



Das Bardenfest in Cuanscadan

von Harald Bromreiter-Troxler

(Zeichnungen: Mirko Löffler)

Spielerfiguren: beliebig viele

Grade: 5 und mehr

Schauplatz: Stadtgebiet (Hafenviertel)

Spielerfiguren

Es sollten hauptsächlich Figuren, die gut im Ermitteln und Infiltrieren sind, mitspielen. Kampffertigkeiten sind nicht unwichtig, wollen sie am Ende selbst den oder die Attentäter der Schwarzen Schatten bekämpfen. Da das Szenario sehr komplex werden kann, sind höhere Grade von Vorteil – ab Grad 5.

Schauplatz

Die Stadt selbst, hauptsächlich im Hafenviertel; Nixenmond; siehe dazu das zugehörige Setting „Schauplatz Bardenfest“ von Anja Grass.

Belohnung

Mögliche Belohnungen während der verschiedenen Wettkämpfe möglich – bei einem erfolgreichen Abschluss eine Medaille „**Freund des Fürsten von Cuanscadan**“ (50 GS reiner Goldwert) und – falls die SCs unter Einsatz ihres Lebens den Fürsten gerettet haben - Lernmöglichkeiten bei dessen Untergebenen. Verzichtet jemand explizit darauf, wird der Fürst widerwillig auch schnödes Gold herausrücken, aber ein solcher Abenteurer wird dann in seiner Achtung sinken.

Vorgeschichte

Wieder einmal kommt es zum berühmten **Amhrán Cruinnúa**, dem Bardentreffen in Cuanscadan. Als Besonderheit hat sich diesmal auch die **moravische Bardin Ilmary** angekündigt, die eben erst in Tura die Bevölkerung verückt und das dortige Bardentreffen dank ihrer Glasharfe und deren sphärischen Klängen gewonnen hat. Nun wartet die kunst- und musikverständige erainnische Bevölkerung mit Spannung auf das Können der ausländischen Bardin.

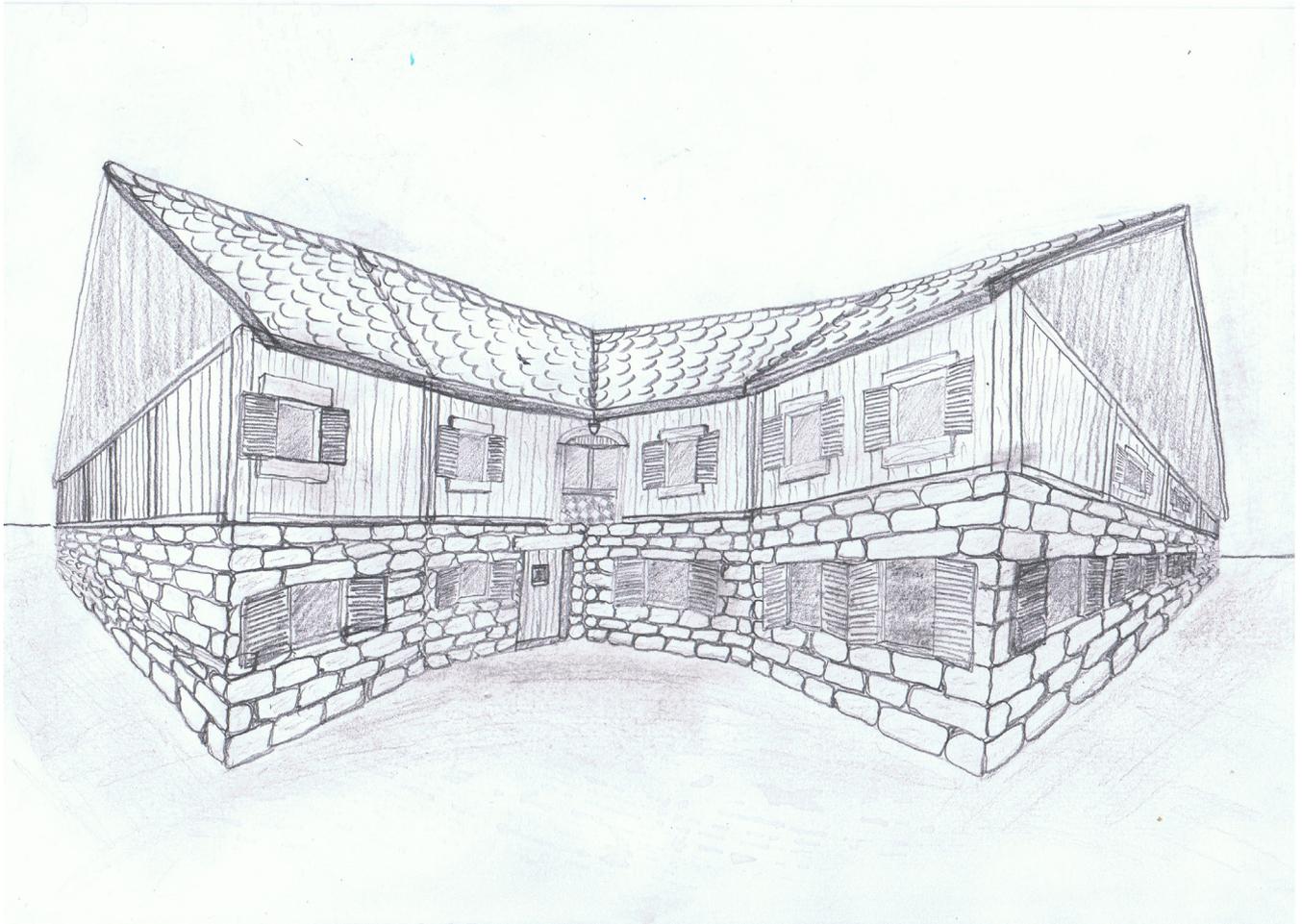
Diesen Umstand machen sich auch die **Schwarzen Schatten** zunutze, um endlich einen Aufsehen erregenden Coup zu landen: da gerüchteweise sogar Fürst Amhairgin persönlich der Schlussveranstaltung beiwohnen und in der Jury sitzen will, sollen (eventuell gedungene) Attentäter, die sich die Ohren mit Wachs verstopft haben, einen Anschlag auf die Jury und damit den Fürsten selbst durchführen. Ziel ist es, den verhassten Fürsten zu ermorden.

