



# DIE GASSENKÖNIGE

Cédrik Duval

Ein Tagebuch aus der Welt von

**TA-LAN**

# DIE GASSENKÖNIGE

gespielt 2013/2014

Danksagungen:

Roberto Campos Pellanda für ein Bild aus seiner  
Romanserie *O Além-mar* als Cover- und Randmotiv  
(<http://rpellanda.wordpress.com/>)

Stephan Lorenz für das Bild auf Seite 3  
(<http://my-journey-into-art.blogspot.de/>)

Die Teilnehmer meiner Kampagne: Sascha C., Stefan C.,  
Imre P. und Jens V.



# Inhaltsverzeichnis

Dramatis Personae	4
Prolog	5
Kapitel 1: Neuanfang	7
Kapitel 2: Schatten des Krieges	11
Kapitel 3: Der Hammer fällt	18
Kapitel 4: Schatten der Vergangenheit	21
Kapitel 5: Tagesgeschäft	25
Kapitel 6: Spiel mit den Großen	32
Kapitel 7: Könige der Gassen	36
Epilog	39
Anhang I: Ta-Lans Unterwelt	41
Anhang II: Zeitrechnung in Ta-Lan	42
Anhang III: Götter von Ta-Lan	43
Anhang IV: Die Legende vom Weißen König	44
Anhang V: Zeittafel der Ereignisse	45



# Dramatis Personae

## **Spielercharaktere:**

- x Lissara – Mensch Bardin
- x Kal Windtoes – Halbling Barde
- x Mal Thakor – Halbork Kämpfer
- x Ischa – Halbelf Schurkin, verlässt die Gruppe nach 4 Wochen in Ta-Lan
- x Taran – Mensch Schurke, tritt der Gruppe am 10. Brachmond (6. Woche) bei

## **Erwähnenswerte Gildemitglieder und Verbündete:**

- x Harmony „Harm“ Jones – Turteltaube<sup>1</sup> und offiziell erstes neues Mitglied der Gilde
- x Missy Mankell – Professionelle Einbrecherin mit einem Hang zum Übermut
- x „Iron“ Mike Mitchell – Ein Gefolgsmann Mal Thakors, nicht der hellste.
- x Josie Puddles – Taschendieb mit seltsamen Namen, Protégé von Kal
- x Tommy Turkish – Talentsucher für Bareknuckle-Fights, baut für die Gilde einen Stall auf
- x Otto – Waffenhändler und Kontaktmann der Gilde

## **Die Gegenspieler:**

- x Kaliust – Vormalig Captain der Wache von Iberios, inzwischen Kommandant in den Truppen Ta-Lans. Führte den Angriff auf die alte Gilde an.
- x Galen Icethorn & Aramis LaValle – Ein durchtriebenes Gaunerduo, das gerne riskante Coups verübt. Aramis ist ein Halbelf.

---

1 Turteltauben schleichen sich als Dienstmagd verkleidet in Villen ein um als "neue" durchzugehen. Dann klauen sie leichte Beute und verschwinden wieder.

# Prolog

## 19. Ostermond 1187

Der Angriff der Stadtwache auf die Gilde kommt vollkommen überraschend. Kämpfe und Feuer brechen aus und nur wenigen gelingt die Flucht aus dem Gildenunterschlupf. Doch selbst in den Kanälen lauern Gegner in Form von Soldaten einer gegnerischen Gilde, die mit der Wache gemeinsame Sache macht!

Vier junge Rekruten der Gilde schaffen es in den geheimen Schutzraum irgendwo in den Kanälen. Mal Thakor erwähnt dass ein Leutnant ihrer Gilde am Verrat beteiligt war. Da einige mehr tot als lebendig den Schutzraum erreichten hält sich die Gruppe zunächst einige Tage bedeckt, um sich auszukurieren.

In der Stadt erfahren sie, dass aus der Gilde fast jeder umgekommen oder gefangen genommen wurde. Außerdem werden zwei aus ihrer Gruppe sogar steckbrieflich gesucht, da man ihre Gesichter deutlich sehen konnte.

Nach einigen Diskussionen beschließt die Gruppe, dass für sie in Iberios keine Zukunft mehr gibt und plant den Ausbruch aus der Stadt. Da die Wachen verstärkt wurden, um die letzten Flüchtigen einzufangen, ist dieses kein leichtes Unterfangen. Doch schließlich gelangt die Gruppe nachts mittels Ablenkungszaubern der Barden über die Stadtmauer und macht sich auf den Weg nach Ta-Lan im Süden.

Die Reise verläuft weitestgehend ereignislos. Einzig am Grenzfluss ist die Gruppe gezwungen abseits der Straße eine flache Stelle für die Durchquerung zu suchen. Dabei werden sie von einer Patrouille aufgestöbert. Schließlich erreichen sie nach 5 Tagen die Ausläufer der Metropole Ta-Lan.

### – Lissara –

Schreie, Klingen, und zu viele Füße. *Wir werden angegriffen.* Sie greift sich alles was schnell in ihre Tasche passt und macht sich auf. Irgendjemand der weiß wie es weiter geht.

Ihr Meister kämpft gegen Soldaten. Sie sorgt für eine Rauchwolke um ihm zu

helfen. Und dann bleibt sie stehen. *Lauf!* Ihr Körper will sich nicht bewegen. *Du kannst nichts tun. Lauf!* Erst alls ihr Meister aus dem Rauch hervortritt und ihr zuschreit fängt sie sich und läuft. Sie dreht sich nicht um egal was erschütterndes sich auch hört und läuft weiter. Der restliche Weg ist nur verschwommen. Da war ein Kampf. Und am Ende sitzt sie mit drei anderen in einem der Fluchträume.

\* \* \*

*Ruhig, ruhig und gelassen.* Bedacht darauf ihr magisches Lied nicht brechen zu lassen singt sie vor der mächtigen Mauer. Oben steht ein Soldat, in die Dunkelheit starrend die sie umhüllt. *Hoffentlich sind sie schon drüber. Ich schaffe es nicht mehr lange.* Die Illusion versperrt auch ihr die Sicht. Kurz darauf bricht der Zauber und einige Sekunden herrscht eine gespannte Stille. Sie atmet erleichtert auf als ein neues Lied auf der anderen Seite erschallt. *Jetzt schnell.* Sie rennt durch die Schatten der Mauer, die Treppe hoch und das Seil auf der anderen Seite herunter. Unten treffen sich die vier übrig geblieben um aus der Stadt zu fliehen und sich irgendwo anders ein neues Leben aufzubauen. *Hoffentlich.*

\* \* \*

*Die ersten Türme der Stadt kommen am Horizont hervor. Endlich. Die Reise war beschwerlich. Durch die Wildnis zu reisen ist sie nicht gewohnt. Und beinahe wären sie doch noch geschnappt worden. Hier kennt uns niemand. Ein neuer Anfang.*

### – Mal Thakor –

*Halb Mensch, halb Ork so bin ich geboren. Stets gewohnt von den reinrassigen (ganz gleich ob Ork oder Mensch) geschnitten zu werden, habe ich mir ein dickes "Fell" zulegen können.*

*Die liebe Not macht erfinderisch und den ein oder anderen Taler sollte man sich nicht entgehen lassen, wenn die Gelegenheit*



*günstig ist.*

*Vielleicht weil der ein oder andere Mensch aus Respekt (oder etwa Angst) sich im Dunkeln nicht mehr traut nachzusehen was dort eigentlich hinter der Ecke gerade passiert...*

*Kaum ward unsere Gilde ausgehoben und ich leckte noch meine Wunden von den letzten Rückzugsgefechten, da hingen auch schon die ersten Steckbriefe aus. So so ein Halbork wurde da also Gesucht...*

*Damit blieb mir wohl oder Übel keine andere Wahl als meine Liebgewonnene Heimat zu verlassen.*

*Denn den Rest meines Lebens in der Kanalisation verkriechen... das wollte ich auch nicht.*

*Folglich flüchtete ich bei Nacht mit meinen verbliebenen Gruppenmitgliedern aus der Stadt um mich weiter im Süden in einer Stadt Namens Talan anzusiedeln.*



# Kapitel 1: Neuanfang

## 29. Ostermond 1187

Die folgende Woche versucht die Gruppe sich einzuleben und geht verschiedenen Beschäftigungen nach, um die Stadt kennen zu lernen und Geld zu verdienen. Sie kommen in einer billigen Absteige unter, die zwar miesester Qualität ist, aber relativ günstig ist und man unter sich bleiben kann.

Isha scheint bei ihren Nachforschungen der Gilde A Familia zu nahe gekommen zu sein, da einige Schläger versuchen der Gruppe Angst einzujagen. Mal Thakor gelingt es, sie zum Angriff zu provozieren, was die Raufbolde bitter bereuen.

