

INSPECTORES

von Martin Bade

Mit Dank an Ulli, Lotte, Dennis, Till und Mungo

Stichworte zum Abenteuer: Intrigen in der Wildnis vor Bosparan
Ort: Bosparan, Sikramtal

Zeit: beliebig in den Dunklen Zeiten vor 500 v.BF
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch
Erfahrung (Helden): Erfahren

„Bei Hesindel! Selbst die Ruinen dieser Brücke lassen so manches Werk unserer Tage im Schatten stehen. Pons Daemonorum oder Dämonenbrücke, wie die Leute aus Radoleth sie nennen, wenn gleich die architektonische Finesse dieses Meisterwerks jedwedem chaotisch destruktiven Charakter der siebten Sphäre widerspricht. Nein, den ersten Funden am Ostufer nach zu urteilen, scheint sie klar aus bosparanischer Zeit zu stammen. Die Architektur ist mir dennoch fremd. Weder zwerghische Einflüsse noch trollischen Ur-

sprungs. Wenn wenigstens die Funktion eines solchen Bauwerks an diesem entlegenen Ort klar wäre, ‚Belserions Almanach der bosparanischen Baukunst‘ spricht von einer Heerstraße gegen die Goblins der Goldfelsen, doch gepflastert ist nur die erste, deutlich breitere Bogenreihe. Wozu wurden noch zwei weitere in den Himmel gebaut? Hesinde erleuchte mich!“

—14. Rondra 1034 BF - Forschungstagebuch des Felurion von Neetha



HINTERGRUND

Inspectores ist ein Abenteuer, dessen besondere Herausforderung für die Helden darin besteht, sich nicht durch die Herausforderungen der Wildnis außerhalb der Mauern Bosparans beirren und verwirren zu lassen, sondern fein gesponnene Intrigen aufzudecken, die die Fertigstellung des größten aventurischen Aquäduktes verhindern.

Im ersten Kapitel finden die Helden in Bosparan während eines extrem heißen und trockenen Sommers zusammen und werden von dem Curator *Jacudan Finatulis* beauftragt, Verzögerungen eines Aquäduktneubaus im Sikramtal zu untersuchen. Dort angekommen, beginnen die **Inspectores** mit ihrer Arbeit und bekommen es mit wütenden Goblins, einem übellaunigen Architekten und einem brutalen Centurio zu tun. Letzterer wurde von einem politischen Gegenspieler des Curators, dem Praetor *Crisirius Numantis*, bestochen. Der Centurio soll den Bau verzögern, indem er mit äußerster Brutalität gegen eine dort ansässige Goblinsippe vorgeht und damit deren Widerstand gegen das ehrgeizige Bauvorhaben provoziert. Können

die Helden diese Intrige lüften und das Goblinproblem lösen, so werden sie durch einen Sklavenaufstand an der Baustelle des riesigen Aquäduktes über das Sikramtal mit einer weiteren Intrige des Censors konfrontiert, auf die sie, mehr oder weniger gut vorbereitet, reagieren müssen.

HELDEN

Die Helden des Abenteuers sollten sowohl kampferfahren sein als auch nicht völlig fehl am Platze in einer Stadt. Am besten sind sie bereits eine eingeschworene Gemeinschaft und reisen schon länger zusammen durch Aventurien. Ansonsten werden für die Aufgabe einzelne Helden angeworben, die sich erst kennenlernen müssen.

ZEIT

Das Abenteuer sollte vor 500 v.BF angesiedelt sein, da nach dieser Zeit Grolme nicht mehr in Positionen sind, wie in diesem Abenteuer geschildert.

ZEIT FÜR HELDEN

Das Abenteuer beginnt in Bosparan und die Helden sind vermutlich gerade erst in der Stadt eingetroffen. Vielleicht haben

sie einen reisenden Händler zur Hunderttürmigen begleitet, vielleicht sind sie selbst zu einem der zahlreichen Tempel unterwegs. Was auch immer die Helden nach Bosparan führt, es ist ziemlich warm ...

