

Freies Rollenspiel
Mystic – Legends
(<http://www.mystic-legends.de>)

DAS ATZENTAT VON MINGOL

Ein Abenteuer für Einsteigercharaktere
von Christoph Dolge

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung und kurzer Abriss des Abenteuers	Seite 3
Protagonisten	Seite 3
Hintergrund: Die Stadt Mingol – Perle der Hügelaunen, Schande der Hagisch	Seite 4
Wahrzeichen einer Perle: Die Hügel von Mingol	Seite 4
Dunkle Seiten der Perle: Rußviertel und Hafengegend	Seite 4
Herz der Stadt: Tempel und Marktplatz	Seite 4
Drogen für das Volk: Die Alchemisten	Seite 4
Wichtige Personen Mingols	Seite 5
Hinter den Kulissen	Seite 5
Einleitung: Aufregung zum Markttag	Seite 6
Kapitel 1: Befragung durch die Gardisten	Seite 7
Auftritt der Gardisten	Seite 7
Befragung durch den Gardekommandanten	Seite 7
Kapitel 2: Kirchlicher Auftrag	Seite 8
Nachricht für „Helden“	Seite 8
In den Hallen der Kirche	Seite 8
Weiteres Vorgehen der Gruppe	Seite 8
Kapitel 3: Befragung der Zeugen und weitere Untersuchungen	Seite 9
Generelle Zeugenaussagen auf dem Marktplatz	Seite 9
Der Wagen	Seite 9
Einzelne Zeugen und ihre Aussagen	Seite 9
Bei den Alchemisten	Seite 10
Federbetten und gefüllte Krüglein – Im Gasthaus	Seite 10
Die Rotaugenbände	Seite 10
Kapitel 4: Der kleine Jannek – Opferlamm der Garde	Seite 11
Nachforschungen bei Jannek – Erster Versuch	Seite 11
Zweiter Versuch	Seite 11
Mord in Mingol	Seite 12
Der Prozess um Jannek	Seite 12
Janneks Tod	Seite 13
Kapitel 5: Koori Blankhaupt	Seite 14
Erster Besuch bei Koori: Die Informationshändlerin	Seite 14
Zweiter Besuch bei Koori: Rettung aus dem Inferno	Seite 14
Nach der Rettung	Seite 15
Kapitel 6: Der letzte Beweis	Seite 16
Die Gefangennahme eines Verräters	Seite 16
Bei den Alchemisten: Wenn ein Vöglein singt	Seite 16
Beim Stadtfürsten	Seite 17
Dramatis personae	Seite 18

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

EINFÜHRUNG UND KURZER ABRISS DES ABENTEURS

Mit diesem Abenteuer liegt das erste Abenteuer für Mystic-Legends und die Welt Ta'Ra'n vor, das direkt in den Hintergrund eingebaut ist – es werden mit den folgenden Abenteuern Veränderungen für die Bewohner Pak'Shas einhergehen, die direkt von den Spielern und ihren Charakteren ausgelöst wurden. Sprich: Mit „Das Attentat von Mingol“ startet praktisch die erste taranische Kampagne, die sich über mehrere Abenteuer erstreckt und Auswirkungen auf die Zukunft haben wird.

Der genaue Verlauf der Kampagne soll an dieser Stelle noch im Hintergrund verborgen bleiben, damit auch die Spielleiter ein wenig Spannung haben und sich fragen können, wie es mit der Geschichte weitergeht. Doch natürlich soll an dieser Stelle berichtet werden, worum sich die Handlung der Geschichte dreht.

Die Gruppe entgeht auf dem Markt der Hagisch-Stadt Mingol nur knapp einem Attentat und kann sogar dazu beitragen, dass auch sonst niemand zu Schaden kommt. Sie wird von der Kirche des Bewahrers damit beauftragt, Licht in diese Angelegenheit zu bringen und den Attentäter zu finden.

Schnell findet sich auch ein potentieller Täter: Es existiert ein Hinweis auf den Tuchhändler „der kleine Jannek“ – der natürlich nichts von der Sache weiß. Später häufen sich die Hinweise auf Jannek, er soll sogar einen Mord begangen haben, um seine Tat zu vertuschen. Die Informationshändlerin Koori Blankhaupt hat weitere Tipps für die Charaktere und lenkt ihren Blick auch auf die Alchemisten, die in der Stadt dank eines Drogenhandels großen Einfluss haben und beim Finden des wahren Täters behilflich sein könnte.

Bei der Verhandlung um Jannek zu verurteilen stellt sich allerdings heraus, dass er ein wirklich wasserdichtes Alibi hat – er war zur Zeit des Mordes und des Attentats bei einer sehr angesehenen Frau der Stadt Mingol. In ihrem Bett.

Also bleibt der Gruppe vorerst nur die Spekulation. Und dank des neuerlichen Hinweises von Koori Blankhaupt, die die Gruppe aus ihrem brennenden Haus retten muss, finden die Charaktere auch schnell heraus, wer wirklich hinter dem Attentat steckt.

Insgesamt soll die Beschreibung nicht sonderlich ausführlich geschehen, damit der Spielleiter leichter Anpassungen an seine eigene Gruppe vornehmen kann. Es sind nur handlungsrelevante Szenen beschrieben, die Informationen zum Abenteuer liefern oder direkt die Handlung vorantreiben sollen. Dabei wurde bis auf die Hintergrundtexte zu Mingol auf den folgenden Aufbau des Abenteuers geachtet: Unter **Beschreibung** finden sich Überblicke über die Szenerie – handelnde Personen werden genauso umrissen wie die Lokation und Eindrücke, die die Spielercharaktere sammeln können. Die **Action** ist der eigentliche Einstieg in die Szene und stellt den Ablauf bzw. Anlauf der Handlung dar, in den die Spieler noch nicht eingreifen können. Erst danach wird unter **Reaction** abgehandelt, wie mögliche Aktionen der Spieler umgesetzt und bewertet werden, wie ihre Handlungsmöglichkeiten aussehen.

Um dieses Abenteuer möglichst universell einsetzbar und mit verschiedenen Regelsystemen spielbar zu halten, wird im folgenden Text auf jegliche Erwähnung von Probenwürfen und den meisten Spielwerten (bis auf Kampfwerte für Gegner) verzichtet.

Es ist auf diese Weise jedem SL freigestellt, die Probenerschwernisse (-Zielwerte) auf seine eigene Gruppe anzupassen und eventuell das Abenteuer auch gänzlich ohne Regeln zu spielen. Grundsätzlich gilt natürlich wie immer die oberste Regel: Der gesunde Menschenverstand sollte entscheiden, wann Proben angebracht und wann eventuell weniger sinnvoll sind.

PROTAGONISTEN

Die Gruppe kann prinzipiell aus allen möglichen Rassen, Kulturen und Berufen stammen – nur sollte man vermeiden, allzu exotische Charaktere einzusetzen: Sie sollten sozusagen „stadttauglich“ sein. Orks und Goblins sind meistens in den Städten der Hagisch wenig gern gesehen und könnten einige Probleme haben, bei den Nachforschungen ernst genommen zu werden. Ebenso ist es wohl schwierig, mit ausgefallenen menschlichen Kulturen in der Stadt klarzukommen – wer von der anderen Seite der Welt kommt, von einem Kontinent, den die meisten Bewohner Pak'Shas noch nicht einmal beim Namen kennen, wird nicht nur Verständigungsprobleme haben, sondern auch einfach mit rassistischen Vorurteilen konfrontiert sein.

Magisch begabte Charaktere sind vorher insofern zu betrachten, ob sie über Kräfte verfügen, die das Konzept des Abenteuers ins Wanken bringen könnten. Ein Zauberer, der über einen Wahrheitszauber gebietet oder der sich in der

Hellsichtsmagie (Gedankenlesen, Belauschen von weit entfernt stehenden Personen) oder Beherrschungsmagie profiliert hat, könnte entweder zeitweise seiner magischen Kraft beraubt sein (kann eventuell auch ein Grund sein, in Mingol einen kundigen Heiler aufzusuchen und somit überhaupt in die Stadt zu kommen) oder es herrscht ein Verbot, in Mingol Magie einzusetzen (das von entsprechend geschulten Personen auch überwacht wird).

Warum die Gruppe nach Mingol kommt? Es gibt viele Möglichkeiten, denn es handelt sich um eine bedeutende und wohlhabende Stadt, in der man nicht nur Waren erhält, die man auf Pak'Sha nur schwer findet, sondern in der auch eventuell namhafte Lehrmeister oder eben Zauberer leben. Außerdem könnten Abenteurer eben auf die Idee kommen, der die Handlung zugrunde liegt – in Mingol gibt es für mutige schlaue Leute sicher viel zu tun.

HINTERGRUND: DIE STADT MINGOL - PERLE DER HÜGELAUEN, SCHANDE DER HAGISCH

Mingol ist eine aufstrebende Stadt im Zentrum der Hügelaunen, am Fluss Derbje gelegen und oft von Händlern frequentiert. Da sich an dieser Stelle nicht nur ein schiffbarer Fluss mitsamt einer Fuhr befanden, sondern auch einige Handelswege und Wanderrouten der Birscham sich überkreuzten, war schnell klar, dass es sich um eine gute Stelle zum Siedeln handelte. Durch Beziehungen zu den Dunhag, den Hügelschwärzen, die im nahen Amir-Gebirge reiche Erzvorkommen abbauen, mangelt es in der Stadt nicht am sonst seltenen Metall, einer der wohl begehrtesten Handelswaren. So begehrt, dass Mingol sich mittlerweile als Anlaufpunkt für die Nolthar, ein seefahrendes Händlervolk, dass ein mehrere Kontinente umspannendes Handelsnetz aufgebaut hat, einen Namen gemacht hat. Außerdem unterhalten die Mingoler Händler guten Handel mit Golim, das wiederum die Metalle zu den Dulgur schafft, die sie zu hervorragenden Schmiedearbeiten und Kunstwerken weiter verarbeiten.

WAHRZEICHEN EINER PERLE: DIE HÜGEL VON MINGOL

Die Stadt wurde auf insgesamt drei Hügeln errichtet, wobei der südliche Hügel als Standort für das erste Herrenhaus der Familie Jhagir, die die Stadtfürsten der letzten acht Jahrzehnte stellte, dient und mittlerweile zum Palastberg ausgebaut wird. Die ersten steinernen Mauern sind bereits errichtet und repräsentieren die Macht und den Reichtum des Herrschers Dalogam Jhagir von Mingol. Der Nordwesthügel ist der Standort einiger sehr wohlhabender Handelsunternehmen und reicher Handwerker, die mit ihren Tuchen und Kleidern einigen Ruhm erlangt haben. Der Nordosthügel ist schließlich der Standort der Garde – hier hat nicht nur die größte Gardestation der Stadt mit der Kommandantur ihren Sitz, hier wohnen auch die meisten der Gardisten. Außerdem befinden sich hier die Ställe mit den Pferden, auf die die Soldaten im Kampfesfall aufsitzen.

DUNKLE SEITEN DER PERLE: RUßVIERTEL UND HAFENGEGEND

Einige Hochöfen befinden sich, genauso wie die Färber und Gerber, die Schlachtereien und Fleischereien außerhalb der Stadtmauern nördlich des Flusses Derbje – dieses sogenannte Rußviertel bildet zwar ein wichtiges wirtschaftliches Standbein der Stadt, wird jedoch von wohlhabenderen Bürgern wegen des Drecks und der üblen Gerüche meist gemieden. Auch erwähnenswert ist, dass sich hier ein großer Teil der Kneipen der Stadt wie zum Beispiel „Zum lachenden Krüglein“ oder „Schmelzers Rast“ befinden, die meisten Gasthäuser sind dafür im Zentrum und auf dem Nordwesthügel gelegen. In der hiesigen Kneipenkultur muss man rechnen, dass die meisten dieser Häuser von einem bestimmten Berufszweig bevorzugt frequentiert wird und Fremde entsprechend ungern gesehene Gäste sind.