Mal Thakor besucht die Iron Tooth Enklave, eine Organisation von Hobgoblinsöldnern, während Kal die Halfling Benevolent Society aufsucht. Ein paar Tage lang versucht die Gruppe dann gemeinsam Geld zu verdienen, indem Mal Thakor als starker Mann auftritt, der im Tauziehen bezwungen werden muss, während Isha unachtsame Zuschauer um ihre Barschaft erleichtert. Nach einem recht erfolgreichen Tag wird Mal von einem Zwergen angesprochen, der ihn fragt, ob er Lust auf Kämpfe hat. Als Mal das bejaht, erhält er eine Adresse, wo er sich melden soll.

### – Mal Thakor –

Auch in diesem stinkendem Moloch von einer Stadt; mit seinen dunklen Gassen scheint man uns schon zu kennen. Denn kaum sind wir in Ta-Lan angekommen, da meinen doch ein paar Hungerhaken von Beutelschneidern einer speziellen Gilde namens "A Familia" von uns Schutzgeld eintreiben zu müssen... Aber so etwas können wir uns natürlich nicht gefallen lassen.

Immerhin unser Ruf scheint uns inzwischen voraus zu eilen, den anscheinend wussten diese Hungerhaken ganz genau mit wem Sie es da zu tun haben. Vielleicht sollten wir uns das zunutze machen, um für ein wenig mehr Respekt im Umgang mit

Fremden zu werben...

In der Folge machte ich mich zunächst auf die Suche nach ein paar Leidensgenossen meiner gespaltenen Blutlinie. Doch einen Halb-Ork fand ich keinen, genauso wenig wie Orks. Dafür aber jede Menge Menschen. Egal kommt Zeit kommt Rat .... kommt ein Halb-Ork.

Allerdings gibt es hier ein ganzes Viertel von Hobgoblins! Die sogenannten Bloodtooth, die Ihr Viertel namens Bloodsalt, am Rande dieser Stadt bewohnen. Meine ersten Gespräche mit einem Ihrer Anführer namens Grash haben ergeben, dass Sie stattliche Preise für Ihre Söldnerdienste verlangen. Wir werden noch sehen ob Sie Ihr Geld Wert sind, wenn es dafür zeit ist...

### – Ischa –

Diese "neue" Stadt ist wahrlich riesig, alles ist gefühlt 10x so groß wie noch in meiner Heimatstadt, alles weitaus anonym ... was meiner Berufung nicht wirklich hinderlich ist, im Gegenteil, die Menschen sind genau so naiv wie dort, wo ich herkomme, das nenne ich wahren Reichtum. Das wir dennoch plötzlich erkannt wurden, und irgendwie auch verjagt, fand ich dann schon etwas gar fremdartig, also haben sich die Gesuchtplakate auch hier verbreitet bei "a Familia" und wir haben wohl dadurch neue "Freunde"...

In der letzten Nacht hatte ich einen seltsamen Traum, einer Dohle, welche mir komisches zuredete. Ich verstand die Worte trotz grösster Mühe schlichtweg überhaupt nicht. Ich folgte ihr an den Stadtrand, sie sprach dann plötzlich völlig klar zu mir und sprach von Magie und der Suche nach dem geeigneten Berater, obwohl es ein Vogel war, schien er zufrieden zu grinsen, und sprach weiter, das ich diesen Berater nun gefunden habe und landet auf meiner Schulter. Ich wache auf und befinde mich



an diesem Waldrand ... ohne Vogel. Allerdings landet eine Dohle just im Moment des Erwachens auf meinem Knie und schaut mich frech und erwartungsvoll an. Trotz Brummschädel stehe ich recht schnell auf, lasse den Kleinen aber instinktiv auf meinen Zeigefinger. Nach einer Minute umherirren meinte die Dohle, das ich mich endlich fassen soll, und das es noch viel zu tun gibt, viel zu lernen.

Zurück in der Stadt sah ich die Welt wie mit anderen Augen, vieles eröffnete sich mir, wurde mir nun erst klar, ich verstand weder die Magie, noch die Hexerei... aber ich hatte Einfluss auf sie, als hätte ich sie schon immer gekannt und der kleine Piepmatz war auch ein Teil von ihr.

### – Lissara –

*Die Einträge im Journal sind codiert.*

Wir sind in Ta-Lan angekommen. Die Stadt ist gewachsen, lauter Gassen. Großartig für uns. Aber ich fürchte wir sind nicht die einzigen die so Gewinn machen wollen, und wir sind gewiss nicht die stärksten.

\* \* \*

Wir sind jetzt eine Woche hier. Wir haben unsere Reserven aufgefüllt. K und meine Auftritte waren recht erfolgreich. Auch haben wir neue Plätze zum Leben gefunden. Nichts besonders, ziemlich schäbig sogar aber wir werden es überleben. Außerdem wird hier wohl niemand etwas gegen ein wenig Alchemie haben.

\* \* \*

Ich bin nicht sicher warum ich diese Journal überhaupt schreibe. Vielleicht kann mich jemand mit diesem Buch retten. Also, wer immer das hier also liest, wenn du mich rettetest gibt es eine Belohnung. Und wenn keine Rettung erforderlich ist, dann verstecke ich einen Schatz der sich beim Lesen findet.

Zu mindestens wird es eine spannende Geschichte. Für diejenigen die mich schnappen wollen. Ihr werdet weder Namen noch Orte erfahren. Also könnt ihr

auch gleich hier aufhören.

\* \* \*

Heute hätte kaum schlimmer werden können. Wir sind schon einer der Banden hier bekannt "A Familia" nennen sie sich. Seltsamer Name. Sie haben 4 Schläger auf uns gehetzt. Eigentlich nur als Warnung, aber M konnte sich nicht beherrschen. Manchmal wünschte ich wir hätten jemanden mit weniger Temperament, aber seine Muskeln sind zu praktisch um sie aufzugeben. Jedenfalls kam es zum Kampf. Und zwei von ihnen sind entkommen! Das heißt es wird mehr ärger mit ihnen geben. Immerhin wissen sind das mit uns nicht zu scherzen ist.

\* \* \*

Unser Plan mit dem Kettenspiel war erfolgreich. Wir haben reichlich Kronen gemacht. Nicht zuletzt dank I.

Auch wenn sie aus irgendeinem Grund einen Teil des Gewinnes spendet, solange sie es nicht übertreibt soll es mir egal sein.

Außerdem wurde M von einem Zwerg angesprochen. Er wollte ihn treffen. Das klingt interessant, aber genau so gut könnte es auch eine Falle sein. Er wird auf jeden Fall nicht alleine gehen.

### 13. Wunmond 1187

Mal und Kal finden in ihrer Wohnung einen aufgeschlitzten Hund, der vermutlich von A Familia dort als Botschaft platziert wurde. Mal nimmt das zum Anlass, deren Bleibe zu stornieren, in dem er deren (Ex-)Vermieter Ditkovich die Miete der letzten Tage abnimmt. Das ganze geht mit ziemlich viel Lärm einher. Am Abend geht die Gruppe zur Adresse, die der Zwerg ihnen genannt hat. Wie sie bereits ahnten, finden hier Kämpfe in einer Arena statt. Mal wird gegen den amtierenden Champion - ein Halbork namens Gorkon - gesetzt, den er nach einem klimatischen Kampf sogar fast besiegt.

Zwei Tage später gerät Isha in eine Falle der Gossenratten, die von sämtlichen Taschendieben 20% Anteil verlangen. Nachdem





sie ihr das eingeschärft und die Tageseinnahmen komplett abgenommen haben, lassen sie sie gehen.

### – Lissara –

Diese unglaublichen Amateure, kaum nutze ich eine Nacht um mich selbst ein wenig zu vergnügen und passe nicht auf sie auf bauen sie unglaublichen Mist. Sie sind aus unserer temporären Wohnung raus geworfen worden. Und haben dabei ein so großes Chaos verursacht das das ganze Gebiet davon gehört hat.

Und dann, als sie die Geldkassette in der Hand hatten haben sie nur ein paar Kronen herausgenommen. Sie hätten einfach die ganze Box mitnehmen sollen. Amateure...

\* \* \*

Der Vorschlag von dem Zwerg war also keine Falle. Naja, keine richtige Falle. Obwohl M auch gut hätte umkommen können. Es war ein Kampfring.

M gegen einen Orc. 50 Gold wenn M gewinnt. Aber der Orc war ein verdammt guter Kämpfer. Und meine Magie hat nichts gebracht. M ist ein guter Kämpfer, aber am ende war es nicht genug.