KAPITEL I: WASSER FÜR BOSPARAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durst! – Eure ausgedörrten Kehlen lechzen nach frischem Wasser und während ihr den Kopf weit nach hinten legt, um an die letzten schalen Tropfen des Wasserschlauches zu gelangen, blinzelt ihr in das erbarmungslos gleißende Antlitz Praianos', das sich auf den goldenen Dächern Bosparans tausendfach widerspiegelt. Die Straßen der Kapitale sind wie leergefegt, nur im Schatten enger Gassen und Hauseingänge harren Kinder und Greise aus, die auf eine kühlende Abendprise hoffen. Die Ufer des Yaquiros sind versandet und haben sich bis zu einem Rinnsal in der Mitte des sonst mächtigen Flusses zurückgezogen, während Boote und Schiffe schief und verlassen im trockenen Schlick gestrandet sind. An den Brunnen der Stadt warten ausgemergelte Gestalten in der Hoffnung auf frisches Quellwasser, das über die Aquädukte aus dem Gebirge kommen soll.

Sollten sich die Helden in der Stadt umhören (*Gassenwissen-Probe+1*) oder die Gestalten am Brunnen direkt ansprechen (Norati - Obsthändler; Golgot - Aufseher des gegenüberliegenden öffentlichen Abortes), können sie erfahren, dass Bosparan in diesem Jahr einen überaus heißen und trockenen Sommer erlebt, der selbst die Wasserversorgung durch die mächtigen Aquädukte inzwischen schwierig macht, zumal die Comites über ihre eigenen Leitungen das Wasser vielfach vorher aus den großen Leitungen für ihre eigenen Zwecke abzweigen, bevor es die öffentlichen Brunnen erreicht. Selbst Yulag-Horas und Isiz-Horas-Thermen mussten vom Stadtpräfecten bereits geschlossen werden.

Entweder durch weiteres Umhören in den Straßen (*Gassenwissen-Probe+3*) oder durch Vermittlung über einen Patron oder eine sonstige geeignete Verbindung (hier bleibt die Ausgestaltung und Verknüpfung mit vorangegangenen Abenteuern ganz ihrer Spielrunde überlassen) erfahren die Helden, dass der Curator Jacudan Finatulis nach verschwiegenen Abenteuern sucht. Das Treffen mit dem Curator soll unauffällig, gegen Abend in der Taberna Sanguinis südlich des Kor-Tempels stattfinden.

Die Helden können sich über Verbindungen und Nachforschungen über den Auftraggeber vorab informieren:

Gassenwissen (ggf. erleichtert durch *Ortskenntnis* (Stadiona) und *Verbindungen*):

- 👁 3 TaP* ein aufstrebender junger Politiker
- 👁 6 TaP* Jacudan hat sich bei einem (grolmischen) Geldverleiher hoch verschuldet
- 👁 9 TaP* da er kein Patrizier ist, wird sein Aufstieg argwöhnisch von der Curia und der Mehrheit der Comites beobachtet
- 👁 12 TaP* insbesondere dem Censor und Annonae Crisinius Numantis ist er ein Dorn im Auge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Taberna macht einen wenig einladenden Eindruck. Offenbar ist sie der bevorzugte Treffpunkt von Söldnern, wie jenen verwegenen Gestalten, die gerade aus dem schwarzen Basaltbau des Kor-Tempels herüber kommen. Im Innern öffnet sich ein riesiger Schankraum, in welchem sich dicht an dicht lange Holzbänke und Tische reihen. Söldner aus allen Teilen des Kaiserreichs sammeln sich hier, um ihr Silber bei Vergnügungen aller Art zu verprassen.

In der Taberna Sanguinis herrscht ein äußerst rauer Ton, und wer einen ängstlichen oder schwächlichen Eindruck macht, mit dem werden schnell arge Späße getrieben (Stolpern lassen, Waffen abnehmen, mit Wein bekippen, anzügliche Bemerkungen etc.). Nur wer sich genügend dominant und einschüchternd verhält oder einen hilfreichen Freund mit genügend Ausstrahlung an seiner Seite hat (hier bieten sich bei einer Gruppenzusammenführung erste verbindende Kontakte an), bleibt unbehelligt. Einer ernsteren Auseinandersetzung gehen die meisten Söldner so früh am Abend jedoch noch aus dem Weg, man möchte noch was vom Abend haben und es ist noch lange nicht genug Wein geflossen.

In der Tat möchte Jacudan die Nervenstärke der Helden testen, bevor er seinen Begleiter (seinen stiernackigen tulamidischen Leibwächter Faisal) zu den Helden schickt und sich mit ihnen in einer Schlafkammer im Obergeschoss trifft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der dunklen Kammer steht ein hagerer Mann in weiter bosparanischer Toga.