Südlich des Derbje befindet sich der Flusshafen – ebenfalls keine besonders schicke Gegend, kommen hier doch viele Tagelöhner und Hafenarbeiter ihrem Gewerbe nach, das nicht ohne Grund so verrufen scheint. Auch hier gibt es eine Menge übler Spelunken, allen voran vermutlich „Das Loch“ und „Der gebrochene Kiel“. Da es hier häufig zu Schlägereien und betrunkenen Ruhestörern kommen kann, hat die Garde hier mittlerweile eine kleine Nachtwächterstation eingerichtet, die allerdings auch nicht wirklich alle Vorgänge kontrollieren kann.

HERZ DER STADT: TEMPEL UND MARKTPLATZ

Um den Marktplatz herum befinden sich die Häuser der mittelständigen Bürger sowie einiger Vertreter der Kirche. Ein kleiner Stundengong, der hier von Mitarbeitern des Lleel-Tempels zwölfmal am Tag von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang (die Stunden im Winter sind kürzer als die sommerlichen) geschlagen wird, verkündet die Zeit. Außerdem wurde seit einer schweren Seuche im Trinkwasser der Brunnen verschlossen. Nur ein kleines Wasserbecken, das allerdings aus einer anderen Quelle gespeist wird, befindet sich im Zentrum des Platzes – rings umher werden meist die Stände der Händler aufgebaut, die sich die teuren Mieten des Hauptmarktes leisten können. Zu großen Markttagen (während des gesamte Abenteuers läuft ein solcher großer Markt) stehen aber fast in allen Straßen Händler und preisen ihre (nicht immer ganz legale) Ware an.

DROGEN FÜR DAS VOLK: DIE ALCHEMISTEN

Einen großen Machtfaktor innerhalb der Stadtmauern stellen die Alchemisten dar, die seit der Erfindung der Droge „Knolling“, einem Knollengrasextrakt mit einigen Zusatzstoffen praktisch legal einen großen Markt aufbauen konnten. In der Stadt trifft man oft völlig euphorische, später apathische Personen, die sehr offensichtlich unter dem Einfluss der Droge stehen. Darüber hinaus wird auch mit Iluija, dem gewöhnlichen Rauschkraut, das dem Anwender vor allem starke Entspannung verschafft und natürlich Knollengras in roher oder weiterverarbeiteter Form gehandelt. Auf die klassischen Zweige der Alchemie konzentrieren sich hier keine Forscher mehr, zu viel Profit erwirtschaften sie mit dem Verkauf der Droge. So weit geht ihr Einfluss, dass sie hinter vorgehaltener Hand bereits als die wahren Herrscher der Stadt angesehen werden, da auch der Stadtfürst sich sehr gern dem Rausch von Knolling hingibt. Noch haben die Alchemisten allerdings einen sehr guten Ruf, da ihre Mittel kaum einen nachteiligen Effekt zu verursachen scheinen und sie ja wie jeder andere Händler auch das Recht haben, ihre Ware zu Geld zu machen. Oftmals wird der Umstand des großen Einflusses der Alchemisten von den Birscham als Angriffspunkt gegen die Stadt genutzt und viele

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

bösartige Gerüchte sind über ihre Macht im Umlauf, doch scheint vieles davon auch unwahr zu sein.

Notizen nur eine begrenzte Anzahl von Namen und Persönlichkeiten merken kann.

WICHTIGE PERSONEN MINGOLS

Einige wichtige Händler und Persönlichkeiten seien an dieser Stelle noch genannt:

- Kentoris, Waffenhändler: reich, da er die Garde mit Ausrüstung und Waffen versorgt, gilt als einflussreicher Berater von Dalogam, dem Stadtfürsten, hat angeblich auch gute Beziehungen zu den Nolthar
- Lirikana, ehemalige Birscham-Schamanenpriesterin: Hat sich als Wahrsagerin in der Stadt niedergelassen und verdient gutes Geld, indem sie Händlern beim Spekulieren Ratschläge gibt – kennt sich gut in der Wirtschaft der Stadt aus und ist auch erschreckend gut über die Nachfrage an anderen Orten informiert.
- Dalogam Jhagir, der Stadtfürst von Mingol: Mittlerweile etwas in die Jahre gekommen und mit einem prächtigen Bauch ausgestattet gilt er als mächtig, aber dekadent. Er hat viele Geliebte innerhalb der Stadt und versteht sich auch gut darauf, seine Frau immer wieder mit großen Geschenken zu beschwichtigen.
- Der kleine Jannek: Tuchhändler, der gute Beziehungen zu den Nolthar hat, ehemaliger Dulgar, hat sich aber als Händler in der Stadt niedergelassen
- Der Alchemistenmeister Vargathon: Hat als Informant erst einmal wenig zu bieten, wird im späteren Verlauf interessant, da er in der Lage ist, ein Wahrheitselixier zu brauen.
- Andrassa, Priester des Bewahrers: In erster Linie dient er dem SL dazu, die Spieler aus schlimmen Patschen zu befreien, da er als Respektsperson einigen Einfluss geltend machen kann und auch eventuell den einen oder anderen Hinweis einbringen kann.
- Gardekommandant Rogan Silberbraue: Ihn wird man im Abenteuer in mehreren Rollen sehen, doch hier zuerst sein anfängliches Debutengagement – er ist der Beschützer der Stadt, der mit seinen gedrillten und loyalen Soldaten vor allem die Bürger vor schlechten Einflüssen von außen beschützen möchte.

Natürlich können Sie zusätzlich weitere Figuren einführen und benennen, doch beachten Sie, dass man sich ohne große

HINTER DEN KULISSEN

Nun ist es wohl auch endlich an der Zeit, zu erklären, warum im Titel der reichen und mächtigen Stadt Mingol die Worte „Schande der Hagisch“ auftaucht. Nun, niemand wird offiziell diese Wortgruppe in den Mund nehmen, schon gar nicht in Mingol selbst. Doch es existieren Kräfte innerhalb der Hagisch, die schon lange auf Mingol eifersüchtig geworden sind und wegen der Grobheit, mit der so manches Bündnisgesuch abgeschmettert wurde, verstört und verärgert reagierten.

Dergrom Blutstirn, der Herr von Ashbark ist einer von ihnen – als einflussreicher und gewaltiger Kriegsherr des Bundes von Ashbark, der Stadt, in der er rechtmäßig den Titel „Stadtfürst“ trägt, ist er natürlich auch kein Freund des stolzen Mingols. Er setzt auf Waffen und Armeen, um der Stadt Herr zu werden, doch noch reichen seine Kräfte nicht aus. So kam es, dass er auf ein Angebot eines anderen Städtebundes, des Golimschen Eides, einging und finanzielle Mittel opferte, um die Garde Mingols zu kaufen. Beide Partner, Der Bund von Ashbark, wie der Golimsche Eid, wollen letztlich den Einfluss der Nolthar auf Pak' Sha brechen und das Händlervolk notfalls auch mit Gewalt vom Kontinent werfen.

Natürlich ist der Plan geschickter angelegt, als es zuerst den Anschein macht: Ein mit Steinöl gefüllter Wagen, der den Tempel zur Gebetsstunde rammen soll, ist dazu gedacht, die Nolthar der Stadt mit einem Schlag sehr stark zu dezimieren, ohne einen besonderen Anschein zu erwecken. Stattdessen lautet der Auftrag der Garde, hinterher Gerüchte in die Welt zu setzen, dass die Nolthar die Verursacher des Unglückes wären und aufgrund dieser Gerüchte alle noch in der Stadt befindlichen Nolthar zu richten. Dies wird der Garde allerdings nicht gelingen, da die Spielercharaktere zu sehr in den Fall involviert sind, um auf noltharische Täter hereinzufallen.

Mehrere potentielle Sündenböcke stehen außerdem für den Fall bereit, dass das Attentat nicht gelingen sollte. Doch Dergrom ist fest davon überzeugt, dass sein Plan aufgehen würde, weshalb nun das schlimmste passieren wird, was ihm zustoßen kann: Die bestochene Garde beginnt zu improvisieren und Fehler zu machen ...

EINLEITUNG: AUFREGUNG ZUM MARKTTAG

Die Gruppe wird fast sofort in die Handlung geworfen – am Anfang steht eine Szene auf dem Markt von Mingol (wird später noch ausführlicher beschrieben), bei der sich die Gruppe kennen lernen darf. Dies muss aber nicht unbedingt sein, da sie auch durch den „anrollenden“ Abenteurereinstieg miteinander verknüpft werden können.

BESCHREIBUNG: Auf dem Markt ist recht viel los – man kann so ziemlich alles finden, was das Herz begehrt und der Geldbeutel hergibt. Hemmungsloses Feilschen und Kokettieren mit den frisch erworbenen Waren ist angesagt, man kann auch eventuell einige Kontakte knüpfen und sich in der Stadt nach Arbeit umhören. Gerade letzteres können Sie ihren Spielern frei überlassen, es kommt ohnehin anders. Explizit erwähnen sollte man die Nolthar, die wegen ihrer langen Ohrläppchen und der schrillen Kleidung aus der Menge herausstechen und eine Besonderheit des Marktes von Mingol sind – üblicherweise kommen sie nicht so weit ins Zentrum der Hügellanden und treiben ihren Handel lieber an den Küsten.

ACTION: Die Action in dieser Szene liegt darin, dass vom Nordwesthügel her plötzlich ein großer Karren herabrollt. Erst noch recht gemächlich, beschleunigt er seine freie Fahrt immer mehr. Mittlerweile müssen sich Passanten schon mit einem beherzten Sprung retten und können ihm nur mit offenem Mund hinterher schauen. Der Wagen hält direkt auf den großen Tempelkomplex zu - und das ausgerechnet auch noch zum großen Nachmittagsgebet, an dem auch viele Gäste des Marktes, die abends wieder heimkehren müssen, teilnehmen. Achja: Der Wagen brennt lichterloh.

REACTION: Die Gruppe der Spielercharaktere, so sie sich schon gefunden haben sollten, steht dem Wagen natürlich direkt im Weg und sollte ihn auch irgendwie aufhalten – beschreiben Sie eventuell, wenn gar keine Ansätze seitens der Spieler kommen, wie man den Wagen aufhalten könnte oder geben sie ihnen Hinweise wie: „Auf dem Kutschbock sitzt niemand, aber du siehst eine Bremsvorrichtung, die über ein Seil von oben dort bedient werden könnte“, was ein „Entern“ des Wagens nach sich ziehen sollte, bei dem die Bremse noch gerade so rechtzeitig gezogen werden kann. Andere Möglichkeiten, den Wagen zum Stoppen zu bringen, ist etwas Großes und Sperriges in den Weg zu legen/ zu werfen – einen Marktstand umzukippen oder einen improvisierten Heuhaufen zu benutzen, sollte genügen. Außerdem kann man natürlich einen stabilen Speer (am besten natürlich eine metallene Stange oder ähnliches) in die Speichen werfen und den Wagen so zum Stoppen bringen.

Hauptsache ist, der Wagen wird gestoppt – im Notfall lassen Sie eine Achse brechen oder einen weiteren beherzten Passanten die Szene retten. Hoffen wir, dass Ihre Spieler erfolgreich waren. Anschließend wird der brennende Wagen noch recht zügig gelöscht, was allerdings ebenfalls einige Komplikationen mit sich bringen dürfte: Er ist mit mehreren Tonkrügen voll Steinöl beladen und das Zeug ist wirklich schwer zu löschen. Dennoch kommt Mingol noch einmal haarscharf an einer Katastrophe vorbei und die Bevölkerung wird sehr dankbar auf ihre „neuen Helden“ blicken.

KAPITEL 1: BEFRAGUNG DURCH DIE GARDE

Nun möchte natürlich die Garde wissen, wer diese Beinahe-Katastrophe verursacht hat. Dafür, dass eigentlich niemand zu Schaden gekommen ist, geht sie recht forsch und mit einigem Aufwand vor. Natürlich geschieht all dies nur, um von den bestochenen Gardisten als Tätern abzulenken. Das schnelle Auftauchen der „Untersuchungskommission“ ist ein Zeichen dafür, dass sie schon vorher informiert war und eigentlich auch das ganze Attentat hätte verhindern können.