Schlussendlich musste ich M auf der Straße heilen um ihn nicht umkommen zu lassen. Schade um das Gold allerdings.

Außerdem haben wir, glücklicherweise, neue Unterkünfte gefunden. Aber wir brauchen bald ein Basis.

\* \* \*

Der Rest der Woche ging hauptsächlich ans erholen, und ein paar Finanzen aufstocken. I hat noch eine der Gilden kennengelernt. Scheint aber nicht so gefährlich wie A Familia zu sein. Und bald geht es daran das richtige Geld zu machen.

### – Ischa –

So langsam fühle ich mich mit der Stadt wirklich verbunden, das Ambiente beim Kampf entsprach genau dem, was ich mir vorgestellt habe, jeder starrte gebannt auf das Geschehen an sich, und achtete kaum

auf die eigene Börse...

\* \* \*

Ein Kinderspiel. Endlich auch ein eigenes Zimmer, das erleichtert vieles, wenn man etwas herumpröbelt, das Gebäude schien weitaus mehr zu verzeihen, als ein normales Gebäude, sehr zu meiner Erleichterung. Man schnackte mit den ganzen Schülern herum, voller Motivation... nach einer halben Stunde war die Ernüchterung bereits schon wieder vollendet. Die ganzen Paragrafenreiter und Korinthenkacker der magischen Bevölkerung schienen in diesem Raum ihr Treffen zu haben, obwohl es nach zufälligen Gästen aussah... ich musste raus hier. Und durfte die Gossenratten kennenlernen, welche mir 20% abknöpfen wollen von allen Einnahmen. Gut, es war ja nur eine Frage der Zeit, bis dies geschieht, eigentlich hat es bereits viel zu lange gedauert. Dennoch fühle ich mich hier immer wohler, vor allem seit der Griff der Familia etwas nachgelassen hat, in dem für uns neuen Stadtteil.

Die Frage ist nun eher, soll man sich einer Gang oder Bande anschließen, oder macht es Sinn hier eine eigene zu gründen.

## 20. Wunmond 1187

Die Gruppe schaut sich potentielle Häuser an, in die es sich einzusteigen lohnt. Im Merchant District gucken sie sich eine vielversprechende Villa an, entscheiden sich dann jedoch dagegen, da sie zu schwer bewacht wirkt. Mal und Lissara beobachten eine Turteltaube, die gerade mit Beute von einem Anwesen flieht.

In den folgenden Tagen prüfen sie Ziele im Eastern District und entscheiden sich schließlich für einen Geldverleiher. Als dessen Wächter zu einer Zechtour aufbricht, versuchen sie einzubrechen, was ihnen jedoch erst gelingt, als die Frau des Geldverleihers ein Fenster öffnet, um sie fort zu scheuchen.

Drinnen finden sie im hintersten Raum eine Falltür. Im Keller finden sie eine Truhe, die sich als Täuschung entpuppt. Die eigentliche Kiste, die unter ihr versteckt ist, enthüllt schließlich



die Ersparnisse des Geldverleihers. Auf ihrem Weg nach draussen erwartet jener sie allerdings bereits und attackiert sie vehement, kann jedoch durch schiere Übermacht getötet werden. Da seine Frau alles gesehen hat, muss sie ebenfalls getötet werden. Schnell verschwindet die Gruppe mit ihrer Beute in die Nacht, verfolgt von der herbei eilenden Stadtwache.

## **27. Wunmond 1187**

Ischa verabschiedet sich und schließt sich den Gossenratten an. Die Gruppe geht diese Woche einigen Informationen nach: Kal lernt die Old City kennen, während Lissara sich über die Schatten erkundigt. Kal besucht eines Abends ein Essen der Halfling Benevolent Society, wo er ein Gespräch mit

anhört, dass im Hafen sämtliche Matrosen wegrecrutiert werden. Bei seinem Streifzug durch die Old City entdeckt Kal einen Laden, in dem Treibgut verkauft wird. Dort fällt ihm ein Zauberstab ins Auge. Die Gruppe beschließt ihn zu stehlen, indem Kal sich Abends einschleicht und ihn nach Ladenschluss klaut. Er lässt dabei auch etwas Nippes mitgehen, das die Gruppe am folgenden Tag bei einem Hehler verkauft. Auf dem Nachhauseweg bemerken sie, dass sie verfolgt werden. Es stellt sich heraus, dass es die Turteltaube von neulich, die sich ihnen anschließen möchte. Sie stellt sich als Harmony "Harm" Jones vor. Durch Ausprobieren findet Kal heraus, dass der Zauberstab den Spruch Unseen Servant gespeichert hat.

## Kapitel 2: Schatten des Krieges

### 3. *Brachmond 1187*

Die Gruppe hört, dass wohl ein Krieg gegen Iberios geplant ist und überlegt in den Waffenschmuggel einzusteigen. Da das ausgewählte Ziel – ein Waffenhändler – gut gesichert ist, wollen sie zunächst einen Alchemisten überfallen, um an Kräuter und Tränke zu gelangen, die ihnen bei ihrem Raubzug helfen sollen.

Beim Observieren des Alchemisten erfahren sie, dass dieser mit Rauschkraut handelt. Außerdem lernen sie den geheimen Zugang zu seinem Grundstück kennen, so dass sie direkt in sein Labor gehen können. Dort werden sie bereits erwartet und fälschlicherweise für Kunden gehalten. Als Kal daraufhin schnell ein Charm Person zaubern möchte, reagiert der Alchemist überraschend schnell und wappnet sich mit einem Trunk gegen die Bezauberung. Danach wirft er ein Fläschchen auf Kal, zielt aber schlecht, so dass es zwischen den beiden explodiert und beide ohnmächtig werden. Während die anderen nun warten, dass sich die K.O.-Wolke verzieht, überwältigen sie noch die Frau des Alchemisten. Der Sohn schafft es allerdings aus dem Haus zu kommen und nach den Wachen zu schreien. Die Gruppe kann deswegen nur ein paar Kräuter einstecken, bevor sie sich aus dem Staub macht.

### 10. *Brachmond 1187*

Die Gruppe macht sich auf die Suche nach einem Ersatz für Ischa. Dabei entdeckt Lissara ein Mitglied ihrer ehemaligen Gilde, dass sich ebenfalls nach Ta-Lan durchgeschlagen hat: Taran. Kal beobachtet einen angehenden Taschendieb bei einem misslungenen Diebstahl und nimmt ihn unter seine Fittiche. Die Gruppe plant dann einen nächsten Überfall. Ihr nächstes Ziel soll ein Buchhändler sein, der auch Schreibebeiten erledigt. Hier, so hoffen sie, finden sie neben kostbaren Büchern auch Schriftstücke mit "interessantem" Inhalt.

– Lissara –

*Es scheinen ein paar Seiten heraus gerissen worden zu sein.*

Die Kräuter die wir gefunden haben sind von guter Qualität. Ich kann bestimmt etwas daraus brauen. Aber mir ist aufgefallen wie klein meine Rezeptesammlung ist.

Die meisten der Rezepte meines Meisters konnte ich nicht kopieren. Ich sollte mich darum kümmern. Ein Schlafmittel wäre interessant.

\* \* \*

Was für ein Tag! Nachdem unser Schlossknacker uns verraten hat, ist uns mittlerweile deutlich geworden wie dringend wir einen neuen brauchen. Also haben wir uns nach potentiellen Mitgliedern auf die Suche gemacht.

K hat einen Jungen gefunden und will ihn ausbilden. Warum auch nicht. Das wir früher oder später sowieso nötig sein.

Ich allerdings habe jemanden bereits ausgebildeten gefunden. Jemand der alten Familie. Auch wenn er sich nicht an mich erinnern konnte (unverschämt sowas) konnte ich ihn überzeugen sich uns anzuschließen

und habe ihn gleich auf neusten Stand gebracht. Das heißt, solange er nicht nur Augen und Ohren für H hatte.

\* \* \*

Das Training mit H. geht gut voran. Verkleiden ist kaum ein Problem für mich, aber an die ganzen Verhaltensregeln muss ich mich noch gewöhnen.

Aber das Gewand steht mir hervorragend.

– Taran –

### **Viele Begegnungen**

Nach den unliebsamen Rückschlägen in Iberios scheint es sich nun zum Besseren zu wenden. Ein paar alte Bekannte hat es



auch nach Ta-Lan verschlagen. Sie scheinen die Zeit gut genutzt zu haben, nur ist ihnen dabei wohl ein talentierter Bursche abhandengekommen. Schlecht für ihn, gut für mich. Es wäre eine willkommene Abwechslung zu den leidlichen Gelegenheitsjobs, mit denen ich mich bisher herumschlagen musste.