„Aves zum Gruße, Abenteurer! Mein Name ist Jacudan Finatulis, im Amte des Curator Aquae Avestanae. Bevor ihr nun jedoch anfangt, mir in aller Breite eure Vorzüge zu preisen, seid gewiss, dass ich darüber bereits genügend in Kenntnis gesetzt wurde. Kommen wir daher zum Wesentlichen. In Ausübung meines Amtes Sorge ich mich um die Wasserversorgung Bosparans und habe daher den Ausbau des Aquaeductus Avestanus ins Quellgebiet des Sikrams an den Ausläufern der Montes Aureos vorangetrieben. Der Bau unter dem Architectus primus Mul'rir sollte eigentlich schon fertiggestellt sein, doch offenbar gab es Verzögerungen. Ich habe daher vor einiger Zeit weitere 40 Sklaven gekauft und an die Baustelle am Sikramtal geschickt. Nach allem, was mich an spärlichen Informationen erreicht hat, gibt es aber weiter Probleme, denen ich mich zwar gerne selber widmen würde, doch wichtige Geschäfte verlangen hier meine Anwesenheit.

Euer Auftrag ist es daher, ins Sikramtal zu reisen und dort in meinem Auftrag nach dem Rechten zu sehen, herauszufinden, was den Fortschritt des Baus immer wieder verzögert, und geeignete Maßnahmen zu treffen, um alle

Hindernisse zu beseitigen. Als Lohn erhaltet ihr 20 Aureal sofort und weitere 20, sobald das erste Wasser über den Aquädukt nach Bosparan strömt. Je schneller euch das gelingt, umso großzügiger will ich mich mit einer weiteren Prämie erweisen und der Dank der ganzen Stadt dürfte euch ebenfalls sicher sein.“

Jacudan lässt hinsichtlich der Belohnung durchaus mit sich feilschen, möchte aber höhere Forderungen immer über eine Zusatzprämie abrechnen.

Auf die Frage, warum er ausgerechnet die Helden beauftrage, erwidert er, dass er möglichst Leute mit wenig Verbindung in die Politik brauche. Gleichzeitig lässt er durchblicken, dass er in Zukunft durchaus als Auftraggeber oder gar Patron der Helden fungieren könnte.

Weitere Informationen:

- Die Sicherheit des Aquädukts wird von einer Kohorte der Legio XXII Avestana unter Centurio Bruton Persenna gewährleistet, die am Sikramtal stationiert ist.
- Der Weg zum Tal folgt in weiten Strecken einfach dem

Aquädukt, zudem ist er der einzige, der in dieser Wildnis breit genug für Fuhrwerk ist.

- Bekannte Gefahren stellen Goblins dar, die in den Ausläufern der Montes Aureos leben.
- Die Helden erhalten ein gesiegeltes Geleitschreiben, das sie als amtliche Inspectores im Auftrag des Curators Jacudan Finatulis ausweist.

Im Laufe des Gesprächs kann einem Helden mit genügend *Menschenkenntnis* (Probe +5, verdeckt würfeln) durchaus auffallen, dass Jacudans aristokratisch arrogante Art etwas künstlich wirkt und er durchaus (nach ein, zwei Bechern Wein) auch eine etwas sympathischere Seite hat.

Die höhere Entlohnung bei zügiger Erfüllung des Auftrags sollte die Helden zeitlich ein wenig unter Druck setzen, kleineren Besorgungen von Ausrüstungsgegenständen steht aber nichts im Wege, sodass im Verlaufe des nächsten Tages der Marsch in die Wildnis beginnen kann. Ausgangs- und Orientierungspunkt ist der Aquaeductus Avestanus, der, von einem Karrenweg flankiert, geradewegs zum Bauplatz im Sikramtal führt. Die Reise bis zum Tal nimmt zu Fuß etwa drei Tage in Anspruch, mit Pferden kann er in zwei Tagen erreicht werden.