AUFTRITT DER GARDISTEN

BESCHREIBUNG: Erklären Sie den Spielern, dass die Garde der Stadt Mingol, zum Teil mit aufwändigen Plattenrüstungen gepanzerte Soldaten, erstaunlich schnell am Ort der Katastrophe erscheint. Sie befragt sofort die Leute und kommandiert die Löscharbeiten an dem umgestürzten Wagen. Sollten Verletzte da sein, werden sie sofort behandelt. Außerdem werden einige der Personen, die sich offenbar Befragungen widersetzen oder versuchen, vom Ort des Geschehens zu verschwinden, festgenommen und abgeführt. Insgesamt fällt eine sehr starke Gardepräsenz auf.

ACTION: Nachdem die Gardisten einige der Personen befragt haben, wenden sie sich an die Gruppe (entweder noch einzeln oder eben an die Gruppe insgesamt, so die Charaktere beisammen stehen) und bitten sie, da sie doch anscheinend so einen wichtigen Beitrag geleistet haben, mitzukommen.

REACTION: Streit anzufangen lohnt nicht, da die Gardisten in der Überzahl und wohl auch besser bewaffnet sein dürften als die meisten Spielercharaktere. Das einfachste ist, den Gardisten zu folgen und sich einfach ansonsten ruhig zu verhalten, da die Truppe erstens offenbar nicht besonders gut gelaunt ist und zweitens auch den Spielercharakteren direkt nichts vorwirft.

BEFRAGUNG DURCH DEN GARDEKOMMANDANTEN

Nun wird die Gruppe zur Befragung zur Gardestation gebracht, wo sie vom Gardekommandanten Rogan Silberbraue scheinbar ausgefragt werden. In Wirklichkeit wird dieser Weg genutzt, um Gerüchte über ein Attentat und

mögliche Attentäter zu verbreiten, um weiter von den Gardisten als potentiellen Tätern abzulenken.

BESCHREIBUNG: Die Gardisten sitzen auf ihre Pferde auf, die ein wenig abseits warten und führen die Gruppe zum Nordostberg hinauf, wo sich der Gardestützpunkt befindet. Unterwegs sprechen sie weder miteinander noch mit den Spielercharakteren. Sie treiben sie ein wenig an, werden jedoch nicht besonders unfreundlich.

Nachdem sie am Gardestützpunkt, einem großen steinernem Bau mit offenen Balken angekommen sind, werden sie hineingeleitet und gleich nach einer leeren Eingangshalle, in der nur einige schwer bewaffnete Gardisten Wache stehen, in einen hohen Raum mit einem grob behauenen Tisch gebeten, an dem ein Mann in eleganter Kleidung sitzt. Auf dem Tisch liegt ein zweischneidiges Schwert, an der Wand ist ein Schild und eine leichte Platte aufgehängt.

ACTION: Rogan stellt erst einige unverfängliche Fragen, nach dem Namen, dem Beruf und dem Anlass der Anwesenheit in Mingol. Scheinbar interessiert fragt er auf einige Antworten auch tiefer nach und nickt schließlich zufrieden. Dann spricht er sein Anliegen direkt an: *„Ich habe gehört, dass Ihr heute ein Attentat auf den Tempelkomplex unterbunden habt – der Dank der ganzen Stadt gebührt Euch. Nun muss ich Euch einige Fragen stellen, ich hoffe, es wird schnell gehen, denn wir haben schon einige Vermutungen über die Täter und sind gewillt, ihnen schnell das Handwerk zu legen.“*

Er berichtet der Gruppe auf Nachfrage von einer Bande namens „Rotaugenbande“, die einer seltsamen Religion folgt und angeblich den Stadtfürsten, der gesamten Familie Jhagir, drohte, nachdem sie der Stadt verwiesen wurde. Es bestünde dringender Verdacht, dass sie etwas mit der Tat zu tun hatten. Anschließend werden einige weitere Fragen gestellt, ob jemand Verdächtiges gesehen wurde oder ob jemand den Wagen kenne.

REACTION: Relativ unabhängig davon, wie die Spielercharaktere auf die Fragen antworten, werden sie gut behandelt und freundlich entlassen. Als Dank der Stadtgarde wird jedem eine Prämie in Höhe von 3 Stück bezahlt, die der Gardekommandant aus seiner privaten Kasse für die Rettung des Tempels stiftet. Die Gruppe darf unbehelligt gehen und wird diese Gelegenheit wohl auch nutzen.

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

KAPITEL 2: KIRCHLICHER AUFTRAG

Die Kirche des Viererkultes hat natürlich von dem Unglück auf dem Marktplatz gehört und möchte nun die Gruppe anwerben, die Sache zu klären. Durch Kontakte mit der Garde ist natürlich auch hier das Gerücht um ein Attentat verstärkt zum Einsatz gekommen, sodass die Frage entsprechend dringlich formuliert wird.

NACHRICHT FÜR „HELDEN“

BESCHREIBUNG + ACTION: Ein abgehetzter Bote wartet bereits vor der Gardekommandantur auf die Gruppe und spricht sie direkt an, sie mögen sich bitte beim Tempelplatz mit dem Priester der Bewahrgöttin Lleel treffen und sich von ihm ein Angebot anhören.

REACTION: Dies ist ein ziemlich deutliches Angebot, auf das die Gruppe höchstwahrscheinlich anspringen wird – wenn nicht, können Sie eventuell mit „einer kleinen Belohnung“ locken. Der Bote wird sich jedoch nicht darauf einlassen, um eventuelle Entschädigungen oder gar Geldbeträge zu verhandeln und verweist auf seinen Auftraggeber, den Bewaherpriester. Der Rückweg zum Tempelplatz, der sich südöstlich vom Markt befindet, gestaltet sich als unauffällig und kann in einem Nebensatz abgehandelt werden.

IN DEN HALLEN DER KIRCHE

BESCHREIBUNG: Der große offene Tempelplatz mit den vier steinernen Tempeln gilt als ein Wahrzeichen Mingols und lockt auch oftmals Besucher an, die nicht zum Volk der sesshaften Hagisch gehören – auch Nolthar und Birscham kommen oftmals zum Beten oder zu Gottesdiensten hierher. Vor den Tempeln befinden sich oftmals kleine Stände, bei denen man Opfergaben erwerben oder sich Kleinigkeiten zu

Essen kaufen kann, denn Mingol ist auch in der Religiosität recht geschäftstüchtig. Der Tempel des Bewahrers ist ein recht schlichter Bau aus groben Steinen, dessen Holzbalken vollkommen unverziert sind. Im Inneren entfaltet sich dafür aber eine beeindruckende Pracht: Spiegelblanker Fußboden, mit Holz getäfelte Wände, Bildnisse von betenden Paladinen und Heiligen und natürlich, eine überlebensgroße Statue der Göttin: Lleel, die Schwertfrau.

ACTION: Der Bewaherpriester Andrassa kniet vor der Statue und betet – wenn er die Gruppe bemerkt, bricht er sein Gebet ab und wendet sich sofort zu ihr. Er erklärt, dass ihn die Vorkommnisse der letzten Tage beunruhigen und dass er gern einiges zu den Vorfällen geklärt haben würde, es seine Zeit aber nicht zuließe. So sei er zu dem Entschluss gekommen, einige tapfere und vor allem zum Guten willige Leute anzuheuern, Licht in das Dunkel zu bringen. Er bietet jedem einen „Gefallen, den sie bei der Kirche guthätten und jederzeit einlösen könnten“ sowie eine kleine finanzielle Entschädigung, soweit dies die Tempelkasse zulässt. Um wie viel Geld es sich dabei handeln wird, kann er nicht sagen, da er nicht für solche Fragen zuständig ist.

REACTION: Genaue Hinweise, wo sich die Gruppe umhören soll oder auf was sie achten soll, kann der Priester nicht geben, er meint nur, dass es eventuell lohnt, in den Tempeln nachzufragen, ob sie Probleme mit Drohungen oder andere Unannehmlichkeiten hätten, die zu solchen Anschlägen führen könnten. Die Rotaugenbande erwähnt er nicht. Dafür gibt er den Spielercharakteren den Hinweis, dass sie sich doch einfach ein wenig auf der Straße umhören und Zeugen befragen sollen. Auch eine Untersuchung der Unglücksstelle könnte Hinweise liefern.

WEITERES VORGEHEN DER GRUPPE

Im Grunde kann man ab dieser Stelle nur noch empfehlen, der Gruppe so viel wie möglich Freiheiten einzuräumen und sie einfach alles und jeden befragen zu lassen. Sollten sie dabei unhöflich oder zu auffällig vorgehen, lassen Sie sie einfach ab und anecken und eine patzige Antwort kassieren – auch im Kreis dürfen Sie die Gruppe schicken. Passen Sie nur auf, dass Sie ihnen nicht zu wenige Hinweise geben, weil sonst ihre Motivation schnell im Keller ist. Nach einer kurzen Beschreibung der Stadt Mingol und möglicher

Anlaufstellen für Informationen und Informanten folgt eine Auswahl einzelner Szenen, die sie durchspielen können, um Hinweise einzustreuen.

Die Rolle der Kirche als Verbündeten sollte die Gruppe nicht unterschätzen – im Notfall empfehlen Sie der Gruppe über einen der Priester einen guten Informanten oder streuen ein paar Hinweise in ein Gespräch mit ein, damit sie nicht zu sehr im Dunkeln tappen.

KAPITEL 3: BEFRAGUNG DER ZEUGEN UND WEITERE UNTERSUCHUNGEN

GENERELLE ZEUGENAUSSAGEN AUF DEM MARKTPLATZ

Unter diesem Punkt finden sich einige Aussagen, die man von vielen wahllos herausgegriffenen Zeugen hören kann – einige von ihnen sind wirklich relevant, andere einfach nur Blödsinn, wieder andere führen zu gezielt von der Garde ausgestreuten falschen Spuren.

Um die Befragung spannender zu gestalten, kann man einige widerwillige Zeugen auftreten lassen, die erst einen Legitimationsnachweis verlangen, ehe sie zur Aussage schreiten oder einfach die Kooperation komplett verweigern. Konfrontieren sie die Gruppe auch mit einigen Leuten, die sich einfach nur wichtig machen wollen und irgendwelches Zeug berichten, das jeder Wahrheit entbehrt. Die meisten Zeugen werden aber überschneidende und ergänzende Aussagen machen und so schließlich die folgenden Informationen einzeln, in Stücken oder in kleinen Paketen abliefern:

ZUM WAGEN:

- Der Wagen kam vom Nordwesthügel und hielt genau auf den Tempel zu. (wahr)
- Der Wagen sollte den Marktplatz nicht überqueren, sondern einen bestimmten Stand rammen. (falsch)
- An Bord des Wagens war Gift (falsch)/ brennendes Öl (wahr)/ nichts weiter Besonderes (falsch)/ ein Attentäter (falsch).
- Bei dem Wagen handelte es sich um ein zweiachsiges Gespann, das in dieser Form in den Hügelaueen nicht verwendet wird. (wahr)
- Diese Art von Wagen wird bei den Nolthar genutzt (wahr), sie spannen allerdings keine Pferde, sondern große Rinder vor den Karren (wahr).

ZUM ZEITPUNKT:

- Es ist merkwürdig, dass dieser Zeitpunkt gewählt wurde, da die meisten Leute auf dem Markt und nicht im Tempel waren (wahr). Der Wagen hätte einige Zeit früher/ später sicherlich größeren Schaden angerichtet (nicht zu überprüfen) und wurde absichtlich so gewählt, damit die Stadt noch einmal mit dem Schrecken davonkommt. (falsch)
- Der Zeitpunkt war sicherlich gut gewählt (wahr).

