

Jenseits der Spiegel - *Kein gutes Haar*

Spielbericht zum Abenteuer *Ganz neue Töne*

Verfasst vom Abenteurerautor anhand eigener Aufzeichnungen/Entwürfe und Mitschriften einer sehr netten Testspielrunde im Mai 2025. Sie bestand überwiegend aus Gelegenheitsspielerinnen und -spielern mit relativ wenig Midgard-Erfahrung. Powergamer und Regelfüchse wären die Sache an der einen oder anderen Stelle vermutlich anders angegangen (anders, nicht unbedingt besser ;-)). Die Spielerfiguren waren allesamt in Grad 9 (M5). Das Abenteuer lief über vier Spielabende mit einer Dauer von jeweils ca. 3-6 Stunden.

Hinweis für Spielleiter: Der im Folgenden beschriebene Verlauf bezieht sich auf eine *ältere Version* des Abenteuers als die in der Veröffentlichung abgedruckte, sinngemäß passt das aber trotzdem. Unterschiede:

- Das Setting für den Auftritt der *Lachenden Narren* ist ein anderes, hier findet es im Senhor mit Hut statt, in der Veröffentlichung beim *Narrenfest auf der Loggia d'Arguti*.
- Der Zeitplan beim Trobadorentreffen weicht ein wenig ab.
- An ein paar Stellen wurde im Sinne des Spielverlaufs von den Beschreibungen in der Veröffentlichung abgewichen. Jedes Mal, wenn man ein Abenteuer hält, läuft es eben ein wenig anders. ;-)

Spielabend 1

Erste Schritte in Parduna

Die Gruppe (Gr. 9, M5. *Carmella Gattopardo*, *Emma Esposito*, *Jacques Panani*, *Marlog Silberhand*, *Matteo Gallo* und *Umberto di Bolinero*) hält sich gerade in Estoleo auf, als sie ein Brief erreicht, der an Carmella und Emma adressiert ist. Er ist von einer alten Bekannten, der Trobairis *Amarylla Molandi*, und enthält eine an die ganze Gruppe gerichtete Einladung nach Parduna:

Liebe Carmella, liebe Emma,

eine halbe Ewigkeit ist mein Versprechen, euch nach Parduna einzuladen, nun bedauerlicherweise schon her: Dass ich mich so lange nicht gemeldet habe, liegt nicht (nur) in meiner Nachlässigkeit begründet: Zwischenzeitlich hatte ich meine Sprache verloren, was, wie ihr euch sicherlich denken könnt, für eine Trobairis ein harter Schlag ist. Nun, da ich wieder zu sprechen in der Lage bin, wenn auch nur mit magischen Hilfsmitteln, möchte ich das so lange Versäumte nachholen und Euch zusammen mit Euren Begleiterinnen und Begleitern einladen, meine schöne Heimatstadt kennenzulernen und mit mir dort ein paar gemeinsame Tage zu verbringen.

Der Zeitpunkt wäre günstig, denn in Kürze [Datum ...] wird es hier ein großes Musikfestival geben, das im Zeichen der Versöhnung zwischen traditionellen und liberalen Kräften steht. Es werden zahlreiche namhafte Trobadore erwartet und selbstverständlich werde auch ich meinen bescheidenen Teil beitragen. Bei dieser Gelegenheit könntet Ihr Euch auch einen Eindruck von der Altaloga verschaffen, dem Frauenbündnis, von dem ich so viel erzählt habe. Was die praktischen Dinge betrifft - Kontakte zu potenziellen Auftraggebern, Lehrmeistern oder Trainingspartnern könnte ich natürlich ebenfalls vermitteln.

Wenn Ihr mit einem Schiff des Handelshauses di Tilion anreist, könnt Ihr das beigelegte Schreiben vorzeigen, das Euch eine kostenfreie Überfahrt garantiert. Es ist ausgestellt von Juaniz di Tilion, dem Sohn des Handelsherrn, der ein guter Bekannter von mir ist.

Da ich derzeit nicht über eine eigene Wohnung verfüge, sondern nur über ein viel zu kleines Zimmer, kann ich Euch bedauerlicherweise keine Übernachtungsgelegenheit anbieten. Ihr könntet aber bei meiner guten Freundin Dolores unterkommen, die zusammen mit ihren Mitbewohnern in einem luxuriösen Haus lebt, das auch über eigene Gästezimmer verfügt.

*In der Hoffnung, Euch in Kürze in Parduna zu treffen,
Eure Freundin
Amarylla*

p.s.: Wenn ihr in der Stadt ankommt, sucht mich am besten erstmal zu Hause in meiner Wohnung auf, die Adresse ist: Altstadt, Mercatoria 92, OG2.

Man beschließt, auf dem darin vorgeschlagenen Weg nach Parduna zu reisen und Amarylla zu besuchen. An Bord des Schiffes stoßen noch der Zwerg *Marlog Silberhand* und der Nothuns-Priester *Fra Oreste* zur Gruppe. Letzterer reist wegen des angekündigten Trobadorentreffens an, das er besuchen möchte, evtl. sogar als aktiver Teilnehmer.

Wie nicht anders zu erwarten, herrscht bei der Ankunft am Hafen geschäftiges Treiben. Als die Gruppe von Bord geht, werden sie sogleich von einem Verwaltungsbeamten abgefangen, der die Neuankömmlinge auf die örtlichen Gepflogenheiten in Sachen Magie, Artefakte und das Tragen von Waffen hinweist und ihnen den Weg zum Büro des *Covendo Mageo* und zum Zoll weist. Auf dem Weg dorthin heften sich eine Vielzahl von Nervensägen an ihre Fersen, die mit den Neuankömmlingen Geld verdienen wollen, darunter auch zwielichtige Gestalten und Diebe. Einer davon versucht, den reich aussehenden Umberto um seine Barschaft zu erleichtern, wird aber von diesem bemerkt. Blitzschnell ist er wieder in der Menge verschwunden, ebenso wie ein paar andere Gestalten, mit denen er wohl zusammengearbeitet hat. Bei den stichprobenartigen Kontrollen am Tor zur Stadt trifft es Jacques (er hat es tatsächlich geschafft, die 1 zu würfeln), er hat aber (vermutlich als einziger in der Gruppe) nichts dabei, was Anlass zu einer gründlichen Kontrolle geben würde. Er kann alles wieder einpacken und seines Weges ziehen.

Während der Rest der Gruppe interessiert beobachtet, wie Jacques gefilzt wird, rempelt eine Person Umberto leicht an. Eine attraktive Dame entschuldigt sich und macht sich auf den Weg Richtung Stadt. Vorgewarnt durch den erst kurz zurückliegenden Diebstahlsversuch überprüft er sofort alle potentiell gefährdeten Taschen und Beutel - nichts fehlt. Im Gegenteil, es befindet sich sogar etwas zusätzlich in einer seiner Jackentaschen: Ein ca. 7cm langer reich verzierter Metallstab. Oreste und Matteo finden schließlich heraus, dass das Ding magisch ist und den Zauber *Feuerfinger* beinhaltet. Die Gruppe geht davon aus, dass es sich hier um eine Falle handelt und man Umberto wegen des fehlenden Zertifikats für das Artefakt drankriegen will. Überlegungen, ob man denn irgendwelche Feinde in der Stadt hat, führen zu keinem Ergebnis. Man beschließt, das Feuerzeug bei der Wache abzugeben, wo man der Gruppe mitteilt, dass dieses Artefakt erst kürzlich als gestohlen gemeldet wurde. Man bedankt sich bei den ehrlichen Findern, einen Finderlohn gibt es allerdings keinen, auch auf Nachfrage nicht (falls doch einer ausgesetzt war, hat ihn der Wachsoldat einbehalten).

Im Universitätsviertel

Im Brief hatte Amarylla die Adresse *Mercatoria 92* angegeben, also begibt sich die Gruppe direkt dahin und kommt gegen 14:30 Uhr dort an. Per Kutsche, auf ausdrücklichen Wunsch von Umberto. Sie ist nicht zu Hause, ihr Nachbar *Dorkan*, der von der Einladung weiß, kann aber sagen, dass sie wohl am Abend wieder kommt. Er hat einen Zweitschlüssel zu ihrer Wohnung, sodass die Abenteurer ihr Gepäck erstmal in ihrem Zimmer abstellen können. Dorkan wird ihr bei ihrer Rückkehr ausrichten, dass sie ihre Gäste später am Abend in *Emmis Weinhaus* antreffen kann - er hat ihnen gesagt, dass das ihr Stammlokal ist.

Danach begibt sich die Gruppe wieder nach draußen und schaut sich erstmal das Stadtviertel an, in dem sie sich gerade befindet. Die Mercatoria, an der Amaryllas Wohnung liegt, ist eine der Hauptstraßen. Sie hat sich in den letzten Jahren zu einer Prachtstraße und Einkaufsmeile entwickelt, die von exklusiven, sündhaft teuren Geschäften dominiert wird, deren Angebot sich speziell an die zahlungskräftige Oberschicht richtet. Angesagte Schneider, Barbieri, Perückenmacher und Parfümeure bieten hier Waren und Dienstleistungen an, die trotz absurd hoher Preise in den einschlägigen Kreisen reißenden Absatz finden. Viele Alteingesessene sind von dieser Entwicklung alles andere als begeistert, vor allem diejenigen, die nicht selbst davon profitieren. Abseits

der Einkaufs- und Vergnügungsmeile hat sich das Universitätsviertel seinen ursprünglichen Charme jedoch zum Glück noch weitgehend bewahrt.

Als die Gruppe gerade in die Seitenstraße einbiegt, in der *Emmis Weinhaus* liegt, sehen sie eine verummte Gestalt davonlaufen, die gerade ein Plakat an eine Häuserwand geklebt hat (s. *Handout*). Dieses kündigt einen Auftritt der *Lachenden Narren* an, einer stadtbekannten Satirikergruppe, deren Auftritte man heutzutage als politisches Kabarett bezeichnen würde. Als die Abenteurer noch über den Wortlaut rätseln, kommt eine Patrouille der *Escurda Dimonjal* (Leibgarde des Staatskanzlers) vorbei, angeführt vom Offizier *Rodrego de Metta*, die sich vor diesem Hintergrund wohl die Abenteurergruppe vorknöpfen möchte. Um dem vorzubeugen, ruft Umberto den Trupp heran und erzählt, dass soeben eine verummte Gestalt davongelaufen ist, die dieses Plakat befestigt hat. Warum auch immer, Rodrego kommt von seinem ursprünglichen Plan ab und lässt sich die Einzelheiten beschreiben. Bei der Gelegenheit fragt Oreste, was denn die *Lachenden Narren* sind und bei wem es sich um den *Goldenen Pfau* handelt. Zu Ersterem kann oder will Rodrego nichts sagen, bei Letzterem handelt es sich um eine bekannte Verunglimpfung des Staatskanzlers und Tin-Hohepriesters *Don Alandro Cardegas* - Unverschämtheit, so was! Umberto stimmt ihm ganz heuchlerisch in seiner Empörung zu und fragt ihn, wie man die Behörden im Kampf gegen solche Umtriebe am besten unterstützen kann. Rodrego geht darauf ein und schlägt vor, dass sich die Gruppe zum Schein festnehmen und zur nächsten Wache abführen lässt, sich in Wahrheit aber als Agenten anwerben lässt. Auf der Wache macht er der Gruppe dann ein entsprechendes Angebot, in dem er großzügige Belohnungen für Insider-Informationen über umstürzlerische Umtriebe und oppositionelle Kräfte anbietet (beispielsweise, was und wo der *Hof der Narren* ist). Ob und inwieweit er der Gruppe wirklich über den Weg traut, bleibt offen (zumal diese selber noch nicht so recht weiß, wie sie mit der Situation umgehen soll).

Als nächstes begibt sich die Gruppe in *Emmis Weinhaus*, wo allerdings jetzt am frühen Nachmittag noch nicht viel los ist. Man kommt mit dem Wirt/Pächter ins Gespräch, der gern und viel redet, ohne dabei allerdings brisante/geheime/gefährliche Informationen preiszugeben.

- Zu dem Plakat sagt er wenig - das sind politische Angelegenheiten und damit will er nichts zu tun haben. Die Info mit dem *Goldenen Pfau* bestätigt er, das ist schließlich kein großes Geheimnis.
- Über das mehrtägige Trobadorentreffen kann er erzählen, dass es wohl zum Vor- und Unterhaltungsprogramm einer Hochzeit gehört: *Deogo Rasiforte di Foravantiz*, der Kommandant und Fechtmeister der Kanzlergarde (*Escurda Dimonjal*), ein Cabaljero adeliger Abstammung, wird *Saborja di Tilion* heiraten, die Tochter des ehrgeizigen Handelsherrn *Colbran di Tilion*. Deogo gehört als Cardegas' rechte Hand bis jetzt eigentlich zu den linientreuen Vertretern der repressiven Politik des Staatskanzlers, der Brautvater hingegen gilt als Förderer der Kunst und eher dem liberalen Lager nahestehend. Über die Hintergründe der Hochzeit mag spekuliert werden, Gerüchte gibt es viele, die meisten sind vermutlich Unsinn, daher möchte er gar nicht weiter drauf eingehen. Finanzielle Motive wären naheliegend, aber was weiß man schon. Mit dem Trobadorentreffen, das von der Familie der Braut organisiert wird, verbindet man die Hoffnung auf eine gewisse Entspannung zwischen den verfeindeten Lagern (Konservative und Liberale). Es werden Musiker verschiedenster Richtungen erwartet, von traditioneller religiöser Musik bis hin zu Bands, die sich manchmal hart an der Verbotsgrenze bewegen. Im Rahmen eines gemeinsamen Festivals hofft man, dass sich diese zusammenfinden werden, um aufeinander zuzugehen und evtl. sogar gemeinsame Wege zu finden oder gemeinsam zu musizieren. Tagsüber gibt es Workshops, an den Abenden treten die Trobadore, Bands und Musiker dann auf, Publikum ist natürlich zugelassen. Veranstaltungsort ist das Gast- und Schauspielhaus *Senhor mit Hut*, das sich im Besitz des Brautvaters befindet. Zu Beginn des Treffens haben übrigens junge, unbekannte Nachwuchsmusiker, die keine Einladung erhalten haben, die Möglichkeit, etwas vorzutragen und sich so für die Teilnahme zu qualifizieren. Es winken auch lukrative Engagements für das Musikprogramm der Hochzeit.
- Er kennt *Amarylla*, sie ist Stammgast hier. Was ihren Verlust der Sprache betrifft, kann er berichten, dass sie wegen ihrer politischen Äußerungen und Liedtexte vor ca. einem Jahr von der *Escurda Dimonjal* abgeholt wurde. Als sie wieder zurückkam, hatte sie keine Zunge mehr und wies auch einige weitere Zeichen schwerer körperlicher Misshandlungen auf. Seither hat sie viel von ihrer früheren

Lebensfreude verloren, war verbittert, um nicht zu sagen depressiv. In letzter Zeit geht es wieder bergauf, sie geht wieder unter Leute und macht auch wieder Musik.

- Er nimmt den Abenteurern ab, dass sie Freunde von Amarylla sind (sie sind sehr überzeugend und es stimmt ja auch), daher zeigt er ihnen noch voll Stolz den geräumigen Musikkeller, den man über eine Treppe im Hinterzimmer erreicht. Nach außen ist er gut schallgeschützt, man sieht auch eine kleine Bühne. Hier treten regelmäßig Bands auf, aber auch unbekannte Künstler können hier an den Abenden spontan etwas zum Besten geben. Im Keller und an der Treppe sieht man auch Aushänge und Plakate, darunter eines der Band *Namenloses Grauen*.

Da im Moment in Emmis Weinhaus noch nichts los ist und nur Getränke angeboten werden, nichts zu essen, lässt sich der Zwerg Marlog noch ein Gasthaus empfehlen, in dem es auch was Deftiges und gutes Bier gibt. So etwas gibt es tatsächlich an der Hauptstraße, es handelt sich um eine Art Steakhaus und es gibt auch eine schmale Terrasse, auf der man im Freien sitzen kann. Dort sind sie nicht die einzigen Gäste, am Nachbartisch sitzen die beiden *Cumpanjores* (Söldner der Kaufmannsgilde *Companja d'Onestadas*) *Ciro* und *Leo*, die derzeit für den Handelsherrn Colbran di Tilion (den Brautvater) arbeiten und den Auftrag haben, dessen beide Töchter *Saborja* (die Braut) und *Lis* bei einer Einkaufstour begleiten. Die beiden befinden sich im Moment in einer Edelboutique schräg gegenüber, in der man Saborjas Hochzeitskleid in Auftrag gegeben hat, das wird sich sicherlich noch eine Weile hinziehen. Die beiden Wachsoldaten haben es sich so lange im Café gemütlich gemacht und beobachten die Umgebung. Das erste Mal, dass die Abenteurergruppe wirklich auf die beiden aufmerksam wird ist, als die bereits bekannte Abordnung der *Escurda Dimonjal* wieder vorbeikommt und Rodrigo die zwei *Grünröcke* (Bezeichnung für die *Cumpanjores*, die *Escurda* sind die *Roten*) schräg von der Seite anquatscht: "Na, wieder mal als Kindermädchen für höhere Töchter unterwegs?". Das bezieht sich auf deren aktuellen Auftrag und die Einkaufstaschen, die am Tisch der beiden stehen. Die beiden lassen sich von Rodrigo provozieren, die Stimmung heizt sich auf, Aggression liegt in der Luft. Auch die Abenteurer werden schließlich von Rodrigo mit einbezogen ("Und ihr Idioten hängt hier auch schon wieder rum, was glotzt ihr so blöd, sollen wir euch gleich nochmal mitnehmen?"). (Ist gespielt, schließlich sind die Spf ja seine Spitzel, jedenfalls glaubt er das ...) Als *Ciro* schließlich ein Hühnchen nachahmt (Gackern, Flügelschlagen), rastet Rodrigo endgültig aus und schreit "Wir sehen uns heute Abend im Park!". Dann zieht er mit seiner Patrouille ab.