Im Eastern District gibt es einen kleinen Buchladen, Brunos Bücher, der für den Anfang wohl reichen muss. Außerdem eine gute Möglichkeit für mich abzuschätzen, ob diese neue Zusammenarbeit eine Zukunft hat.

## 17. Brachmond 1187

Die Gruppe plant weiter ihren Überfall auf den Waffenhändler. Nachdem sie noch einige interessante Informationen aufgeschnappt haben, beschließen sie diese Woche sich vor allem weiter schlau zu machen und Gerüchte über den nahenden Krieg und die anderen Diebesgilden zu sammeln.

Um an Geldmittel für ihren Coup gegen den Waffenhändler zu kommen, überfallen sie einen Buchhändler. Der Bruch läuft wie geschmiert, doch als sie das Haus verlassen, werden sie von einer "Helden"-Gruppe erwartet. Der Anführer befiehlt ihnen barsch sich zu ergeben oder die Konsequenzen zu tragen. Die Gruppe lässt sich das nicht bieten und ein Kampf entbrennt, der auch eine Patrouille der Stadtwache alarmiert. Dank massivem Einsatz des Zaubers Grease gelingt ihnen jedoch angeslagen die Flucht.

### – Taran –

#### Erste Schritte

Nahrungsmittel werden in der Festung eingelagert. Es gibt sicher genügend Gelegenheiten aus einer aufkommenden Kriegsvorbereitung Profit zu schlagen oder sich bei einer möglichen Säuberungsaktion ein paar unliebsamer Zeitgenossen zu entledigen.

Die Zusammenarbeit bei Brunos Bücher verlief vielversprechend. Nur gut, dass ich nicht an Amateure geraten bin, ansonsten hätten diese paar Blockwarte mehr Ärger

bedeutet.

In zwei kleinen Weilern außerhalb der Stadt konnte ich zwei Bauern finden, die uns Platz zur Verfügung stellen würden, um unsere Handelswaren unterzustellen.

Es gilt ein paar Informationen über die örtlichen Machtgruppierungen zu beschaffen. Mein Los viel auf eine Gilde namens A Familia.

## 24. Brachmond 1187

Mal Thakor und Taran machen sich Richtung Bloodsalt auf. Unterwegs drängt sich ihnen eine Gestalt namens Tommy Turkish auf, der Mal überzeugen möchte an Faustkämpfen teilzunehmen. Die drei besprechen alles weitere in einer in der Nähe befindlichen Kneipe. Als Tommy sich zum Gehen aufmacht, fallen alle drei in ein tiefes Koma, aus dem Mal Thakor und Tommy erst nach vielen Stunden erwachen. Sie stellen fest, dass ihnen etwas ins Bier gemischt wurde. Eine Nachricht teilt ihnen mit, dass Taran sich in der Gewalt von A Familia befindet.

Durch weitere Nachforschungen erfährt die Gruppe, dass Leutnant Kakashi Brenn von A Familia eine Jagd veranstalten wird. Am nächsten Morgen wird Taran mit roter Farbe beschmiert und losgeschickt, seine Verfolger dicht auf den Fersen.

Gleichzeitig versuchen seine Gefährten ihn im Gewirr von Drag's End ausfindig zu machen. Nachdem Taran sich zunächst über eine Stunde verstecken muss gelingt es ihm dann weiter nach Osten zu gelangen, in den Bereich wo die anderen sich aufhalten.

Schließlich wird er von seinen Gefährten und den Jägern gleichzeitig entdeckt und es kommt zum Kampf. Erneut sorgt der Einsatz von Kals Grease für eine schnelle Wende des Kampfes. Leutnant Brenn streckt die Waffen und erlaubt der Gruppe zu gehen.

Am nächsten Tag melden sich drei beeindruckte Schurken bei der Gruppe, um sich ihnen anzuschließen.



### – Lissara –

A Familia ist fällig. Noch nicht jetzt, aber sobald es möglich ist werden wir sie vernichten. Und besonders Kakashi Brenn. Ich werde persönlich dafür sorgen das sein tot lang und qualvoll ist.

Niemand jagt einen von unseren Leuten durch die Stadt.

\* \* \*

Immerhin haben wir ein paar interessante Dinge über A Familia herausgefunden.

Nummer 1. Sie sind unglaublich eingebildet. Sie machen sich einen Spaß daraus ihre Gefangenen zu jagen und die Chance zur Fluch zu lassen.

Nummer 2. Sie unterschätzen uns. Sie glauben sie haben unsere Kampfweise nach ein paar Sekunden Kampf herausgefunden. Und sie haben uns die Chance gegeben T zu retten.

Nummer 3. Kakashi Brenn kann mir kaum widerstehen.

\* \* \*

Unser Kampf mit A Familia hat uns ein paar neue Rekruten beschert. Niemand außergewöhnliches. K hat sie eingeschätzt und wir sie erst mal einsetzten. Wobei ich mich frage ob er der richtige dafür ist.

Mit mittlerweile 4 Rekruten sollten wir überlegen einen guten Trainingsraum zu besorgen. Und einen eigenen Unterschlupf. Und wir sollten jemanden bestimmen der das Oberkommando hat.

Wenn jeder mitbestimmen kann macht das nicht den besten Eindruck.

### – Taran –

#### Zwei Punkte

1. Ich werde sicher nicht an Bare-Knuckle Fights teilnehmen. Mann gegen Mann, Auge in Auge - nicht mein Stil!

2. Kakashi Brenn hat es auf meiner Liste von Geschäftsleuten, die ich zu sehr "schätze", um sie einfach nur aus dem Weg zu schaffen, an nur einem Tag bis ganz

nach oben geschafft. Eine öffentliche Menschjagd, im Stil "der Jäger wird zum Gejagten"? - Ist mir zu narzisstisch! Es wird wohl mehr ein persönliches Statement sein ...

Es gibt Schlimmeres als den Tod und meine Gelegenheit wird kommen. Bis dahin geht es jedoch nur ums Geschäft.

### 27. Brachmond 1187

Mal Thakor und Lissara besuchen mit Tommy Türkisch die Faustkampfarena. Sie erhalten von ihm dabei Infos, wie die Arena strukturiert ist und wie der „Vicomte“ den Laden schmeißt. Am nächsten Tag wird Harmony los geschickt, einen Wagen zu organisieren. Sie kommt später wieder und meint, sie hätte einen Ochsenkarren, den sie jederzeit holen könnte. Die neuen Rekruten werden arbeiten geschickt, dabei wird der Taschendieb erwischt. Währenddessen hört sich die Gruppe noch ein wenig in der Stadt um, um einige Wissenslücken (Stadtteile, Gilden) aufzufüllen. Nach einer Diskussion (der schon einige voran gingen), dass die Gruppe endlich einen Anführer benötigt, wird Lissara zum Gildenleiter gewählt.

### – Lissara –

Meisterin der Gilde. Das klingt immer noch seltsam. Vor ein paar Wochen war ich nur eine Novizin, und jetzt lenke ich die Geschicke einer ganzen Gilde.

Zugegeben, einer noch recht kleinen Gilde, aber dennoch eine Gilde. Eine namenlose Gilde.

Glücklicherweise scheinen mir alle genug zu vertrauen. Niemand hat meine Wahl angefochten. Das sollte Streit vermeiden.

Das Wichtigste ist erst einmal dass wir zusammen arbeiten um zu überleben.

Dafür muss unser nächster Raubzug gelingen. Geräte sind alle vorhanden. Und mit den Neuzugängen haben wir auch die Leute dafür.

Es ist riskant, aber wir brauchen den Gewinn den er einbringen kann. Ohne ihn



werden wir uns nicht gegen die anderen Gilden halten können.

Und das werde ich nicht zulassen! Ich werde meine Leute nach oben bringen, egal was es kostet!

## 1. Heumond 1187

Planung und Vorbereitung sind abgeschlossen. Die Gruppe verübt den Einbruch in Otto's Waffenladen. Während ein Team den vorher bereitgestellten Wagen aus dem Umland holt, bricht ein weiteres die beiden Haupttüren zum Waffenladen auf.

Drinnen, soll zunächst der Ladeninhaber ausgeschaltet werden, doch rechnen sie nicht mit seinen guten Ohren und dem Umstand, dass bereits an der Haupttür eine Falle ausgelöst wurde. So spürt Taran plötzlich eine Klinge an seiner Kehle. Womit jedoch keiner rechnet ist, dass Otto der Gruppe ein Angebot macht, ihnen beim Raub zu helfen, da er fürchtet, dass seine Waffen früher oder später von jemand anderem geraubt oder sogar beschlagnahmt werden könnten. Lissara willigt schließlich ein.