ZU DEN ATTENTÄTERN:

- Es besteht kein Zweifel daran, dass dies ein Werk der Dunhag war (falsch), die ja ohnehin nicht an die Götter glauben (wahr) und am liebsten alle religiösen Leute tot sehen würden (teilweise wahr).
- Die Garde hat Hinweise auf die Rotaugenbande (falsch, diese Information wird aber gezielt von der Garde verstreut), die die Stadt schon vor einigen Wochen in Aufruhr versetzte, als sie den Stadtfürsten bedrohte, als er gegen ihren Sektenkreis vorgeing (wahr).

- Die Nolthar haben mit Sicherheit ihre Hand im Spiel (falsch), da von ihnen ja keiner zu diesem Zeitpunkt auf dem Markt (beinahe war) oder im Tempel (falsch) war.
- Es handelt sich um das Werk eines Wahnsinnigen Einzeltäters (falsch), da so viel Leid nur ein gestörtes Wesen verursachen kann (wäre noch zu klären).

DER WAGEN

Der Wagen ist fast komplett ausgebrannt – das Löschwasser dürfte auch einige Spuren verwischt haben. Dennoch liegen seine Überreste von der Garde oder Aufräumtrupps noch unberührt kurz vor dem Tempelplatz. Wenn ein Charakter sich den Wagen genauer anschaut, findet er am hinteren Teil allerdings einen auffälligen roten Stofffetzen. Dieser kann von den Spielern als Hinweis gewertet werden.

Sollten sie nun einige Leute fragen, woher solch ein Tuch stammen kann, wird den meisten spontan ein Name einfallen: Der kleine Jannek, seines Zeichens Tuchhändler auf dem Nordwestberg – zufällig sogar ziemlich genau von der Ecke, an der der Wagen vermutlich losrollte. Erst dem zweiten oder dritten Zeugen kommt die Idee, dass das Tuch auch genauso gut von einem Nolthar stammen könnte, womit sich der Kreis der Verdächtigen sehr ausgeweitet haben dürfte. Fragen die Spieler nun gezielt nach Jannek, finden sie heraus, dass er sich im Augenblick nicht in seinem Haus aufhält – wo er wirklich ist, kann nur vermutet werden (wildeste Spekulationen brechen los).

EINZELNE ZEUGEN UND IHRE AUSSAGEN

GARDIST ENLAD SCHWERTHAND

Dieser Gardist behauptet, zugegen gewesen zu sein, als das „abscheuliche“ Attentat verübt wurde. Er habe gesehen, wie eine schreiend bunt gekleidete Person den Wagen erst angezündet und anschließend angeschoben habe. Er habe sie aber nicht stellen können, da er sofort dem Wagen hinterher eilte, um das Schlimmste zu verhindern. (komplett erlogen) Er beschreibt, dass der Wagen von einer Straßenecke auf dem Nordwesthügel losraste und sich dann seinen Weg in Richtung Marktplatz bahnte. (korrekt)

WAGENLEIHER/ FUHRUNTERNEHMER KORAB

Ihm gehörte der für das Attentat genutzte Wagen, er sagt allerdings aus, dass er ihn einem noltharischen Händler geliehen hatte, der ihn ein paar Tage später als gestohlen meldete und entsprechend dem Vertrag (er zeigt eine Tonscheibe mit dem Fingerabdruck des Händlers als Beweisstück) komplett bezahlte – wenn der Wagen gefunden werden würde, müsse Korab ihm das Geld doch noch zurückzahlen. Auf die Frage hin, wo sich der Händler derzeit aufhält, kann er nicht antworten, er gibt den Spielercharakteren aber seinen Namen: Lurion vom Tar'Akbar. (alles korrekt) Auf die Frage, warum er Wagen

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

der Nolthar benutzt, so meint er, dass dies sein eigentliches Geschäftsgeheimnis wäre – er nutzt Wagen und Karren, an die seine Kunden von zu Hause aus gewöhnt sind und setzt so auf die Bequemlichkeit der Nolthar, die sich nicht an neue Wagen gewöhnen müssen (auch wahr).

HÄNDLER LURION VON TAR'AKBAR

Viel mehr als Korab kann auch Lurion der Gruppe nicht berichten: Er meint, er habe den Wagen von Korab geliehen, seinen Obulus entrichtet und hätte mit dem Wagen einige Erze und Stahl an die Küste transportieren, um sie von dort aus zu verschiffen, doch bereits einen Tag später wäre der Wagen nicht mehr dort gewesen, wo er ihn abgestellt hat. Da in Mingol viele Leute eigene Pferde besitzen, könne er niemanden nennen, der den Wagen gestohlen hat. (korrekt) Wenn die Gruppe in dieser Richtung weiterforschen möchte, so können sie ruhig einige Befragungen durchspielen und schließlich so abkürzen: *„Auch nachdem ihr praktisch die gesamte Nachbarschaft ausgefragt habt, gibt es keine Hinweise auf die Identität des Diebes – er hat wohl die Hufe der Pferde mit Tuch umwickelt und in der Nacht zugeschlagen, doch gesehen will ihn niemand haben.“*

BEI DEN ALCHEMISTEN

Schnell dürfte die Gruppe herausfinden, dass die Alchemisten in Mingol eine nicht geringe Rolle spielen. Lassen sie einfach ein kleines Duo der Gilde auf dem Markt von Mingol auftreten, während die Gruppe mit ihren Nachforschungen beschäftigt ist. Diese Begegnung ist zwingend notwendig, damit die Spielercharaktere später die Möglichkeit haben, das Wahrheitsserum der Alchemisten zu benutzen.

BESCHREIBUNG: Auf dem Markt präsentieren sich zwei seltsame Gestalten, der eine in eine speckige Lederschürze gehüllt, mit einem Bauchladen voller Papiertüten, der andere in einer langen Robe, an der Seite offenbar ein Schwert gegürtet. Auf dem Kopf trägt er eine lederne Maske mit seltsamen Augengläsern. Schnell bildet sich eine Schlange vor den beiden.

ACTION: Es wechselt schnell Geld und Papiertüte den Besitzer. Da sich unter den Kunden, die vor den Alchemisten anstehen, auch Gardisten befinden, scheint es keine illegale Aktion in Mingol zu sein, die dort vor sich geht.

REACTION: Schnell lässt sich herausfinden, um was für ein Schauspiel es sich handelt. Die Alchemisten kommen einmal täglich für etwa eine halbe Stunde auf den Marktplatz und bieten ihre Ware an. Dabei kann man bei ihnen nicht nur Elixiere und Tinkturen gegen oder für praktisch alles Mögliche bekommen, insbesondere das Rauschkraut Iluija und die Droge Knolling scheinen ware Reißer zu sein, die den Alchemisten vollste Kassen beschere.

Wenn die Gruppe etwas davon erwerben möchte bitte – über Preis und Wirkung der verschiedenen Essenzen darf der Spielleiter befinden. Insbesondere sollte aber darauf hingewiesen werden, dass die Alchemisten auch auf Bestellung noch weitere Tränke produzieren können. Bei dieser Gelegenheit kann man den Spielern die Information zukommen lassen, dass die Alchemisten im Besitz eines

Rezeptes für ein Wahrheitselixier sind, dafür aber einiges Geld und eine Probe des Blutes oder Speichels desjenigen benötigen, auf den der Trunk wirken soll. Es ist davon abzuraten, den Charakteren sehr mächtige Tränke in die Hand zu geben – bei den meisten der Mittel handelt es sich um Drogen und einfache Medikamente. Selbst für einen schwachen Heiltrank zum Verschließen von mittleren Wunden verlangen die Alchemisten schon horrende Summen. Für den Fall, dass die Gruppe weiteres Interesse an der Gilde hat, erfahren die Charaktere hier auch den Standort des Gildenhauses, in dem sie sich jederzeit melden können, um Aufträge abzugeben.

FEDERBETTEN UND GEFÜLLTE KRÜGLEIN - IM GASTHAUS

Irgendwann, wenn die Gruppe nicht noch diesen Abend zu Jannek gehen möchte, so sollten sie sie darauf hinweisen, dass sich die Spielercharaktere eine Möglichkeit zum Übernachten suchen sollten. Im Stadtzentrum und auf dem Nordwesthügel sollten noch einige Schlafplätze frei sein. Sollte jemand auf die glorreiche Idee kommen, sich einen Unterkunft in der Nähe des Hauses des kleinen Jannek zu besorgen, sind dort allerdings schon alle Plätze belegt. Einige mögliche Namen für Gasthäuser sind: „Der tanzende Krug“, „Fürst und Bettelmann“, „Zur guten Ruh.“ und viele andere. Die Gasthäuser sind eine gute Möglichkeiten, Informationen einzustreuen, die sich die Gruppe noch nicht durch Befragung von Zeugen oder anderen Personen beschaffen konnte. Schließlich haben die Gastwirte gute Ohren und ein gutes Personengedächtnis.

DIE ROTAUGENBANDE

Die Rotaugenbande ist eine Gruppe einer Sekte des Viererkultes: Wie die meisten Sekten war auch sie der Meinung, die einzig wahre Wahrheit erkannt zu haben und schloss sich dem Glauben der Nolthar an, der die Vergöttlichung der vier großen Prinzipien des Viererkultes, wie sie bei den Hagisch üblich ist, untersucht.

In ihrem Größenwahn trauten sie sich schließlich auch, der Familie Jhagir zu drohen, dass sie schreckliches Unheil ereilen würde, wenn sie sich nicht der „einzig wahren Kirche“ anschließen würde. Stadtfürst Dalogam Jhagir sah schwarz und ließ die Sektierer blenden und aus der Stadt schmeißen. Als Andenken an die von Brandblasen umringten, roten Augen nach Blendung (mit glühenden Eisen) wurde die Gruppe „Rotaugenbande“ getauft.

Eventuell kann die Gruppe herausfinden, wo sich die Bande zuletzt aufhielt (ein kleines Rasthaus außerhalb der Stadt), erfährt dort aber, dass sie sich getrennt habe und in andere Städte aufgebrochen sei.

Insgesamt ist diese Spur absolut tot: Nicht nur, dass die meisten Mitglieder der Bande nicht mehr in der Lage wären, das Attentat auszuführen, sie wären kaum in die Stadt gekommen, um es zu verüben. Schließlich verliert sich die Spur in der Taverne, in der der Wirt nur resignierend mit den Schultern zuckt und auch nicht mehr weiterhelfen kann.

KAPITEL 4: DER KLEINE JANNEK - OPFERLAMM DER GARDE

Jannek ist ein Händler, der von vielen reichen Kunden oft und gern besucht wird – er verkauft die besten Tuche in der ganzen Stadt und hat auch als Gesprächspartner und Saufkumpan einen äußerst guten Ruf. Sofern sich die Spielercharaktere um einige Informationen über ihn bemühen, erfahren sie, dass er auf dem Nordwesthügel wohnt. Einige Leute meinen, man könne da Haus gar nicht verpassen, da Jannek sehr wohlhabend und damit in der Lage ist, sein Haus mit teuersten und aufwändigsten Schnitzereien und Malereien zu verzieren. Im Zusammenhang mit dem Attentat kann man nur wenig über ihn erfahren: Als Zwerg ist schon an sich eine Seltenheit, weshalb es viele Stimmen gibt, die ihm übel nachreden. Dennoch spricht sich keiner direkt gegen ihn aus, es fallen nur einige anzügliche Bemerkungen über kleine Zwerge und ihre noch kleineren Freunde sowie über die schon fast sprichwörtlich gewordenen, gesalzenen Preise des Tuchhändlers.

NACHFORSCHUNGEN BEI JANNEK - ERSTER VERSUCH

BESCHREIBUNG: Janneks Haus ist wirklich nicht zu verkennen – zwar schmiegen sich an seine Wände auch die Heime anderer wohlhabender Nachbarn, doch keines ist so prächtig verziert und bemalt wie das des kleinen Jannek. Vor dem Eingangstor ist ein Schild mit einer stilisierten Stoffrolle aufgestellt. Ein bronzener Klopffknäuf deutete ebenso auf einigen Wohlstand hin.