Ciro und *Leo* sprechen daraufhin die Abenteurer an ("na, frisch in der Stadt angekommen und schon Ärger mit der *Escurda*? :-D") und *Emma* fragt dann ganz direkt, ob die beiden da eben ein Duell ausgemacht haben. Sie erfahren Folgendes: Zwischen den Fechtschulen/Söldnertrupps gibt es Rivalitäten, nicht selten kommt es dabei zu Streitereien, die dann, wie unter Ehrenleuten üblich, abends nach Toreschluss im Laran-Park zwischen Abordnungen beider Parteien ausgetragen werden. Wege, wie man ohne viel Aufwand in den nachts verschlossenen Park kommt, sind bekannt. Bei diesen Auseinandersetzungen handelt es sich um Gruppenduelle, die je nach Intensität des Streits entweder mit den Fäusten ausgetragen werden oder mit Fechtwaffen bis zu einer festgelegten Anzahl an schweren Treffern. Diese Duelle laufen dahingehend fair ab, dass sich gleich große Gruppen gegenüberstehen. Meistens kämpfen auf jeder Seite 3-6 Personen, es gibt aber nicht wirklich ein Limit - je mehr, desto spannender. Sekundanten und Zuschauer sind üblich, zumal man nicht immer im Voraus weiß, wer letztlich aktiv teilnehmen wird. Ein ungeschriebenes Gesetz besteht darin, dass niemand teilnimmt, der am auslösenden Ereignis nicht beteiligt war. Man möchte hier keine Kultur der Vorkämpfer schaffen, die dann bei jedem Konflikt ins Rennen geschickt werden. Die Teams sind aber nicht notwendigerweise nur auf Mitglieder der beiden beteiligten Parteien beschränkt, auch in das auslösende Ereignis verwickelte Fremde können hier mit eingebunden werden, beispielsweise die Spielfiguren, die ja ebenfalls angepöbelt wurden. *Ciro* und *Leo* würden sich über diese Unterstützung freuen.

Im weiteren Verlauf des Gesprächs erzählen *Ciro* und *Leo* noch so einiges über die Verhältnisse in der Stadt, im Prinzip das, was die Gruppe auch schon in Emmis Weinhaus erfahren hat. *Lis* und *Saborja* sind dann irgendwann mit ihrer Anprobe fertig, *Ciro* geht ihnen entgegen und bringt sie mit ins Café. Die beiden sind freundlich und aufgeschlossen, man kommt ins Gespräch und erhält ein paar detaillierte Informationen über die Hochzeit und das Trobadorentreffen, schließlich sind die beiden direkt beteiligt. *Saborja* erzählt, dass *Deogo*, ihr Zukünftiger, viel netter ist, als man seinem Ruf nach erwarten würde (zu diesem Zeitpunkt glaubt sie das

wirklich ...). Kennengelernt hat sie ihn bei einer Veranstaltung, bei der er “auf sie aufmerksam” wurde und begann, ihr nach allen Regeln der Kunst den Hof zu machen. Ihr Vater begrüßte und förderte dieses Interesse natürlich, mit dem bekannten Ergebnis. Mit *Menschenkenntnis* konnte man bei ihrer Schwester Lis feststellen, dass sie sich nicht ganz so sicher ist, was Deogo betrifft, ihre Miene wirkt bei diesem Thema ein wenig skeptisch. Sie kann dann so einiges über die Musikszene in Parduna erzählen und dass sie selbst auch Sängerin in einer Band ist. Sie ist erfreut zu hören, dass die Spielfiguren Amarylla, *Emmis Weinhaus* und den Musikkeller kennen und sogar das Bandplakat wahrgenommen haben. Außerdem kann sie noch erzählen, dass es eine konservative Vereinigung namens *Gesellschaft des Guten Geschmacks (GGG)* gibt, die stark mit Cardegas und der Escurda verbunden ist und von diesen als Spitzel eingesetzt wird, u.a. auch um missliebige Musiker und Schauspieler auszukundschaften und zu schikanieren. Vermutlich sind diese auch mitverantwortlich, dass Amarylla ihre Zunge verloren hat - was für Arschlöcher, scheiß Denunzianten, wer macht denn so was? Emma fragt auch nach der feministischen *Altaloga*, die den beiden bekannt ist. Lis hat für diese große Sympathie, außerdem sind bei den Konzerten von Namenloses Grauen immer Altaloga-Mitglieder anwesend.

Nachdem sich Lis, Saborja, Ciro und Leo verabschiedet haben, genehmigen sich die Abenteurer noch einen Nachtisch - ein kräftiger Esser wie der Zwerg Marlog war einfach noch nicht satt geworden. Da bis zum Sonnenuntergang noch etwa 2h Zeit waren, machte sich die Gruppe nochmal auf den Weg, um allgemeine Informationen zur Hochzeit, den Brautleuten und der Situation in der Stadt ganz allgemein zu machen.

Volkes Stimme zur Hochzeit

Die befragten Passanten wussten so einiges zu erzählen - manches war glaubwürdig, anderes weniger ...

- Bei der Frage, wer denn der Hauptprofiteur der Hochzeit sei, ist man ganz allgemein der Ansicht, dass das der Brautvater Colbran di Tilion ist. Der ehrgeizige Kaufmann strebt nach einem Sitz im *Rat der Wohlhabenden* (Stadtrat), bislang war es ihm allerdings nicht vergönnt, in diesen berufen bzw. gewählt zu werden. Die Ratsmitglieder sind in der Regel Angehörige alteingesessener, adeliger Patrizierfamilien und bei Colbran handelt es sich um einen sogenannten Neureichen. Noch dazu ist er, wie man schon dem Namen entnehmen kann, albischer Abstammung - sein Vater war Albai. Durch die Hochzeit knüpft er jetzt familiäre Bande zu einem altehrwürdigen Adelsgeschlecht, außerdem ist Deogo einer der mächtigsten Männer der Stadt. Colbrans weiterer Aufstieg dürfte damit kaum mehr zu verhindern sein.
- Als Tochter des ehrgeizigen Kaufmanns Colbran di Tilion ist Sabi trotz allen Reichtums nur eine “Bürgerliche”. Die Gründe des blaublütigen Deogo, der Verbindung mit einer Bürgerlichen zuzustimmen, sind unklar. Entweder geht es um finanzielle Abhängigkeiten oder er hat sich einfach Hals über Kopf in die bildhübsche Sabi verliebt und ist von ihr so besessen, dass ihm Standesgrenzen egal sind.
- Deogo ist ein “Mann des Staatskanzlers”, Saborja die Tochter des Kunstmäzens Colbran di Tilion, dem das Schauspielhaus Senhor mit Hut gehört und dem man eigentlich eine eher liberale Gesinnung nachsagt. Mit der Hochzeit verbindet man die Hoffnung (oder Befürchtung, je nachdem, wen man fragt), dass Spannungen zwischen konservativen (Cardegas, GGG) und fortschrittlichen Kräften abgebaut werden und man sich ein wenig aufeinander zubewegt.
- Was die Abenteurer über Deogo, den Bräutigam erfahren, hört sich deutlich anders an als das, was sie zuvor von Saborja gehört haben. Er gilt als Karriereoffizier und Gewaltmensch, gerüchteweise hört man, dass er tatsächlich auch Vergnügen dabei hat, anderen Menschen Gewalt anzutun. Er gilt als außergewöhnlich fähiger Kämpfer und ist im Duell unbesiegt. Schon lange hat es niemand mehr gewagt, ihn herauszufordern. Er akzeptiert nur Kämpfe auf Leben und Tod - man sagt, dass er noch nie einem Herausforder Gnade erwiesen habe. Auf Spielkram wie diese Gruppenduelle würde er sich niemals einlassen. Ein Gerücht wird den Spielfiguren zugetragen, als sie in der Nähe eines Edelbordells recherchieren: Deogos Stehvermögen hat in letzter Zeit nachgelassen. Wenn er mal wieder versagt, wird er unangenehm, gibt die Schuld den Frauen und bedroht sie - niemand darf von seiner schwindenden Männlichkeit erfahren. (Hat ja offensichtlich super geklappt, das mit der Diskretion ...)

- Sabi ist ein uneheliches Kind, ihre Mutter war eine exotische (anteilig Abanzzi) Edel-Kurtisane namens Esmeralda. Colbran hat Esmeralda wohl mehr geliebt als seine anderen Gespielinnen, nicht zuletzt deswegen hat er ihre Tochter Sabi von klein auf in sein Herz geschlossen und sie offiziell als seine Tochter anerkannt. Bei seinen anderen außerehelichen Kindern war er weniger großzügig. Jemand erzählt Folgendes: Sabi ist eine Hexe, wenn nicht gar ein Dämon und nur deswegen so schön, weil sie mit schwarzer Magie nachhilft. Schon als Kind hat sie Colbran verhext, sonst hätte er sie niemals als seine legitime Tochter anerkannt. In diesem Stil macht sie jetzt bei Deogo weiter.
- Und noch eine besonders brisante Information ... O-Ton: "Dieser Ausländer Colbran und sein windiger Geschäftspartner, dieser aus der Gosse stammende Furettas - die sind tief in die geheimen Pläne der Comreda Noctina verstrickt! Das ist jetzt KEINE Verschwörungstheorie, das ist die WAHRHEIT!! Kuckt euch doch mal um, was die hier in letzter Zeit alles aufgekauft haben, halb Parduna gehört ihnen schon und das ist nur der Anfang!!! Klammheimlich schleicht sich die Comreda in die reichsten und mächtigsten Familien im ganzen Land ein und reißt dabei mehr und mehr die Macht an sich!!!! Es wird ein böses Ende nehmen!!!! Aber pssst, wir dürfen hier nicht zu laut reden, es gibt ja so viele Dinge, die man schon jetzt nicht mehr laut sagen darf ..."

Begegnung mit Lilli, Amarylla und der Band "Namenloses Grauen"

Nach Einbruch der Dunkelheit begeben sich die Abenteurer zurück in *Emmis Weinhaus*, wo sie sich mit ihrer Gastgeberin Amarylla treffen möchten, die sie seit ihrer Ankunft in Parduna noch nicht gesehen haben. Als sie dort so sitzen und warten, kommt auf einmal ein rosafarbener Papagei angeflogen, setzt sich auf Jacques' Schulter und fängt an zu quasseln: "Hallo, hallo, hallo - Lilli - Lilli will einen Keks - nein, doch, ooohhh - Lilli will einen Keks". Als der bunte Vogel die volle Aufmerksamkeit der Gruppe hat, fängt er plötzlich an, in ganzen Sätzen zu sprechen und sagt: "Schaut euch mal um, an den kleinen Tisch in der Ecke". Dort erblicken die Spielfiguren dann Amarylla, die ihnen zuwinkt und sich schließlich zu ihnen an den Tisch begibt. Nachdem man sich ausgiebig begrüßt hat, klärt sie die Sache auf: Der in ihrem Brief angedeutete "magische Trick, durch den sie wieder sprechen kann", ist Lilli. Die Verbindung ist durch einen Zauber möglich, den der Magier Matteo als eine Variation von *Binden des Vertrauten* erkennt. Statt der Augen des Vertrauten kann der Zauberer (bzw. in Amaryllas Fall der Träger eines entsprechenden Artefakts) die Sprechorgane benutzen, d.h. Amarylla kann Lilli für sich sprechen lassen.

Als die Abenteurer Amarylla von ihrem bevorstehenden abendlichen Stelldichein im Laran-Park berichten, rollt diese ein wenig mit den Augen, lacht und etwas sagt wie "hat ja nicht lange gedauert, bis ihr euch in einen solchen Mist mit reinziehen lasst". Sie wird die Gruppe dann später begleiten, sich aber dann schnell in den Hintergrund begeben und außer Sichtweite - sie erträgt einfach die Gegenwart der Escurda-Leute nicht, was bei ihren Erfahrungen ja mehr als verständlich ist.

Wenig später betritt eine schwarzhaarige Frau die Taverne. Amarylla winkt diese an den Tisch und macht die Gruppe mit *Dolores "Cigna" Cignanera* bekannt, bei der sie während ihres Aufenthalts in Parduna wohnen können - Amaryllas Freunde sind auch ihre Freunde. Cigna lebt zusammen mit den anderen Mitgliedern der Band *Namenloses Grauen* in einem geräumigen, luxuriös eingerichteten Haus, das auch reichlich Platz für Gäste bietet. Besitzer ist der Troubadour *Anseljo Bolin*, der Kopf dieser ungewöhnlichen Musikgruppe. Das Obergeschoss beansprucht er für sich, den Rest können die anderen unter sich aufteilen.

Im Lauf des Abends trudeln auch die anderen Bandmitglieder in *Emmis Weinhaus* ein, nur Lis ist nicht dabei, sie ist an diesem Tag bekanntlich mit ihrer Schwester unterwegs. Man lernt sich kennen, tastet sich ein wenig ab (Einstellungen, politische Gesinnung, Musikgeschmack, etc.) und kommt zu dem Schluss, dass die Chemie stimmt. Apropos Chemie - es dauert nicht lange, bis der Rote Ugo eine mit *Lila Gras* gefüllte Pfeife rumgehen lässt. Denjenigen, die am Abend noch eine Verabredung im Laran-Park haben, empfiehlt er allerdings, für den Moment die Finger davon zu lassen. (Anm. Spielleiter: habe jetzt nicht die ganzen Lebensgeschichten der Bandmitglieder erzählt, sonst Gefahr von Reizüberflutung. Wer Details wissen möchte, soll fragen, dann gibt es mehr Informationen. :-))

Es werden viele interessante Gespräche geführt, beispielsweise zwischen den beiden Zwergen *Marlog* und *Angrim*. Als Priester des zwergischen Handwerksgottes *Zornal* spricht Morlag dabei auch das Thema Religion an und ist hocherfreut, mit dem Maler, Bildhauer und Tätowierer Angrim mal wieder jemanden gefunden zu haben, der mit Zornals Lehren aufgewachsen ist und diese zu schätzen weiß. Was die Religiosität in der Banda betrifft, kann Angrim sagen, dass es sich bei ihnen nicht um Atheisten handelt, schließlich ist das Wirken der Götter schwer zu übersehen, was doch sehr für deren Existenz spricht. Sehr kritisch steht man allerdings dem gegenüber, was ihre sterblichen Vertreter auf Midgard in ihrem Namen anrichten. Das beste Beispiel ist Staatskanzler *Cardegas*, der ja gleichzeitig auch Hohepriester des Tin ist. Während dieses Gesprächs sprechen die beiden Zwerge ausgiebig den hier erhältlichen alkoholischen Getränken und der Pfeife zu, aus der man immer wieder leicht lilafarbenen Qualm kommen sieht.

Die athletische, gutaussehende Emma hat derweil den Eindruck, dass Cigna an ihr mehr als nur allgemeines Interesse hegt. Sie signalisiert, dass das durchaus auf Gegenseitigkeit beruht - möglicherweise der Beginn einer stürmischen Affäre? Cigna verschweigt nicht, dass sie eigentlich mit Angrim zusammen ist. Die beiden führen jedoch eine offene Beziehung, Eifersuchtsszenen von seiner Seite sind daher nicht zu befürchten (wenn das mal so stimmt ...). Im Gegenteil, Emma könnte auch durchaus Angrims Geschmack sein.

Obwohl sich Cigna normalerweise nicht die Bohne für die Rituale testosterongeladener Männer interessiert, wird sie als Zuschauerin zum bevorstehenden Gruppenduell mitkommen, was eventuell daran liegen könnte, dass Emma ihre aktive Teilnahme angekündigt hat. ;-) Von den anderen Bandmitgliedern schließt sich ansonsten noch der Rote Ugo an, möglicherweise entsteht ja Bedarf nach seinen medizinischen Fähigkeiten.

Gruppenduell im Laran-Park

Am späten Abend begibt sich die Gruppe dann zum Laran-Park, der ja nicht weit weg von Emmis Weinhaus liegt. Man findet auch schnell eine Stelle, an der man sich ohne viel Aufwand reinschleichen kann, sie sind sicherlich nicht die ersten, die nachts hier einsteigen. Morlag, der schon ein wenig Schlagseite hat, versäumt es jedoch nicht, hier nochmal nach Spuren zu suchen - und er entdeckt viele Spuren - und sie sind so schön bunt ... Am vereinbarten Treffpunkt haben sich die anderen Beteiligten bereits eingefunden. Im Moment sind die Roten klar in der Überzahl, neben Rodrigo und seinem fast ebenso unsympathischen Sergeant Giulio sind noch vier weitere Gardisten anwesend. Ciro und Leo wirken in diesem Umfeld fast ein wenig verloren und sind hocherfreut, als schließlich die Abenteurer doch noch auftauchen. So kann sich dann doch noch ein "richtiges" Gruppenduell entwickeln und kein Zwei-gegen-Zwei.

Zunächst einigt man sich über den Kampfmodus: Auf jeder Seite werden vier Vertreter kämpfen, bei den Grünen sind das die beiden Söldner Ciro und Leo, die von zwei Mitgliedern der Abenteurergruppe verstärkt werden - der muskelbepackten Kriegerin Emma und dem Gentleman-Glücksritter Umberto. Auf Seiten der Roten treten der Offizier Rodrigo, sein Sergeant Giulio und zwei Gardisten seiner Einheit an. Gekämpft wird mit Fechtwaffen, es werden aber auch Einhandschwerter akzeptiert. Wer in seinem Einzelduell zuerst 3 schwere Treffer erzielt hat (Waffenschaden plus halber persönlicher Schadensbonus, es geht hier schließlich nicht darum, sich umzubringen - was natürlich trotzdem passieren kann, wenn's dumm läuft), gewinnt dieses und kann sich einen neuen Gegner suchen. Verlierer ist das Team, von dem jeder Kämpfer besiegt wurde. Die Roten geben sich seehr siegessicher, man könnte das Gehabe auch als überheblich, wenn nicht gar großkotzig bezeichnen. Um sich vor dem Kampf aufzuwärmen, führen sie wahre Schwerttänze auf und lassen mit beeindruckenden Bewegungen ihre Rapiere blitzschnell durch die Luft wirbeln - es ist offensichtlich, dass sie alle im Umgang mit dieser Waffe bestens geschult sind.

Kurz bevor es dann endlich losgeht, deutet Rodrigo, der als aufgeblasener Gockel bekannt ist und nicht zu unrecht den unsäglichen Spitznamen *Don Pollo* trägt, noch mit seinem Rapier auf Ciro und kräht "Dich heb ich mir bis zum Schluss auf!". Danach wendet er sich mit abfälliger Gestik der amüsierten Emma zu, nicht ohne dabei nochmal sein Rapier gekonnt durch die Luft zischen zu lassen. Natürlich überlässt er als Gentleman der vermeintlichen Landpomeranze Emma, die noch nicht mal mit einer richtigen Fechtwaffe angreift, den ersten

Schlag - nur um diesen dann elegant und anmutig zu parieren und im Gegenzug selbst anzugreifen. Als er wenig später allerdings (für ihn) überraschend schwer getroffen wird, beginnt er allmählich, die ebenso erfahrene (Gr. 9) wie abgebrühte Kriegerin ernst zu nehmen. Es entwickelt sich ein verbissenes Duell auf Augenhöhe, bei dem sich der eitle Offizier dann kurz nacheinander zwei peinliche Aktionen leistet: Zunächst trifft er versehentlich die nächststehende befreundete Figur, also den neben ihm kämpfenden Gardisten, was dieser mit einem verärgerten Blick quittiert. (Natürlich sagt er nichts, es ist nun mal nicht sonderlich clever, seinen vorgesetzten Offizier anzuschmauzen ...) Ein anderes Mal lässt er sein Rapier fallen und muss sich dafür von Emma, die ihm natürlich die Zeit gibt, seine Waffe wieder aufzuheben, auslachen lassen. Im Gegenzug trifft er sie allerdings kritisch, so dass der Kampf schließlich mit 3:2 Treffern für Rodrigo endet. Nichtsdestotrotz ist dieser mit dem Verlauf überhaupt nicht zufrieden: Er hat einiges an Schaden genommen und hat nur noch die Hälfte seiner LP.

