

**MIDGARD**

# SCHWARZ IST DIE NACHT



Abenteuer



# Schwarz ist die Nacht

## Worum es auf den ersten Blick geht

Eine Gruppe aus Abenteurern wird engagiert, um den diatrischen Handelsherrn Visconte Don **Feran de Barracua** vor rätselhaften nächtlichen Übergriffen in seinem eigenen Heim zu schützen. Don Ferans Palast ist eines Personenschützers Alptraum. Sein Heimstein ist sabotiert worden, wovon aus der Familie Barracua niemand etwas ahnt. Nicht nur deswegen wird reichlich Verwirrung ins Haus stehen.

Die Handlung läuft normalerweise über zwei Tage im Leben Don Ferans ab. Dabei haben die Abenteurer zwei Aufgaben: Einerseits müssen sie defensiv den Don schützen, der sich in seinem Palast aufhalten wird, andererseits offensiv recherchieren und die Angreifer suchen.

Durch Wachsamkeit, Befragungen im Haus und der Nachbarschaft sowie Nachforschungen in der Stadt können die Abenteurer die Urheber der Angriffe ermitteln: Einen Trupp Geisterläufer der **Zubana** angeführt von ihrer Schamanin. Die Zubana sind eine Ethnie aus dem Ikenga-Becken. Sie wollen ihren *Mtakatifu* zurückhaben, ein **Großes Idol** (»Anhänge, Alles über die Zubana«).

Die Zubana beobachten den Palast Barracua von den umliegenden Dächern aus, lösen sich täglich ab und versuchen in das Gebäude einzudringen. Sie fallen in der Stadt auf und werden von manchen ihrer Opfer bemerkt (vgl. »*Haupt-handlung*«).

Wird versucht, mit den Angreifern aus dem Ikenga-Becken in der aus ihrer Sicht sehr fremdländischen Umgebung Kontakt herzustellen, kann dies zu einer gewaltfreien Verständigung führen. Bleiben die Abenteurer, was die Übeltäter betrifft, ahnungslos, kommt es schließlich zu einem Showdown im Palast Barracua.

Die Familie Barracua, deren Personal, die ganzen Freunde und Feinde des Hauses im Zusammenspiel mit den täglichen Aktivitäten des vordringlichen Opfers Feran bieten in der

Zwischenzeit reichlich Raum für Beschäftigung und Nebenhandlungen aller Art (»*Nebenhandlungen*«).

## Was vorausgesetzt wird

Das Abenteuer ist für eine Gruppe aus 4-6 Abenteurern im Gradbereich 12-17 gedacht, die als Personenschutz eines reichen Handelsherrn in Frage kommt. Beziehungen zur weitläufigen Familie Barracua oder der Hausärztin, welche die Anwerbung der Abenteurer veranlasst (vgl. »*Anwerbung der Abenteurer*«), könnten helfen. Bei Figuren mit niedrigeren Graden erfordert das viel Selbstvertrauen oder etwas Fantasie im Vorgehen. Wer nicht über die Ressourcen verfügt, eine Konfrontation durchzustehen, muss solche durch Verhandlungen vermeiden.

Falls ein Abenteurer *Zauberzunge* kann, kann das hilfreich sein, eventuell aber dem Abenteuer etwas an interkulturellem Reiz nehmen. Wenn die Gruppe nicht über *Zauberkunde* verfügt, wird sie sich Zugriff auf entsprechende Wissensquellen verschaffen müssen, z.B. über die Gemahlin Don Ferans, die auch Konventszauberin ist.

Ferans Abneigung gegen Priester sollte entsprechenden Spielerfiguren nicht entgegenstehen. Sein Wesenszug kann sich darin erschöpfen, zu erklären, warum er nicht selbst Hilfe in den Tempeln sucht.

**Hinweise:** Das Szenario ist eher für erfahrene Spieler geeignet, die Spaß an Intrigen, ungewöhnlichen Personen und sich zuspitzenden Ereignissen haben. Der Spielleiter wird durch die große Anzahl Nichtspielerfiguren mit ihren Ansichten und Vorhaben gefordert, wobei Spieler sich oft auf einige Schlüsselkontakte konzentrieren.

Vor dem Leiten dieses Abenteuers ist unbedingt nötig, sich mit den **Bewohnern** des Palasts (im Anhang) gut vertraut zu machen, da ein großer Teil der Handlung durch die soziale Interaktion der Spielerfiguren mit ihnen vorangetrieben wird. Als Hilfestellung dient eine Liste mit allen Personen am Ende des Buchs. Es ist auch sehr



hilfreich, sich zuerst einen groben Überblick über die **Räume** des Palasts zu verschaffen. Details kann man dann während des Spiels nachschlagen.