ACTION: Sobald die Spieler (oder ein einzelner von ihnen) das erste Mal, noch am Abend des Attentats im Hause des Tuchhändlers klopfen, öffnet ihnen eine kleine Frau – offensichtlich eine Zwergin – meint nur, dass Jannek nicht anwesend sei und fragt, ob sie ihm vielleicht eine Nachricht hinterlassen solle. Andernfalls erklärt sie der Gruppe, dass er morgen früh anzutreffen sei.

REACTION: Egal, was die Gruppe anstellt, die Zwergin lässt sie nicht ein, sondern schlägt ihnen einfach irgendwann, wenn sie die Nase voll hat, die Tür zu. Wenn sie auf das Attentat und Jannek angesprochen werden sollte, fragt sie einfach nur: „Warum er sollte er sowas tun? Ihm geht's doch gut hier!“

ZWEITER VERSUCH

ACTION: Erst am Morgen nach dem Attentat (Tag 2) ist Jannek anwesend. Auf ein Klopfen der Gruppe hin öffnet er die Tür, lächelt noch ein wenig müde, reißt sich dann zusammen und verneigt sich. Dann bittet er die „Kundschaft“ in seine Verkaufsstube.

REACTION: Sicherlich werden die Spieler nun versuchen, durch geschicktes Fragen irgendeine Information aus Jannek herauslocken. Doch da dieser gar keine Ahnung hat, was

gerade vor sich geht, wird er alle Vorwürfe abstreiten und auf die meisten Fragen gar nicht eingehen. Wenn ihm einer der Spieler nun den Stofffetzen präsentiert, meint er: „Nun, eine edle Ware, es handelt sich um Wollseide – ihr wisst schon, die Spinnseide vom Wollbusch.“ Wenn ihm nun jemand erklärt, wo er diesen Stoff gefunden hat, dann gibt er bereitwillig zu, dass er selber durchaus mit solcher Ware handelt und bis auf einige Nolthar wohl auch die einzige Quelle in Mingol für solche erlesenen Stoffe sei. Wenn er nun erfährt, wo dieser Fetzen herkommt, so begutachtet er ihn noch einmal näher. „Seht doch einmal her – das ist doch kein Fetzen, das wurde sauber ausgeschnitten, ein perfektes Quadrat.“ Dann eilt er davon, um „etwas zu holen“. Einige Minuten später kommt er kreidebleich wieder zurück – in den Händen eine Stoffbahn, aus der ein quadratisches Stück herausgeschnitten wurde.

Er kann sich nicht erklären, wie dies geschehen konnte, er selber sei es nicht gewesen und selbst seine Frau habe keinen Schlüssel zum Tuchlager. Er scheucht die Gruppe mehr oder weniger freundlich aus seinem Laden und schließt hinter ihnen die Tür ab.

Nun ist die Frage, wie die Gruppe weiter vorgehen wird. Entweder sie beschatten Jannek auch weiterhin oder sie wendet sich nun anderen Aufgaben zu. Egal, was sie unternimmt, die Garde hat natürlich auch ein Auge auf Jannek geworfen – als Opferlamm. Der Stofffetzen wurde in einer Nacht von einem Gardisten herausgeschnitten und als gut erkennbare „Spur“ an dem Wagen angebracht. Nun tut sich im Hintergrund ein Zeuge auf, der die Gardisten dabei beobachtet hat, wie sie bei Jannek einbrachen und anschließend auch den Wagen losschickten.

Dieser Nachbar machte den Fehler, zu versuchen, die Garde zu erpressen. Als weder Schmeicheleien noch Drohungen oder Bestechungsversuche halfen, nutzten sie die Chance, um nun den Verdacht noch weiter auf Jannek zu schieben. Diese Szene kann dann eingesetzt werden, wenn die Gruppe mit den Ermittlungen nicht mehr vorankommt.

MORD IN MINGOL

BESCHREIBUNG: Es ist Nacht (Tag 2) – die Gruppe ist gerade unterwegs, um Jannek noch etwas zu fragen oder ihn um eine Stoffprobe zu bitten oder um in der Nähe noch einige Nachbarn zu befragen. Einzig wichtig ist, dass sie die folgende Szenerie mitbekommen. Die Straße ist fast unbeleuchtet, aus einer kleinen Laterne scheint ein kleines gelbes Licht auf das schlammige Kopfsteinpflaster.

ACTION: Plötzlich schallt ein Geräusch durch die Nacht, es schließt sich ein lang gestreckter Schrei an – es ist ein Todesschrei. Aufgeregte Stimmen werden laut, jemand ruft: Wo ist er? Haltet ihn!

REACTION: Die Gruppe wird natürlich sofort dorthin stürmen, von wo die Stimmen tönen. Dort bietet sich ihnen

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

die folgende Szenerie: Auf dem Boden liegt ein Mann in einer schnell größer werdenden Blutlache. Über ihm gebeugt stehen zwei Gardisten – einer von ihnen, in einer blutverschmierten Rüstung, ruft der Gruppe zu: *„Es war Jannek, er hat es uns im letzten Augenblick gesagt – haltet ihn, aber seid vorsichtig, er ist gefährlich. Kraft meines Amtes setze ich einen Streifen Belohnung auf seine lebendige Ergreifung!“*

Mit diesem offensichtlichen Auftrag wird die Gruppe nun versuchen, Jannek zu finden. Kurz: Es ist zwecklos. Egal, wo sie sich umsehen, er ist nicht zu entdecken, er ist auch nicht zu Hause. Erst am nächsten Morgen ergreift ihn ein kleiner Trupp Gardisten in der Nähe des Marktes. Die Gardisten, die bei der Leiche von Murikam Goldzahn stehen, sind im Übrigen Enlad Schwerthand und Liassa Grasbart – sehr enge Vertraute des Kommandanten.

Schnell machen nun (Tag 3) Gerüchte die Runde, dass der Attentäter gefasst sei. Er habe einen Nachbarn ermorden wollen, der ihn bei der Ausübung seiner schändlichen Tat beobachtet habe. Der Prozess ist angeblich schon am nächsten Morgen. Wenn die Gruppe sich für eine Hausdurchsuchung anbietet, so willigt die Garde ein, andernfalls untersucht Enlad Schwerthand das Haus selber.

NACHFORSCHUNGEN IM HAUSE DES

TUCHHÄNDLERS: In Janneks Laden kann man keine eindeutigen Hinweise auf den Mord finden, allerdings lassen sich einige sehr merkwürdige Dinge zu Tage fördern, die ihn schwer belasten: Zum einen Achsfett, wie es zum Schmieren von Wagen und Karren benutzt wird. Darüber hinaus entdeckt ein Charakter ein Tuch, auf dem eindeutig die schwarzen Flecken von Steinöl, der Substanz, die den Brand des Wagens verursachte, zu erkennen sind. Hinweise, die gegen seine Schuld sprechen, sind nicht zu finden. Außerdem erklärt seine besorgte Frau, dass er kein Alibi habe – er sei fast jede Nacht weg gewesen, um Kontakte zu den Dunhag aufrechtzuerhalten.

DER PROZESS UM JANNEK

Im Tempel des Bewahrers soll Jannek nun (Tag 4) der Prozess gemacht werden. Viele wohlhabende Leute aus der Stadt, darunter auch viele Nolthar, mehrere Angehörige der Garde, inklusive ihres Kommandanten sowie die Priesterin des Bewahrers haben sich eingefunden, um vor Dalogam Jhagir, dem Stadtfürsten und obersten Richter von Mingol die Zeugen und den Angeklagten zu verhören.

Zuerst darf **Jannek** sprechen: Er verteidigt sich selber, da es natürlich noch keine Rechtsgelehrten in Mingol gibt, die eine solche Aufgabe übernehmen dürften. Er streitet alles ab, erwähnt allerdings den Stofffetzen, den die Gruppe gefunden hat, in der Hoffnung, dass die Tatsache, dass er sich so bereitwillig zu diesem Indiz bekennt, ihn weniger belastet, als wenn die Gruppe dieses vortragen würde.

Als nächstes sind die **Spielercharaktere** an der Reihe. Sie werden kurz gebeten, ihre Meinung zu dem Fall mit dem dem Gericht gebührenden Respekt vorzutragen. Sollten sie allerdings in Ausschweifungen verfallen oder in vorerst haltlose Beschuldigungen gegen z.B. die Garde, so werden

sie schnell in ihre Schranken gewiesen. Im Prinzip können sie hier nur ihren „Beweis“ – den Stofffetzen präsentieren und eventuell die Indizien, die sich in Janneks Haus befanden, auf den Tisch legen.

Die Gardisten **Enlad Schwerthand** und **Liassa Grasbart** sind die nächsten Zeugen, die verhört werden. Beide bezeugen, dass sie den Toten, Murikam, deutlich „Es war Jannek, diese kleine feige Sau!“ haben sagen hören. Danach sei er allerdings verstorben. Sollten die SCs sich noch nicht im Haus des Tuchhändlers umgesehen haben, so hat Enlad dies erledigt und präsentiert die belastenden Beweise.

Anschließend tritt **eine Heilerin** auf, der die Aufgabe oblag, herauszufinden, woran Murikam starb. Sie bezeugt, dass es sich bei der tödlichen Verletzung um eine Dolchwunde handelte, die direkt vom Rücken ins Herz reichte. Angesichts der Zwergen eigenen Kraft könne sie sich durchaus vorstellen, dass Jannek diesen Stich ausführte.

Ganz zum Schluss darf **Jannek** noch einmal sprechen. Doch er starrt nur fassungslos auf die Beweise, die auf dem Tisch vor dem Stadtfürsten liegen und schweigt.

Schließlich verkündet Dalogam Jhagir das Urteil: Jannek wird des Mordes an Murikam Goldzahn sowie des feigen Anschlages auf den Tempel und seine Gäste – nicht nur Einwohner der Stadt, sondern auch viele noltharische Händler und Gäste, die sich einen friedlichen Aufenthalt von Mingol versprochen – für schuldig befunden.

Die sich anschließende Stille im Tempel wird jäh durch eine Frauenstimme unterbrochen: Es handelt sich um eine Dame mittleren Alters, die in den hinteren Reihen aufgestanden ist. Sie hebt die Hand und erhält auf ein Nicken des Priesters hin das Wort vom Richter Dalogam. Mit bebender Stimme erklärt sie: *„Es gibt noch eine Zeugin, die nicht verhört wurde. Mein Name ist Inghiagara Nebelruf, ich bin die Frau des Schmiedes Nebelruf. Jannek, ich bitte dich, schütze mich nicht mehr. Und da ich weiß, dass du mich dennoch schützen wirst, sei hier durch mich verkündet: Er hat ein Alibi. Er kann es nicht gewesen sein. Zu dieser Zeit befand er sich bei mir. [Pause] In meinem Bett.“* Die enthüllende Art dieser Aussage lässt gar nicht erst irgendwelche Zweifel aufkommen.

Dalogam muss mehrmals um Ruhe brüllen und droht schließlich sogar damit, den Saal räumen zu lassen. Dann erklärt er: *„Wenn die Sachlage nun so präsentiert wird, steht wohl Aussage gegen Aussage. Bevor sich Frau Nebelruf mit diesem Zwerg abgab und ihre Ehe so schändlich brach, war sie eine ehrenvolle Frau, weshalb ich geneigt bin, ihrer Aussage zu glauben. Warum Murikam den Namen Jannek nannte, wird wohl nie geklärt werden. Bis alles bestätigt wurde, vertage ich die Verhandlung. Jannek darf den Gerichtssaal als freier [Pause] Zwerg verlassen.“*

Nun ist endgültig Aufruhr im Tempel – laute Rufe tönen in der Halle und die Gardisten beginnen damit, die Leute aus dem Saal zu drängen. Jannek werden die Fußfesseln abgenommen und auch er wird nach draußen geschickt. Alle Versuche, ihn anzusprechen, schlagen fehl, er ist für eine klärende Unterhaltung viel zu aufgereg.