In der Zwischenzeit steht Umberto einem einfachen Gardisten gegenüber. Er ist diesem klar überlegen, zudem erweist sich dieser als schlechter Verlierer: Er weigert sich, einen Treffer anzuerkennen, der seine Rüstung nicht durchdrungen hat. Trotzdem ist das Duell schnell zu Umbertos Gunsten entschieden und er bleibt eine Zeitlang ohne Gegner. Natürlich mischt er sich nicht in die laufenden Kämpfe ein, ein ehrenhafter Duellant tut so etwas nicht. Danach wird er ein paar Runden lang von Sergeant Giulio gefordert, der sich mit viel Glück gegen Leo durchsetzen konnte, der einen rabenschwarzen Tag erwischt hat. Aber auch mit Giulio macht Umberto kurzen Prozess, ein kritischer Beintreffer beendet die Auseinandersetzung, noch bevor sie richtig angefangen hat. In der gleichen Runde besiegt auch Ciro seinen Gegner, er selbst hat mit seiner gewohnt defensiven Kampfweise bis jetzt nicht einen einzigen Kratzer abbekommen. Zu diesem Zeitpunkt sind also noch zwei Grüne und ein Roter im Rennen und es gilt, sich neue Gegner zu suchen.

Rodrigo fackelt nicht lange und stürzt sich auf seinen Haupttrivalen Ciro. Eigentlich ist er der erfahrenere und technisch bessere Kämpfer, trotzdem setzt sich zum Schluss der berechnende Ciro durch, der seinen angeschlagenen, wutentbrannten Gegner immer wieder ins Leere laufen lässt, um diesem dann bei seinen Gegenangriffen die entscheidenden Nadelstiche zu verpassen. Anders als Rodrigo verkneift sich Ciro im Kampf große Sprüche und Gesten, aus seiner Sicht ist das eine Frage der Fairness. Nachdem er dann allerdings den Kampf für sich entschieden hat, lässt er seiner Freude freien Lauf und lädt alle, die auf Seiten der Grünen standen, zu einer spontanen Feier im *Senhor mit Hut* ein. Er ist auch ehrlich genug, um zuzugeben, dass er sehr stark von Emmas Vorleistung profitiert hat. Die besiegten Roten schleichen derweil wie die geprügelten Hunde von dannen. Vermutlich ist sich Rodrigo klar darüber, dass vor allem er die Sache verbockt hat - er hat den Gegner, ganz besonders Emma, einfach unterschätzt.

Einzug in die Band-WG

Nach Eintritt der Sperrstunde begibt sich die Gruppe mit ihren Gastgebern (zwei davon, Dolores und Ugo, waren ja im Laran-Park und danach im Senhor mit dabei) zur Band-WG, wo sich dann jede Spielfigur ein Plätzchen zum Übernachten sucht. Matteo und Marlog beziehen das kleine Gästezimmer im EG, Emma nimmt das Sofa in dem kleinen Durchgangsraum vor Angrims und Dolores' Zimmer. Der Rest quartiert sich im geräumigen und luxuriös eingerichteten Salon ein.

Bei einem gemeinschaftlichen Absacker im Salon kommt man auf die Geschichte der Band zu sprechen: Der frühere Sänger und Frontmann, *Cort di Narvin*, kam vor etwa einem Dreivierteljahr auf tragische Weise ums Leben. Er hatte psychische Probleme, war zunehmend abhängig von Alkohol und harten Drogen (nicht die harmlosen Dinge wie das Lila Gras) und bekam auf der Bühne an manchen Tagen nichts mehr auf die Reihe. So auch an dem Abend, als er nach einem völlig verunglückten Auftritt den Saal verließ und sich draußen vor der Tür die Pulsadern öffnete. Nach einiger Zeit stieß die Trobairis Lis zur Band und übernahm die Position der Sängerin. "Spezifisch männliche" Parts singt Ugo, der sich musikalisch aber nicht auf dem gleichen Level befindet wie Lis oder früher Cort.

Zum Abschluss und in Gedenken an Cort stimmt man noch ein von ihm verfasstes Lied an, das er seinem Kumpel Ugo gewidmet hat (*Spliff, Déjà Vu*). Dabei fällt den Abenteurern auch der spezielle Klang der

Musikinstrumente von Namenloses Grauen auf (bzw. hätte auffallen sollen, beim Abspielen des Songs ist Discord abgeschmiert und wir haben den Spielabend dann beendet).

Zwischenzeitlich findet Cigna Zeit, Emma "ihre Tattoos zu zeigen". Auch wenn es dabei nicht wirklich um Tattoos geht, sei angemerkt: Jedes davon ist ein Meisterwerk, Angrim hat sich hier ein ums andere Mal selbst übertroffen. Auffällig ist dabei, dass sich das Motiv des schwarzen Schwans mehrfach wiederholt. (Dolores' Spitzname *Cigna* ist die Kurzform von *Cignanera*, was übersetzt so viel bedeutet wie schwarzer Schwan.)

Spielabend 2

Auftritt der Lachenden Narren im Senhor mit Hut

Auf dem Weg zum *Senhor mit Hut* stellen die Abenteurer fest, dass sie nicht die einzigen mit diesem Ziel sind. Offensichtlich stößt die Veranstaltung auch bei höhergestellten Persönlichkeiten auf Interesse - eine Kutsche hält direkt vor dem Eingang und heraus steigen zwei maskierte Gestalten in teurer Kleidung, die von zwei kräftigen, bewaffneten Männern eskortiert werden, die ebenfalls Maske tragen. Als die Spielfiguren nun mit etwas Abstand die Gaststube betreten, können sie beobachten, wie sich die Maskierten über eine Treppe ins Obergeschoss begeben. Die "normalen" Gäste (von diesen ist kaum jemand maskiert) begeben sich in den Innenhof, wo in ausreichender Zahl Bänke aufgestellt sind. Die Versorgung mit Getränken ist gesichert, mehrere Schankmädchen arbeiten sich durch das zunehmende Gedränge und geben sich alle Mühe, nichts zu verschütten und den Gästen zumindest einigermaßen gefüllte Becher zu bringen. Wenig später treffen auch die Bandmitglieder von *Namenloses Grauen* ein, die Plätze ganz in der Nähe der Spielfiguren finden.

Als die Abenteurer ein wenig ihre Blicke schweifen lassen, stellen sie fest, dass sie den einen oder anderen bereits tags zuvor in *Emmis Weinhaus* gesehen haben. Fra Oreste hat allerdings den Eindruck, dass nicht alle Gäste Vorfreude empfinden - ein paar wenige blicken doch eher sauerböfisch drein, wirken angespannt und blicken sich immer wieder nervös um. Spitzel von Cardegas' Geheimdienst oder der GGG? Auch die beiden Obergeschosse nimmt er kritisch unter die Lupe. Die Logen sind, wie nicht anders zu erwarten, von höhergestellten Persönlichkeiten besetzt, die fast alle maskiert sind. Manche von ihnen haben ihre Leibwächter mit in die Loge genommen, andere bleiben lieber unter sich. Deren Wachpersonal beobachtet die Vorstellung dann von der Galerie aus.

Pünktlich zur angekündigten Zeit beginnt die Vorstellung: Ein als Narr kostümierter und maskierter Schauspieler mit wirr vom Kopf abstehenden, zerzausten Haaren fährt mit einem seilzug-betriebenen „Fahrstuhl“ aus dem Boden der Bühne und begrüßt die Anwesenden mit den Worten: „Einen wunderschönen guten Abend, ehrenwerte Damen und Herren. Herzlich willkommen in Zarta Clava. Schön, dass Sie sich wieder einen Inselurlaub auf dem Eiland der Absonderlichkeiten gegönnt haben!“ Danach stellt er in blumigen Worten vier weitere maskierte Gestalten vor, die in der Reihenfolge ihrer Erwähnung die Bühne betreten. Es handelt sich bei ihnen um die Narren, die am heutigen Abend, teils abwechselnd, teils zusammen, auftreten werden. Einer davon ist der *Barbier Gambi*, ebenfalls mit dabei ist das Edelfräulein *Farfalla*.

Zunächst beginnt alles ganz normal - die Komödianten wechseln sich mit ihren Darbietungen ab, die Stimmung ist hervorragend und das Publikum hat seinen Spaß. Den Anfang macht der ebenso redselige wie temperamentvolle *Barbier Gambi*, der zunächst überschwänglich "nach einem anstrengenden Arbeitstag voll waschen, schneiden, legen" die anwesenden Gäste begrüßt. Danach lästert er nach allen Regeln der Kunst über seine fiktive Kundschaft ab, die unübersehbare Ähnlichkeit mit realen Personen aus der gesellschaftlichen Oberschicht aufweist. Ungeniert plaudert er deren "intimste Geheimnisse" aus und präsentiert sich dabei als wild gestikulierender, zu cholerischen Anfällen neigender Giftzwerg. Zu seinem Markenzeichen gehört die theatralische, immer wiederkehrende Entrüstungsäußerung "*Nein! Doch! Oohhh!*", die bei regelmäßigen Gästen des Senhors bereits Eingang in den täglichen Sprachgebrauch gefunden hat. Zum seinem Kostüm gehören u.a. eine rosa Zipfelmütze, eine weiße Halbmaske aus dünnem Stoff, ein Stirnband und ein schreiend buntes Hemd

mit einem Rautenmuster in den dezenten Farben Meeresgrün, Zartrosa (passend zur Mütze) und Goldgelb. Sein Gesicht ist unter einem dichten, dunkelbraunen Bart verborgen.

Beim ersten Teil seines Auftritts verwendet er die folgende Szenerie, in der er eine Doppelrolle spielt: Als Barbier geht er gerade mit vollem Eifer seiner Arbeit nach - er frisiert einen fiktiven Kunden und versucht, ein wenig mit ihm zu plaudern. Mal agiert und spricht er dabei als Gambi (stehend, Zipfelmütze auf), mal als dieser Kunde (auf einem Stuhl sitzend, Zipfelmütze ab), der einer realen, nicht allzu beliebten Persönlichkeit der gesellschaftlichen Oberschicht nachempfunden ist. Nichts Böses ahnend, zieht er (der Kunde) den (scheiß)freundlichen Barbier ins Vertrauen und erzählt ihm mehr, als es gut für ihn ist. Während er den staunenden Gambi in "brisante Dinge" einweicht und ihm gegenüber "seine intimsten Geheimnisse" offenlegt, tritt seine ganze Skrupellosigkeit und Doppelmoral zutage. Dabei redet er auch jede Menge Unsinn, verbreitet fadenscheinige Lügen und gibt sich letztlich selbst der Lächerlichkeit preis. Der Gambi nickt dazu stets eifrig und unterwürfig, stimmt ihm in allen Punkten brav zu und heizt die unsägliche Situation noch zusätzlich an, indem er zwischendurch vermeintlich harmlose, aber hintergründige Fragen stellt. Natürlich durchschaut das ebenso geschwätzige wie bornierte Opfer das nicht und lässt sich so zu weiteren peinlichen Aussagen hinreißen. Heute zu Gast im *Salon da Gambi* sind:

- Der fanatische Glaubenskämpfer *Fra Aceto (Fra Bartuljo)*. Einmal mehr predigt er in unheilsschwangerer, monotoner Art und Weise Dinge, die keiner hören will. Der Kern seiner Botschaft besteht wie immer darin, dass die einzig göttergefällige Lebensweise in Verzicht und Selbstkasteiung besteht. Alles andere sind verführerische Irrwege, die mit Sicherheit in die ewige Verdammnis führen. Am heutigen Abend hadert die unfreiwillig komische Spaßbremse damit, dass sich selbst so ehrenwerte, standhafte Leute wie *Deogo Rasiforte*, der Kommandant und Fechtmeister der *Escurda Dimonjal*, inzwischen vom liberalen (Un-)Geist anstecken lassen, wie man an seiner bevorstehenden Hochzeit sehen kann.
- Der tapfere Rittersmann *Don Pollo (Rodrego de Metta)*. Wie schon so oft glänzt dieser blaublütige Held durch Eitelkeit, Selbstgefälligkeit und Arroganz. Konkret geht es um ein Gerücht, dass er sich angeblich vor ein paar Tagen bei einem Duell mit einer Frau fürchterlich blamiert haben soll. Er dementiert dies vehement, ist aber dabei natürlich alles andere als überzeugend. (Könnte es sein, dass der Gambi etwas vom Kampf mit Emma weiß und wenn ja, woher? Die Parallelen sind so deutlich - eigentlich kann das kein Zufall sein.) Außerdem erzählt er noch ganz stolz von seiner neuesten Masche, Leute zu Spitzeldiensten zu zwingen: Er lässt ihnen harmlose magische Gegenstände zustecken, führt dann eine Routinekontrolle durch und setzt sie dann wegen des fehlenden Zertifikats unter Druck. Super, ne? (Die Abenteurer sind also nicht die ersten und einzigen, bei denen er diese Masche abgezogen hat.)
- Der skrupellose Kaufmann und Spekulant *Rafadas Avoltoio (Sandriljo di Merceyra)*. Was es mit diesem auf sich hat, verstehen die Spielfiguren derzeit noch nicht so richtig, dafür sind sie noch nicht lange genug in der Stadt. Offensichtlich scheint "der Geier" ein Problem mit "neureichen Emporkömmlingen" wie Colbran di Tilion zu haben, jedenfalls verunglimpft er ihn so wie auch die durch die Hochzeit zwischen seiner Tochter und Deogo angedeutete Entspannungspolitik mit an den Haaren herbeigezogenen Unterstellungen, die offensichtlich von Eigeninteresse geprägt sind.

Zum Abschluss seiner Darbietung folgt noch ein Duett mit einer "echten Person": Die Edeldame Farfalla ist eine treue Stammkundin und steht heute gemeinsam mit dem "Friseur ihres Vertrauens" auf der Bühne. Die beiden liefern sich scharfzüngige Wortgefechte, bei denen jede Formulierung sitzt. Dabei geht es nicht nur um den Wortwitz, nicht selten verbergen sich dahinter Anspielungen, deren Bedeutung sich nur einem eingeweihten Publikum erschließt. Farfalla nutzt diese Gelegenheit auch, die Aufmerksamkeit des Publikums gezielt auf die Themen und Anliegen der *Altaloga* zu lenken.

Für besondere Erheiterung sorgt dabei die Papageiendame Lilli, deren Bekanntschaft die Spielfiguren ja bereits am Vortag gemacht haben (Amaryllas Vertraute). Schon zu Beginn des Duetts kommt sie auf die Bühne geflogen und macht es sich mal auf der Schulter des ohne Punkt und Komma redenden Barbiers, mal in der Vogelnestfrisur des blaublütigen Edelfräuleins bequem. "Ungefragt" mischt sie sich in die Dialoge der

Zweibeiner ein und schreckt noch nicht einmal vor gemeinsamen Gesangseinlagen zurück, bei denen die drei gerne auch mal schmalzige Balladen aufs Korn nehmen. Hinter der Sprachfähigkeit des bunten Vogels steckt die stumme Trobairis Amarylla Siljantis, die über eine experimentelle Version des Zaubers Binden des Vertrauten statt der Augen Lillis Sprechorgane benutzen kann.

Manchmal wird das Publikum auch aktiv in die Vorstellung eingebunden. Insbesondere der Gambi ist dafür bekannt, dass er gerne auf Zwischenrufe eingeht und stets eine schlagfertige Antwort auf Lager hat. Einmal richtet der für sein loses Mundwerk bekannte *Rote Ugo*, eines der Bandmitglieder von Namenloses Grauen, das Wort an ihn - angeblich habe er doch tatsächlich Fra Aceto vor gar nicht allzu langer Zeit außerhalb seines Kellers lachen sehen. Der Gambi tut baff erstaunt ob dieser unglaublichen Behauptung ("Nein! Doch! Oohhh!"), unterstellt Ugo, er wolle ihn wohl veräppeln und verspricht, der Sache weiter auf den Grund zu gehen.

Von Spitzeln unterwandert

Aber so heiter und ausgelassen die Stimmungen auch ist - wenn man aufmerksam seine Blicke schweifen lässt (s.o., Fra Oreste), wird man im Publikum ein paar Personen bemerken, die eher sauertöpfisch dreinblicken und einen abgestoßenen Gesichtsausdruck zeigen. Bei diesen könnte man berechtigterweise vermuten, dass es sich um Spitzel der Gegenseite handelt, die beispielsweise von Cardegas' Geheimdienst oder der *Gesellschaft des Guten Geschmacks* (GGG) ausgesandt wurden, um die feindlichen Aktivitäten zu beobachten und bei Bedarf die *Escurda Dimonjal* zu informieren. Dass auch hier im Senhor die Aufführungen und Konzerte nicht immer frei von solchen Leuten sind, ist leider nichts Neues, die Gegenseite schläft nun mal leider nicht.

Am heutigen Abend könnte man allerdings den Eindruck gewinnen, dass besonders viele solcher Spaßbremsen unterwegs sind. Auch andere Gäste scheinen diesen Eindruck zu haben - ein kleines Zwischenintermezzo entsteht, als ein auffällig unauffälliger Agent sich vermeintlich unbemerkt entfernen möchte und ein Gast mit kräftiger Stimme und rotem Bart, der bereits erwähnte Rote Ugo, ihm hinterherruft "*grüß Cardegas von uns, du Maulwurf!*". Unter lautem Gelächter, Hohn und Spott verlässt der Geschmähte, der jetzt wohl als Spion endgültig verbrannt ist, zügigen Schrittes den Ort des Geschehens. Auf Farfallas gespielter Entsetzen "*bei den Göttern, er wird uns alle verraten!*" folgt vom Gambi ein theatralisches "*Nein! Doch! Oohhh!*", und weiter geht's im Text.

Die Razzia

(Hektische, chaotische Mantel-und-Degen-Film-Szenen wie die nachfolgend beschriebenen lassen sich meiner Erfahrung nach am besten spielen, wenn man sich nicht buchstabengetreu an die Regeln hält und das Ganze flexibel und der Situation angepasst handhabt. Außerdem habe ich hier für eine Kampfrunde keine 10 Sekunden angesetzt, sondern 5.)