Zum Ablauf

Die Bardin reist am späteren Nachmittag des 17. Tages der Nixe an und steigt anschließend, in Begleitung eines Zwerges als Leibwächter und ihrer beiden 10-jährigen Mädchen, im Gasthaus Foléan Píoc (CUA, S. 21; A6) ab, wo sie ein Doppelzimmer für sich und die Kinder bezieht, sowie ein Einzelzimmer direkt anschließend an ihr Zimmer für den Zwerg erwirbt.

(Die genaue Gestaltung des Gasthauses Foléan Píoc kann man in der gleichnamigen PDF, die ebenfalls auf der Website zur Verfügung gestellt wird, nachvollziehen. Dort sind die Stockwerke und die einzelnen Räume mit kurzen Erläuterungen versehen.)

Sie wird am Abend noch im Gasthaus eine Darbietung auf ihrer Flöte geben (sie benutzt eine Metallflöte aus Schwarzsilber) – dazu findet sich ein handverlesenes und fachkundiges Publikum ein, das für die Beiwohnung des Vortrags teuer bezahlen muss (an diesem Abend gibt es nur gegen einen Betrag von 20 GS Eintritt in das ohnehin teure Gasthaus - die Hälfte des Eintrittsgeldes geht an die Bardin).



Danach beantwortet Ilmary noch Fragen des interessierten und fachkundigen Publikums, bei Gefallen spielt sie als Zugabe noch zusammen mit dem Zwerg (Begleitung auf der Trommel) und ihren Kindern (Gesang/Flöte). Der Zwerg und die Kinder werden sonst an einem eigenen Tisch nahe der Bühne Platz nehmen und sind den ganzen Abend anwesend. Spielerfiguren, die ebenfalls an diesem Abend der Darbietung folgen wollen, müssen mit einem **EW:Gassenwissen** oder anderen Möglichkeiten ihre Beziehungen spielen lassen.

Am nächsten Tag wird sie ausschlafen und erst ab Mittag an den Fischmarkt gehen. Am Nachmittag gibt sie wieder eine Vorstellung mit Flöte, allerdings erst zum Finale wird sie mit der Glasharfe (die vorher von zwei Knechten des Gasthauses unter Überwachung des Zwerges in einer Kiste zur Bühne gebracht wird) auftreten: dort spielt sie dann ein circa 15 Minuten langes „Lied der Erinnerung“ auf der Glasharfe – dieses Lied wird (durch die besondere Klangstruktur der Glasharfe) speziell bei Fürst Amhairgin dazu führen, dass er sich sehr intensiv an die Zeit vor

Midgard erinnert – er wird danach wochenlang in Erinnerungen schwelgen.

Charaktere, die anwesend sind und nicht die Ohren verstopft haben, müssen einen **WW:geistige Resistenz gegen 36** schaffen, um sich nicht ebenfalls in ihren Erinnerungen zu verlieren! Ebenso ergeht es allen anderen Zuhörern des Bardenfestes.