KAPITEL II: IM SCHATTEN DES AQUÄDUKTS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch heute brennt die Praianossscheibe wieder erbarmungslos und die Riemen von Rüstung und Gepäck schneiden schmerzhaft auf der schwitzenden Haut. Hinter hohen Mauern verstecken sich die prachtvollen Villen der Patrizier des Aureals und im Schatten der wenigen Bäume rupfen Schaf- und Ziegenherden gelbtrockene Grasbüschel aus der staubigen Erde. Wie ein dunkles Band durchschneidet die schier unendliche Reihe der massiven Aquäduktbögen die Landschaft Richtung Osten und windet sich in der Ferne in sanften Bögen in die höher werdenden Hügel und Wälder. Nach einigen Meilen schmiegt sich der Pfad direkt an den Lauf des steinernen Flussbetts. Das leise Gurgeln des Wassers über euch verschafft euch ein wenig Linderung von der Hitze. Ihr blickt zurück ins Yaquiro-Tal und in fast göttlichem Glanz erstrahlen die goldenen Kuppeln und Türme Bosparans am flimmernden Horizont. Gen Osten indes erwarten euch tiefe Wälder, die hinaufstreben zu den Gipfeln der Montes Aureos.

Ein Nachtlager lässt sich geschützt in einem der steinernen Bögen errichten und am Knistern des Lagerfeuers in der warmen Sommernacht kann man bei Erzählungen und Liedern die Zeit vergessen. Gönnen Sie den Helden noch etwas Ruhe. Mit Beginn des zweiten Reisetages tauchen die Helden in die Wälder der ersten Ausläufer der Montes Aureos ein und gelangen noch vor Mittag an eine Verzweigung der Aquädukte. Auch der Weg teilt sich in einen leicht zugewachsenen Richtung Nordost und einen öfters befahrenen Richtung Südost. Hier trifft die neu gebaute Erweiterung aus dem Sikramtal kommend auf die Hauptleitung des Aquaeductus Avestanus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Nachmittag trennt sich der Karrenweg von der noch trockenen Wasserleitung, die in einen Tunnel übergeht, und arbeitet sich mühsam in langem Bogen um die Flanke des Berges, wo sich der Aquädukt nun in einer imposanten Doppelbogenreihe über das Tal spannt. Der Weg quält sich in engen Schlaufen hinab, nur um am anderen Ende wieder steil empor zu führen. In der Talsohle erstrecken sich saftige Wiesen, doch fällt euer Blick schnell auf etwas anderes. Am Fuße der mächtigen Pfeiler wurden ein Dutzend Pfähle aufgestellt, auf denen einige Rotpelze ihr grausiges Ende gefunden haben. Schwärme von Fliegen umkreisen summend die verwesenden Leichname, aus denen stinkende Eingeweide hängen.

In dieser Senke hat vor zwei Tagen ein größerer Trupp Goblins die Karren mit den neuen Sklaven für die Baustelle aus dem Hinterhalt überfallen, wurde aber von den begleitenden Legionären zurückgeschlagen. Die getöteten oder schwer verletzten Rotpelze wurden gepfählt. (KL-Probe: Gemeinhin würde man das Pfählen für eine Abschreckungsmaßnahme halten, doch weiß jeder Kundige, dass ein zu hohes Maß an Grausamkeit selbst Goblins eher aggressiver machen kann, als diese einzuschüchtern.)

Im Schutz des Waldrands lauern auch jetzt noch [Helden+2] Wildschweinreiter, die nur auf eine gute Gelegenheit warten, die Helden aus Bosparan zu überfallen und sich zu rächen, so z.B., wenn die Gruppe sich aufteilt, um den Kampfplatz zu untersuchen:

Anatomie-Probe:

- 1 TaP*: Die Goblins wurden vor zwei Tagen getötet.

3 TaP*: Die Goblins wurden schon durch Waffen schwer verletzt oder waren bereits tot, als sie gepfählt wurden.

Fährtsuchen-Probe:

- 1 TaP*: Das Gras im Umfeld ist niedergedrampelt, an einigen Stellen finden sich Blutspuren.
- 3 TaP*: Ein Wagenzug wurde vom Waldrand aus von Goblins angegriffen.
- 6 TaP*: Die Goblins wurden von einigen Wildschweinen begleitet.
- 9 TaP*: Die Goblins sind auf den Wildschweinen geritten.

Gesteinskunde-Probe:

- 1 TaP*: Es ist sehr auffällig, dass an zwei Pfeilern bereits Gräser und sogar einige Baumtriebe aus den Fugen sprießen, obwohl dieser Aquädukt neu ist.

In der Tat hat die Goblinschamanin Matu Baumsamen in die Fugen gelegt und mittels mehrmaliger M'CHAR UTRAK RIKAI-Rituale (**WdZ 160**) das Wachstum der Setzlinge magisch enorm beschleunigt. Solche Rituale hat sie an mehreren Stellen über den gesamten Verlauf des Aquäduktes wiederholt gewirkt und verstärkt sie, wenn sich die Gelegenheit bietet, um den natürlichen Verfall des Bauwerks zu beschleunigen.