Nur wenig später steht eine Abordnung der *Escurda Dimonjal* (Kanzlergarde) in den Türen des Senhors, möglicherweise war der Auslöser der Razzia tatsächlich der zuvor mehr oder weniger aus dem Saal gejagte Spitzel? Oder steckt noch mehr dahinter? Die Eingreiftruppe besteht aus mindestens einem Dutzend Rotröcke unter der Leitung von Rodrigo de Metta und dem übereifrigen Offiziersanwärter Giulio. Als sie den Senhor stürmen, stellen sich ein paar andere GGG-Sympathisanten, die sich unters Publikum gemischt hatten, sofort auf die Seite der Soldaten und zeigen mit den Fingern auf einige Personen, die ihnen im Publikum besonders aufgefallen sind. Gemeinsam stürzen sie sich dann auf die noch auf der Bühne befindlichen Narren und die ausgemachten Zielpersonen, zu denen auch der Rote Ugo gehört, der zuvor ja ausgiebig mit dem Gambi interagiert und als Systemkritiker geoutet hatte. Für die anderen Gäste der Veranstaltung interessieren sie sich nicht, es sei denn, sie stellen sich den Soldaten und deren Lakaien offen entgegen.

In dem Gedränge ist es für die Gardisten nicht ganz einfach, sich bis zu den Zielpersonen durchzuarbeiten und bis zur Bühne, auf der sich die *Lachenden Narren* (im Moment noch) befinden, ist es unter diesen Umständen ein weiter Weg. Um dorthin zu gelangen, brauchen sie ein paar (ein, zwei oder drei) Kampfrunden, was nicht zuletzt daran liegt, dass es schnell zu ersten Tumulten kommt - die Gäste sind über diese Razzia alles andere als

erfreut und der eine oder andere lässt seinem Unmut freien Lauf. Die wenigsten wagen es allerdings, sich mit den Soldaten anzulegen, die meisten sehen zu, dass sie sich möglichst schnell in Richtung der Ausgänge bewegen, an denen es schnell zum Stau kommt. Die Ausgänge werden zwar ebenfalls bewacht, die Gardisten interessieren sich aber wie gesagt (zunächst) nicht besonders für das normale Publikum, das Ziel sind die als potenzielle Aufrührer identifizierten Personen.

Die Abenteurer verhalten sich in den ersten ein zwei Kampfrunden unauffällig und können beobachten, wie zwei Narren sich in den seilzugbetriebenen Fahrstuhl quetschen, der sich dabei zügig nach unten bewegt. Farfalla und der Narr, der die Begrüßung vorgenommen hatte, verschwinden hinter einer Requisite. Der Gambi bleibt inmitten der Bühne stehen, während sich etwa die Hälfte der Gardisten in seine Richtung durchschlägt. Die anderen verfolgen die restlichen von den Denunzianten identifizierten Zielpersonen. In diesem Moment wird es schlagartig dunkel, im gesamten Innenhof sieht man nicht mehr die Hand vor Augen. Was ist passiert - mit dem Ziel, die Razzia zu behindern und alle Anwesenden bei der Flucht zu unterstützen, hat Fra Oreste *Bannen von Licht* gezaubert und dabei eine natürliche 20 gewürfelt - doppelt so starke Wirkung. Nun bricht erst so richtig Panik aus, das Chaos ist perfekt.

In der *Escurda Dimonjal* (Kanzlergarde, der Staatskanzler hat gleichzeitig das Amt des Tin-Hohepriesters inne) befinden sich auch Zauberkundige - auch in dieser Abordnung ist ein Ordenskrieger dabei, der *Bannen von Dunkelheit* beherrscht. In der dritten Runde gelingt es ihm, Orestes Zauber zu brechen (Spielleiterwillkür) und es wird wieder hell. Zwischenzeitlich hat sich die Situation dahingehend verändert, dass sich die Massen in der Dunkelheit weiter in Richtung der Ausgänge orientiert haben. Der Hof leert sich aber nur sehr langsam, es herrscht nach wie vor heilloses Durcheinander. Im Erdgeschoss sind alle Fenster vergittert, eine Flucht durch die Fenster ist nur in den Obergeschossen möglich. Einige wenige haben sich trotzdem in Richtung der angrenzenden Räume orientiert und sich in diesen versteckt, bzw. sie sind noch dabei.

Ugo, der von den GGG-Spitzeln als potenzieller Staatsfeind und Aufrührer denunziert wurde, versucht derweil, sich schnellstmöglich aus dem Staub zu machen. Leider hat er das Pech, dass er sich mitten im Hof direkt neben zwei Rotröcken wiederfindet, die ihn sofort mit dem Rapier bedrohen und auffordern, sich zu ergeben und festnehmen zu lassen. Als er sich der Festnahme widersetzt, beginnen die beiden, auf den Unbewaffneten einzustechen. Sein Bandkollege Ion kommt ihm zur Hilfe, wird schwer getroffen und bricht zusammen (mit seinem niedrigen LP-Maximum ist er leider besonders anfällig für Nahtoderfahrungen dieser Art). Mehrere Spielfiguren beschließen jetzt, sich einzumischen und den beiden (Ugo und Ion) zu helfen, darunter Jacques, Matteo und Emma. Auf der anderen Seite kommen zwei weitere Gardisten dazu, weitere sind im Anmarsch. Auch Cigna befindet sich ganz in der Nähe und versucht, ohne Einsatz von Waffengewalt Ugos Rückzug zu decken. Emma schließt sich ihr an, Matteo kümmert sich derweil um Ion und stellt fest, dass dieser schwer, aber nicht lebensgefährlich verletzt ist (2 LP). Jacques stürzt sich auf den Gardisten, der Ion niedergestochen hat und setzt ihm übel zu. Er ist (und bleibt im weiteren Verlauf auch) der einzige aus der Abenteurergruppe, der offen mit Waffengewalt gegen die Soldaten vorgeht.

In der Zwischenzeit: Nachdem es wieder hell geworden ist, sieht man von den Lachenden Narren auf der Bühne nur noch den Gambi - er hat es sich im Schneidersitz gemütlich gemacht und blickt die heranrückenden Soldaten erwartungsvoll an. Kurz bevor sie sich auf ihn stürzen können, springt er auf und beginnt, mit ihnen Katz und Maus zu spielen. Unter Einsatz von Geländelauf, Akrobatik und Balancieren turnt er elegant über die Bühne, den Hof und die Galerie. Dabei dreht er Saltos über Tische und Bänke, nutzt dabei Einrichtungsgegenstände wie Stützen und Vorhänge, es folgt eine artistische Einlage nach der anderen. Natürlich gelingt nicht jede davon perfekt, er rutscht auch mal aus, zerdeppert dabei Geschirr oder Einrichtungsgegenstände und hinterlässt insgesamt ein heilloses Durcheinander. Durch diese Aktionen schafft er es aber spielend, seine Verfolger auf Abstand zu halten und außerdem findet er dabei noch genug Zeit, diese mit Hohn und Spott zu überziehen. Insbesondere auf deren Anführer Rodrego de Metta, der in der Gestalt des Don Pollo ja zu den Stammkunden seines Friseursalons gehört, hat es der Gambi abgesehen (so wie dieser auch auf ihn). Wie es sich für einen ordentlichen Mantel-und-Degen-Film gehört, lassen sich die Verfolger dabei nach allen Regeln der Kunst an der Nase herumführen.

Das geht so lange gut, bis ihm eine besonders gewagte akrobatische Einlage - ein Salto mit Schraube beim Überspringen einer Bank, geplante Landung auf der nächsten Bank - misslingt. Der Gambi landet genau auf der Kante, rutscht ab, die Bank kippt und er fabriziert eine schmerzhaft Bruchlandung. Für einen Moment ist er benommen und muss sich neu orientieren, in dieser Zeit erreicht ihn Rodrigo und drischt wie von Sinnen auf ihn ein - Grund genug für Oreste, es erneut dunkel werden zu lassen. In dem entstehenden Chaos schafft es der Gambi, sich zu lösen und unsichtbar zu machen.

Die Grenze der Dunkelheit läuft mitten durch den Kampf um Ugo, der das Glück hat, im hellen Bereich zu stehen. Er kann sich jetzt relativ ungestört absetzen. Auch Jacques, dessen Gegner sich mittlerweile ergeben hat, sieht zu, dass er Land gewinnt. Mit gezogener Waffe bewegt er sich Richtung Ausgang, wird aber von dem dort positionierten Gardisten aufgehalten, es kommt zum Kampf. Matteo, der nach wie vor über Ion gebeugt ist und so tut, als würde er *Erste Hilfe* leisten, hat zwischenzeitlich *Stille* gezaubert. Um ihn herum ist es daher nicht nur dunkel, man hört auch nichts. Niemand weiß daher so genau, was in dem ganzen Durcheinander gerade passiert - die einen schlagen wild um sich, ohne so genau zu wissen, wen oder was sie dabei treffen. Die anderen versuchen, sich klammheimlich in Sicherheit zu bringen. Hervorzuheben ist Matteo, der in der Dunkelheit seinen Magierstecken gegriffen hat und damit recht effektiv in die Richtung schlägt, in der er einen der Gardisten vermutet.

Zwei Runden später wird es wieder hell. Der Gambi ist verschwunden, auch Ugo ist nicht mehr zu sehen. Matteo hat unmittelbar nach Auflösung der Dunkelheit seinen Magierstecken fallen lassen und "kümmert sich jetzt wieder ganz intensiv um Ion". Jetzt, nachdem der eigentliche Grund für das Handgemenge verschwunden ist, löst sich dieses auf und die Soldaten wenden sich jetzt lieber einfacheren Zielen zu. Wenn man es schon nicht geschafft hat, die identifizierten Aufrührer und Staatsfeinde einzukassieren, dann schaut man eben, ob man nicht in irgendeiner Ecke noch einen verängstigten Gast findet, der sich nicht widersetzt und dem man ggf. etwas anhängen kann.

Über kurz oder lang schaffen es Emma, Jacques und Matteo, sich mehr oder weniger unauffällig zu entfernen - Matteo mit dem Einsatz von *Unsichtbarkeit*, Jacques durch Waffengewalt und Emma wurschtelt sich in dem ganzen Chaos irgendwie an den Soldaten vorbei. Oreste hat sich zusammen mit Lis in einem Lagerraum versteckt. Als sie von den Gardisten aufgegriffen werden, spielt Lis sehr glaubhaft die verängstigte Blondine und überzeugt die Gardisten davon, sie durchzulassen und der nette junge Mann neben ihr hat ihr nur geholfen und sie ein wenig beruhigt. Die beiden dürfen gehen, ohne weiter behelligt zu werden.

Fehlt nur noch Umberto, der sich auf dem Abort verstecken möchte. Auf dem Weg dahin prallt er mit dem unsichtbaren Gambi zusammen, der dadurch wieder sichtbar wird und ihn ganz erschrocken anschaut. Rodrigo, der sein Hassobjekt bis eben aus den Augen verloren hatte, erblickt ihn wieder, schreit "da ist er" und setzt mit seinen Leuten die Verfolgung fort. Noch bevor sie Umberto und den Gambi erreichen, verschwinden die beiden durch die Tür und verrammeln sie von innen. Während Rodrigo und die Gardisten versuchen, die Tür einzutreten, zaubert der Gambi als zusätzliche Sicherung noch *Befestigen*, damit sollte es dann eine Zeitlang dauern, bis die Soldaten durchbrechen. Während sie sich noch an der Tür abmühen, verschwinden Umberto und der Gambi durch die andere Tür, huschen an einem weiteren Gardisten vorbei (*Geländelauf* + *Akrobatik*), der sich in der Nähe des Ausgangs befindet, und schaffen es auf diesem Weg ins Freie. Dort trennen sich ihre Wege.

Cigna hat dem verletzten Ion zwischenzeitlich einen Heiltrank eingeflößt, danach konnte er wieder auf eigenen Beinen stehen. Gemeinsam gelingt dann auch diesen beiden die Flucht.

Nach der Razzia im Senhor mit Hut

Nachdem es allen Abenteurern gelungen ist, aus dem *Senhor* zu entkommen, treffen sie sich wenig später auf den Straßen in der nahen Umgebung wieder. Sie können beobachten, wie sich die Gäste des Auftritts der *Lachenden Narren* in alle Richtungen zerstreuen, relativ viele biegen jedoch in die Straße ab, die in Richtung von *Emmis Weinhaus* führt. Unter diesen befinden sich auch einige Mitglieder von *Namenloses Grauen*, von

denen die Spielfiguren auch direkt angesprochen werden, ob sie sich nicht anschließen wollen, um die Ereignisse des Abends gemeinsam mit ein paar Freunden und Bekannten Revue passieren zu lassen.

Bei *Emmis Weinhaus* handelt es sich um eine Art Untergrundclub und Insider-Treffpunkt, wo man sich untereinander zumindest vom Sehen kennt und sich zumindest im Untergeschoss relativ sicher sein kann, von GGG-lern und anderen Spitzeln unbehelligt zu bleiben (technische Info: Das Untergeschoss kann sowohl von der Gaststube aus, als auch über einen Hintereingang erreicht werden). In diesen vermeintlich sicheren Gefilden treffen die Abenteurer jetzt auf Personen, die sie bereits zuvor im *Senhor mit Hut* gesehen haben. Zunächst setzen sie sich an einen Tisch, an dem sie bereits von den Bandmitgliedern erwartet werden, die sich zunächst einmal für die Unterstützung während der Razzia bedanken.

Im weiteren Verlauf der Gespräche erfahren die Abenteurer, dass solche Razzien zwar selten sind, es gab sie aber in der Vergangenheit schon. Es geht dabei stets darum, die Rädelsführer einzukassieren, wie beispielsweise den Gambi, das normale Publikum hat meistens keine (direkten) Konsequenzen zu befürchten. Um eine größere Zahl unauffälliger Personen festzunehmen, reichen die personellen und die räumlichen (Gefängniszellen) Kapazitäten der *Escurda* auch gar nicht aus. Natürlich ist nicht auszuschließen, dass man sich das eine oder andere Gesicht merkt und beim Geheimdienst eine Liste geführt wird, wer schon einmal bei solchen Ereignissen gesehen wurde und wann. Kleinere Rangeleien bis hin zum Einsatz von Faustkampf sind bei solchen Razzien nichts Ungewöhnliches und werden nicht verfolgt, beim Einsatz von Waffengewalt sieht das allerdings anders aus. Die oben angesprochenen Zielpersonen des Einsatzes (der Gambi, die anderen *Lachenden Narren*, Ugo, ...) sollten sich besser nicht erwischen lassen - wer "auf frischer Tat ertappt" wird, muss mit harten Strafen rechnen, Amarylla kann ein Lied davon singen (bzw. sie kann es nicht mehr ohne Zunge).

Im Nachgang der Ereignisse gibt es jetzt einige wichtige Dinge zu besprechen:

1) Ugo, der heute nicht zum ersten Mal von der GGG angeschwärzt wurde und damit jetzt endgültig auf der Abschussliste angekommen sein dürfte, muss zumindest für eine Zeitlang aus der Öffentlichkeit verschwinden. Das heißt auch, dass er dem Trobadorentreffen und der Hochzeit fernbleiben muss - wer übernimmt jetzt seine Rolle in der Band? Zum Glück gibt es unter den Abenteurern mit Marlog und Fra Oreste zwei ausgebildete Sänger, von denen einer noch dazu Gitarre spielen kann. Nach einer kurzen Kostprobe ihrer Fähigkeiten können die Bandmitglieder zu ihrer Erleichterung feststellen, dass die beiden durchaus in der Lage sind, Ugo zu vertreten. (Dieser ist musikalisch gesehen eh nicht der große Leistungsträger in der Band und daher leichter zu ersetzen als beispielsweise Ion oder Lis.) Marlog und Oreste werden jetzt die noch verbleibende Zeit unter anderem dazu nutzen müssen, unter Anseljos Anleitung (er ist ein sehr guter Lehrer) ein paar Texte zu lernen und ein wenig mit der Band zu üben. Die Band wird sich in den kommenden Tagen in erster Linie auf Songs beschränken, bei denen die männlichen Gesangsparts nicht zu kompliziert sind und Ugos Gitarrenparts vergleichsweise einfach.

2) Ugo ist nicht der einzige, der sich jetzt vor der *Escurda Dimonjal* in Acht nehmen muss - auch Jacques, der seine Waffe gezogen und zwei Gardisten niedergestochen hat (den, der Ion lebensgefährlich verletzt hat und den am Ausgang, der sich ihm in den Weg gestellt hat), sollte besser eine Zeitlang abtauchen. Alternativ dazu könnte man unter Einsatz von *Verstellen* ein Umstyling durchführen, ein gewisses Restrisiko bleibt allerdings. Die Magierin *Candorla di Milochetar* kann hier eine bessere Lösung anbieten: Sie beherrscht den Zauber *Verwandeln* und wäre bereit, diesen auf Jacques zu Selbstkosten anzuwenden, das wären dann 100GS für den großen Kürbiskern, das dazu benötigte Zaubermaterial. Alternativ dazu könnte sie Jacques auch eine kostenlose Variante anbieten: Als Universitätsmitarbeiterin forscht sie derzeit an alternativen, billigeren Zaubermaterialien für diesen Spruch. Für ihre aktuelle Testreihe benötigt sie noch Freiwillige und hier käme dann Jacques ins Spiel. Sie weist ihn auch auf Risiken und Nebenwirkungen hin, insbesondere auch auf den Ko-Wurf bei der Rückverwandlung. Mit einem EW *Menschenkenntnis* stellt Jacques fest, dass ihre Aussagen wohl der Wahrheit entsprechen und sie die Risiken nur geringfügig verharmlost. Candorla und Jacques verabreden für den nächsten Tag gegen Mittag ein Treffen in der Band-WG. (*Hinweis:* In der veröffentlichten Version des Abenteurers beherrscht Candorla den Spruch *Verwandeln* nicht.)

3) Ions Gesundheitszustand kommt zur Sprache, der sich in den letzten ein zwei Jahren zunehmend verschlechtert hat. Nach nur einem schweren Treffer mit dem Rapier war er bereits unter 3 LP. Niemand weiß, woran das liegt.

Der Abend geht zu Ende und man begibt sich zurück zur Unterkunft. Umberto und Jacques, die im Salon übernachteten, bekommen noch mit, wie sich Lis nach oben zu Anseljo begibt. Es handelt sich aber nicht um das, was man spontan als erstes vermuten würde - Anseljo ruft in seiner Eigenschaft als Bandleader öfter mal jemanden von den anderen zu sich nach oben für Einzelbesprechungen. In der Regel sind das dann Lis oder Ion, die beiden Aushängeschilder der Band. Für die anderen drei, bei denen es sich um "normale" Musiker handelt und nicht um Ausnahmetalente, interessiert er sich nur wenig. Wie lange diese Besprechung dauert, bekommen Ugo und Anseljo nicht mehr mit, da schlafen sie bereits.