Das Team mit dem Ochsenkarren stößt derweil auf eine Patrouille, die sie aber mittels einer gut wiedergegebenen Lüge passieren kann. Vor dem Geschäft angekommen werden dann die Waffen aufgeladen. Kal tarnt bei einer weiteren Patrouille den Wagen als Kistenstapel. Schließlich bringen sie gemeinsam mit Otto die Waffen zu ihrem Versteck außerhalb. Danach lässt sich Otto in seinem Laden niederschlagen, damit alles echt wirkt.

Zwei Tage später bricht die "Säuberung" aus, eine von der Stadtwache initiierte Razzia durch diverse Stadtteile, um für Ordnung zu sorgen. Wie die Gruppe schon aus früheren Gesprächen erfahren hat, wird das besonders gerne vor einem Krieg durchgeführt, um die reichere Bevölkerung in Sicherheit zu wiegen, wenn danach ein Großteil der Soldaten abmarschieren.

Taran gerät dabei in die Hände der Wache und wird mangels Bürgerausweis wegen Herumlungerns eingesperrt, während die

anderen erst im Laufe des Folgetages sein Verschwinden bemerken. Obwohl sie sich umhören, können sie nur vermuten, dass er im "Turm" gelandet ist; dem Gefängnis von Ta-Lan. Den Rest der Woche hält sich die Gruppe bedeckt und sammelt weitere Informationen. Mal Thakor nutzt die Gelegenheit, um den Leprakranken im Norden von Bloodsalt Nahrungsmittel zu bringen und für die Gilde zu gewinnen. Er richtet sich in der Ruine, wo sie hausen, einen eigenen Raum ein.

### – Lissara –

Die Anspannung ist fast zu greifen. Heute Nacht werden wir entweder unsere Zukunft sichern, oder unseren Untergang beginnen.

\* \* \*

Diese Nacht war... interessant. Wir hatten keine besonderen Probleme mit den Wachen, hauptsächlich dank Ks hervorragenden Fähigkeiten. Tatsächlich kamen die Probleme vom Opfer selber. Wir waren nicht vorsichtig genug und er hat uns bemerkt. Trotz allem wollte er uns... unterstützen... Er fürchtet um seine Waren, im Krieg wird er sie an die Truppen verlieren.

Er will einen guten Teil des Gewinns. Dafür wird uns mit einem Hehler bekannt machen. Ich rechne mir aus das dieser mehr Wert sein wird. Je nach dem was sich ergibt gelingt es uns vielleicht sogar seinen Anteil zu behalten.

\* \* \*

Die Geheimsprache entwickelt sich sehr gut. Schon bald kann ich sie den anderen beibringen, und über kurz oder lang sollte jeder in der Gilde sie beherrschen.

## 8. Heumond 1187

Die Gruppe geht verschiedenen Beschäftigungen nach. Kal schaut sich einige Gebäude in Scurvytown an, während Lissara den Immobilienmarkt sondiert. Die exorbitanten Preise für ein Eigenheim liegen aber zur Zeit noch außerhalb deren Möglichkeiten; wenigstens solange ihre



"gestohlenen" Waffen noch nicht verkauft sind. Taran gelingt es im Gefängnis einige Bewunderer um sich zu scharen, die gewillt sind sich deren Gilde anzuschließen. Nachdem er nach insgesamt einer Woche im Bau frei gelassen wird, rekrutiert die Gilde einen Schläger, einen Falschspieler, sowie einen, der sich gut verstellen kann.

Mal Thakor spendet weiter Nahrung an die Leprakranken in Bloodsalt und versucht sie dazu zu bringen, für die Gilde zu arbeiten.

Zwei Soldaten werden losgeschickt, die restlichen Waffen- und Rüstungshändler bzw. Schmiede zu überwachen. Sie melden, dass die Stadtgarde überall Wachen postiert hat, um weitere Einbrüche dieser Art zu verhindern. Außerdem späht Harmony ein lohnendes Ziel im Merchant District aus.

Am letzten Tag der Woche können sie dem Schauspiel beiwohnen, als der Hochlord der Stadt mit seiner Leibgarde Richtung Norden ausrückt, um sich vor Ta-Lan mit seinem Heer zu treffen.

#### – Kal Windtoes –

Eigentlich mache ich ja keine Aufzeichnungen – alles Schriftliche kann gefunden und gegen mich verwendet werden. Aber langsam wird es unübersichtlich – X. versucht sich anscheinend nach ihrer "Wahl" zum Gildenleiter zu beweisen, indem sie alle Entscheidungen alleine trifft. Noch ist das halbwegs gut gegangen, aber ich muss die Geschehnisse genau analysieren, um meine Position zu sichern und den richtigen Zeitpunkt zum Absprung nicht zu verpassen. Sicherheitshalber schreibe ich in der Sprache meines Volks; damit habe ich wenigstens einen kleinen Vorsprung, falls diese Notizen in die falschen Hände fallen.

Nach einigen kleinen Nummern haben wir endlich ein größeres Ding gedreht und nach langer Vorbereitung einen Waffenladen überfallen. Das sah zuerst nach einem katastrophalen Fehlschlag aus; die Einbrecher wurden sofort vom Besitzer entdeckt und gestellt (kein Wunder, wenn

man den Experten draußen den Wagen bewachen lässt). Glück im Unglück war nur, dass der es auch faustdickt hinter den Ohren hatte und uns (gegen 50% Beteiligung) nicht nur seine Waren wegschaffen ließ, sondern uns auch noch einen Hehler vermitteln will. Damit hat er dann gleich unser größtes Problem bei der ganzen Aktion gelöst.

Bald dürfte der Krieg losgehen, dann können wir unsere Beute zu Geld machen.

C. wird langsam großenwahnsinnig. Nicht nur, dass er unser hart verdientes Geld verschwendet, um Leprakranke anzuwerben (baut er da seine Privatarmee auf? Einige unserer neuen Rekruten hat er sich auch schon gesichert). Nein, obwohl die anderen Waffen- und Rüstungshändler jetzt sogar von der Stadtwache bewacht werden, hat er einen hoch riskanten "Plan" geschmiedet. X. scheint auch noch Gefallen an dem Plan gefunden zu haben. Wenn wir das tatsächlich umsetzen, muss ich mich ganz weit im Hintergrund halten und Fluchtmöglichkeiten auskundschaften. A Familia hat ja vor kurzem eine Kostprobe meiner Fähigkeiten bekommen, vielleicht kann ich da unterkommen.

#### – Taran –

##### Geschäfte

Unsere neue Gildenmeisterin – ich bin froh, dass dieser Kelch an mir vorbeigegangen ist – hat den Einbruch bei einem Waffenhändler befohlen. In Anbetracht der sich zuspitzenden politischen Lage sicherlich nicht die dümmste Entscheidung, die unsere Anführerin als Erstes getroffen hat.

Unvorhergesehen war dann allerdings die Reaktion des Händlers, der uns in der Nacht der Nächte überraschte und mir ein Messer an die Kehle drückte. Wir räumen ihm die Kammer leer, er vermittelt uns einen Hehler und wir teilen uns den Gewinn. Klingt nicht nur gut, ist auch noch gut und Lissara stimmt zu, noch besser! Meine Kehle fühlt sich gleich besser...



### – Mal Thakor –

Langsam aber sicher werde ich hier heimisch...

Nachdem ich in der Arena von einem anderem Halbork fast zu Tode geprügelt worden bin (und das für die Aussicht auf lausige fünfzig güldene Kröten), habe ich mich ein wenig mehr zurückhalten müssen. Aber im Nachhinein erinnert man sich ja bekanntermaßen nur an die guten Dinge und dafür sollte man nicht untätig verweilen.

Als meine Wunden ausgeheilt waren, mussten wir uns abermals mit den Jungs von A Familia messen. Denn diese tun nichts gut; haben doch tatsächlich einen der unsrigen gekidnappt und mich während dessen in der guten Stube von der guten alten Mama Gika ins Land der Träume geschickt (diese feigen Schweine füllten meine Humpen doch tatsächlich mit einem Schlafgift).

Aber diesmal haben Sie eindeutig den kürzeren gezogen... Nachdem wir spitz gekriegt hatten, dass unser Freund in der Familie zu Gast ist, haben wir Ihre kleine Jagd, die Sie veranstaltet haben, jäh unterbrechen müssen. Einer Ihrer Jagdtrupps stieß dabei auf uns und das war für Sie gar nicht gesund...

Egal, unserem Ruf sollte es auf jeden Fall nicht schaden, denn kurz darauf, hatten wir auch schon wieder ein paar neue Anwärter. Von denen wir uns die Besten herauspickten, um Sie unter unsere Fittiche zu nehmen.