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

JANNEKS TOD

Nach dem Prozess bekommt Jannek, der wieder in seine Wohnung zurückkehren durfte, nächtlichen Besuch (Nacht von Tag 4 zu Tag 5). Die Gruppe erfährt davon entweder durch die Informationshändlerin Koori Blankhaupt oder durch Passanten, die sich unterhalten und dabei diese Information ins Gespräch mit einstreuen. Die Frau des Händlers hat ihn am Morgen mit durchgeschnittener Kehle in seiner Wohnung gefunden und ist angesichts dieses brutalen Mordes aus der Stadt geflohen. Die Garde hat zur Sicherung

von Spuren das Haus versiegelt und zwei Wachen davor abgestellt. Ansonsten erfährt man nichts weiter über Untersuchungen zu seinem Tod.

Wenn die Gruppe sich bereits zu diesem Zeitpunkt – ohne genaue Hinweise auf die Rolle der Garde bei dem Attentat zu haben – an die Untersuchung von Janneks Tod macht, so wird sie nur wenig herausfinden. Wirklich beweisen kann man dem Täter – Enlad Schwerthand – nur etwas, wenn man das Wahrheitsserum der Alchemisten nutzt. Doch dazu kommen wir in einem späteren Kapitel.

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

KAPITEL 5: KOORI BLANKHAUPT

In der Stadt erhält man, wenn man sich gut umhört (ab Tag 2), Informationen über eine Frau, die allein außerhalb der Stadt wohnt. Insbesondere wenn man sich nach Informationsquellen umhört, kann man ihren Namen, manchmal sogar verbunden mit der Beschreibung des Weges zu ihrem Haus, vernehmen. Koori Blankhaupt gilt in den eingeweihten Kreisen als die beste und professionellste Informationshändlerin Mingols. Normalerweise kauft man sich bei ihr die Preise seltener Ware in anderen Städten, aber auch zu Nachforschungen nach Personen und Orten kann man sie angeblich aufsuchen. Mitunter wird dieser Beschreibung auch noch ein sachter Hinweis auf ihre gesalzenen Preise eingestreut – man sollte sich gut überlegen, was man sie fragt und möglichst schon vorher einen Preis aushandeln.

ERSTER BESUCH BEI KOORI: DIE INFORMATIONSHÄNDLERIN

BESCHREIBUNG: Man gelangt zu ihr, indem man die Stadt über das nördliche Tor verlässt und sich dann an einigen Feldern vorbei, in Richtung eines kleinen Wäldchens, das am Rande der Viehweiden liegt, rechts hält. Ihre Hütte ist recht gut gebaut – stabile Balken und eine mit Eisen beschlagene Tür deuten auf einen gewissen Wohlstand hin. Andererseits kann diese feste Bauweise auch ein Hinweis auf ihren Lebensstil sein – als Informantin lebt man mitunter gefährlich.

ACTION: Auf ein Klopfen hin öffnet eine kleine Frau mittleren Alters die schwere Pforte. Ihre Haare sind schon komplett grau, doch ihr Gesicht ist weitestgehend faltenfrei geblieben und strahlt eine seltsame Ruhe aus. Nachdem die Gruppe ihr Anliegen geschildert hat, bittet sie sie herein.

REACTION: Nun sollte die Gruppe günstigstenfalls mit den Preisverhandlungen beginnen. Je nachdem, wie viel die SCs schon wissen und wie sie sich bei den Verhandlungen anstellen, liegt der Preis zwischen 2 und 5 Stück pro Frage. Aus diesem Grunde sollte man sich recht genau überlegen, wer die Fragen stellt und wie sie formuliert werden. Im Folgenden sei aufgeführt, was Koori Blankhaupt zum Attentat weiß:

- Wem galt das Attentat: Eventuell galt es den Nolthar, die sich während des Nachmittagsgebets in den Tempeln aufhielten. Ansonsten kommt eigentlich nur der Viererkult an sich in Frage, doch wer in Mingol außer der Rotaugenbande hat schon etwas gegen den Viererkult? Die Zwerge vielleicht, doch die greifen für gewöhnlich nicht zu solchen Mitteln.
- Wo ist die Rotaugenbande: Ein gar nicht so geringer Teil der Sekte ist an den Folgen der Blendung (Entzündungen im Gesicht) verstorben, andere schlagen sich derzeit als Bettler in fremden Städten durch – sie sind wohl kaum eine Gefahr und kaum in der Lage, das Attentat zu planen.

- Die Alchemisten: Ein Besuch bei den Alchemisten lohnt sich auf jeden Fall. Doch man sollte ihre Macht nicht unterschätzen – schließlich haben sie gute Kontakte zum Stadtfürsten und halten ihn eingeschlossen einen großen Teil der Stadt mit Knolling und Iluija in ihrer Hand.
- Der kleine Jannek: (Vor der Verhandlung:) Er ist unauffällig und friedlich – eigentlich kein Kandidat für ein Attentat oder einen feigen Mord. (Nach der Verhandlung:) Es war zu erwarten, dass diese Spur falsch ist. Wer sie gelegt hat kann man nicht sagen – das wäre im Moment noch reine Spekulation.
- Steinöl: Mit Steinöl wird in Mingol kaum gehandelt, die Alchemisten könnten eine gewisse Menge davon besitzen, ansonsten benötigt man es auch zum Ölen von Waffen oder für Opferfeuer im Tempel.
- Gardisten als Täter: Eine interessante Hypothese, die es durchaus wert ist, nachvollzogen zu werden. Leider gibt es hierzu keine verwertbaren Informationen, nur unerschwingliche Gerüchte, die es nicht wert sind, nachvollzogen zu werden

Nachdem die Gruppe ihre „Gebühr“ beglichen hat, geleitet Koori sie wieder nach draußen. Dann meint sie, dass sie für neue Informationen durchaus auch bereit sei, einiges zu zahlen und verabschiedet die Spielercharaktere knapp.

ZWEITER BESUCH BEI KOORI: RETTUNG AUS DEM INFERNO

BESCHREIBUNG: Einige Stunden nach dem Tode von Jannek erhält die Gruppe eine Nachricht von einem Botenjungen (Morgen von Tag 5). Wo der Junge die SCs auffindet, ist dabei eigentlich egal – wichtig ist nur, dass entweder klar wird, dass er sie zufällig findet oder dass er gezielt an einem Ort sucht, an dem er mit ihrer Anwesenheit rechnen kann (Tempel, Markt, Gasthaus, in dem ein Teil der Gruppe eingemietet ist).

Er berichtet ihnen, dass Koori Informationen hat, die für die Gruppe sicherlich von elementarem Interesse wären und dass sie ihren Preis als Gefälligkeit ein wenig nach unten setzen wird. Sie sollen sofort zum Haus der Informationshändlerin kommen.

ACTION: Das Haus – es ist schon von weitem zu erkennen – brennt. Niemand macht sich die Mühe, der Frau zu Hilfe zu kommen, deren Schreie aus dem Inneren gellen. Darüber hinaus haben vor der Tür zu Kooris Heim zwei Gardisten Stellung bezogen. Mit gezogenen Waffen – der eine einen Speer und der andere einen Streitkolben – warten sie darauf, dass das Feuer seine Arbeit verrichtet. Weit und breit ist niemand zu sehen, der der Informationshändlerin zu Hilfe kommen könnte.

REACTION: Wenn die Gruppe die Gardisten bittet (oder es ihnen befiehlt), den Weg freizumachen, so müssen sie sich anhören, dass ohnehin schon alles vergebens wäre – die Frau würde sterben. Eine Löschaktion könne man nicht so schnell

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

in die Wege leiten und in das Haus zu gehen wäre zu gefährlich. Wenn dennoch ein Charakter darauf beharrt, das Haus zu betreten, werden die Ermahnungen der Wachen schärfer und mit drohendem Schwenken der Waffe untermauert. Dennoch sollte man Koori nach Möglichkeit retten – noch hat sich der Brand nicht sonderlich weit ausgebreitet und noch hätte man eine Chance, die Frau lebend zu bergen.

Wenn einer der SCs versucht, die Tür dennoch einzutreten oder heimlich versucht, an den Wachen vorbeizugehen, so werden diese unverzüglich zu ihren Waffen greifen und die Gruppe attackieren – dabei verlassen sie sich auf ihre Rüstung und ihre Ausbildung. Möglichkeiten, die Gardisten vom Haus wegzulocken gibt es kaum – man könnte allenfalls ihre Pferde wegtreiben. Nun kommt es auf das Geschick der Gruppe an – eine unblutige Lösung ließe sich eventuell finden: Bestechung der Wachen, das Anschleichen von der anderen Seite, um Koori, die in einem Hinterzimmer gefesselt ist, zu befreien oder, sehr gemein: Ein Seil an den Pferden festmachen, ein Lassowurf um die Hüfte der Gardisten und dann ein ordentlicher Schlag auf die Flanke des Tieres sollte erst einmal für Ruhe sorgen. Ein Kampf mit den Gardisten ist angesichts ihrer Ausbildung und Bewaffnung auf keinen Fall irgendjemandem zu raten – es sei denn, es greift eine wirkliche Übermacht an.

In das Haus einzudringen ist recht einfach – die Tür kann geknackt (Zeitaufwand!) oder eingeschlagen werden, genauso die Fenster, deren schwere Laden von innen verschlossen sind. Wenn man sich eine nasse Decke überwirft (Wasser aus dem Wasserschlauch oder dem Brunnen bei Kooris Haus) und ein Tuch vor den Mund nimmt, kann man recht unbeschadet zu Koori gelangen.

Gestalten sie die Szene möglichst dramatisch – knackende Balken, beißender Rauch und die schrillen Schreie der vollkommen verängstigten Frau. Dann muss die an allen Gliedern zitternde Koori aus dem Haus geschafft werden, obwohl sie sich kaum aus eigener Kraft rühren kann. Und schließlich muss erst ein Weg an den Gardisten vorbei gefunden werden, die die Gruppe am liebsten vom Hof der Informationshändlerin jagen würden.

WERTE DER GARDISTEN:

KO 11	RS 4 7 6 4 4 1 5 (leichte Platte, Spangenhelm, Unterzeug)	
Speer	AT 11 PA 10 TP 1W10+3	INI 13
Streitkolben	AT 10 PA 8 TP 1W10+2	INI 13
Dolch	AT 10 PA 6 TP 1W6 +2	INI 14

NACH KOORIS RETTUNG

BESCHREIBUNG: Die Frau ist sichtlich mitgenommen und bedarf erst einmal einer Untersuchung und ein wenig „mütterlicher Fürsorge“. Es sind keine besonderen Verletzungen zu erkennen, allerdings war sie recht lang in

dem brennenden Haus und hat wohl viel Rauch eingeatmet: Sie zittert am ganzen Leib, ihre Stirn glüht und sie hustet ständig. Spätestens, wenn sie krampfartig erbricht und anschließend das Bewusstsein verliert, müssen die SCs merken, dass sie Hilfe benötigt.

ACTION: Mit den entsprechenden Talenten erfährt man über die Ursache ihrer Probleme: Rauchgasvergiftung. Bei einem solchen Problem können nur die Alchemisten oder eine sehr begabte Heilerin helfen – und da die nächsten Alchemisten vermutlich in der Stadt Mingol sitzen, muss man sich wohl oder übel auf die Suche nach einer fähigen Heilerin oder einem Heiler auf den Feldern machen. Wenn jemand bei der Rettungsaktion verletzt wurde (durch das Feuer oder die Gardisten), liegt es ohnehin nahe, sich medizinisch versierte Hilfe zu besorgen.

Auch in dieser Situation kann man durchaus die Spannungsschraube anziehen: Weitere krampfartige Anfälle, bei denen sich Kooris Zustand zusehens verschlechtert, ein einsetzender Regenschauer und weit und breit keine Menschenseele zu sehen.

Endlich erkennt die Gruppe an einer kleinen Pfadkreuzung (von Wegen oder gar Straßen zu sprechen, würde die altherwürdigen Angehörigen der Straßenbauerszunft wohl in ihren Gräbern rotieren lassen) eine Gruppe von Menschen, die sich vor dem kleinen Wolkenbruch unter ein Schutzdach retten konnte. Es sind einfache Leute, größtenteils Bauern, einige Viehtreiber. Schildern die SCs nun ihr Problem, so eilt eine junge Frau davon und kommt schließlich mit einer Heilerin wieder. Matiessa, so heißt die gute Frau, verlangt für ihre Hilfe im Voraus einen Lohn von 8 Stück und macht sich dann ans Werk, wobei ihr allerdings keiner zusehen darf – die Bauern passen auf, dass auch wirklich niemand schielt.

