Gefangene untergebracht. Der Haupteingang des Turms ist über einen Zugang auf Höhe des Wehrgangs dieser Befestigungsmauer zu erreichen. Dieser Eingang wird tagsüber von 4, nachts von 2 Wachoffizieren bewacht. Man erreicht darüber Stockwerk A.

Eine Wendeltreppe führt in der Mitte des Turms durch alle Stockwerke hindurch. In Stockwerk A,B,D,E sind die Stufen mit Teppichen verkleidet (+4 auf *Schleichen*). In A und B führen großzügige offene Torbögen von der Wendeltreppe in die Räume, in den anderen Stockwerken sind stattdessen massive Holztüren. Die Türen sind geschlossen. Eine Ausnahme ist Stockwerk E, dessen Zugangstür von der Wendeltreppe aus mit einem besonderen Türschloss verschlossen ist. Von Stockwerk D aus gelangt man auf die zinnenbewehrte Aussichtsplattform des Turms. Von dort führt eine Außentreppe in einen offenen Pavillon, der das goldene Zwiebdach trägt.

In **Stockwerk A** befinden sich Vorräume für Adel und Volk getrennt und dahinter ein Audienzsaal, in dem die Macht-

haber Bittsteller empfangen. An den Türen, die zum Audienzsaal führen, ist Tag und Nacht je eine einfache Wache positioniert.

Stockwerk B enthält einen großen, komfortablen Kartenraum, in dem sich mehrere Kartentische und Regale befinden. Die Schriftrollen und Bücher hier sind alle an die Regale und Tische angekettet. Einen Schlüssel haben nur die Mitglieder des Rats und ausgewählte Bibliothekare, von denen tagsüber hier einer Dienst tut. Das hier angekettete Wissen ist von eher höherem Bekanntheitsgrad und grundsätzlich auch außerhalb dieser Mauern erhältlich. Die Schlösser sind aufwendig (-4 auf *Schlösser öffnen*). Geheimwissen befindet sich nicht hier (sondern im obersten Stockwerk E).

In **Stockwerk C** findet man den Zellentrakt. Um einen zentralen Raum in der Mitte, in dem sich 2 Wachen und ein Wachoffizier befinden, sind ringsum 8 Gefängniszellen zu finden. Sie sind ca. 4m hoch und besitzen nur winzige Fenster in über 3m Höhe. In einer dieser Zellen sitzt der lidralische Freibeuter **Renardo Caruso** und wartet auf seine Befreier. Im Boden jeder Zelle sind Gitter angebracht, durch die der Unrat der Insassen fallen kann und unter denen sich noch weitere fensterlose Zellen befinden. In einem dieser Verlieslöcher befindet sich ein *geheimer Ausgang*, der mit einem *EW:Suchen* oder nach Spielleiterwunsch auch zufällig entdeckt werden kann (oder Caruso bekannt ist).

Einfache Wache (Krieger, Grad 3)

15 LP, 23 AP - TR - St 85, Gw 50, In 50, B 24

Angriff: Krummsäbel+9 (1W6+4), gr. Schild+2, Dolch+8 (1W6+3); Raufen+8 (1W6), Abwehr+12, Resistenz+11/+12

Erfahrener Wachoffizier (Krieger, Grad 5)

16 LP, 33 AP - LR - St 85, Gw 50, In 65, B 24

Angriff: Krummsäbel+10 (1W6+4), gr. Schild+3, Dolch+9 (1W6+3); Raufen+8 (1W6), Abwehr+13, Resistenz+12/+13

Ein neuer Plan?

Renardo Caruso ist den Abenteurern sehr dankbar und freut sich, endlich aus diesem trostlosen Verlies herauszukommen, aber kaum hat er den Kerkertrakt verlassen, wagt er schon mit einer weiteren Bitte an die Abenteurer heranzutreten. Und zwar eröffnet er den Abenteurern, warum er eigentlich hier ist: er hat vor, sich für den Vizekönig der magischen **Reliefplatte des Cemerkar**, eines Seemeisters aus der Zeit des valianischen Imperiums, und dessen Rezepts für die zugehörige magische Tinte zu bemächtigen, welche der Rat der Kapitäne im obersten Stockwerke dieses Turms bewahrt. Bei seinem ersten Versuch ist er geschnappt und eingekerkert worden. Die Zeit drängt, denn sobald der Rat von seinem Ausbruch erfährt, wird er die Platte an einen anderen, geheimen Ort schaffen lassen und alle Bemühungen wären umsonst gewesen. Das oberste Stockwerk ist allerdings recht gut bewacht und es ist wahrscheinlich, dass die Artefakte gut versteckt und durch magische Sicherungen geschützt sind.