Folglich mussten wir uns zwischenzeitlich auch auf eine Anführerin für unserer Gilde einigen, denn unsere Gilde wuchs und wuchs... Ich wollts nich' mach'n, also musste L. ran. Nur das se jetzt nicht abdrehen tut. Aber nen netten Hintern hat se ja. Ich werde also weiterhin für's Grobe zuständig sein und habe mir auch schon ein paar willfähige Helfer ausgesucht: Iron Mike und Simple Jon. Mike hat sogar ein wenig Potential wie ich denke... und zu viele mit Grips inner Birne kann ich einfach nicht gebrauchen. Denn die stellen einfach

zu viele Fragen!

Also ging es unter unserer neuen Gildencheffin ans Waffen scheffeln (wie ich finde gar keine so schlechte Idee). Da sich hier anscheinend auch gerade ein Krieg anzubahnen droht, können wir die hoffentlich schon bald in die ein oder andere güldene Kröte verwandeln. Abgesehen davon sprang für mich so nebenbei auch nen netter Kettenpanzer raus. Nur das diese dämlichen Stümper von Gildengenossen sich von dem Händler haben hoppss nehmen lassen, ärgert mich tierisch. Denn der will jetzt seinen Anteil von fünfzig Prozent! Fünfzig Prozent, das stell sich mal einer vor! ... Kontakte habe er ... und sein Meisterstück, ein Schwert wie ich glaube, wollt' er auch nicht rausrücken... Aber das werd' ich Ihm noch in Rechnung stellen...

Ich hoffe bei unserem nächstem Ding werden meine Leidensgenossen sich nicht wieder so dämlich anstellen. Denn der Lord der Stadt hat seine Stadtwachen auch schon vor die restlichen Waffen- und Rüstungsschmieden verteilen lassen. Was unser Vorhaben nicht eben vereinfachen sollte. Zumindest gehen die Kriegsvorbereitungen gut voran... Gestern erst ist der Lord mit allem Tam-Tam feierlich verabschiedet worden. Er zieht es jetzt vor, bei seinen Männern vor den Toren der Stadt zu rasten. Vielleicht ist das eine gute Gelegenheit für uns, unser nächstes Ding zu drehen. Mal sehen was L. mit uns vor hat.

### – Lissara –

Das versteckt Bleiben macht mich nervös. Ich fühle mich als ob mir die Möglichkeiten wie Sand durch die Hände fließt. Aber solange die Säuberungen noch laufen ist alles andere zu gefährlich.

\* \* \*

T wurde schon wieder geschnappt. Diesmal von den Wachen. Noch ist alles gut gegangen und er hat sogar Leute gefunden die sich uns anschließen wollen. Aber wenn das noch öfter passiert könnte es gefährlich





für ihn, oder sogar für uns alle, werden.

\* \* \*

Die neuen Leute sind gut, nicht hervorragend, aber solide. Momentan sind sie dabei kleine Münze zu sammeln, aber ich habe schon Möglichkeiten sie einzusetzen, wenn es wieder an etwas richtiges geht. Ansonsten scheint noch alles gut zu laufen. Noch keine Verräter, sonst wären wir schon längst weg. Trotzdem sollte ich darauf ein Auge haben.

\* \* \*

Wir haben womöglich wieder ein Ziel, es ist riskant. Aber der Gewinn ist es Wert. Allerdings müssen wir genau wissen was passiert, ansonsten wird es unsere Ende sein.

Über das letzte Buch habe ich immer noch nichts in erfahrung bringen können.. Ich möchte den Rest ungerne bei mir haben, aber ohne das letzte sind sie nichts Wert.



## Kapitel 3: Der Hammer fällt

### 15. Heumond 1187

Ein neues Ziel soll ausgemacht werden, in das sich einzusteigen lohnt. Die Gruppe muss feststellen, dass nach ihrem spektakulären Raub in Ottos Waffenladen die anderen Waffen- und Rüstungshändler von der Stadtwache geschützt werden. Sie schauen sich bei den Juwelieren des Stadt um, die allerdings noch besser geschützt sind; sogar ohne Gardisten. Schließlich fällt ihre Wahl auf einen Schneider in Old City, bei dem sich Lissara auch gleich noch ein Ballkleid nähen lässt.

Zum Ende der Woche hat Mal Thakor seine erste Begegnung in der Faustkampfarena. Obwohl ihm nur ein leichter Gegner vorgesetzt wird, gibt es eine richtige Show drum herum, mit der die Menge angeheizt wird. Mal macht mit seinem Gegner kurzen Prozess und fordert demonstrativ den Vicomte heraus, ihm einen richtigen Gegner zu präsentieren. Diese Herausforderung wird von einem anderen Kämpfer des Vicomte angenommen. Doch als der Kampf zwischen den beiden startet entsteht eine Unruhe in der Zuschauermenge, die sich schnell ausbreitet. Die Gruppe bekommt mit, dass eine Nachricht von Front eingetroffen ist: Die Truppen Ta-Lans wurden von Iberios geschlagen. Schnell verbreiten sich die wildesten Gerüchte. Der eigentliche Kampf wird ignoriert und daraufhin vom Ringrichter abgebrochen.

Im Laufe des nächsten Tages verbreiten städtische Ausrufer die "Wahrheit": Zwei Tage zuvor haben die Iberischen Truppen mit einem Überraschungsangriff die Streitkräfte Ta-Lans zurück drängen können. Die Verluste sollen jedoch gering gewesen sein. Die Gruppe hält sich die nächsten Tage bedeckt.

#### – Lissara –

Nicht sehr viel los im Moment. M hat in der Arena gekämpft, aber bevor es richtig spannend wurde ist das aufregendste der letzten Tage passiert. Ta-Lans Truppen sind angeblich besiegt worden. Ich hoffe, falls es

wahr ist, dass die Truppen nicht zu sehr geschwächt wurden. Ansonsten kommt der Lord noch auf die Idee 'freiwillige' zu sammeln oder noch schlimmer der Gegner erobert diese Stadt, das wäre furchtbar fürs Geschäft.

\* \* \*

In Mangel guter und nicht übermäßig riskanter Alternativen, werden wir einen Schneider ausrauben. Das sollte zumindest die Moral etwas hoch halten.

### 22. Heumond 1187

Nach der ersten Schreckensmeldung über den Krieg geht das Leben scheinbar seinen gewohnten Gang. Lissara plant den Raub beim Schneider weiter und legt den Termin fest. Die Gilde erhält die Gelegenheit einen ihrer Soldaten bei einem Magier als Leibdiener einzuschmuggeln und stattet ihn deshalb mit einem gefälschten Empfehlungsschreiben aus. Josi Puddles kommt von einer seiner Klautouren nicht zurück. Die Gilde findet heraus, dass er den Gossenratten in die Hände gefallen ist, da er ohne Tribut . Taran lässt verlauten, dass er ein Treffen mit ihnen möchte. Ein gewisser Fingers fordert dabei von ihnen eine noch zu spezifizierende Gegenleistung, wenn sie ihren Gefolgsmann wieder haben wollen.

Erneut macht ein Gerücht die Runde in Ta-Lan. Die Truppen von Iberios sollen eine weitere Schlacht gewonnen haben. Dabei fällt der Name des Kommandanten der gegnerischen Truppen. Es ist niemand anderes als derjenige, der vor wenigen Wochen für die Zerschlagung ihrer alten Gilde in Iberios verantwortlich war: Captain Kaliust.

Mal Thakor lässt die "geraubten" Waffen von seinen Schlägern bewachen. Als er sieht, wie nun Flüchtlinge aus Norden nach Ta-Lan kommen, lässt er vorsorglich in einem nahen Waldstück Gruben ausheben, um die Waffen bei Bedarf zu verstecken. Inzwischen soll Iberios eine dritte Schlacht gewonnen haben.



Lissara erhält Besuch von Fingers. Er fordert, dass sie mit soviel Leuten wie möglich zu einem speziellen Treffpunkt kommt. Doch erst zum verabredeten Termin vor Ort eröffnet er ihr, was die Gossenratten vorhaben. Sie wollen einen Waffenkonvoi überfallen, der vom Hafen aus Richtung Garnison unterwegs ist. Lissaras Gilde soll dabei den Lockvogel spielen.

– Lissara –

Unser Mann ist bei den Magiern. Lässt sich nur hoffen das er etwas Nützliches schafft.

Der Bruch beim Schneider ist auch geplant, soweit scheint alles ganz gut zu gehen.