Tag 1, vor Beginn des Trobadorentreffens

Bis zum Mittag des nächsten Tages kriechen die Bandmitglieder und die Abenteurer dann so nach und nach aus den Federn und treffen sich beim Frühstück. Als Letzte kommt Lis dazu, sie wirkt ziemlich angeschlagen und als Umberto sie darauf anspricht, erzählt sie, dass es ihr nicht gut geht und sie sehr schlecht geschlafen hat. Das passiert ihr in letzter Zeit öfters. Manchmal, allerdings nicht in dieser Nacht, meint sie, im Schlaf die Stimme des früheren Frontmanns der Band, *Cort di Narvin*, zu hören. Sie kann ihn aber nicht verstehen, er spricht zu leise und undeutlich. Das Zweite, was sie heute morgen beschäftigt, ist, dass sie ihren magischen Ohrring (*Zwiesprache* mit Anseljo) verloren hat. Sie kann sich erinnern, ihn in *Emmis Weinhaus* noch gehabt zu haben - da hatte sie ihn noch benutzt. Der Ohrring war ein Geschenk Anseljos, sie legt ihn eigentlich nur ab, wenn sie sich nachts ins Bett begibt. Dann legt sie ihn direkt daneben auf dem Nachtkästchen ab. Ion hat übrigens ebenfalls so einen, der von Lis war vorher im Besitz von Cort.

Hinweis: Auf die nächtlichen Aktivitäten der Begabungsvampire gehe ich in diesem Spielbericht nicht ein, nur auf das, was die Abenteurer davon mitbekommen haben. Einzelheiten sind im Abenteuer beschrieben.

Wenig später kommt Candorla dazu mit den Utensilien, die sie für Jacques' Verwandlung braucht. Als Zaubermaterial verwendete sie eine Mischung, die aus einem Fünftel gemahlenem Kürbiskern besteht und weitere kostengünstigere Ingredienzien enthält, zu denen sie nicht weiter ins Detail geht. Das Gebräu hat natürlich nicht die Qualität einer "konventsgeprüften" Rezeptur, sollte aber mit einem "geringfügigem" Abzug beim Zaubern funktionieren. Was die Verträglichkeit betrifft - man wird sehen. Jacques schafft seinen PW *Gift* gerade so, er läuft zwar im Gesicht leicht grünlich an, es gelingt ihm aber, das Zeug bei sich zu behalten. Nun ist Candorla am Zug, Jacques' Spieler hat die Ehre, den EW-8 Zaubern für sie selbst zu würfeln - und produziert prompt einen kritischen Fehler. Er setzt seinen Glückspunkt ein, um den Wurf zu wiederholen, dieser Versuch ist dann erfolgreich. Das Ergebnis der Verwandlung entspricht zwar nicht vollständig dem, was er sich vorgestellt hat, aber so ungefähr passt das schon und er kann sich jetzt in den nächsten Tagen in Parduna frei bewegen, ohne Gefahr zu laufen, von der Kanzlergarde ergriffen und abgeführt zu werden.

Matteo war den Vormittag über unterwegs, um sich mal in der Konventsbibliothek umzusehen und nach Lernmöglichkeiten für Zaubersprüche zu erkundigen, insbesondere Feuerzaubern. Umberto, der bei dem Gespräch mit Lis mit dabei war, begibt sich unmittelbar danach nochmal zu *Emmis Weinhaus*, um dort nach dem Ohrring zu suchen. Um diese Uhrzeit hat die Taverne noch nicht geöffnet, es ist aber jemand von den Bediensteten vor Ort, der Umberto herein lässt und dann auch bei der Suche unterstützt. Die beiden finden nichts.

Spielabend 3

Trobadorentreffen, Tag 1

Zwischenzeitlich sind nach und nach die auswärtigen Teilnehmer des Trobadorentreffens in der Stadt eingetroffen, viele von ihnen haben im Senhor Quartier bezogen. Bei den Einladungen hat der Ausrichter Colbran di Tilion konsequent darauf geachtet, dass Vertreter traditioneller und moderner Musikrichtungen zu gleichen Anteilen vertreten sind. Man möchte die Begegnung schließlich auch dazu nutzen, aufeinander

zuzugehen und alte Konflikte zu entschärfen. Trobadore und Musiker aller Couleur sollen hier die Gelegenheit erhalten, sich auszutauschen und alte Vorurteile abzubauen - schließlich befinden sich auch unter den progressiven Künstlern Anhänger der *Dius Valiande* und Freunde traditioneller Musik, umgekehrt lehnt auch nicht jeder Konservative per se alles Moderne ab. Die Situation, dass hier Vertreter unterschiedlicher Musikrichtungen und politischer Lager aufeinandertreffen, ist für manche etwas ungewohnt - die einen gehen offen aufeinander zu, die anderen bleiben lieber unter sich und beäugen misstrauisch die jeweils andere Seite. Daran wird sich auch im weiteren Verlauf der Veranstaltung nur wenig ändern.

Pünktlich zum vorgesehenen Zeitpunkt betritt dann der Ausrichter Colbran di Tilion mit seiner Tochter Saborja die Bühne und begrüßt ebenso enthusiastisch wie eloquent die versammelten Musiker und Musikinteressierten, die sich mit gebührendem Beifall für das nette Willkommen bedanken. Auch Saborjas zukünftiger Gemahl Deogo ist bei der Eröffnung zugegen und gibt sich leutselig, er verabschiedet sich aber bereits nach relativ kurzer Zeit, weil "dienstliche Verpflichtungen seine Anwesenheit im *Dabo* (Palast des Vizekönigs bzw. der Vizekönigin) erfordern" (*EW: Menschenkenntnis*: In Wahrheit hat er keine Lust auf den ganzen Zirkus, er kommt aber seiner gesellschaftlichen Verpflichtung nach und spielt einigermaßen glaubhaft seine Rolle).

Von jetzt an gehört der Senhor für die nächsten drei Tage den anwesenden Trobadoren. Am Eröffnungstag überlässt man die Bühne die meiste Zeit unbekannten Musikern, die keine schriftliche Einladung von Colbran aufweisen können und hier die Gelegenheit nutzen möchten, auf sich aufmerksam zu machen. Unter dem kritischen Auge bzw. Ohr einer fachkundigen Jury ausgewiesener Musikexperten, darunter *Ileme Pescaturi*, eine Dozentin an der renommierten *Akademie für Musik und Poetik*, können aufstrebende Talente eine Kostprobe ihrer Kunst abgeben und im Falle eines gelungenen Auftritts auf eine nachträgliche Einladung einschließlich eines lukrativen Engagements für die Hochzeitsfeierlichkeiten hoffen. Namhafte Trobadore, die von Colbran persönlich angeschrieben wurden, müssen sich diesem von so manchem aufstrebenden Talent als demütigend empfundenen Ritual natürlich nicht stellen. Einige treten aber trotzdem an, nicht zuletzt, weil sie einfach Spaß an der Musik haben und sich auf die kommenden Tage freuen. Allein schon der Austausch mit so vielen verschiedenen Berufskollegen, die Fachsimpelei und das gemeinsame Feiern sind für viele Grund genug, auch hier mit dabei zu sein.

Diese Einstellung vertreten auch die Mitglieder der Gruppe *Namenloses Grauen*, auch sie lassen es sich nicht nehmen, bereits am ersten Abend etwas zum Besten zu geben (Marlog und Oreste unterstützen sie dabei in dem Rahmen, wie es ihre doch sehr kurze Einarbeitungszeit zulässt). Da sie sich hier nicht in ihrem üblichen Umfeld bewegen, schlagen sie vergleichsweise gemäßigte Töne an. Wer erwartet hat, dass sie hier über die Stränge schlagen, wird eines besseren belehrt - sie wissen sich durchaus zu benehmen, trinken nicht (viel) mehr als die anderen Gäste und halten sich auch mit Ugos Spezialmischungen zurück. Positiv zur Kenntnis genommen wird auch, dass man mit *Fra Oreste* einen Vertreter der *Dius Valiande* mit ins Team geholt hat - das ist ganz im Sinne des Mottos der Veranstaltung.

Ein paar weitere Teilnehmer des Trobadorentreffens werden in einem separaten Handout beschrieben, bis hierhin wurde im Abenteuer auf drei davon eingegangen: Amaryllas Schüler Dorkan, die Trobairis Ileme und Scarpano Spettinati, der mit seinem Song *Always look on the bright side of life* das Publikum begeistert hat.

Nachdem der erste Tag erfolgreich beendet ist, begeben sich Namenloses Grauen und die Spielfiguren wieder nach Hause. Diejenigen, die im Senhor übernachteten, bekommen noch mit, wie Lis sich, wie bereits tags zuvor, nochmal für eine Besprechung nach oben zu Anseljo begibt.

Trobadorentreffen, Tag 2

Am Morgen trifft man sich wieder am Frühstückstisch, Lis wirkt ebenso mitgenommen wie am Morgen des Vortages. Erneut hat sie schlecht geträumt, an Einzelheiten kann sie sich aber nicht erinnern. Corts Stimme hat sie auch in dieser Nacht nicht gehört, so viel kann sie sagen. Man versucht, der Sache auf den Grund zu gehen, aber weder Heilkunde, noch Erkennen von Krankheit, noch Erkennen der Aura liefern weitere Informationen.

Die Bandmitglieder und die Abenteurer beginnen sich Sorgen zu machen, da es nicht das erste Mal ist, dass jemand in der Band plötzlich gesundheitliche oder psychische Probleme entwickelt. Man denke hier beispielsweise an Cort oder Ion.

Beim Trobadorentreffen verbringen die kontaktfreudigeren Musiker den Tag damit, sich auszutauschen, Bekanntschaften zu knüpfen, gemeinsam zu musizieren und Workshops abzuhalten. Die Stimmung ist gut, das Konzept der Veranstaltung scheint aufzugehen. Wie meistens bei solchen Zusammenkünften hängen die schüchterneren Teilnehmer, beispielsweise Dorkan und Scarpano, zeitweise ein wenig verloren herum, sie werden nur aktiv, wenn jemand auf sie zugeht. Die Mitglieder von *Namenloses Grauen* sind nicht so zurückhaltend und mischen sich unter die Leute, letztlich bewegen sie sich aber dann überwiegend doch in "ihren" Kreisen. Den meisten "Traditionellen" sind sie zu extrem, sie haben nicht wirklich Interesse (und umgekehrt). Von den Spielfiguren sind tagsüber nur Oreste und Marlog in die Aktivitäten des Trobadorentreffens aktiv eingebunden und nutzen die Zeit, sich mit den Songs der Band vertraut zu machen und ein wenig mit ihren neuen Bandkollegen zu üben.

Auch Colbran und Saborja mischen sich in ihrer Rolle als Ausrichter dieser Veranstaltung hin und wieder unter die Leute, aber ihre zeitlichen Möglichkeiten sind begrenzt. Offizielle Termine im Rathaus, diverse Treffen mit wichtigen Persönlichkeiten, Tempelbesuche, Verteilen von Almosen und 1000 andere Dinge, die im Vorfeld eines solchen Ereignisses erledigt werden müssen, erfordern ihre Anwesenheit. Begleitet wird Saborja dabei stets von ihrer Eskorte, den "Grünröcken" Ciro und Leo, die die Abenteurer ja noch vom Gruppenuell im Laran-Park gut kennen.

Anders als am Vortag ist Anseljo nicht durchgängig anwesend, ein paar Mal verlässt er für einige Zeit die Veranstaltung. Das ist eigentlich nicht weiter verdächtig, wird aber von aufmerksamen Abenteurern bemerkt (und vom SL erst später in einem Nebensatz erwähnt). Zudem bekommen sie mit, dass er sich mal für längere Zeit mit Ileme in ein Separee im 1. Stock der Gaststube zurückzieht. Die beiden diskutieren ganz angeregt und wirken dabei fast euphorisch, was für den sonst so nüchternen und etwas verbissenen Anseljo doch eher ungewöhnlich ist. Danach stehen die beiden auf, kommen die Treppe herunter und verlassen eilig den Senhor. Zwei drei Stunden später kehren sie wieder zurück, sie mischen sich danach wieder wie zuvor unter die Leute.

Am Abend wird es dann wieder voll im Senhor, die öffentlichen Auftritte der Teilnehmer stehen an und stoßen in der Bevölkerung auf reges Interesse. Sowohl im Innenhof als auch in der Gaststube kommt es zu großem Gedränge. Nicht nur für die Schankmaiden ist es Schwerstarbeit, sich hier durchzuwühlen, ohne Ellbogeneinsatz geht hier wenig. Es ist eng, laut und stickig - wer diese Atmosphäre nicht gewohnt ist oder nicht mag, wird sich hier nicht wirklich wohl fühlen und sich im Zweifel lieber in Richtung der geöffneten Fenster und Türen orientieren.

Ein Sabotageversuch

Schon ziemlich früh am Abend (Tag 2 des Trobadorentreffens) begibt sich die Gruppe *Namenloses Grauen* auf die Bühne und tritt erstmals in der "Notbesetzung" mit Marlog und Oreste auf. Für die beiden ist es das Band-Debüt, aber sie machen ihre Sache besser als erwartet/befürchtet. Für die eine oder andere jugendliche Zuschauerin, die den Roten Ugo schmerzlich vermisst, ist das allerdings nur ein schwacher Trost.

Plötzlich wird es unruhig im Publikum und eine gereizte Stimmung macht sich breit. Emma beobachtet, wie ein wütender Gast einen Becher nach der Papageiendame Lilli wirft und brüllt "das Drecksvieh hat mir in den Teller geschissen!". Von schräg gegenüber bekommt er das Echo "mach nicht so ne Welle du Arsch, kein Grund sich so aufzuregen!". Die beiden stürzen sich wutentbrannt aufeinander und noch während Emma diese Szene mit unglaublichem Staunen beobachtet, bekommt Umberto einen heftigen Schlag auf den Hinterkopf. Er wirbelt herum und stellt den hinter ihm stehenden Typen zur Rede. Der so tut ganz unschuldig, so als ob er von nichts wüsste (was tatsächlich auch stimmt), aber Umberto nimmt ihm das nicht ab - erst Recht nicht, als er eine Runde später seinen *EW:Resistenz gegen Geistesmagie* versiebt. Es kommt zur unvermeidlichen Prügelei (nichts Ernstes, nur Einsatz von Raufen).

Die Bandmitglieder sind ziemlich perplex - was haben sie mit ihrer Musik denn jetzt schon wieder angerichtet, sie haben doch die ganze Zeit ganz bewusst nur völlig neutrale, unpolitische Lieder gespielt? Ion will gerade mit einem *Lied des Fesselns* beginnen, um die Stimmung wieder ein wenig zu beruhigen, er bricht aber ab, als Marlog im Publikum eine Frau entdeckt, die ihm verdächtig vorkommt: Immer wieder schaut sie sich auffällig unauffällig um und in den Momenten, in denen sie sich unbeobachtet fühlt, macht sie ein paar schnelle Handbewegungen in der Luft - die zaubert doch, ganz bestimmt! Marlog gelingt es, sich ihr schnell und unbemerkt zu nähern, sie in ein Handgemenge zu verwickeln und zu überwältigen.

(Anmerkung: In der veröffentlichten Version des Abenteuers handelt es sich bei der Hexe um die Begabungsvampirin Ornella di Gimian in Verkleidung, es wäre also eigentlich nicht so ohne Weiteres möglich, sich an sie heranzuschleichen und sie zu überwältigen. Hier war die Unruhestifterin nur eine einfache Hexe.)

Wenig später kehrt im Publikum so nach und nach wieder Ruhe ein. Marlog und die anderen Spielfiguren befragen derweil ihre Gefangene. Anfangs lügt sie, dass sich die Balken biegen, aber letztlich gelingt es Umberto, ihr die Wahrheit zu entlocken: Ein Mann mittleren Alters, den sie nicht kennt, hat ihr 150 GS geboten, wenn sie beim Trobadorentreffen für schlechte Stimmung sorgt, das friedliche Miteinander stört und dazu beiträgt, dass die Veranstaltung mit ihrem versöhnlichen Motto zur Farce gerät. Ihr konkreter Auftrag bestand darin, sich abends unters Publikum mischen, sich unauffällig zu verhalten und auf passende Gelegenheiten warten, um mit Zaubern wie *Macht über Unbelebtes* (Schläge auf den Hinterkopf, Getränke verschütten, Essen durch Verdauungsendprodukte von Papageien verunreinigen) mit anschließendem *Anstacheln* Streitereien zu provozieren. Wer der eigentliche Auftraggeber ist, weiß sie nicht. Der Typ, der sie angeheuert hat, war sicherlich nur ein Mittelsmann.

Als Umberto laut überlegt, was er denn jetzt mit ihr machen soll, bietet sie ihm ihren magischen Ring an, wenn er sie laufen lässt. Matteo zaubert vorher pro forma noch auf diesen Ring *Erkennen von Zauberei* und stellt fest: Nicht magisch. Nach ein paar faulen Ausreden wie "ach ja, ich hab ja ganz vergessen, dass der mir neulich ausgebrannt ist" gibt sie Umberto im zweiten Anlauf dann einen, der tatsächlich magisch ist - es handelt sich um einen Ring *Sehen in Dunkelheit* (sehr praktisch gegen *Bannen von Licht* ...). Daraufhin lassen die Abenteurer sie laufen.

Nachdem die Hexe unschädlich gemacht wurde, beruhigt sich die Lage wieder und die anderen Musiker können ohne weitere Zwischenfälle auftreten.

Der Gambi stellt sich vor

Irgendwann bringt eine Schankmaid eine Runde Bier an den Tisch von *Namenloses Grauen* und den Abenteurern "mit schönen Grüßen von Scarpano nach einem anstrengenden Arbeitstag voll waschen, schneiden, legen". Sie zuckt dabei ein wenig mit den Schultern - keine Ahnung, was Scarpano der Gruppe damit sagen will.

Auch die Spielfiguren brauchen einen Moment, bis sie den Hinweis verstehen - in Wahrheit ist Scarpano wohl eine Kunstfigur, hinter der sich der Gambi verbirgt - ebenfalls eine Kunstfigur. Als Scarpano dann wenig später an ihren Tisch kommt, wird er mit großem Hallo begrüßt. Er klärt das Rätsel auf und gibt sich (verbal, er nimmt natürlich nicht die Maske ab) als Luitz "*Lui*" di *Fuenda* zu erkennen. In Pardunas Kunst- und Kulturszene ist der unscheinbare Anwaltsgehilfe als Dichter und Schriftsteller bekannt, nur die allerwenigsten wissen von seiner Nebentätigkeit als Barbier Gambi - jetzt gehören Namenloses Grauen und die Abenteurer zu den Eingeweihten. Lui war den Spielfiguren bereits in *Emmis Weinhaus* aufgefallen, allerdings eher negativ: Seine dicke Brille ist wirklich ausgesprochen hässlich. In Verkleidung trägt er sie natürlich nicht, da verwendet er Hilfsmittel magischer Art.