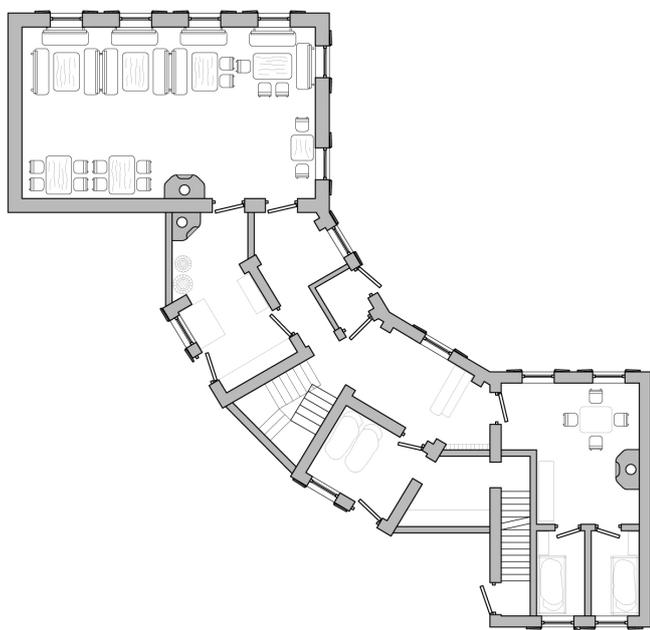
Hier würde dann das Attentat stattfinden, wenn die Charaktere nichts dagegen unternehmen!

Einstieg und Handlungsmöglichkeiten der Spieler

Der Spielleiter sollte eine Motivation für seine Gruppe finden, warum sie am Bardenfest teilnimmt. Die ersten Tage dienen dem Einleben in die Stimmung des Festes und es sollte noch nicht klar werden, worum es geht – siehe dazu das Setting von Anja Grass mit Beispielen! Abends können die Charaktere ein Gespräch der Schwarzen Schatten belauschen, wo es um den Anschlag auf den Fürsten geht: Morathrí

war mal wieder zu feige, selbst etwas zu unternehmen – nun hat Dorchan die Sache in die Hand genommen und Miodagh beauftragt. Der wirbt jetzt weitere Personen in den eher zwielichtigen Kneipen an, die ihm zur Hand gehen sollen und eventuell Wachen und andere störende Elemente ablenken und von ihm abhalten sollen. Vielleicht werden sogar die SCs direkt angesprochen?

Wie auch immer der SL den Einstieg für seine Gruppe gestaltet – im Notfall finden sie ein sterbendes Mitglied der Verschwörung (oder der **Gardairún**, der Geheimpolizei, der gerade an der Sache dran war und erwischt wurde), der den Abenteurern noch eine letzte Warnung ausspricht und sie bittet, das Attentat zu verhindern – danach können sie sich in der Stadt austoben.



Die Gespräche auf der Straße werden sie schnell zu Ilmary führen; wenn sie es geschickt machen, können sie sich sogar einen Platz bei ihrer Abendvorstellung sichern und mit ihr reden (Fragen zu ihrem Auftritt, um zu wissen, wie ihre Vorstellung sein wird) – außerdem kann man dort schon Miodagh und Dorchan sehen, die sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, ebenfalls Details zum Programm herauszufinden.

Danach können sie entweder schon einem oder beiden Verschwörern folgen – mit Glück und Geschick und wenn sie rechtzeitig die Geheimpolizei einschalten, wird das Attentat im Vorfeld enttarnt

und die Verschwörer verhaftet. Dann steht einem ungestörten Ablauf des Bardenfestes nichts mehr im Weg. Ansonsten müssen die Charaktere am Abend des 18. Tages des Nixenmondes selbst am Fischmarkt stehen, sich gut platzieren und versuchen, möglichst nicht dem Zauber des Liedes zu verfallen! Dann sollten sie nur rechtzeitig den Attentäter sehen und ihm in den Arm fallen!

Charaktere

Miodagh

Assassine									Gr 8
LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz	
14	46	TR					+16	+14/16/15	

Angriff: Leichte Armbrust +14; Dolch +12

Bes.: Scharfschießen +12; Meucheln +12

Dorchan

Spitzbube									Gr 4
LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz	
13	25	TR					+	+//	

Angriff: Dolch +8; Wurfmesser +8

Bes.: Radikaler Fanatiker, VS=61/95

Beide siehe auch CUA, S. 65.

Handlanger von Miodagh

Söldner									Gr 2 / 3
LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz	
12	15	LR					+12	+11/13/11	
15	22								

Angriff: Raufen +8; Dolch +10/11; Kurzschwert +9/10

Bes.: Grad nach belieben und Gruppenstärke einsetzbar.