Die magische Natur des Wachstums kann nur durch entsprechende Hellsichtzauber oder Rituale genauer erkundet werden.

Sinnenschärfe-Probe:

- 7 TaP*: Am Waldrand auf der anderen Talseite hat sich etwas im Unterholz bewegt (versteckte Goblins).

Sind die Helden gewarnt, können sie entsprechend ihrer Initiative reagieren, ansonsten haben die Wildschweinreiter die Überraschung auf ihrer Seite und schleudern im wilden Ritt ihre Speere, bevor sie im wilden Ansturm ihre schartigen Waffen auf die Helden niederfahren lassen.

Goblin-Wildschweinreiter

Schartiges Kurzschwert: INI 9+1W6 AT 12 PA 10

TP 1W6+3 (TP +3 bei einem Sturmangriff vom Wildschwein) DK N

Wurfspeer: INI 9+1W6 FK 16 TP 1W6+3

LeP 27 AuP 35 WS 6 RS 3 MR 3 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 10, GE 14, KO 12, KK 11

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (10/14/14), Reiten 12 (10/14/11), Selbstbeherrschung 5 (10/12/11), Sinnenschärfe 10 (9/14/14)

Erfahrene Wildschweinreiter: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Sobald drei Goblins kampfunfähig sind, brechen sie ihren Angriff ab und versuchen, in den Wald zu entkommen.

KAPITEL III: PONS SIKRAMIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während das steinerne Band des Aquädukts in einem unterirdischen Kanal den Berg durchläuft, windet sich der Karrenpfad meilenweit herum, doch eure Mühen werden mit einem Anblick entlohnt, den man nicht alle Tage erlebt. In dunklem Grün erstrecken sich steil abfallend die Bergflanken in ein tiefes Tal, das vom silbern glitzernden Sikram in weiten Schleifen durchzogen wird. Doch als ihr um die nächste Kurve biegt, stockt euch der Atem. Wie von Götterhand erbaut, spannt sich in drei mächtigen Bogenreihen ein Aquädukt mehrere hundert Schritt messend über das gesamte Flusstal. Aus meterdicken schwarzen Basaltblöcken gesetzt und doch so anmutig, dass er scheinbar unmöglich von Sterblichen geschaffen werden konnte. Doch noch ist er nicht vollendet, riesige Holzgerüste umrahmen weite Teile, auf denen ein hölzerner Kran, angetrieben von langen Lederriemen, mannshohe Steinquader in schwindelerregende Höhen zieht. Die unterste Bogenreihe ist so breit, dass sie zusätzlich einem gepflasterten Weg als Brücke dient. Auf der anderen Seite wurde auf einem Plateau ein palisadenbewehrtes Lager errichtet, von dessen Wachtürmen man offenbar auch euch bemerkt hat. Schon machen sich zwei Legionäre in eure Richtung auf ...

Der folgende Teil des Abenteuers lässt den Spielern viel Freiraum im Handeln. Letztlich werden Sie in weiten Teilen auf die Ideen Ihrer Inspectores reagieren müssen, die sich nach und nach mit den Geheimnissen der Baustelle am Pons Sikramis und den