\* \* \*

Soviel zu gut laufen. J wurde geschnappt, wahrscheinlich von den Ratten. Und ich will ihn nicht einfach aufgeben. Wenn wir ihn einfach verrotten lassen schlägt sich das zu sehr auf die Moral aus.

T hat versucht jemanden von den Ratten zu finden um darüber zu verhandeln.

\* \* \*

Nur schlechte Nachrichten, Iberios gewinnt immer öfter, wenn das so weiter geht wird Miliz gebildet. Und das macht alles nur noch gefährlicher.

Wir versuchen unsere Beute zu verkaufen solange keine der Armeen die Dörfer plündert.

Außerdem wollen die Ratten einen Gefallen für J, und es gefällt mir nicht, dass ich nicht weiß was das für einer ist.

\* \* \*

Wir sollen uns für den Gefallen treffen, immer noch ohne Erklärung. Nur über eins bin ich mir sicher, es wird nicht schön für uns.

## 26. Heumond 1187

Nachdem die Gruppe einen Plan entworfen und Aufstellung bezogen hat ertönt irgendwann das Signal, die Aktion zu starten. Mittels Fackel und illusionärem Feuer wird ein Brand simuliert, der jedoch keine Wachen abzieht. Erst als Mal

Thakor mit seiner Armbrust auf die Wachen schießt verlassen drei die Wagenkolonne. Diese sind schnell niedergemacht, doch kommen nun kleinere Soldatentrupps an, die versuchen das Chaos am Konvoi unter Kontrolle zu bringen, da auch die Gossenratten inzwischen ihre Aktionen gestartet haben. Ein Trupp wendet sich der Gruppe zu. Er kann zwar mittels Magie aufgehalten werden, dennoch schaffen es erst einer, dann zwei in den Nahkampf, wo die Gruppe hauptsächlich dank Mal Thakor siegreich ist. Danach machen sich alle aus dem Staub.

Am nächsten morgen erscheint Josie Puddles wieder, der ausrichten lässt, dass sich die Gossenratten für das Ablenkungsmanöver bedanken. Kurz darauf erscheint Tommy Turkish, der Mal Thakor an diesem Abend für einen Arenakampf braucht. Lissara willigt ein. In der kommenden Nacht, zu der Zeit wo Mal Thakor kämpft, brechen die anderen beim Schneider ein und entwenden seine Kleider, Stoffe und die Geldschatulle. Beim verlassen der Stadt geraten sie an eine Patrouille, die sie jedoch dank Beherrschungsmagie ausschalten können.

Auf dem Weg zu ihrem Waffenlager sehen sie einen rötlichen Schein am nordöstlichen Horizont. Eine Armee scheint bereits gefährlich nahe zu sein. Trotz ihrer Neugierde, wagt es niemand zu überprüfen, welche es ist. In der Zwischenzeit holt Mal Thakor den abgebrochenen Kampf gegen den Streiter des Vicomte nach. Beide geben sich nichts und obwohl Mal Thakor unterliegt ist es nur haarscharf und derart knapp, dass er sich den Respekt der Zuschauer verdient hat.

– Lissara –

Das war viel Aufwand für eine Person. Aber immerhin haben wir ihn jetzt wieder. Ks Feuer hat saubere Arbeit geleistet. Und T hat die Karren schön auffahren lassen. Alles in Allem, eine gute Leistung von Allen. Und heute Abend werden wir dann beim Schneider einsteigen. Das sollte keine Probleme geben.

\* \* \*



Wie erwartet ging alles glatt. Wir konnten den Schneider ausschalten bevor Alarm geschlagen wurde. Die Patrouille war auch kein großen Problem dank K und meiner Fähigkeiten. Eine der Armeen ist wohl recht nahe, zumindest kann man schon das Rot am Himmel sehen durch sie. Da wir leider niemanden geeigneten dabei hatten wissen wir allerdings nichts genaueres. Nur dass wir uns beeilen müssen unsere Waren weg zu transportieren, ansonsten kommen wir womöglich nicht mehr da ran.

## 28. Heumond 1187

Am nächsten Tag bricht Kal im Laufe des Vormittags auf, um den Treffpunkt für den Austausch der Waffen auszukundschaften. Er sieht etwa eine halbe Stunde vor dem geplanten Treffen den Waffenschieber mit Wachen und einem Magier auftauchen. Kal warnt die anderen vor, die inzwischen mit Otto unterwegs sind. Gemeinsam begrüßen sie den Schieber, der sich als Orlov vorstellt und sie gehen mit ihm zum Waldstück, wo sie die Waffen versteckt haben. Nach heftigem Feilschen einigen sie sich auf eine akzeptable Summe, von der Otto noch die Hälfte erhält. Auf dem Rückweg zieht Lissara in Erwägung, Otto zu töten und seinen Anteil an sich zu nehmen, lässt sich aber von Kal zunächst davon abbringen, da er für die Gilde noch von Nutzen sein könnte.

Am nächsten Tag hat der Krieg den nördlichen Rand der Stadt erreicht. Die Gilde versucht noch ein paar Lebensmittel zu ergattern und "genießt" am Nachmittag das Gemetzel. Dabei können sie beobachten, wie in den Reihen der Iberischen Truppen Chaos ausbricht und Armeeteile plötzlich gegeneinander kämpfen. Bald wendet sich das Schlachtenglück zugunsten der talanischen Truppen, die in die

Offensive gehen und Iberios vor sich her treiben. Verschiedene Gerüchte machen die Runde in der Stadt und nachdem sicher ist, dass Ta-Lan den Krieg gewonnen hat, verfällt die ganze Stadt in ausgelassene Feststimmung. Am nächsten Tag (mit schwerem Kopf), wohnen sie dem Einzug des Lordregenten bei, der in die Stadt zurück kehrt. Seine Leibgarde ist sichtlich dezimiert, dafür hat sein Kommandostab ein neues Mitglied erhalten: Kaliust. In den nächsten Tagen geht die Gilde mit ihrem neu erworbenen Reichtum auf Haussuche und entscheidet sich für ein zweistöckiges mit Keller in Haus Scurvy Town.

### – Lissara –

Der Handel ging ohne Probleme von statten. Auch wenn unser Käufer sehr misstrauisch war. Er war schon vor uns bei der Scheune. Gut, dass wir die Waren schon verlegt hatten. Außerdem hatte er noch einen Magier, damit wir keine Magie benutzen können. Alles in allem haben wir einen guten Gewinn gemacht. Otto kann sich hoffentlich in der Zukunft weiter als nützlich erweisen, immerhin haben wir ihm die Hälfte unseres Gewinns überlassen.

\* \* \*

Der Krieg ist vorbei und Ta-Lan hat gesiegt. Unglaublich, wäre da nicht der Schweinehund Kaliust. Er hat Iberios verraten. Zugegeben, es ist besser als in einer eroberten Stadt überleben zu müssen.

\* \* \*

Wir haben mir unsere Beute ein günstiges Haus erstehen können. Das sollte als Basis reichen. Und wenn möglich können wir noch einen Zugang zum Kanalsystem bauen.



## Kapitel 4: Schatten der Vergangenheit

### 5. Ährenmond 1187

Nachdem die Gilde von Rekruten schlicht "Die Newcomers" genannt wird, schreitet Lissara ein und tauft die Gilde offiziell auf den Namen Nachtläufer.

Kal und Mal probieren ein neues Geschäftsfeld aus und suchen sich einen kleinen Straßenzug mit einigen Ladengeschäften in Scurvytown wo sie beginnen Schutzgeld einzutreiben. Taran klappert derweil die Spielhöllen der Docks ab. Zum einen, um weiterhin Präsenz zu zeigen und sich in dem Stadtteil bekannt zu machen, zum Anderen aber auch, um Ebenezers Jungs auf die Finger zu schauen, die dort Glückspiel und Wetten kontrollieren.

In den nächsten Tagen jedoch wird die Gilde komplett immer lustloser und demotiviert. Wichtige Aufgaben, wie das auskundschaften eines neuen Einbruchziels, bleiben unerledigt. Am Freitag wird einer der Soldaten tot in seiner Koje entdeckt. Der Tote sieht aus wie verhungert. Die Gilde verlässt ihr eben bezogenes Gildenhaus und beginnt Nachforschungen darüber anzustellen. Kal kann mittels Magie entdecken sehen, dass eine nekromantische Aura das gesamte Haus durchzieht. Die anderen hören sich in der Nachbarschaft um und erfahren, dass das Haus zuvor einer Großfamilie gehörte, die vor kurzem und binnen einiger Tage komplett verstorben ist.