Warum die ganze Scharade - er ist hier beim Vorspielen als unbekannter Musiker aufgetreten in der Hoffnung, eine Einladung für die Hochzeit zu erhalten, was ja auch geklappt hat. Dort möchte er dann, vielleicht zum letzten Mal für längere Zeit, als Gambi in Erscheinung treten. Nachdem er bei der turbulenten Vorstellung der *Lachenden Narren* vor ein paar Tagen bereits einiges Aufsehen erregt hat und das jetzt bei der Hochzeit vermutlich erneut tun wird, hat er beschlossen, danach erstmal von der Bildfläche zu verschwinden. Bei den

Narren wird er jedenfalls vorerst nicht mehr auftreten können, das wäre zu gefährlich für alle Beteiligten. Bis eben wusste nur eine Handvoll Auserwählter über Luis Doppelleben Bescheid, entsprechende Vermutungen stehen aber in Insiderkreisen schon länger im Raum. Die Bandmitglieder von *Namenloses Grauen*, die Lui ganz gut kennen, hatten immer wieder mal versucht, ihm ein Geständnis zu entlocken, er hatte das aber konsequent abgestritten mit Worten wie: “Iiich? Nneeiiiiin, niemals, im Namen der alten und der neuen Götter, dafür hätte ich doch auch gar nicht die Nerven, mir zittern doch schon bei meinen normalen Auftritten jedesmal die Knie! Und Witze über die große Politik zu machen, ist doch auch viieeel zu gefährlich!” Nach theatralischen Gefühlsausbrüchen dieser Art hat er dann nur spöttisch das Gesicht verzogen und betont unauffällig das Thema gewechselt.

Dass er sich jetzt in dieser Runde so offen zu erkennen gibt, hat zwei Gründe:

- 1) Er ist sich über die langfristige Zukunft des Gambi unsicher und hält es für wahrscheinlich, dass er auch als Lui in Kürze die Stadt verlassen muss. Wenn die *Escurda Dimonjal* erst einmal ernsthaft anfängt zu ermitteln, werden sie ihn früher oder später enttarnen und dann muss er im Zweifel sehr schnell verschwinden. Für den Fall, dass es wirklich so kommt, möchte er sich bei einigen ihm nahestehenden Personen noch rechtzeitig bei passenden Gelegenheiten, so wie jetzt, zu erkennen geben.
- 2) Außerdem möchte er Lis um die Erlaubnis für einen Auftritt bei der Hochzeit ihrer Schwester bitten. Er verspricht, nur Gutes über Saborja und ihre Familie zu erzählen und auch Deogo nicht zu kompromittieren (mehr zu den Inhalten seines Auftritts s. weiter unten). Lis’ Zustimmung ist ihm wichtig, weil er sie und ihre Geschwister seit Jahren kennt und ein Freund der Familie ist.

Trobadorentreffen, Tag 3

Am nächsten Morgen sind alle recht früh auf den Beinen, es ist der letzte Tag des Trobadorentreffens und man möchte die noch verbleibende Zeit sinnvoll nutzen. Anders als an den beiden Tagen zuvor hat Lis keine neuen Symptome und sogar Anseljo ist am heutigen Tag bereits morgens einigermaßen ansprechbar. Wenig später fährt eine Kutsche vor, aus der Angelos Adoptivmutter Ileme aussteigt (die Spielfiguren haben sie bereits beim Trobadorentreffen gesehen), um ihn für einen Anwaltstermin abzuholen. Weitere Einzelheiten dazu werden nicht genannt (es hat auch niemand danach gefragt).

Beim Trobadorentreffen läuft alles weiter wie gehabt, Zwischenfälle wie tags zuvor mit der Hexe bleiben aus und am späten Abend bzw. frühen Morgen wird die Veranstaltung dann offiziell durch die Ausrichter Colbran und Saborja beendet. Man zieht, völlig zurecht, ein positives Fazit und kommt zu dem Schluss, dass man mit dieser Veranstaltung ein wichtiges Zeichen gesetzt hat, das einen hoffnungsvoll in die Zukunft blicken lässt. Eine Verabschiedung erfolgt bewusst noch nicht, schließlich steht der eigentliche Höhepunkt, die Hochzeit, ja noch bevor. Dann werden die meisten der anwesenden Künstler erneut aufeinandertreffen und eine fürstliche, wenn nicht gar übertriebene Gage für ihren Auftritt erhalten.

In der darauffolgenden Nacht schreckt Jacques plötzlich mal kurz hoch und hat das Gefühl, dass irgendein dunkler Schatten oder Nebel durchs Zimmer wabert und sich in Richtung des Zimmers von Lis und Ugo bewegt. Nur Einbildung? Oder ein Traum? Schnell schläft er wieder ein. Am nächsten Morgen berichtet Lis, dass sie zwischendurch etwas ganz Ähnliches geträumt hat, davon abgesehen hat sie aber ganz gut geschlafen. Nur dieser gräßlich juckende Mückenstich an ihrem Arm nervt. Marlog und Matteo schauen sich diesen mal unter Einsatz all ihrer magischen und nicht-magischen Fähigkeiten an (*Erkennen von Krankheit, Erkennen der Aura, Erkennen von Zauberei, Heilkunde*) und kommen zu dem Schluss, dass keine Magie oder Ähnliches im Spiel ist. Nach einem Mückenstich sieht das aber nicht aus, eher wie eine Einstichstelle, über die entweder etwas injiziert oder Blut abgenommen wurde. Es handelt sich zum Glück nicht um einen doppelten Einstich wie bei einem Vampirbiss.

Die Häufung solcher merkwürdigen Ereignisse ist der Gruppe (und auch den Bandmitgliedern) so langsam unheimlich - die Geschichte von Corts Tod, Ions Gesundheitszustand, Lis’ unruhige Nächte, der verschwundene Ohrring, dieser seltsame Schatten, von dem Lis und Jacques erzählt haben - was kommt wohl als Nächstes? Jetzt

im Moment können sie aber leider nichts weiter tun. Lis muss dann auch los, schließlich ist es der Hochzeitstag ihrer Schwester und sie hat ihr versprochen, den Tag über an ihrer Seite zu bleiben. Aber jetzt, wo man nochmal darüber nachdenkt - trug Ileme gestern nicht einen kleinen Verband am Unterarm nahe der Armbeuge, also an der gleichen Stelle, an der sich Lis' seltsamer "Mückenstich" befindet?

Die Hochzeitsfeier

Am frühen Nachmittag des Hochzeitstages findet in Pardunas prachtvollem Haupttempel die Vermählung statt. Geleitet wird die Zeremonie von der Hohepriesterin der Alpanu, aber auch von allen anderen Göttern der Dius Valiande ist mindestens ein Geistlicher anwesend. Die Tin-Glaubensgemeinschaft wird von ihrem Hohepriester, *Staatskanzler Cardegas*, höchstpersönlich vertreten, Repräsentant des Culsu-Ordens ist *Fra Bartuljo* (den Spielfiguren auch bekannt als *Fra Aceto*, ein Kunde des Gambi). Als das Brautpaar nach Abschluss aller Zeremonien vor den Tempel tritt und Glückwünsche entgegennimmt, ziehen schwarze Wolken auf und erste Blitze gehen hernieder, begleitet von heftigem Donnergrollen (ein wenig bewölkt war es schon vorher, der Schauer könnte also auch natürlichen Ursprungs sein).

Abergläubische Gemüter deuten das natürlich sofort als schlechtes Omen - die Hochzeit steht wohl unter keinem guten Stern und es wird ein böses Ende nehmen, ganz bestimmt. Die Spielfiguren haben naheliegenderweise sofort den Verdacht, dass hier einmal mehr übernatürliche Kräfte am Werk sind, finden jedoch keine offensichtliche Quelle. Matteo kann mit *Zauberkunde* sagen, dass es sich nicht um einen Spruch wie *Regenzauber* oder *Wetterzauber* handelt - mit ersterem kann man es "nur" regnen lassen, mit letzterem "nur" Temperatur und Windrichtung modifizieren. Hinter den Blitzen und dem Donner muss also etwas anderes stecken.

Ein Teil der Hochzeitsgesellschaft begibt sich eilig zu den vor dem Tempel wartenden Kutschen, andere stellen sich erst einmal unter und warten ab, bis das Gewitter vorüber ist. Nachdem sich die Hochzeitsgesellschaft nach und nach im *Senhor mit Hut* eingefunden hat, wird das Fest offiziell eröffnet. Gleich zu Beginn machen einige hochrangige Gäste in der Reihenfolge ihrer Bedeutung dem Brautpaar ihre Aufwartung und überreichen teils sehr wertvolle Geschenke. Danach beginnt die eigentliche Feier, die sich überwiegend im Innenhof abspielt, Sitzgelegenheiten und Tische sind in ausreichender Zahl vorhanden. Um Regen muss man sich den Göttern sei Dank an diesem Abend keine Sorgen mehr machen, es sind keine Wolken mehr zu sehen und die Temperaturen sind angenehm. Manch einer, der sich bei dem Gedränge und dem Lärm nicht wohlfühlt oder mal eine Auszeit braucht, wird sich zumindest hin und wieder in die Gaststube zurückziehen. Von den künstlerischen Darbietungen auf der Bühne und dem sonstigen Treiben bekommt man hier allerdings nur einen Teil mit.

In Anbetracht des merkwürdigen Unwetters möchte Marlog überprüfen, ob sich in der Umgebung des Brautpaares eine unerwartete Aura aufspüren lässt. Er wartet passende Gelegenheiten ab und findet heraus, dass Deogo, wie nicht anders zu erwarten, eine göttliche Aura des Tin anhaftet. Überrascht ist er jedoch, dass er bei Saborja eine göttliche Aura von *Nothuns* wahrnimmt.

Die anwesenden Vertreter des Geburtsadels stammen größtenteils aus Deogos Umfeld, beim Geldadel handelt es sich in den meisten Fällen um Geschäftspartner des Brautvaters. Man sieht aber auch andere hochrangige Persönlichkeiten wie Vorstände von Gilden und Zünften, Professoren an der Multiversität, Ärzte, Advokaten, uvm. Die Offiziere der *Escurda Dimonjal* sind nahezu vollständig versammelt, darunter auch der den Spielfiguren bereits bekannte Rodrego de Metta.

Die Sitzordnung orientiert sich an der gesellschaftlichen Position - jeder weiß, wo sein Platz ist. Treten Missverständnisse in dieser Hinsicht auf, greift eine aufmerksame Security bestehend aus Mitgliedern der *Cumpanjores* (Söldner der Kaufmannsgilde, der Colbran, der Brautvater angehört) freundlich, aber bestimmt ein. Die Soldaten bewachen auch die Eingänge des Senhor und sorgen dafür, dass sich keine ungebetenen Gäste unter die Hochzeitsgesellschaft mischen. Auch Ciro und Leo sind natürlich als persönliche Leibwachen der Brautfamilie anwesend und schirmen sie bei Bedarf vor Belästigungen ab.

Zu Beginn verfolgen alle noch aufmerksam das musikalische Programm, man bedient sich bei den gereichten Snacks und Erfrischungen und lässt den Abend langsam anlaufen. Als dann schließlich zwischen der siebten und der achten Stunde der erste Gang des Festmahls serviert wird, lässt das Interesse am Unterhaltungsprogramm merklich nach - man widmet sich nun in erster Linie den aufgetischten Köstlichkeiten und dem breiten Sortiment alkoholischer Getränke, die in schier unerschöpflicher Menge verfügbar sind. Gegen Mitternacht auf dem Höhepunkt der Feier wird das Brautpaar zum luxuriösesten Gästezimmer des Hauses getragen, das für den heutigen Tag als Hochzeitssuite hergerichtet wurde.

Danach löst sich die Gesellschaft nach und nach auf, ein harter Kern feiert aber die ganze Nacht durch und so mancher Gast endet letztlich als Bier-/Weinleiche auf bzw. unter einer Bank oder einem Tisch. Für ausreichend Wachpersonal ist gesorgt, niemand muss befürchten, in betrunkenem Zustand ausgeraubt zu werden. Zudem hat Colbran die örtliche Diebesgilde dafür bezahlt, dass ihre Leute die Finger stillhalten und außerdem dafür sorgen, dass freischaffende Diebe, die nicht in die örtlichen Strukturen eingebunden sind, beobachtet und auf Abstand gehalten werden.

Die Band *Namenloses Grauen* ist bereits am späten Nachmittag an der Reihe und präsentiert sich in Topform, vor allem die Sängerin Lis beeindruckt die Hochzeitsgesellschaft mit ihrer außergewöhnlichen Stimme. Der Höhepunkt des Auftritts ist die Erstaufführung von *Nothing Else Matters*, einem Liebeslied, das Lis anlässlich dieses Ereignisses komponiert und ihrer Schwester gewidmet hat. Danach folgt mit *Come as you are* ein Song, der auf den politischen Aspekt dieser Veranstaltung anspielt. Was das Repertoire der Gruppe betrifft - siehe Handout *Playlist des Grauens*.

Nach getaner Arbeit lassen es sich Marlog, Oreste, Ion, Cigna und Angrim gut gehen und widmen sich ganz dem exquisiten kulinarischen Angebot. Wie sie es Lis versprochen haben, benehmen sie sich dem Anlass entsprechend und schlagen nicht über die Stränge. So richtig wohl fühlen sie sich in dieser Umgebung ohnehin nicht - Cardegas, Fra Bartuljo (*Fra Aceto*) und die Offiziere der *Escurda Dimonjal* sind nun mal nicht wirklich Personen, mit denen man sich gerne im selben Raum aufhält.

An den Eingängen des Senhor und den offenen Fenstern tummeln sich während des Festes zahlreiche Zaungäste. Den meisten davon geht es dabei weniger um die Musik, der allgemeine Lärmpegel ist eh viel zu hoch, um davon wirklich etwas mitzubekommen. Man interessiert sich vielmehr für die Bediensteten, die von Zeit zu Zeit vorbeikommen, um Reste der herrschaftlichen Tafel zu verteilen. Hierbei entbrennen dann teils handfeste Auseinandersetzungen.

Bei all den Merkwürdigkeiten hier vor Ort fällt den Abenteurern auf, dass Anseljos Adoptivmutter Ileme sich plötzlich auffällig für Lis interessiert, während des Trobadorentreffens war das in dieser Form nicht zu beobachten gewesen. Mehrfach sucht sie Kontakt zu Leuten aus Lis' Umfeld und stellt ihnen teils sehr persönliche, wenn nicht gar indiskrete Fragen zu Lis' Interessen, Vorlieben, Ansichten und Angewohnheiten. Die Abenteurer erleben das live mit, weil sie bei den Bandmitgliedern mit am Tisch sitzen, als Ileme diese mit solchen Fragen belästigt.

Der Barbier Gambi sorgt für Stimmung

In den späten Abendstunden der Hochzeitsfeier ist schließlich der Trobador Scarpano Spettinati an der Reihe, hinter dem sich, wie bereits erwähnt, Lui bzw. der Gambi verbirgt. Er beginnt seinen Auftritt zunächst ganz harmlos mit dem Ohrwurm *Always look on the bright side of life*, der inzwischen schon einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht hat. Das sichert Scarpano die Aufmerksamkeit des zum Teil schon stark alkoholisierten Publikums, man singt und pfeift fröhlich mit und freut sich auf weitere stimmungsvolle Lieder von ihm. Nicht bei allen Gästen kommt dieser Vortrag gut an, beispielsweise bei *Staatskanzler Cardegas* und seinem Gefolge, in dem die meisten ähnliche Ansichten zu dieser Hochzeit vertreten, verdüstert sich der ohnehin schon skeptische Blick noch weiter.

Lui hingegen freut sich über den gelungenen Einstieg, bedankt sich bei den Zuhörern und setzt sich dann in aller Ruhe eine weiße Halbmaske aus dünnem Stoff und eine rosa Zipfelmütze auf - charakteristische Merkmale des Gambi. Spätestens als er seine weit geschnittene Jacke mit den breiten Schulterpolstern auszieht, unter der ein schreiend buntes Hemd mit einem Rautenmuster in den dezenten Farben Meeresgrün, Zartrosa (passend zur Mütze) und Goldgelb zum Vorschein kommt, wird auch dem Letzten klar, wer hier auf der Bühne steht. Als Barbier Gambi macht Lui/Scarpano zunächst eine beschwichtigende Geste und bittet mit sorgfältig gewählten Worten in aller Form darum, dem Brautpaar seine Glückwünsche überbringen zu dürfen. Noch bevor irgendjemand "ergreift ihn!" rufen kann, begrüßt ihn Saborja freundlich und gewährt ihm den geäußerten Wunsch - niemandem, der keine bösen Absichten hegt, soll an diesem Tag der Mund verboten werden.

Tatsächlich findet der Gambi für die Braut und ihre Familie nur lobende Worte, er verkneift sich unter Aufbietung all seiner Selbstbeherrschung auch jeglichen Seitenhieb in Richtung des Bräutigams. Stattdessen würdigt er dessen Initiative zur Vermittlung zwischen den beiden vermeintlich verfeindeten Lagern als einen wichtigen und längst überfälligen Schritt in die richtige Richtung: Wie man nicht zuletzt beim Trobadorentreffen sehen konnte, an dem er ja als Scarpano teilgenommen hat, befinden sich auch unter den modernen Künstlern religiöse Menschen, denen an einem friedlichen Miteinander gelegen ist. Umgekehrt war zu erkennen, dass auch ebenso viele Anhänger der traditionellen Gesellschaftsordnung diesen unsäglichen Kulturkampf leid sind und bereit wären, sich aufeinander zuzubewegen. Ganz im Sinne des Brautpaares und seiner Angehörigen bezieht der Gambi dann noch in gewohnt scharfzüngiger Art und Weise Position zu ein paar albernem Gerüchten, die derzeit in Parduna grassieren.

Besonders ärgerlich findet er die nur hinter vorgehaltener Hand geäußerte Anschuldigung, Sabi sei eine Hexe und gar eine Dämonin. Jeder Priester oder Zauberer mit entsprechenden Fähigkeiten kann bestätigen, dass dem nicht so ist. Alles nur üble Nachrede von Neidern, die nicht im gleichen Maß mit Schönheit, Geist und Reichtum gesegnet sind. Zum Abschluss seines Vortrags nimmt er noch ein paar kursierende Verschwörungstheorien aufs Korn, indem er zunächst in die Rolle eines heimlichtuerischen "Eingeweihten" schlüpft (Zipfelmütze ab, Schlapphut auf) und die Zuhörerschaft in seine "brisanten Geheimnisse" einweihet. Unmittelbar danach wird er wieder zum Gambi (Schlapphut ab, Zipfelmütze auf) und präsentiert in humoristischer Art und Weise Argumente und Fakten, die diese Theorien ad absurdum führen.