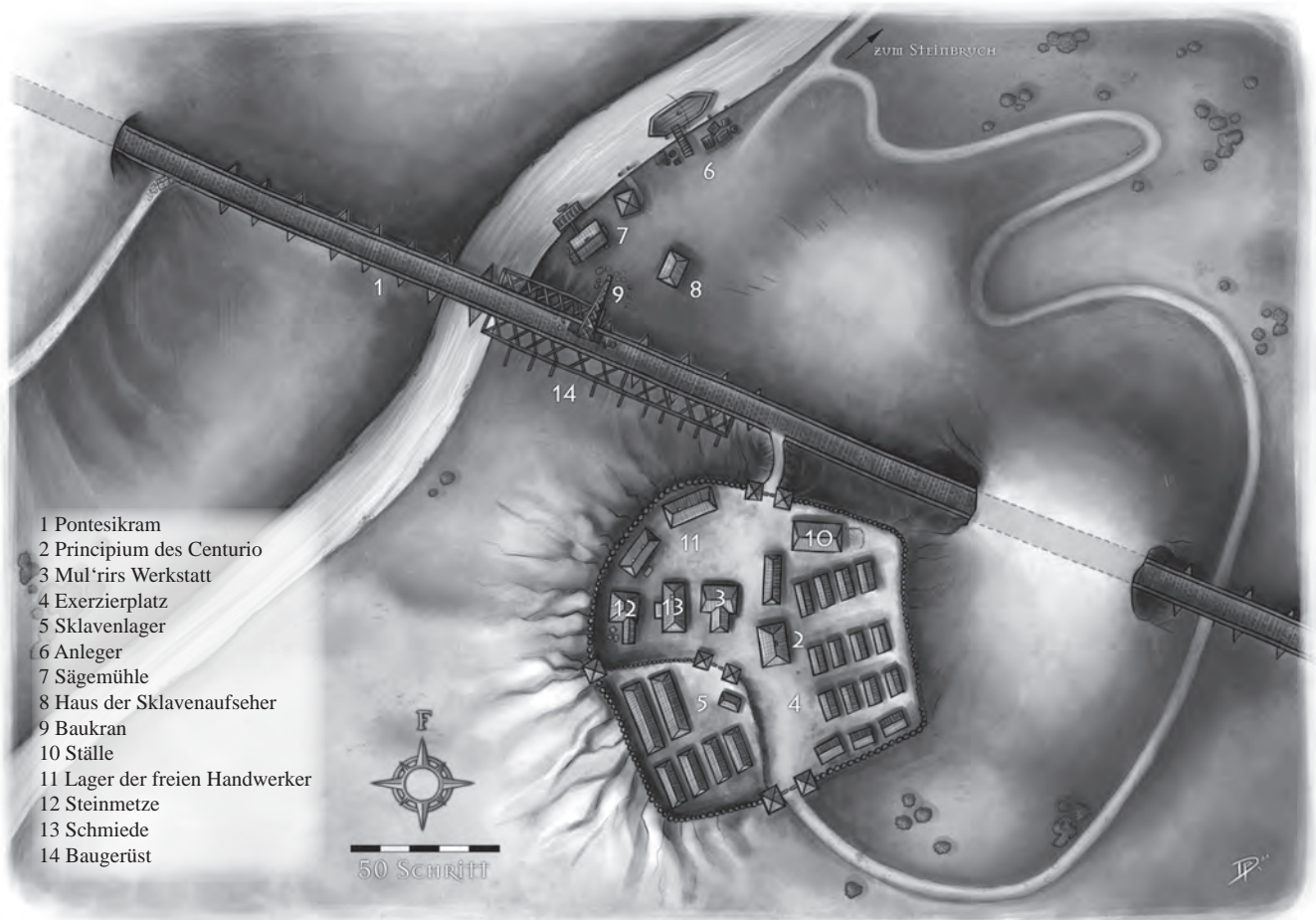
wichtigsten Persönlichkeiten vor Ort, insbesondere dem Centurio und dem Architectus primus auseinandersetzen werden. Zusätzlich unter Druck geraten die Helden und die Fertigstellung des Aquäduktes zum einen durch die zunehmenden Sabotageakte der Goblins und zum anderen durch die Sklaven, die von dem Hjäldinger Garald bis zu einem blutigen Aufstand angestachelt werden. Dieses Ereignis können Sie als Meister zeitlich flexibel benutzen, um die Handlung voranzutreiben, wenn der Spielfluss während der Untersuchung der Vorkommnisse ins Stocken gerät. Ohne dass die Inspectores herausfinden, dass Bruton Persenna gezielt den Schutz des Bauvorhabens vernachlässigt, und ohne dagegen kurzfristig etwas zu unternehmen, wird es schwer werden, die Fertigstellung des Bauvorhabens und damit die Wasserversorgung Bosparans zu sichern.

Grundsätzlich wird sich das Vorgehen Ihrer Spielgruppe je nach Zusammensetzung und Temperament zwischen einem direkten, konfrontativen und einem eher stillen, nachforschenden, verhandelnden Ansatz bewegen. Danach wird sich auch die zeitliche Abfolge der beschriebenen Ereignisse richten. Hier ist Ihr flexibles Reagieren auf die Helden gefragt. Mitunter werden diese sich auch aufteilen, was Ihr Improvisationstalent noch mehr fordern wird.

Die Werte und weitere Informationen zu den Meisterpersonen finden Sie im **Anhang** auf Seite 31.

DER INTRIGANT

Drahtzieher der Verzögerungen am Pons Sikramis ist der intrigante Magier, Praefectus Annonae im Ältestenrat der Curia von Bosparan – Crisirius Numantis.