Wollen die Abenteurer Carusos neuen Plan unterstützen, so müssen sie sich wohl oder übel wieder einen Weg nach oben bahnen, um dann von Stockwerk A, wo sich der Eingang befindet, über Stockwerk D bis hinauf auf die Zinnen zu gelangen, von wo eine Außentreppe hinauf in Stockwerk E führt – dem Allerheiligsten des Turms. Sollten die Abenteurer Caruso nicht helfen wollen, wird er sie mit allem, was er aufbringen kann umzustimmen versuchen und es im Zweifel sogar auf eigene Faust probieren. Den Turm ohne die Artefakte zu verlassen kommt für ihn nur im absoluten Notfall in Frage – er hätte sein Ziel vielleicht für immer verloren.

Stockwerk D enthält einen Saal mit einem großen Tisch, der der Ratsversammlung als Versammlungsort dient. Die Wände sind geschmückt mit besonders exotischen Schätzen, die von

den Mitgliedern des Rates in ihrer Zeit als Handelskapitäne errungen worden sind. Einige dieser Schmuckstücke sind sehr wertvoll und würden auf dem Schwarzmarkt oder in einer fremden Stadt viel Geld einbringen. Der Saal wird von 3 Wachoffizieren bewacht, die hier eine kleine Kammer haben, wo sie dem Eschbah-Spiel frönen und über ihre Kameraden in darunter liegenden Stockwerken lästern, über die sie sich erhaben fühlen. Sie wechseln sich regelmäßig alle 4 Stunden mit den Wachoffizieren auf dem Dach ab.

In **Stockwerk E1 (Dach und Außentreppe)** halten 3 Wachoffiziere Wacht. Sie beobachten von den Zinnen des Turms die Umgebung und schützen den Aufgang an der Außenmauer von Stockwerk E. Sie nehmen auch den Eingang von der Mauer aus nach Stockwerk A mit ihren Bögen unter Beschuss, sollte sich von dort jemand gewaltsam Eintritt verschaffen wollen. In den heißen Tagstunden, besonders Mittags, halten sie sich möglichst auf der sonnenabgewandten Seite auf und sind ausgesprochen unaufmerksam. Nachts entzünden sie Feuertöpfe und können gegen Feinde vor dem Eingang zu Stockwerk A auch Brandpfeile einsetzen.

Die **Außentreppe** von Stockwerk E führt zu einer kunstvoll verzierten, metallverstärkten **Tür**, auf deren Beschlägen magische Zeichen zu erkennen sind. Die Tür ist mit magischen Schutzrunen gesichert, die bei Berührung jeden mit dem Zauber *Lähmung* oder *Versteinern* eindecken, der nicht den Schlüssel zur Tür, einen großen goldenen Schlüssel, bei sich trägt. Die insgesamt 6 magischen Schutzrunen lösen jeweils nur 1x aus und müssen dazu berührt werden. Die Tür ist mit einem komplizierten metallenen Schloss geschützt (-4 auf *Schlösser öffnen*). Sie kann mit Gewalt in 2W6 Runden geöffnet werden.

Direkt hinter dem **Eingang** zum Inneren von **Stockwerk E** ist auf einem Quadratmeter ein Thaumagramm in den Boden eingelassen. Es löst aus, wenn eine nicht autorisierte menschenähnliche Person darauf tritt. Nacheinander löst es die folgenden Zauber aus: 1. *Versteinern*, 2. *Hauch des Todes*. Autorisiert sind nur die Träger besonderer Ringe (die nur Mitglieder des Rates tragen).

In der Mitte des einzigen Innenraums von Stockwerk E steht ein steinernes Pult mit der gesuchten magischen **Reliefplatte des Cemerkar**. An den Wänden des Raumes stehen Tische, auf denen andere besondere Artefakte aufbewahrt werden, die dem Rat von Succara zur Verfügung stehen. Die Tische besitzen Schubladen, in denen die wichtigsten und brisantesten Dokumente gelagert werden. Einige der hier zu findenden Artefakte stehen unter dem Schutz eines mächtigen Dschinns, der auftaucht, wenn die Abenteurer Hand an diese Gegenstände legen, und gegen sie vorgeht, bis sie (ohne diese Artefakte) fliehen. Auf diese Weise kann der Spielleiter beispielsweise allzu gierige Spielergruppen zum Handeln zwingen. Das **Rezept für die magische Tinte**, die zur Reliefplatte gehört, befindet sich in einer der Schubladen eines der Tische und muss erst gefunden werden.

Epilog

Schaffen es die Abenteurer aus dem Turm, können sie sich zum Schiff durchschlagen, wo sie und Renardo Caruso versteckt und aus der Stadt hinaus geschmuggelt werden. Auf der Fahrt zurück nach Corua erzählt ihnen Caruso, wofür die Reliefplatte mit der Tinte zu gebrauchen ist: mit ihr kann eine beliebige Menge magischer Karten der Regenbogensee zwischen Eschar und Nahuatlan geschaffen werden, die in der Lage sind, auf magische Weise die Untiefen, Seemonster und Stürme dort anzuzeigen. Der Weg nach Nahuatlan wird so zum kinderleichten Unterfangen. Für die Mithilfe der Abenteurer zeigt sich der Beamte des Vizekönigs äußerst dankbar und händigt den Abenteurern neben ihrer Belohnung ein Dankgeschenk des Vizekönigs aus.