Ilmary Sylsziszin

Ba/Th

Gr 14

Fertigkeiten: Musizieren Flöte +22 (+24 mit ihrer Flöte); Musizieren Glasharfe +18

Zaubern +23 (+25 mit ihrer Glasharfe oder Flöte!):

Bes.: Sie ist die Tochter des Schmiedemeisters Ejlod und selbst seit langem Schmiedemeisterin (Gemmenschmiedin), außerdem hat sie sich auf die Erschaffung verzauberter Musikinstrumente spezialisiert. Sie beherrscht alle Zauberlieder (auch aus H&D) außer *Das Lied des Grauens*; *Das Lied der Lockung*; *Das Lied der Verzweiflung*; *Das Lied des Wahnsinns*; *Das Lied des Zorns*, *Großer und Kleiner Seiltrick* und *Das Lied der Zwietracht!*

Dazu die fünf Urtöne (KTP, S. 226f) und sie kann Singen +22 (sie besitzt als angeborene Fertigkeit *Die überzeugende Stimme!*) und hat eine besondere Affinität zum Element Feuer (als Schmiedemeisterin).

Sie hat langes, rotgoldenes Haar und eine helle Haut mit Sommersprossen. Als Schmiedin ist ihr Körperbau kräftig und man kann erkennen, dass sie körperliche Schwerarbeit gewohnt ist, auch wenn sie mit ihren Fingern die feinsten Arbeiten erledigen kann. Trotz ihres Alters (44 Jahre) ist sie immer noch hübsch und hat ein überragendes Auftreten (pA 100).

Sie besitzt unter anderem eine magische Schwarzsilberflöte (+2 Musizieren/Zaubern; Beständigkeit und Feuersmacht, ABW 1), eine selbst gebaute Glasharfe (+2 Zaubern, Beschreibung siehe Slamohrad-AB S.25f; auf ihr können *Das Lied des Vergessens*, *Das Lied der Ruhe*, *Das Lied der Erinnerung* und *Das Lied des Friedens gespielt werden*); sie besitzt zur Notwehr ein Galvorn-Kurzschwert (+3/+3)* mit Gefahrbrecher (Unwahrnehmbarkeit), Waffenmacht, Schlachtenglück und Zauberlicht (ABW 1), bestehend aus einer Schwarzsilberlegierung mit einem Kern von Kaltem Eisen, das sie mit einem Wert von +18 beherrscht (Boni einberechnet). Dieses ist im Allgemeinen aber nicht sichtbar (sh. Schmiedegesang Gefahrbrecher, erweitert auf das Schwert!)

(Beständigkeit, Feuersmacht, Gefahrbrecher, Waffenmacht, Schlachtenglück und Zauberlicht sind Schmiedegesänge der moravischen Schmiedemeister und werden in H&D S. 82 ff beschrieben. Sollte dieses nicht vorhanden sein, kann man es auch ruhig weglassen, da Ilmary normalerweise nicht kämpfen wird.)

Bombur, Durins Sohn

Ku/eBe-Erde

Gr 12

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
18	79							+23/23/20

Angriff: Handaxt +20; Beidhandkampf +14; Kriegshammer +13, Leichte Armbrust + 14; Wurfaxt +14; Schlachtbeil +12; Kleiner Schild +6

Bes.: Er ist ebenfalls Schmied und Ilmarys Kompagnon in der Waldschmiede, außerdem Pate der Zwillinge und Aufpasser und Leibwächter (allerdings nicht der Vater!)

Er kann mit Musizieren Trommel +14 Ilmary begleiten, wird dies aber selten öffentlich tun, wenn dann nur im kleinen Kreis.

Als Leibwächter und Kämpfer ist er dagegen sehr gut, auch da er hervorragende magische Waffen besitzt (von ihm und Ilmary hergestellt).

Kaylin und Mirien, Zwillinge von Ilmary

Kinder, 10 Jahre alt

Bes.: Kaylin ist **sehr** lebhaft, wird immer überall herumlaufen und kaum ruhig sitzen können. Mirien ist dagegen ruhig und wirkt träge. Beide haben die Gabe, sich geistig untereinander wie mit dem Zauber *Zwiesprache* zu unterhalten, ohne dass es ein Außenstehender mitbekommt. Dies ist eine Fertigkeit und kostet keine AP.

Kaylin kann auf einer Metallflöte mit Musizieren +8 spielen, Mirien auf einer Holzflöte mit Musizieren +8; Kaylin kann außerdem Singen +10. Vom Aussehen her ähneln die beiden überhaupt nicht ihrer Mutter, sehen sich selbst aber zum Verwechseln ähnlich. Ein Schamane mit Totem Wolf wird ein Gefühl der geistigen Verwandtschaft haben, jemand mit hoher Tierkunde wird an das Gebaren von Jungwölfen erinnert werden können, wenn er sie mindestens 10 Minuten in Aktion sieht (falls ein EW mindestens 30 ergibt oder kritisch erfolgreich ist!)