Weder Deogo, noch Cardegas haben bis hierhin (offensichtliche) Anstalten gemacht, die Ergreifung des redseligen Barbiers zu befehlen oder sonst in irgendeiner Weise gegen ihn vorzugehen. Emma beobachtet derweil genau die Reaktionen in der Hochzeitgesellschaft, ganz besonders interessiert sie sich für Don Pollo und Fra Aceto. Beiden ist der Zorn deutlich anzusehen, sie würden wohl am liebsten direkt zur Bühne stürmen und den ungebetenen Gast windelweich prügeln, sie trauen sich aber nicht so recht, die Initiative zu übernehmen. Was Emma jedoch erkennen kann ist, dass Rodrego (Don Pollo) in Blickkontakt mit Deogo steht. Auf ein (wie er meint unauffälliges) Handzeichen von Deogo steht er auf und bewegt sich (ebenso unauffällig wie Deogos Handzeichen ...) in Richtung Bühne. Nach und nach folgen weitere Offiziere der *Escurda Dimonjal* seinem Beispiel und begeben sich auffällig unauffällig in Richtung der Bühne oder der Ausgänge. Das bleibt natürlich auch Lui nicht verborgen, der mit so etwas rechnet und während seines Auftritts die Vorgänge in der Hochzeitgesellschaft stets im Blick behält, insbesondere den Tisch der Kanzlergardisten.

Unmittelbar nach dem Ende seines Vortrags begibt Lui sich hinter die Requisiten auf der Bühne und ist kurz darauf verschwunden (Zauber *Unsichtbarkeit*, gezaubert mit einem Artefakt, Dauer daher nur 1s). Seit der letzten Vorstellung der *Lachenden Narren* im *Senhor mit Hut* ist es allerdings kein Geheimnis mehr, dass er diesen Zauber beherrscht bzw. über diesen verfügt. Umberto und der Magier Matteo können erkennen, dass Bartuljo und einer der Offiziere der Kanzlergarde jetzt ziemlich unbeweglich dastehen und sich konzentrieren, und zwar länger als 10 Sekunden. In der Annahme, dass sie so etwas wie *Sehen in Dunkelheit* zaubern, verwickelt Umberto den Soldaten aufdringlich in ein Gespräch und stört somit seine Konzentration. Derweil verpasst Matteo dem Miesepeter Bartuljo per *Macht über Unbelebtes* eine kräftige Kopfnuss, wodurch auch dessen Zauber unterbrochen wird. Das verschafft Lui die Zeit, sich unsichtbar in aller Ruhe aus dem Staub zu machen und über einen seiner sorgfältig ausgekundschafteten Fluchtwege (er kennt den Senhor wie seine Westentasche, einschließlich des einen oder anderen Schlosses) zu verschwinden.

Wenig später erscheint er "als Lui" wieder auf der Bildfläche und fragt ganz unschuldig mit einem Augenzwinkern, ob er was verpasst hat. (Anmerkung als SL: Über den Ablauf des bevorstehenden Gambi-Auftritts hatte die Gruppe im Vorfeld nicht mit Lui bzw. Scarpano gesprochen, theoretisch hätte man ihn auch bei der Planung unterstützen und somit Einfluss auf den Inhalt nehmen können.)

Nach der großen Feier im Senhor mit Hut zieht sich das Brautpaar mit seinen engsten Angehörigen wieder ins Privatleben zurück und verbringt gemeinsam noch ein paar Tage in Colbrans luxuriösem Anwesen, das den Gästen allen erdenklichen Komfort bietet. Der Kreis der Feiernden beschränkt sich dabei auf die Familie und den engeren Freundeskreis. Zwischenzeitlich wurde der Gambi offiziell zum Staatsfeind und Aufrührer erklärt, die *Escurda Dimonjal* hat im Auftrag von Staatskanzler Cardegas ein Kopfgeld von 1000 GS auf seine Ergreifung ausgesetzt. Lui muss jetzt wohl oder übel, wie er es bereits befürchtet hatte, eine Zeitlang die Füße stillhalten. Bis dahin wird er sich sehr vorsichtig verhalten und sich wieder stärker seiner zweiten Leidenschaft, der Dichtkunst und der Schriftstellerei widmen.

Spielabend 4

Abschiedsparty der Trobadoren und der Morgen/Mittag danach

In den Tagen nach dem Trobadorentreffen bleiben viele der auswärtigen und teils weit angereisten Teilnehmer noch eine Zeitlang in der Stadt, vertiefen alte und neue Bekanntschaften, tauschen Ideen aus, musizieren zusammen und verbringen in Parduna eine angenehme Zeit mit allem, was dazugehört. Zwei Tage nach Saborjas Hochzeit trifft man sich nochmal zu einer von fachkundigen Experten (*Namenloses Grauen* unterstützt von Lui, Amarylla und einigen anderen Insidern) geleiteten Abschiedstour durch Pardunas Untergrund-Clubs. Den Höhepunkt, *Emmis Weinhaus*, hebt man sich in weiser Voraussicht bis ganz zum Schluss auf. Nachdem der Wirt weit nach Mitternacht freundlich, aber bestimmt die letzten Gäste nach draußen komplementiert hat, zieht man noch auf einen Absacker weiter zu Anseljos Haus und lässt den "Abend" angemessen ausklingen. Die Wenigsten machen sich danach noch auf den Weg nach Hause und übernachten stattdessen im Salon auf einem der Sofas oder einem der weichen Teppiche.

Anseljo selbst hatte sich an diesem Abend schon (für seine Verhältnisse) zeitig zurückgezogen. Als die Party gerade in den letzten Zügen liegt, also gegen 3:30 Uhr am Morgen, sieht man ihn einmal, wie er kurz auf der Treppe erscheint, sich aber gleich wieder umdreht und zurückzieht. In der Nacht erwacht Jacques plötzlich - auf der Treppe scheint sich etwas zu bewegen, es handelt sich wohl um etwas Größeres, mehr kann er bei der Dunkelheit nicht erkennen. Zu hören ist nichts, abgesehen von den üblichen Schlafgeräuschen, die betrunkene Abenteurer und Trobadore üblicherweise von sich geben. Wenig später hört er von oben Geräusche, es klingt fast so, als ob jemand am Arbeiten wäre. Jacques schleicht sich (trotz eines nicht zu vernachlässigenden Anteils Blut im Alkohol) völlig lautlos über die Treppe nach oben und sieht unter dem Türspalt des Schlafzimmers trübes Licht. Von dort kommen auch die Geräusche. Zudem meint er, leise Stimmen zu hören, darunter eine weibliche, bei der es sich um Ileme handeln könnte. Er schleicht sich zur Tür und will durchs Schlüsselloch schauen, leider steckt der Schlüssel. Er drückt vorsichtig die Klinke herunter, um festzustellen, ob die Tür abgeschlossen ist. Leider ist er dabei nicht so leise wie erhofft, er bricht die Aktion ab und zieht sich schnell und lautlos auf die Treppe zurück. Drinnen ist nach dem geräuschvollen Bewegen der Türklinke das Gespräch abrupt verstummt und kurz darauf hört Jacques, wie sich der Schlüssel im Schloss umdreht. Die Tür wird kurz geöffnet und gleich darauf wieder geschlossen. Danach hört Jacques erneut die durch den Schlüssel verursachten Geräusche.

Gegen Mittag muss die nach und nach erwachende Partygesellschaft feststellen, dass sich die erwartbaren Nebenwirkungen eingestellt haben. Mit brummendem Schädel wartet man darauf, dass endlich der Medicus Ugo aus den Federn kommt und sich des Elends annimmt. Bekanntlich ist er alles andere als ein Frühaufsteher, daher wundert sich bis zum frühen Nachmittag niemand darüber, dass er sich nicht blicken lässt. Als die Spielfiguren dann schließlich doch irgendwann in seinem Zimmer nachschauen, stellen sie fest, dass er sehr tief

schläft und selbst durch Rütteln und kaltes Wasser nicht aufwacht. Matteo vermutet Magie und wird durch Anwendung des Zaubers *Erkennen von Zauberei* bestätigt. Er tippt auf *Zauberschlaf* und versucht, diesen mit *Bannen von Zauberverk* zu neutralisieren, was auch gelingt.

Das wichtigere Problem ist allerdings, dass Lis verschwunden ist. Am Vorabend war sie nach Abschluss aller familiären Verpflichtungen noch in *Emmis Weinhaus* erschienen, um sich der Partygesellschaft anzuschließen. Beim gemeinsamen Absacker zu Hause hatte sie sich dann in den frühen Morgenstunden mit Ugo in das gemeinsame Zimmer zurückgezogen, um dort noch Dinge für Erwachsene zu tun, das zerwühlte Bett und die im Zimmer herumliegenden Wäschestücke bestätigen Ugos Aussage. Beim Pfeifchen danach ist Ugo dann wohl eingeschlafen, von da an kann er sich an nichts mehr erinnern.

Als sich die Abenteurer auf den Weg zu Anseljo machen wollen, der ebenfalls noch nicht wieder auf der Bildfläche erschienen ist, halten sie die Bandmitglieder zurück. Er hat es nicht so gern, wenn man ihn vor dem späten Nachmittag dort oben aufsucht - eine bekannte und akzeptierte Eigenheit des Hausbesitzers. Ion kontaktiert ihn erstmal über seinen Zwiesprache-Ohrring und gibt den Gesprächsverlauf dabei live an die anderen Anwesenden weiter. Dabei stellt sich heraus, dass Anseljo wohl auch nicht mehr weiß als die anderen, er war laut eigener Aussage die ganze Zeit allein oben in seinem Zimmer und hat nichts mitbekommen. Er macht sich aber ernsthaft Sorgen, vielleicht sollte man mal bei Lis' Familie nachfragen? Eigentlich ist ja sonst nicht ihre Art einfach zu verschwinden, ohne eine Nachricht zu hinterlassen, alles sehr merkwürdig. Ihm fällt auch nichts anderes ein, als entweder abzuwarten oder sich einfach mal auf die Suche zu begeben. Er wird dann später nachkommen und sich ebenfalls beteiligen. (Alles nur Ablenkungsmanöver.)

Matteo übernimmt als erster die Initiative und begibt sich zum Haus von Lis' Familie, das sich hier ganz in der Nähe befindet. Dort trifft er auf Ciro und Leo, die im fraglichen Zeitraum Wachdienst hatten. Beide haben Lis nicht gesehen und bieten an, ebenfalls bei der Suche mitzuhelfen. Zunächst befragen sie zusammen mit Matteo weitere Bedienstete, die sie aber ebenfalls nicht gesehen haben. Auch Saborja weiß nicht, wo sie ist. Die nächste Station ist Lis' Bruder Gianni, dessen Haus direkt gegenüber liegt. Auch er weiß von nichts. Ohne neue Erkenntnisse kehrt Matteo wieder zum Ausgangspunkt zurück, es ist ca. 16:00 Uhr.

Wo ist Lis und wer ist wer?

Bis etwa 17:30-18:00 Uhr sind die Spielfiguren mit allen Nachfragen bei Nachbarn und Verwandten durch. Von den Nachbarn ist nicht jeder freundlich und auskunftsfreudig, die nachtaktive und nicht selten ziemlich laute Musiker-WG ist nicht bei allen wirklich beliebt. Niemand hat etwas von Lis gehört oder gesehen, die meisten haben aber auch gar nicht darauf geachtet.

Anseljo hat sich zwischenzeitlich zu den anderen Bandmitgliedern und den Abenteurern gesellt, gemeinsam begibt man sich dann gegen 18:00 Uhr nach unten in die Küche zum Mittagessen. Dabei sieht Umberto etwas unter einem Regal liegen - ist das nicht ein Zettel? Seltsam, eigentlich hatte man sich doch in der Küche gründlich umgesehen. Die Nachricht darauf ist ebenfalls merkwürdig - "Bin bei Sabi. Bis später, Lis". Bei Sabi war sie aber gar nicht gewesen, wenn man den Aussagen der Leibwächter und Bediensteten im Palador der di Tilions Glauben schenken kann. Handelt es sich bei der Notiz um eine Fälschung? Ugo holt zum Vergleich ein paar Schriftproben aus Lis' Zimmer (Entwürfe von Liedtexten, Musikstücken, etc.) und auf den ersten Blick scheint es sich tatsächlich um ihre Schrift zu handeln. Umberto kann jedoch mit fachmännischem Blick (gelungener *EW:Fälschen*) erkennen, dass hier etwas faul ist.

Ilme-Lis schleicht sich aus dem Haus

Während man noch gemeinsam beim Essen sitzt, ist plötzlich auf der Treppe ein leises Knarzen zu hören, kurz darauf fällt die Haustür ins Schloss. Sehr merkwürdig, eigentlich sind doch alle hier in der Küche versammelt? Emma springt auf, rennt zur Tür und dann nach draußen. Auf der Straße sind noch ziemlich viele Leute unterwegs, aber nur eine einzige Gestalt wirkt verdächtig - sie trägt einen weiten Umhang mit Kapuze und

scheint es ziemlich eilig zu haben. Emma läuft ihr hinterher, holt sie ein und stellt ganz erstaunt fest, dass es sich um Lis handelt (in Wahrheit ist es *Ileme-Lis*, der Körperwechsel ist bereits erfolgt).

Emma stellt *Ileme-Lis* zur Rede. Angeblich ist sie bereits am späten Vormittag aufgestanden, um sich mit ihrer frisch vermählten Schwester zu treffen. Weil alle noch geschlafen haben und sie niemanden aufwecken wollte, hat sie stattdessen eine kurze Nachricht auf dem Küchentisch hinterlassen “habt ihr die etwa gar nicht gefunden?”. Soeben ist sie von ihrem Treffen mit Sabi wieder zurückgekommen, hat dann aber auf der Treppe bemerkt, dass sie noch etwas vergessen hat und ist dann gleich wieder umgedreht. (Das ist natürlich gelogen, sie hatte sich die ganze Zeit noch im Obergeschoss aufgehalten und auf eine passende Gelegenheit gewartet, sich aus dem Haus zu schleichen, um dann später nach ihrer Rückkehr so zu tun, als sei sie gerade erst zurückgekommen. Als alle beim Essen waren, war die Gelegenheit günstig.) Danach wollte sie gleich wieder zurückkommen und sich von Ugo untersuchen lassen: Sie fühlt sich krank, es geht ihr zunehmend schlechter, sie hat sich wohl etwas eingefangen. Ihre Geschichte ist nicht wirklich glaubwürdig, sie sieht allerdings wirklich gesundheitlich angegriffen aus, ist etwas wacklig auf den Beinen und wirkt ein wenig durch den Wind. Ohne Widerstand zu leisten, begibt sie sich mit Emma auf den Weg nach Hause. Unterwegs fällt Emma auf, dass sie ihren Ohrring wieder trägt. Darauf angesprochen, hat sie auch dafür keine (überzeugende) Erklärung.

Zu Hause angekommen, kümmern sich Ugo und Marlog zunächst um ihre Erkrankung, die wohl magischer Natur ist (de facto handelt es sich um *Verursachen von Krankheit*, aber so genau können sie das nicht feststellen). Mit *Heilen von Krankheit* kann sie gestoppt werden und es ist davon auszugehen, dass *Ileme-Lis* sich wohl in den nächsten 2-3 Tagen vollständig erholen wird, sofern sie sich schont und vorerst im Bett bleibt. (Im Moment fehlen ihr etwa die Hälfte der LP und alle AP, die AP hatte sie schon im Zuge des Körperwechsels verloren. Unmittelbar nach dem Heilzauber geht es ihr aber bereits deutlich besser, was sie sich aber nicht anmerken lässt. Über Nacht wird sie ihre AP regenerieren und danach kann sie die “Bettruhe” nutzen, sich mit ihrem neuen Körper weiter vertraut zu machen.)

Bleibt noch die Frage, wie es sein kann, dass sie niemand im Haus der di Tilions gesehen hat. Einmal mehr druckst *Ileme-Lis* verunsichert herum, wirkt verwirrt und verstrickt sich zunehmend in Widersprüche, sie bleibt aber letztlich bei ihrer Aussage. Als die Abenteurer sie weiter unter Druck setzen, reagiert Lis’ Lebensgefährte Ugo zunehmend ungehalten, sie soll sich jetzt erstmal erholen und schließlich ist es auch egal, wo sie gewesen ist, Hauptsache sie ist wieder da. Freundlich, aber bestimmt komplimentiert er die Gruppe aus seinem und Lis’ gemeinsamen Schlafzimmer.

Um alle Zweifel auszuschließen, begeben sich Matteo und Jacques nochmal zum Haus der di Tilions, um mit Saborja zu sprechen, vielleicht kann sie sich ja das seltsame Verhalten erklären. Sie stoßen dort wieder auf Ciro und Leo, die sie zu Sabi bringen, die gerade mit ihrem Vater und ihrem Ehemann bei einem Becher Wein im Salon sitzt. Sie hat Lis den ganzen Tag über nicht gesehen und macht sich jetzt ernsthaft Sorgen. Zusammen mit ihren Leibwächtern Ciro und Leo wird sie Matteo und Jacques begleiten, um ihre erkrankte und scheinbar auch ein wenig verwirrte Schwester zu besuchen. Aber auch Sabi, die sich lange mit ihrer “Schwester” unterhält, findet nicht heraus, wo *Ileme-Lis* den Tag über gewesen ist. Außerdem findet auch sie das Verhalten von *Ileme-Lis* ein wenig seltsam: Sie hat ihre Stimme nicht richtig unter Kontrolle (vermutlich wegen des Infekts?), verwendet für sie ungewöhnliche Formulierungen und außerdem wirken ihre Augen irgendwie blasser als sonst - blaugrau statt blaugrün. Das kann aber natürlich auch an dem schummrigen Licht liegen. Am besten soll sie sich einfach mal ein wenig von dem ganzen Stress der letzten Tage erholen. Sie bittet die Anwesenden darum, dass man sie auf dem Laufenden hält, danach zieht sie sich, begleitet von Ciro und Leo, wieder zurück. Es dürfte so ca. 20:00 Uhr sein.

Anseljo-Ileme möchte “nach Hause” begleitet werden

(Unbemerkt von den Abenteurern: Nach Einbruch der Dunkelheit begeben sich Fiducin (in Nebelgestalt) und Anseljo (als Kuckuck) kurz und unbemerkt nach draußen. In einer dunklen Gasse verwandeln sie sich wieder zurück. Danach zaubert Enrigo *Verwandlung* auf Anseljo und gibt ihm das Aussehen von *Ileme* bzw. einer Frau,

die Ileme sehr ähnlich sieht (exakte Doppelgänger kann man mit diesem Spruch nicht erzeugen), im Folgenden bezeichnet als „Anseljo-Ileme“. Enrigo entfleucht dann als Nebel wieder zurück in Anseljos Zimmer.)