### Wie das Abenteuer aufgebaut ist

*Schwarz ist die Nacht* gliedert sich in vier große Teile:

#### Teil 1: Wie alles zusammenkommt

An die **Vorbemerkungen** schließt sich eine Erläuterung der vorangegangenen **Zeitschiene** an, um in die vertrackte Vorgeschichte um das Haus Barracua eintauchen zu können.

Im nächsten Abschnitt werden die **Ereignisse** chronologisch in Form von Episoden ab der Verwicklung der Abenteurer in das Geschehen wiedergegeben.

#### Teil 2: Was getan werden kann

Um den Personenschutz besser organisieren zu können, wird der normale **Tagesablauf** im Palast dargestellt. Das Leben eines diatravischen Patriziers ist ereignisreich. Es trägt sich vieles zu, was mit den Umtrieben der Zubana nichts zu tun hat, die Abenteurer aber dennoch herausfordern kann.

**Start** für die Ermittlungen sind die sonderbaren Angriffe, die den Zustand Ferans bewirkt haben.

Anschließend werden die Momente der **Haupthandlung** und die möglichen **Nebenhandlungen**, die um die Familie Barracua gestrickt sind, zusammengefasst.

Die Abenteurer bestimmen, welche Umstände sie aufklären wollen. Die **Anlaufstellen** liefern die dazu nötigen Anknüpfungspunkte mit den dort unter Umständen erhältlichen Hinweisen, einschließlich einiger **Gerüchte**, die dabei in den Gassen aufgeschnappt werden können.

#### Teil 3: Was für Orte wichtig sind

Der **Palast Barracua** wird als wesentlicher Handlungsort genau beschrieben. Das schließt das Personal und die verschiedenen Sicherungen ein, die durch in den Palast einzudringen suchende Zubana, vereinzelt aber auch durch die Abenteurer, ausgelöst werden können.

Danach werden die **Nachbarschaft** und sonstige Handlungsorte beschrieben.

Die Zubana haben sich außerhalb der Stadt versteckt. Für den Fall, dass sie von den Abenteurern aufgestöbert werden, wird dieses **Versteck** beschrieben.

### Anhänge

Den Anfang bilden Vorschläge zur **EP-Vergabe** und den Belohnungen.

**Alles über die Zubana** liefert einen Kurzabriss zur Kultur, zur Glaubenswelt, zum **Mtakatifu** und zu Besonderheiten der Magie der Zubana. Die Zubana begegnen in Diatrava einer ihnen fremden Kultur, möglicherweise genauso wie die Abenteurer in den Zubana.

Zentral sind die **Nichtspieler-** und **Standardfiguren**, die in Kategorien beschrieben werden.

Den Abschluss bildet eine **Namensliste**.

## Teil 1: Wie alles zusammenkommt

### Die Zeitschiene

#### VORGESCHICHTE

##### T-4 Jahre:

**Tod der ersten Gemahlin.** **Atricia**, die erste Frau Don Ferans und Mutter seiner Kinder, stirbt, nachdem sie vor dem Kontor der Familie von einem überladenen Lastkarren überrollt wurde. Auch ein Culsu-Priester kann (oder will) nicht helfen, was er mit vorwurfsvollem Salbadern zu überdecken versucht. Don Feran nimmt das persönlich und hegt fortan einen tiefen Groll gegen die Götterdiener.

##### T-3 Jahre:

**Zweite Ehe.** Don Feran war zunächst schwer getroffen, hat jedoch nach einem Dreivierteljahr der Trauer bereits eine gesellschaftlich vorteilhafte zweite Heirat arrangiert. Die Gräfin **Silvira** ließ sich durch seinen geballten Charme überzeugen, führt aber ihren höheren Titel Conteja (Gräfin) weiter.

Don **Renzo**, ältester Sohn Ferans, verlangt nach heftigen Auseinandersetzungen mit seinem Vater die Auszahlung seines Erbteils. Als das verweigert wird, verlässt Renzo wütend Diatrava Richtung Orsamanca und nimmt dort kurzerhand im Vorgriff auf das Erbe Kredite auf und rüstet die *Avanrenzo* zur Handelsfahrt nach Osten aus. Die Folgen der Kredite werden zu weiteren Verwicklungen führen (»Ein gieriger Advokat«).