Nach einer scheinbar unendlichen Zeit kommt Matiessa wortlos zu einem der SCs und meint: Ihr könnt mit ihr sprechen – wenn auch nur kurz. Ich werde sie für die nächste Woche mit zu mir nehmen und dort gesundpflegen. Vor wem auch immer ihr flieht, sie werden sie bei mir nicht finden können.

REACTION: Nur stockend und immer noch von trockenem Husten geplagt, doch sichtlich wieder auf dem Wege der Besserung beginnt Koori zu berichten. Sie erklärt der Gruppe (noch stimmungsvoller ist es, wenn nur ein einzelner SC bei ihr ist), dass die Garde offensichtlich bezahlt ist und der Anschlag ursprünglich den Nolthar galt. Irgendjemand – wer genau, konnte ihr auch ihr bester Informant nicht sagen – hat die gesamte Mingoler Garde gekauft, um die Nolthar aus den Hügellauen zu vertreiben und einen neuerlichen Krieg der Hagisch gegen die Nolthar zu schüren.

Außerdem müsse dringend jemand mit einem eindeutigen Beweis zu Dalogam Jhagir gehen und ihn bitten, die Garde zu bestrafen und aus der Stadt zu verbannen.

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

KAPITEL 6: DER LETZTE BEWEIS

Die meisten Spieler dürften schon vor Kooris „Enthüllung“ eindeutige Verdachtsmomente gegen die Garde gehabt haben – doch alle Indizien, die auf die Garde deuten, sind keine wirklich eindeutigen Beweise. In diesem Augenblick muss einem der Spieler der Gedanke kommen, dass hier die Alchemisten helfen könnten. Als zentrale Figur im Zusammenhang mit dem Attentat dürfte den meisten Enlad Schwerthand einfallen, der offensichtlich der Mörder Murikam Goldzahns und des kleinen Janneks ist. Um das Wahrheitsserum herzustellen, benötigt man eine Probe des Blutes desjenigen, gegen den der Trank wirken soll. So muss nun Enlad von der Gruppe günstigstenfalls gefangen genommen und zu den Alchemisten gebracht werden. Natürlich wird sein Fehlen nicht unbemerkt bleiben – doch in dem Augenblick, in dem die SCs mit dem Beweis vor den Thron des Stadtfürsten treten, kommt alles anders.

Wichtig ist, dass der Gruppe klar gemacht wird, dass die Gardisten wissen, welche Informationen sie in etwa hat. Aus diesem Grunde dürften die Charaktere in den Augen von Rogan langsam aber sicher zu einer ernsthaften Gefahr werden. Deshalb hat er die Wachen angewiesen, nach den Helden des missglückten Attentats Ausschau zu halten und sie sofort zu ihm zu bringen, wenn sie entdeckt werden. Die Stadttore werden aus diesem Grunde ständig von doppelter Wache belegt, die sich jeden Besucher der Stadt genau anschauen und dann durchwinken. Eine Möglichkeit besteht in gestaltverändernder Zauberei (sofern sich ein Magiebegabter in der Gruppe befindet), eine andere in einer geschickten Verkleidung (wenig geschickt wäre zum Beispiel das Vortäuschen einer ansteckenden Krankheit, bei dem die Heilerin helfen kann) oder schlichtweg das Erklettern der Mauer in der Nacht, wenn gerade kein Gardist in der Nähe ist.

DIE GEFANGENNAHME EINES VERRÄTERS

Den Mörder Murikams und Janneks zu ergreifen und zu den Alchemisten zu bringen, ist eine recht anspruchsvolle Aufgabe: Zuerst muss man herausfinden, wo er wohnt und wie sein Tagesablauf ist. Dann sollte eine geeignete Situation geschaffen werden, in der ein SC ihm in einer dunklen Ecke zuerst einen dunklen Sack und anschließend einen dicken Knüttel über den Kopf zieht. Allerdings fangen damit erst die Probleme an: Wie bringt man den „Gefangenen“ nun unauffällig zur Alchemistengilde? In der Stadt laufen schließlich einige Gardisten herum, auch normale Personen dürften sich an dem Bild, dass ein Bewusstloser Gardist durch die Straßen gezerrt wird, stören.

Da bei dieser Aufgabe sehr viel Erfindungsreichtum seitens der SCs eingesetzt werden dürfte, soll sie nicht weiter ausgeführt werden. Hauptsache ist letztlich, Enlad (oder ein Gardist, der in ihrem Abenteuer eine ähnliche Beweislast in seinem Kopf umherträgt) kommt „relativ unbeschadet“ zu den Alchemisten und diese so zu ihrer Blutprobe. Sollte es zum offenen Kampf mit Enlad kommen, verwenden sie folgende Werte:

WERTE VON ENLAD SCHWERTHAND:

KO 11	RS 4 7 6 4 4 1 5 (leichte Platte, Spangenhelm, Unterzeug)	
Schwert	AT 10 PA 8 TP 1W8 +5	INI 13
Dolch	AT 10 PA 6 TP 1W6 +2	INI 14
Raufen	AT 12 PA 10 TP 1W6+1	INI 15

Die Werte für Raufen sind für den Fall angegeben, dass sie den Gardisten entwaffnet haben und bei seiner Gefangennahme oder bei seinem Transport den Fehler gemacht haben, seine Kraft zu unterschätzen – er reißt sich los und prügelt auf den erstbesten Gegner ein. Angesichts gezogener Waffen wird er allerdings schnell auf derartige Aktionen verzichten und sich tatsächlich still in sein Schicksal fügen.

BEI DEN ALCHEMISTEN - WENN EIN VÖGLEIN SINGT

BESCHREIBUNG: Wenn die SCs mit dem gefangenen Gardisten vor der Gilde auftauchen und anklopfen, herrscht zuerst wilde Aufregung. Doch nach einigen klärenden Worten kann man sich recht schnell darauf einigen, dass Enlad in einen recht schalldichten Raum gebracht wird, während ein Synthetiker der Alchemisten damit beginnt, den frischen Trank (das Rezept reicht für 3 Anwendungen je 10 Minuten) zuzubereiten.

ACTION: Nun muss einer der Charaktere Enlad eine Blutprobe abnehmen. In dieser Situation tobt und brüllt der Gardist und wird auch versuchen, zu beißen und zu treten, so ihm nicht die Beine gebunden sind.

REACTION: Entweder muss Enlad wieder niedergeknüppelt oder aber von mehreren Personen festgehalten werden, damit man ihm, ohne ihn aus Versehen schwer zu verletzen, die Haut einritzen kann, um die Blutprobe zu bekommen. Ein Alchemist steht mit einem kleinen Gefäß bereit und fängt einige Tropfen auf. Dann bittet er die Gruppe, Enlad zu verarzten und verschwindet wieder in sein Labor.

Nun wird der Trank vollendet. Eine gewisse Zeit ist aus dem Labor nichts weiter zu „hören“ als gespanntes Schweigen und das leise Köcheln des Trankes über einer kleinen Kerzenflamme.

BESCHREIBUNG: Kurze Zeit später kommt eine Frau mittleren Alters in der Tracht der Alchemisten in den Raum, in dem sich die Gruppe aufhält. Sie überreicht dem Charakter, der sich bei den Alchemisten einen Ruf als „Anführer“ der Gruppe gemacht hat, eine silberne Flasche. „Bitte öffnet sie nicht zu lange an der Luft, sonst verdirbt der Inhalt und verliert seine Wirkung. Wenn ihr ihm den Trank eingeflüßt habt, so achtet darauf, dass er ihn ordentlich herunterschluckt. Danach habt ihr den sechsten Teil einer Stunde Zeit, ihm Fragen zu stellen. Er wird sich zwar

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

wehren, aber auf jede Frage mit der korrekten Antwort zur Rede stehen müssen. Fragt mich bitte nicht nach der Rezeptur – das wir einen solchen Trank kostenlos zubereiten, ist eine absolute Ausnahme, doch für das Wohl der Stadt Mingol wollen wir diese Last auf uns nehmen. Ach übrigens: In der Flasche befindet sich genug des Elixiers, um es dreimal anzuwenden, gebt ihm also nicht sofort den ganzen Trank.“

ACTION: Nach dieser Einweisung verlässt die Alchemisten die Gruppe wieder – sie sind nun mit Enlad allein. Wenn sie möchten, können sie ihm nun den Trank verabreichen und ihm einige Fragen stellen, die er allesamt korrekt beantworten wird, sofern sie in einem Zeitraum von zehn Minuten gestellt werden (schauen sie am besten auf die Uhr). Sollten danach noch Fragen gestellt werden, bemerkt man keinen Unterschied in seinen Antworten, doch er kann nun wieder nach Herzenslust lügen.

REACTION: Nun erfahren die Charaktere und auch die Spieler endlich die volle Wahrheit aus dem Munde des Mannes, der in den Geschehnissen des Abenteuers eine der wichtigsten Rollen gespielt hat: Er hat erstens Jannek umgebracht, nachdem er den Hinweis auf ihn am Wagen anbrachte und auch die belastenden Beweise in seinem Haus versteckte. Auch Murikam Goldzahn musste sterben, um den Verdacht weiterhin auf Jannek gelenkt zu halten.

Er hat zwar nicht befohlen, dass Koori verbrannt gehört, doch weiß er auch von dieser Tat, ebenso wie er zwar nicht den Wagen stahl und mit dem Steinöl (aus dem persönlichen Vorrat des Stadtfürsten entwendet) belud, ihn aber, als er ganz sicher sein konnte, dass ihn niemand dabei sehen konnte, anschoß.

Er kennt leider nicht den Verantwortlichen, der direkt hinter den Anschlägen und dem Verrat an Mingol steckt, doch nennt er den Namen des Gardekommandanten Rogan, der ihm die Befehle gab und auch bei Androhung der Todesstrafe untersagte, irgendjemandem davon zu erzählen. Schließlich weiß er zu berichten, dass ein weiteres Attentat auf die Nolthar befohlen wurde, er sollte sich zu diesem Zeitpunkt möglichst weit entfernt mit seinen Soldaten vom Markt aufhalten, um den Verdacht von der Garde abzulenken und dann als Retter in der Not zu erscheinen. Das Attentat soll noch an diesem Tage, wieder am späten Nachmittag erfolgen.

Mit diesen Informationen ausgestattet kann man sicherlich zu Dalogam Jhagir gehen und ihm die Geschehnisse noch einmal von Enlad vortragen lassen. Sehr geschickt wäre es, den Einfluss der Alchemisten auszunutzen, um relativ unbehelligt zu Dalogam zu gelangen. Allerdings wollen die Alchemisten natürlich nicht unbedingt mit in die Sache hineingezogen werden und müssen mit entsprechend guten Argumenten überzeugt werden.

BEIM STADTFÜRSTEN

BESCHREIBUNG: Mit Enlad im Schlepptau und eventuell sogar von einem kleinen Trupp Alchemisten eskortiert, ist es nicht sonderlich schwer, zum Herrenhaus der Familie Jhagir

zu gelangen. Es handelt sich um einen recht stabilen und teuer aussehenden Bau aus schweren, mit aufwändigsten Schnitzereien verzierten Holzbalken – große Tafelungen zeugen von der Stellung der Familie und die schwere Tür aus bester Bronze wird von den persönlichen Leibgardisten Dalogams bewacht.

ACTION: Die Leibgarde zu überzeugen sollte zumindest mit den Alchemisten nicht schwer sein. Doch auch wenn niemand die Gruppe begleitet, sollte man es ihr hier nicht allzu schwer machen. Sie werden schließlich, nachdem sie ihr Begehrt vorgetragen haben, zum Fürsten vorgelassen.