Gegen 20:30 Uhr steht dann plötzlich Anseljo-Ileme vor der Tür und fragt ganz scheinheilig nach ihrem „Adoptivsohn“, der natürlich nicht da ist. Enttäuscht, ihn nicht anzutreffen, fragt sie die Abenteurer, ob nicht stattdessen jemand von ihnen sie nach Hause begleiten kann - das nächtliche Parduna ist schließlich nicht ganz ungefährlich für eine schutzlose alte Frau wie sie. Emma und Matteo tun ihr gerne diesen Gefallen, zumal ihnen das die Gelegenheit gibt, sie unauffällig zu befragen. Bei Ilemes Palador angekommen, werden sie von einigen ihrer Bediensteten empfangen. Anseljo-Ileme bedankt sich bei ihren/seinen beiden Begleitern, gibt ihnen ein großzügiges Trinkgeld und lädt sie noch auf einen Becher Wein ein, in der Annahme, dass sie das Angebot freundlich ablehnen. Das tun sie aber nicht. :-)

Die drei machen es sich im Salon des Hauses gemütlich, Emma und Matteo befragen Anseljo-Ileme jetzt mehr oder weniger unauffällig über „ihren Adoptivsohn“. Sie/er macht das Spiel mit und weiht die beiden in das „Geheimnis“ ein, dass Anseljo älter ist als er aussieht. Sein Vater war ein Halbelf, der sich zum Studium längere Zeit in Parduna aufgehalten hatte. Als sich Ileme und Anseljo kennenlernten, war er noch ein junger, aufstrebender Trobador gewesen, sie selbst war mit Mitte Dreissig eine attraktive Frau in den besten Jahren. Als Gattin eines vermögenden Kaufmanns hat sie ihn großzügig unterstützt, dabei lernte man sich besser kennen und es kam eines zum anderen. Irgendwann fällt Emma auf, dass Ileme-Anseljo genauso einen Ohrring trägt wie Anseljo. Die von Ion und Lis sehen zwar ähnlich aus, haben aber ein etwas anderes Design. Im Verlauf des Gesprächs haben Emma und Matteo den Eindruck, dass Anseljo-Ileme für ihr fortgeschrittenes Alter noch recht jugendlich wirkt und sich geschmeidiger bewegt, als man es eigentlich erwarten sollte (dass es sich beim Körper von Anseljo-Ileme nur um eine mit einigen Fehlern behaftete Kopie des Originals handelt, bemerken sie nicht, dafür kennen sie Ileme nicht gut genug).

(Unbemerkt von den Abenteurern: Nachdem sich die beiden verabschiedet haben, begibt sich Anseljo-Ileme in ihr Schlafgemach, nur um von dort wenig später als Kuckuck wieder zu verschwinden. Das Ziel, dass sie zum jetzigen Zeitpunkt von mehreren Personen - Zeugen - zu Hause gesehen wurde, ist erreicht. Danach wird Ileme, sofern der Plan funktioniert, nicht wieder lebend in Erscheinung treten. Dies hier wäre dann also der Ort, an dem sie zuletzt lebend gesehen wurde. Anseljo-Ileme fliegt nach Abschluss dieses Täuschungsmanövers wieder zurück zu Anseljos Haus, wo er bereits von Fiducin erwartete wird, der ihn ohne Komplikationen wieder zurückverwandelt.)

Kein Zweifel - da ist was faul ...

Die Abenteurergruppe hat mittlerweile keinen Zweifel mehr, dass hier in Anseljos Haus etwas gewaltig faul ist. Zwischenzeitlich wurden die verschiedensten Theorien aufgebracht und man hält es (richtigerweise) für sehr wahrscheinlich, dass Lis auf irgendeine Art und Weise besessen ist oder übernommen wurde. Anseljo hat dabei sicherlich seine Finger im Spiel, vermutlich auch Ileme. Unklar ist jedoch, was genau passiert ist - die üblichen Zauber wie *Erkennen von Besessenheit* oder *Erkennen von Zauberei* schlagen nicht an (vorausgesetzt, Ileme-Lis nimmt vorher ihren Ohrring ab). Die Gruppe geht trotzdem fest davon aus, dass derzeit jemand anderes in Lis' Körper steckt, darauf deutet auch Saborjas Beobachtung mit der Augenfarbe hin. Man hält es auch für nicht abwegig, dass man es hier in irgendeiner Art und Weise mit Vampiren zu tun hat.

Bei solchen Besprechungen achten die Abenteurer darauf, dass Ion nicht mit dabei ist. Er hat eine engere Beziehung zu Anseljo als Ugo, Cigna oder Angrim, außerdem trägt er einen von Anseljos Zwiesprache-Ohrringen, über den er ihm jederzeit Informationen oder Warnungen zukommen lassen kann. Den anderen drei Bandmitgliedern gegenüber haben die Spielfiguren keine Vorbehalte, Ugo scheint ehrlich besorgt zu sein und Cigna gehört als aktuelle Eroberung von Emma ohnehin schon fast zur Gruppe. Im Lauf der Zeit werden verschiedene Dinge angesprochen wie Anseljos (angebliche) Abstammung und seine jungen Jahre, als er sich von vermögenden älteren Damen aushalten ließ. Die Tatsache, dass Anseljo sich eigentlich nur für die besonders talentierten Musiker der Gruppe interessiert (Ion, Lis, früher Cort), war den Abenteurern bereits

aufgefallen, jetzt sprechen sie aber auch nochmal mit den Betroffenen direkt darüber. Deren Äußerungen (diese sind glaubhaft, erfolgreicher *EW:Menschenkenntnis*) kann man entnehmen, dass es ihnen ziemlich egal ist, dass sie von Anseljo nur als Beiwerk betrachtet werden. Sie mögen Anseljo sowieso nicht besonders, in erster Linie haben sie ihn als ein von seiner Musik besessenes Arbeitstier kennengelernt, das höchstens mal bei Veranstaltungen wie dem Trobadorentreffen und anderen Musikfestivals ein wenig Menschlichkeit und Lebensfreude erkennen lässt. Man akzeptiert ihn so, wie er ist, immerhin stellt er das luxuriöse Haus zur Verfügung und finanziert den aufwendigen Lebensstil der Bandmitglieder.

Fiducin/Enrigo und Anseljo beseitigen ihre Spuren

Man beschließt, jetzt erstmal ein wenig zu schlafen und vor Lis' Zimmertür eine Wache zu positionieren. In den frühen Morgenstunden während Emmas Wache, es dürfte ca. 3:00 Uhr sein, bemerkt diese, wie zwei Gestalten die Treppe herunterkommen. In der Dunkelheit ist nicht viel mehr zu erkennen, als dass einer der beiden helle Haare hat, vielleicht blond oder auch grau oder weiß. Jeder von ihnen trägt einen mittelgroßen Sack auf dem Rücken - nicht groß genug für einen Menschen, aber nichtsdestotrotz ziemlich schwer. Es ist mucksmäuschenstill, kein Laut ist zu hören, obwohl die Treppe normalerweise ein wenig knarzt (*Zauber Stille*). Emma brüllt aus vollem Hals "Alarm - zwei Gestalten auf der Treppe!", unmittelbar darauf wird es stockdunkel, man sieht nicht die Hand vor den Augen (*Zauber Bannen von Licht*). Zwei Runden später ist die Dunkelheit wieder verschwunden, auf der Treppe ist nichts zu hören und zu sehen. Emma hastet zum nächstgelegenen Fenster in Richtung Norden und kann gerade noch zwei Gestalten in der Dunkelheit verschwinden sehen.

Zwischenzeitlich ist auch der Magier Matteo aufgewacht (wie auch die beiden Begabungsvampire hat er den Alarmschrei gehört, obwohl er sich im Wirkungsbereich der *Stille* befand, Emma hat wirklich ein kräftiges Organ). Er stürmt hinaus auf die Straße und versucht, die beiden Flüchtigen unter Verwendung von *Höhenblick* zu orten, was ihm trotz der Dunkelheit gelingt (Würfelglück). Die Abenteurer, mittlerweile alle wach und handlungsfähig, starten die Verfolgung und erblicken die Zielpersonen wenig später in einiger Entfernung. Sie waren zwar sehr schnell, aber nicht sonderlich leise - eine der Gestalten dreht sich um, es handelt sich um Anseljo (angeboren *Hören*+8). Er tippt seinen Begleiter an, sagt etwas und kurz darauf müssen die Spielfiguren mit ansehen, wie die beiden Gestalten innerhalb weniger Sekunden (ca. eine Kampfrunde) verschwimmen - wo sich eben noch Anseljo befand, sieht man jetzt einen Vogel (Kuckuck), der sogleich davonfliegt. Statt der zweiten Gestalt sieht man nur noch einen dunklen Schatten, der sich schnell davonbewegt. Matteo versucht noch, aus der Entfernung heraus *Heranholen* auf den Vogel zu zaubern, was aber nicht gelingt. Emma sprintet auf den Schatten zu, erreicht ihn aber nicht mehr rechtzeitig, um angreifen zu können. Der Zwerg Marlog, der mit seinen kurzen Beinen der langsamste der Gruppe ist, kommt leider nicht schnell genug hinterher, um in die Reichweite von *Austreiben des Bösen* zu kommen.

Dass Anseljo und sein mysteriöser Begleiter (der untote *Begabungsvampir* Fiducin Toralva alias Enrigo Pugno, Anseljo ist ein lebendes Exemplar dieser Gattung) nicht gestellt werden konnten, ist zwar (aus Sicht der Gruppe, nicht des SLs ...) ärgerlich, aber immerhin haben es die Abenteurer geschafft, die beiden Säcke zu erbeuten. Bei der Verwandlung in Tier- bzw. Schattengestalten wurden diese nicht mitverwandelt (das funktioniert nur bei normalen Gegenständen, nicht aber bei Personen und "beseelten" Dingen wie Seelengefäßen). Die Spielfiguren sind ziemlich überrascht, als sie im ersten Sack eine regungslose Miniaturversion von Ileme finden, die etwa halb so groß ist wie das Original. Noch während man darüber nachdenkt, was hier nun wieder los ist, endet die Wirkungsdauer des Zaubers *Schrumpfen* und Ileme wächst wieder auf ihre normale Größe. Im zweiten Sack befindet sich ein gut gearbeitetes, reich verziertes Kästchen (ca. 50x30x25cm, verschlossen, nicht magisch, keine Aura). Die Abenteurer packen alles zusammen und begeben sich zurück zu Anseljos Haus.

Rückverwandlung

Dort wird zunächst der Körper von Ileme untersucht. Mit *Seelenheilung* stellt Ugo fest, dass "niemand zu Hause" ist, er trifft keine Seele an. Im nächsten Schritt untersuchen die Abenteurer das Kästchen und stellen fest, dass es sowohl magisch, als auch mechanisch verschlossen ist. Anwendung von *Zauberschlüssel* gefolgt

von einem *EW:Schlösser öffnen* löst das Problem. Darin befinden sich zwei Tonurnen, beide mit finsterner Aura. Eine davon ist versiegelt, bei der anderen ist das Siegel gebrochen, verschlossen ist sie aber dennoch. Marlog zaubert *Bannen von Finsterwerk* auf die erste Urne, nicht passiert. Bei der zweiten Urne ist er erfolgreich. Er öffnet die Urne. Sie ist leer, wozu sie verwendet wurde, ist den Spielfiguren im Moment noch unklar (es handelt sich um Ilemes Seelengefäß, das für den bei ihr durchgeführten *Seelenentzug* benutzt wurde).

Marlog startet einen weiteren Versuch, *Bannen von Finsterwerk* auf die erste Urne anzuwenden - diesmal zerspringt sie in tausend Stücke und es formiert sich eine durchscheinende, silbrige Gestalt, deren Konturen Lis ähneln (Lis' *Verlorenen Seele*). Sie wirkt ziemlich aufgebracht und schwebt sofort nach Hause zu ihrem Zimmer. Türen und Wände können sie nicht aufhalten, aber sie ist nicht sonderlich schnell, sodass die Abenteurer sie verfolgen können. Man begegnet unterwegs keinen weiteren Nachtschwärmern. In ihrem Zimmer trifft Lis' *Verlorenen Seele* auf die völlig entsetzte Ileme-Lis und versucht direkt, in ihren Körper einzudringen. Leider funktioniert das nicht wie erhofft, er ist nun mal leider im Moment von einer anderen Seele besetzt und außerdem sieht es ganz so aus, als würde er durch die Berührung Schaden nehmen (den üblichen Geisterschaden). Daraufhin zieht sie (Lis' Seele) sich in eine Ecke des Zimmers zurück, wartet ab und wirkt recht verloren und unglücklich. Über *Hören der Geister* kann Fra Oreste jetzt mit der *Verlorenen Seele* kommunizieren - es handelt sich tatsächlich um die echte Lis.

Zunächst ist die Gruppe ein wenig ratlos - wie bekommt man jetzt die falsche Seele wieder aus Lis' Körper heraus? Dazu bedarf es entweder göttlicher Hilfe oder schwarzer Magie. Ersteres scheint den Abenteuern der angenehmere Weg. Es sollte schließlich im Sinne der Götter sein, gegen finstere Machenschaften dieser Art anzugehen. Nach Fra Orestes Einschätzung/Erfahrung ist bei solchen Vorfällen der Culsu-Tempel die beste Adresse, besonders hervorgetan hat sich bei solchen Angelegenheiten in der Vergangenheit wohl Fra Bartuljo, den Spielfiguren auch bekannt als Fra Aceto. Ein Blick in die Runde offenbart mäßige Begeisterung, aber was will man sonst machen? Oreste und Marlog beißen in den sauren Apfel und begeben sich zum Culsu-Tempel, die anderen bleiben derweil zurück und halten die Stellung.

Am Eingang des Culsu-Tempels dauert es eine Weile, bis ein mürrisch dreinblickender Mönch öffnet und die beiden nach ihrem Begehr fragt. Nachdem sie die Ereignisse kurz beschrieben haben, lässt er sie herein und bittet sie, kurz (bei einem Schluck abgestandenem Wasser und einem Stück hartem, trockenem Brot) zu warten. Wenig später kommt er mit Fra Bartuljo zurück, der sich die Sachlage ganz genau beschreiben lässt. Daraufhin verfasst er eine Nachricht an den Konvent mit der Bitte, schnellstmöglich einen Experten des *Ramis Maldigis* vorbeizuschicken, der *Seelenentzug* beherrscht. Diese drückt er dem wachhabenden Mönch in die Hand und weist ihn an, drei Mitbrüder zu wecken - zwei, um Bartuljo zu begleiten, der dritte soll die Nachricht zum Konvent bringen und auf Antwort warten. Danach macht er sich mit den beiden Abenteuern auf den Weg zu Anseljos Haus. Unterwegs ist er ununterbrochen am lamentieren - diese unsägliche Musikgruppe *Namenloses Grauen* kennt er doch, früher oder später musste es ja mal so kommen, war doch nur eine Frage der Zeit, bis so etwas passiert und sie in die Hände solch finsterner Kreaturen fallen. Vielleicht werden sie jetzt ja endlich wieder vernünftig und besinnen sich auf die wahren Werte zurück. Und was euch betrifft - passt bloß auf, mit wem ihr euch da einlasst! Blah blah blah, mit blutenden Ohren erreicht man schließlich die Band-WG.

Nachdem sich Bartuljo selbst einen Eindruck verschafft hat, bestätigt er die bereits geäußerten Vermutungen und ordnet an, dass die *Verlorene Seele*, Ileme-Lis, die seelenlose Ileme und die übrige Tonurne, bei der es sich um Ilemes Seelengefäß handelt, in ein Nebengebäude des Tempels gebracht werden. Die Spielfiguren befolgen die Anweisungen und warten dann am Zielort zusammen mit Bartuljo, bis endlich der Abgesandte des Ramis Maldigis eintrifft. Als dieser, ein merkwürdiger Vogel namens Ascano Almeida, schließlich zu ihnen stößt, lässt sich unschwer erkennen, dass dessen Verhältnis zu Bartuljo von herzlicher Abneigung geprägt ist - aber leider hat man hier mal wieder eine Situation, in der man zur Kooperation gezwungen ist. Zunächst einmal muss Ilemes Seelengefäß wieder reaktiviert werden, danach findet der *Seelenentzug* statt, der sich über einen Zeitraum von 6h hinzieht. Unter dem gestrengen Blick von Bartuljo, der den Magier keine Sekunde aus den Augen lässt und dabei durchgehend Gebete an Culsu spricht, wird dabei Ilemes Seele aus dem Körper gezogen und im Seelengefäß eingeschlossen. Danach wird Ascano frostig verabschiedet, den Rest schafft Bartuljo jetzt alleine.

Per Seelenvereinigung gelingt es ihm, Lis' Seele wieder in ihren Körper zurückzuverpflanzen, also dahin, wo sie im Sinne der göttlichen Ordnung auch hingehört. Danach verbindet er mit der gleichen Methode Ilemes Seele mit ihrem alten (im doppelten Sinne der Bedeutung) Körper. Ileme untersteht jetzt der Gerichtsbarkeit des Culsu-Tempels. Mögen ihr die Götter gnädig sein, Bartuljo ist es nicht, weitere Einzelheiten dazu sparen wir uns an dieser Stelle. Dabei muss sie sich natürlich auch Bartuljos effizienten Verhörmethoden stellen, die wir ebenfalls lieber in den Mantel des Schweigens hüllen. Ileme packt vollständig aus und gibt alle (ihr bekannten) Hintergründe des Körperwechsels preis, auch dass es sich bei Anseljo und Fiducin um Begabungsvampire handelt. (Anmerkung: Fiducin/Enrigo hat keine Möglichkeit, einzugreifen und sie am Reden zu hindern, da sich das Verhör in Culsu-geweihten Hallen abspielt, in die er nicht eindringen kann.)

Abschluss

Lis' Gedächtnis kann mit dem *Lied der Erinnerung* vollständig wiederhergestellt werden, schlechte Träume hat sie von da an keine mehr. Auch Corts Stimme hört sie nicht wieder (diese "Fehlfunktion" ihres Rings hatte Fiducin, der diesen seinerzeit hergestellt hatte, zwischenzeitlich beseitigt). Ion ist von der Bildfläche verschwunden und wird fortan nie wieder gesehen, aber alle seine Wertgegenstände und Instrumente sind noch da, einschließlich der Dokumentationen zu den magischen Instrumenten der Band. Was nun aus der Band *Namenloses Grauen* wird, bleibt abzuwarten. Sollte sie bestehen bleiben, muss sie sich jetzt erstmal neu aufstellen. Auch der Gambi, dessen Identität mittlerweile an die Öffentlichkeit gekommen ist, wird der Stadt fehlen. Aber wer weiß schon, in welcher Gestalt Lui eines Tages wieder in Erscheinung treten wird.

Fortsetzung folgt ... ;-)