- 1 Pontesikram
- 2 Principium des Centurio
- 3 Mul'riirs Werkstatt
- 4 Exerzierplatz
- 5 Sklavenlager
- 6 Anleger
- 7 Sägemühle
- 8 Haus der Sklavenaufseher
- 9 Baukran
- 10 Ställe
- 11 Lager der freien Handwerker
- 12 Steinmetze
- 13 Schmiede
- 14 Baugerüst

Dessen Ziel ist es, den Emporkömmling Jacudan Finatulis politisch kaltzustellen, bevor dieser allzu hohes Ansehen wie z.B. durch die Fertigstellung des Aquäduktes Pons Sikramis und die daraus resultierende, wieder ausreichende Wasserversorgung Bosparans erringen könnte. Dazu verfolgt Crisirius zwei Pläne. Erstens hat er den Centurio Bruton Persenna mit Hilfe eines Mittelsmanns (dem Alchimisten Retus) mit ausreichend Mibelsud (**ZooBotanica 251**) bestochen, damit dieser zwar nach außen für den Schutz des Aquädukts, insbesondere vor den ansässigen Goblinstämmen sorgt, aber durch seine militärische Strategie äußerster Brutalität deren Widerstand verstärkt und damit den Bau verzögert. Um ganz sicher zu gehen, hat der Censor jedoch noch eine weitere Intrige geplant. Unbemerkt hat er einen Hjaldinger unter die Sklaven am Pons Sikramis geschleust, dessen Freiheitsdrang nahezu zwangsläufig einen Sklavenaufstand provozieren wird (siehe **Der Hjaldinger** auf Seite 27). Der Praefekt will natürlich in keinem Fall dafür verantwortlich gemacht werden, dass in Bosparan die Menschen verdursteten. Dass Centurio Bruton auch offiziell im Falle einer Aufklärung die Schuld daran trägt, ist diesem selbst relativ gleichgültig, ohnehin würde sich der Hass der Menschen eher gegen den verantwortlichen Curator Jacudan Finatulis richten und diesen sein Amt kosten. Um nicht selbst in Verdacht zu geraten, greift Crisirius nur über Mittelsmänner wie den Alchimisten *Retus* (45, rundlich, verschwitzt, fettige Haare) oder den bekannten Weinhändler *Tirotus* (47, Vollbart, extrem geizig, herausragender Sinn: Geschmack) ein. Er benutzt seine magischen Fertigkeiten nur dosiert und verzichtet auf den Einsatz von Dämonen, damit seine Spur nicht zurückverfolgt werden kann. Dies mag sich ändern, sobald die Helden ihm irgendwann auf die Schliche kommen.

DER CENTURIO

Die Intrige des Crisirius zeigt sich bisher erfolgreich. Brutons Legionäre gehen überall mit äußerster Härte gegen die Rotpelze vor, doch gibt es keine Befehle, die einen nachhaltigen, militärischen Erfolg bewirken (*Kriegskunst*-Proben) und eine gründliche Beseitigung der Gefahr bedeuten würden. Brutons Mibelsucht ist bei Eintreffen der Helden kaum zu erkennen, da mit der Sklavenlieferung auch neuer Mibelabsud für Bruton gekommen ist, sodass er die nächsten Tage und Wochen jeden Tag schon bei Tagesanbruch mit einem dampfenden Tonbecher besten Mibeltees den Exerzierplatz begutachtet und die Tagesbefehle an seine Decurionen ausgibt. Einem sehr guten *Pflanzenkundigen* (mind. 10 TaP*) mag der Geruch durchaus bekannt vorkommen. Sollten sich ein oder mehrere Helden mit Legionären der Cohors prima anfreunden, sei es beim abendlichen *Zechen*, *Glücksspiel* oder *Raufen*, oder vielleicht sogar ihre Talente im *Betören* ausspielen, lässt sich schnell herausfinden, dass der „Alte“ besonders guter Dinge ist, weil sein Mibeltee gekommen ist. Bruton selbst wird auf direkte Ansprache gar nicht verwehlen, dass er diesem Gesöff erlegen ist, einzig bei der Frage, wie sich ein Centurio die tägliche Ration im Wert von 3 Aureal überhaupt leisten kann, wird er missmutig ausweichen, dass dies seine Angelegenheit sei. Um Bruton sein Geheimnis zu entlocken, bieten sich verschiedenste Wege an:

👁 Die Helden setzen Hellsicht-Magie ein (**BLICK IN DIE GEDANKEN**, **BANNBALADIN** ...).