Dieser empfängt sie auf einem hohen gepolsterten Stuhl sitzend, erst etwas mürrisch, hört sich aber dennoch ihre Geschichte an. Enlad versucht ein paar Mal sich loszureißen, doch selbst, wenn ihm dies gelingen sollte, wird er von zwei Leibgardisten schnell gepackt und zum Schweigen gebracht. Dann erfolgt der neuerliche Vortrag der Taten, die Enlad im Auftrag Rogans beging.

REACTION: Dalogam wird, je mehr er von den Untaten der Garde vernimmt, immer unruhiger. Schließlich springt er auf und ruft: „Genug. Es ist genug. Ich kann mir dieses schändliche Schauspiel nicht länger antun. Werft diesen Mann in den Kerker und bringt unverzüglich Rogan zu mir.“

Nur wenige Minuten, nachdem der Verräter abgeführt wurde, Dalogam will gerade eine gewisse Entlohnung an die Gruppe zahlen, stürzt ein vollkommen verschwitzter Bote in den Saal.

„D-Die Mauern der Stadt... Ich meine... ich komme gerade von den Mauern der Stadt. Am Horizont sieht man ein großes Heer aufmarschieren – es ist der Bund von Ashbark, sie haben uns ein Ultimatum gestellt. Dergrom Blutstirn wird gegen uns marschieren. Und die Garde hat die Waffen niedergelegt. Die meisten sind schon weg.“

An diesem Punkt ist das erste Abenteuer praktisch zuende – die Gruppe erhält die folgenden Erfahrungspunkte:

Kampf	10 EP – 30 EP (je nachdem, ob gekämpft wurde oder nicht)
Körper	20 EP
Natur	10 EP
Handwerk	10 EP
Wissen	45 EP
Gesellschaft	80 EP
Mystik	15 EP

Freie Erfahrung 200 EP

Das Geld, das der Stadtfürst der Gruppe überreichen wollte, behält er angesichts der drohenden Gefahr doch für sich. Dafür können sich die Charaktere beim Tempel des Bewahrers pro Person 6 Streifen und noch einmal je nachdem, wie sie sich angestellt haben bis zu 3 Streifen Belohnung abholen.

DRAMATIS PERSONAE

ENLAD SCHWERTHAND, GARDIST UND VERRÄTER

Dieser Gardist muss eindeutig die Drecksarbeit erledigen. Nicht nur, dass er derjenige war, der den Wagen sprichwörtlich ins Rollen brachte, er ist auch im späteren Verlauf des Abenteuers der Mörder von Murikam Goldzahn und dem kleinen Jannek. Er ist eigentlich nicht weiter auffällig – ein ansehnlicher stattlicher Gardist mit schwarzem Haar und mitfühlend blickenden schwarzen Augen. Wie sehr man sich in einem Menschen täuschen kann – er wird vom Kommandanten der Garde als rechte Hand betrachtet und mit besonders „delikaten“ Aufgaben betraut. So ist auch er es, der schließlich von der Gruppe der Spielercharaktere gefasst wird

und der unter der Wirkung des alchemistischen Wahrheitsserums den Verrat an Mingol entlarvt und die Schuldigen nennt.

Er ist mit einiger Vorsicht zu behandeln, denn als Gardist der höheren Ränge ist er in mehreren Waffengattungen, dem Kampf zu Pferde und der Bewegung in der leichten Platte der Mingoler Garde sehr geübt. In einem offenen Kampf gegen einen Gleichgestellten ist er eine nicht zu verachtende Gefahr, er wird jedoch trotzdem Wert auf einen ehrenhaften und „erfüllenden“ Kampf legen.

DER KLEINE JANNEK, TUCHHÄNDLER

Als ehemaliger Dunhag ist er in einer Stadt wie Mingol eine äußerste Seltenheit. Er hat erst als Färber und Schneider in einer Kommune der Hügelzwerge gelebt, war jedoch mit diesem Leben sehr unzufrieden. Kurzerhand wanderte er in eine große Stadt aus, um dort sein Glück zu machen und seinen Genossen in der Dunhag-Siedlung zu beweisen, dass man auch in einer anderen Gesellschaft durchaus Erfüllung finden kann. Wenn man jemanden nach ihm fragt, wird er oftmals als rastloser und geschäftstüchtiger, keinesfalls aber geiziger oder bösartiger Händler mit gutem Ruf beschrieben. Jannek ist von typisch zwergischer starker Statur und hat durch die Jahre in der Stadt einen Wohlstandsbauch angesetzt. Dennoch kann er immer noch gut mit zupacken

und wird im Notfall (wenn ihm z.B. die Befragungen der Gruppe zu aufdringlich werden) seiner inneren Sturheit freien Lauf lassen.

Seine Begabungen liegen auf der Hand – er ist ein Meister der Verhandlung und der Handelns. Doch auch seine diplomatischen Fähigkeiten und umfangreiche Kenntnisse in allem, was auch nur entfernt mit der Produktion, der Verarbeitung oder der Behandlung von Tuch zu tun hat, können sich sehen lassen. Als Dunhag traditionell pazifistisch eingestellt, ist er kein besonders guter Kämpfer und hat auch kein Interesse an gewalttätigen Auseinandersetzungen – seiner Überzeugung und Erfahrung nach kann man alle Probleme mit einem Handel lösen.

KOORI BLANKHAUPT, INFORMANTIN

Obwohl ihr Name sicherlich etwas anderes impliziert, befindet sich Koori noch im vollen Besitz ihres Kopphaares. Zwar ist dieses im Alter ergraut, doch bedeckt es ihren Kopf noch in dichten Locken. Ansonsten ist sie eher als unauffällig zu bezeichnen – sie ist nicht sonderlich groß, kleidet sich meist in einen unauffälligen grauen Mantel, unter dem sie einfache weiße Hosen und eine grobe Bluse trägt.

Da sie als Informationshändlerin von ihren Kontakten zu gut unterrichteten Informanten lebt, hat sie sich ein regelrechtes Informationsnetzwerk aufgebaut, das sehr schnell und präzise die richtigen Nachrichten übermitteln kann. Dennoch erfährt

auch sie nichts vom schnell aufmarschierenden Heer Dergrom Blutstirns. Sie ist von einem recht kühlen Charakter und normalerweise unnahbar und geht sehr geschäftsmäßig vor. Da sie sich einen Ruf als unbestechliche und vertrauenswürdige Informantin erarbeitet hat, zollen ihr die meisten ihrer Kunden einen gewissen Respekt.

Aus diesem Grunde behandelt sie manche Personen ein wenig von oben herab – auch die Charaktere wird sie nicht von Anfang an als ebenbürtig oder besonders vertrauenswürdig einschätzen. Doch spätestens nach ihrer Rettung erwärmt sich ihr Herz.

DALOGAM JHAGIR, DER REICHE, STADTFÜRST VON MINGOL

Nicht besonders groß an Statur und Geist hat Dalogam es als ältester Spross der Jhagir-Familie recht einfach geschafft, auf den Thron von Mingol zu steigen. Seine Vorfahren haben ihre Herrschaft durch den Handel mit Erzen und die guten Kontakte zu den Dunhag errichtet und gefestigt, und er ist nun im Begriff, die Früchte ihrer Arbeit zu genießen. Spätestens, seit er den Bau des neuen steinernen Palastes (der in frühestens fünf Jahren fertig gestellt sein wird) und den Ausbau der Befestigungsanlagen der Stadt befohlen hat, hat er oftmals auch den Beinamen „der Reiche“, der aber nur hinter vorgehaltener Hand benutzt wird.

Im Abenteuer stellt er die letzte große Instanz dar, die nicht nur das Amt des obersten Richters der Stadt, sondern auch das Vertrauen der Bürger besitzt. Er ist eine Anlaufstelle für die Gruppe, wenn sie Beweise hat, die die Garde belasten und wird sich schließlich auch als wohlwollender Herrscher herausstellen, obwohl er am Anfang doch sehr von Janneks Schuld überzeugt war und nur darauf bedacht war, ihn schnell zu verurteilen, um die Last des Richteramtes wieder loszuwerden. Er ist oftmals versucht, die Geschehnisse der Stadt in die Hände der Garde zu legen und hat sich leider in Rogan getäuscht, als er ihn zum Kommandanten ernannte.

Mystic-Legends: Das Attentat von Mingol

ROGAN SILBERBRAUE, KOMMANDANT DER GARDE VON MINGOL

Der Gardekommandant der Stadt ist ein großer stattlicher Mann – zwar bedecken schon einige graue Haare seinen Kopf und auch seine Augenbrauen sind komplett silberweiß, doch kann er noch immer ein Schwert führen und vor allem seine Soldaten kommandieren. Seine einzige Schwäche ist seine Gier nach Geld – er hat einen nicht komplett sauberen Ruf, da er sehr darauf bedacht war, zum Kommandanten ernannt zu werden und die damit verbundenen Vorteile einzustreichen. So mancher Verbrecher konnte bei ihm persönlich auch vorsprechen und gegen eine stattliche Summe seinen Kopf freikaufen. Zwar ist davon bisher nur wenig an die Öffentlichkeit gedrungen, doch ist die gesamte Garde Mingols mehr oder weniger korrupt.

Diesen Umstand machte sich der Golimsche Eid zunutze, indem er einen Boten zu Rogan schickte, um ihn zu kaufen – ein paar Tage später erhielten die in der Stadt anwesenden Nolthar bereits die ersten Drohungen – Dolche, die in ihren Türrahmen steckten, umgeschmissene Verkaufsstände oder rote Farbe an ihren Betten. Schnell machte sich Angst breit, doch kaum einer der Händler verließ die reiche Gewinne verheißende Stadt. Also entschied Rogan sich zu einem deutlich drastischeren Schritt. Im Abenteuer hat er die Rolle des unnahbaren Mannes im Hintergrund inne – sollte die Gruppe auf den Gedanken kommen, seine Wohnung oder sein Zimmer in der Gardekommandantur zu stürmen, so wird er sie herauswerfen oder sogar festnehmen lassen.

ANDRASSA, PRIESTER DES BEWAHRERS

Als Priester ist er eine Respektsperson, die die Gruppe anständig behandeln sollte – wer ihm gegenüber zu große Forderungen stellt oder sich einfach anderweitig ungebührlich benimmt, erhält am Ende des Abenteuers nur die Hälfte des Geldes, das ihm normalerweise zustehen würde. Da er als Priester gute Kontakte zur Bevölkerung hat, er es sich aber in seiner Position noch nicht leisten kann, offene Vorwürfe zu erheben, beauftragt er die Gruppe damit, die Vorkommnisse in Mingol aufzuklären.

Er hat selber keinen Verdacht, dass auch die Garde dahinter stecken könnte – eher neigt er dazu, die Nolthar als Andersgläubige oder die Alchemisten als Drogenhändler und zum Teil auch als Nolthar zu verdächtigen.

Er ist mit seinen Gedanken bisher noch an niemand anderes herangetreten, da er keine deutlichen Beweise hat und auch keinen Schuldigen vorzuweisen hat – obwohl er das deutliche

VARGATHON, MEISTER DER ALCHEMISTEN

An seinen langgezogenen Ohrläppchen ist er eindeutig als Nolthar erkennbar – schon aus diesem Grunde stellt er in Mingol eine bestimmte Besonderheit dar. Innerhalb der Alchemistengilde ist er freilich praktisch eine graue Eminenz: Nur wenige haben jemals sein Gesicht gesehen, da er den Posten des Meisters der Gilde schon viele Jahre innehat und es für die Meister üblich ist, eine das gesamte Gesicht bedeckende Maske zu tragen. Als er von den Vorgängen in

der Stadt hört, setzt er alles daran, mehr herauszufinden und stellt auch einen Berater für den Stadtfürsten ab, der diese Position nutzen soll, um ein wenig mehr herauszufinden. Doch bisher blieben seine Versuche fruchtlos. Erst wenn die Gruppe mit Enlad zu der Gilde kommt, bewilligt er die Herstellung eines Wahrheitselixiers, um den Fürsten von der Schuld der Garde an dem Attentat zu überzeugen.