👁 Die Helden stehlen seinen Mibeltee (Truhe im Principium, *Schlösser Knacken* +7) und erpressen ihn. Nach spätestens zwei Tagen setzt ein apathischer Zustand ein, in welchem Bruton alles für eine Tasse Tee ausplaudert. Damit würden sie sich allerdings einen nicht ganz ungefährlichen Feind machen.

Bei dieser Aktion können sie auch ein Auftragschreiben in derselben Truhe finden:

IHR MACHT EURE AUFGABE GUT, CENTURIO. DIES IST DIE LETZTE LIEFERUNG. SIE MÜSSTE FÜR DEN SOMMER REICHEN. DANACH WERDEN DIE HERBSTMONDE WIEDER FÜR WASSER IN BOSPARAN SORGEN. SEID GEWISS, EINEM EINFLUSSREICHEN UND FREIGIEBIGEN PATRON ZU DIENEN.

☞ Sie machen Bruton ein höheres Angebot. Dazu müssten sie ihm mindestens 120 Aureal bieten und glaubhaft versichern, in Bosparan über einen sehr hohen gesellschaftlichen Einfluss zu verfügen (SO 14+).

Sobald die Helden dahinter gekommen sind, dass der Centurio bestochen wurde, müssen sie sich überlegen, wie sie den Aquädukt ohne dessen Hilfe vor den Goblins und den Sklaven beschützen oder wie sie ihn dazu bringen können, dies zu tun. Auch hier sind verschiedene Möglichkeiten denkbar:

- ☞ Magieeinsatz
- ☞ Gegenbestechung
- ☞ Erpressung durch Drogenentzug
- ☞ Untergraben der Autorität (evtl. kann ein Held mit nötigem Prestige vorübergehend und inoffiziell den Befehl über die Kohorte übernehmen)
- ☞ Böartige Charaktere mögen vielleicht sogar einen Meuchelanschlag oder ähnliches planen.

Von dem eingeschleusten Unruhestifter Garald Grimson weiß Bruton nichts, dies ist aber aus Sicht des Censors Crisirius auch unnötig, da er einen Sklavenaufstand entweder brutal

niederschlagen würde oder eben die Sklaven siegreich aus der Auseinandersetzung gehen würden, was in beiden Fällen Crisirius' Zielen förderlich wäre.

DER HJALDINGER

Neben dem bestochenen Centurio hat der intrigante Crisirius Numantis noch ein zweites Eisen im Feuer. Über seine guten Verbindungen in Bosparan ist es ihm gelungen, einen Hjalddinger in den letzten Sklaventransport ins Sikramtal zu schleusen: Garald Grimson.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF FÜR INTRIGANTE HELDEN

Es ist natürlich denkbar, dass auch ihre Spielergruppe nichts von dem aufstrebenden Jacudan hält und sich lieber das Wohlwollen eines zwar noch unbekannt, aber offenbar einflussreicheren Patrons (Crisirius Numantis) sichern will. Dazu müssen die Helden aber auf jeden Fall Bruton Persenna beseitigen, um an seiner Stelle die Lorbeeren zu kassieren. Das Verschwinden eines so bekannten Centurios bedarf allerdings einer guten Erklärung. Nach Jacudans Versagen können die Helden nun im Auftrag Crisirius' den Ruhm für sich und ihren Patron gewinnen, indem sie öffentlichkeitswirksam den Aquädukt fertig stellen.

DER ARCHITECTUS PRIMUS

Der alte Grolm Mul'rir dient schon viele Jahre den Mächtigen Bosparans bei der Planung und Konstruktion imposanter Bauwerke, immer gegen einen unverschämten hohen Lohn. Zudem ist er ein übellauniger Zeitgenosse, den nichts mehr aufregt, als wenn er aus der konzentrierten Arbeit über seinen Konstruktionsplänen gerissen wird. Den menschlichen Steinmetzen und Handwerkern bringt er wenig Respekt entgegen und die Sklavenarbeiter sind für ihn nicht viel mehr als Arbeitstiere, die funktionieren müssen.

Der Grolm benutzt zur Fortbewegung ein magotechnisches Konstrukt (eine Art Rollstuhl mit Beinen), das scheinbar mit seinem Körper verschmolzen ist. Die Helden empfängt der