Taran und Kal schauen sich am nächsten Tag im Tempelbezirk um, auf der Suche einer passenden Gottheit, um einen dessen Priester für einen Exorzismus anzuwerben. Im Narrenmarkt, einem Tummelplatz für Sekten und Scharlatane, hören sie von einer Altaia-Priesterin, die an einem Brunnen in Drag's End arbeitet. Dort angekommen, können sie zusehen, wie die Priesterin Bellatrix sich um die ärmsten der Stadt kümmert. Nachdem die beiden ihr von ihrem verfluchten Haus erzählt haben, willigt sie ein, es sich am kommenden Tag anzusehen.

Parallel dazu quartiert sich Mal in einem Hotel in Old City ein, von wo aus er seine Leute losschickt, entlassene Häftlinge abzupassen, die gerade das Gelände der Garde verlassen. Am Sonntag bringt die Gilde die Priesterin Bellatrix zum Gildenhaus. Mit ihrer Magie bestätigt sie die nekrotische Aura, kann aber den Ursprung ebensowenig festlegen. Als sie jedoch das Gebäude segnen möchte, stellt sie fest, dass sie sich im Einflussbereich einer fremden Gottheit befinden, worauf hin die gesamte Gilde zusammen getrommelt wird, um das Haus von oben bis unten zu durchsuchen. Im Keller entdecken sie, dass dort eine Mauer nachträglich eingezogen worden ist.

#### – Lissara –

Nachdem die Leute schon angefangen haben uns Spitznamen zu geben habe ich mich endlich durchgesetzt und unseren Namen 'offiziell' gemacht: Die Nachtläufer.

\* \* \*

K, M und seine Leute haben angefangen Schutzgeld einzutreiben. Hoffentlich übernehmen sie sich dabei nicht. Allerdings werde ich sie dabei nicht einschränken. Ich muss daran arbeiten, nicht alles vollkommen zu kontrollieren. Sonst bringt es mich noch ins Grab.

\* \* \*

Wenn ich denjenigen in die Finger bekomme der uns ein verfluchtes Haus verkauft drehe ich ihm eigenhändig den Hals um. Zuvor sollten wir uns allerdings um den Fluch kümmern. T und K werden sich auf den Weg machen jemanden zu finden der uns da helfen kann.

\* \* \*

M versucht neue Leute an zu heuern. Freigelassene Häftlinge, mal sehen ob die was taugen. Aber zu hoffen ist immerhin. Schließlich war T auch schon mal bei der Garde zu Besuch. T und K haben eine Priesterin gefunden, sie will morgen vorbei



kommen. Ich hoffe es gelingt ihr diesen Fluch zu entfernen...

## 11. Ährenmond 1187

Die Gruppe lässt die Mauer einreißen und wird von einem Schwarm Ratten zur Flucht gezwungen. Mit improvisierten Brandbomben können sie den Schwarm zerstreuen. Doch dann hören sie eine zischende Stimme aus dem Loch in der Mauer, die ihnen unmissverständlich klar macht, dass sie verschwinden sollen. Als sie rein leuchten werden sie von einem Elementar der negativen Energie und einem Untoten attackiert, der während des Kampfes von seinem Herrn, dem Weißen König brabbelt. Mal Thakor wird früh mittels Furcht-Zauber außer Gefecht gesetzt, so dass die Gruppe sich nur auf ihre eigenen Fähigkeiten und einigen herbei geeilten Gildenmitgliedern verlassen kann. Das Elementar schlägt schreckliche Wunden und raubt den Kämpfern die Energie. Dennoch bekommen sie bald die Situation in den Griff. Schließlich gelingt es dem zurück gekehrten Mal den finalen Stoß am Untoten anzubringen. Jener droht ihnen damit, dass sein Herr bereits erwacht sei und ihre Mühen vergebens sind, bevor er in sich zusammen fällt. Im Raum hinter der Mauer finden sie einen Schrein des Seth, den sie noch am selben Tag von der Priesterin Ballatrix zerstören lassen. Die nächsten drei Tage sind Lissara und Kal in der Bibliothek des Elenara-Tempels unterwegs, um weitere Infos über den weißen König zu finden. Nebenbei finden sie noch etwas über die Blutratten heraus und dass das ihr Haus vor 210 Jahren einem gewissen Walter Corbit gehörte, der sich mit dem Erwerb der Bürgerrechte in Walter White umbenannte. Mal Thakor untersucht derweil die Kanalisation in der Umgebung ihres Hauses und fertigt eine akkurate Karte der Gänge an.

### – Lissara –

Was für ein furchtbarer Tag. Wir haben die Mauer eingerissen und dahinter war nicht nur ein Schwarm von Ratten, das wäre ja noch einigermaßen erwartet gewesen. In dem verstecktem Raum war ein Untoter

und ein Elementar aus purer negativer Energie; sehr schmerzhaft und kraftraubend. Glücklicherweise haben es alle mehr oder weniger gut überstanden. Keine bleibenden Schäden, auch wenn mit den Gegnern nicht zu spaßen war. Die Priesterin hat den Schrein, der ebenfalls dort war, zerstört.

Außerdem hat der Untote etwas vom weißen König erzählt, und von dem höre ich nicht zum ersten Mal. Ich sollte mich darüber schlaue machen.

\* \* \*

K und ich waren in den letzten Tagen in der Bibliothek des Elenara-Tempels, um etwas über diesen König heraus zu finden. Ansonsten haben wir etwas über unser Haus erfahren das vielleicht mit dem was wir gefunden haben zusammen hängt, und etwas über Blutratten. M hat währenddessen die Kanalisation unter unserem Haus durchsucht und einen Plan gezeichnet. Das wird wichtig wenn wir einen Zugang bauen.

## 14. Ährenmond 1187

Die Gruppe sucht weiter nach Informationen aus der Vergangenheit. In der Bibliothek des Elenara-Tempels können sie zwar nichts weiter entdecken, finden dafür aber durch Zufall das fehlende 11. Buch, das ihre Sammlung von heiligen Büchern kompletieren würde, die sie vor Wochen dem Buchhändler geraubt haben. Kal schaut sich unterdessen im Archiv des Stadtamts um. Das ist nicht nur viel günstiger sondern auch ergiebiger, da er dort diverse Verträge und Urkunden findet, mit denen er rekonstruieren kann, dass Walter White alias Walter Corbit während des Erscheinens des weißen Königs ums Leben kam und als Kollaborateur höchstwahrscheinlich in einem Massengrab verscharrt wurde. Indizien deuten darauf hin, dass das Grab, wie auch der Erscheinungsort des Weißen Königs, das heutige Bloodsalt sind, was Kal dazu bewegt, sich auch über das Reclamation Project zu informieren.

Tommy Turkish bietet Lissara an, professionell



in das Bareknuckle-Geschäft einzusteigen und einige ihrer Leute (einschließlich Mal Thakor) zu trainieren.

## 16. Ährenmond 1187

Tags darauf trifft sich Lissara mit Orlov und schließt einen Handel ab, bei dem sie ihm alle elf Bücher bringen wird und er sie versucht Gewinn bringend zu veräußern. Zur gleichen Zeit rüsten Mal Thakor und Taran eine Truppe aus und klettern in die Kanäle auf der Suche nach Blutratten. In einem abgeriegelten Bereich, zu dem sie sich Zutritt verschaffen, werden sie von Screamern attackiert und stolpern danach über einen Teppich braunen Schleims. Als einer der Gildensoldaten eine dort verendete Blutratte aufheben soll, bricht er bewusstlos zusammen. Dabei fällt seine Fackel in den Schleim, der sich sofort explosionsartig ausdehnt. Mal Thakor zieht den Soldaten raus und die Gruppe zieht sich zum nächsten Ausstieg zurück.

Taran versucht am selben Abend die Sicherheit des Elenara-Tempels zu testen und setzt in einer engen Gasse einen Greifhaken ein. Schließlich auf dem Dach, findet er Oberlichter, die sich aufhebeln lassen; ein Brecheisen vorausgesetzt.

Am folgenden Abend hat Mal Thakor seinen dritten offiziellen Kampf in der Bareknuckle-Arena des Vicomte, den er knapp gewinnt. Von Tommy erhält er die Siebprämie von 10 Kronen, wobei ihm auffällt, dass er überhaupt zum ersten Mal Geld von Tommy sieht.

Während Taran die Tage wieder in den Docks abhängt, stellt sich ihm eine junge Frau namens Missy Mankell vor, sie sich den Nachtläufern anschließen möchte. Sie behauptet gerade erst in Ta-Lan angekommen zu sein und wird von einer Katze begleitet, die auffällig intelligent wirkt.

### – Kal Windtoes –

Schon 'ne Weile her seit meinen letzten Notizen, aber die Ereignisse haben sich überschlagen. Ich hoffe, ich kann mich noch an alles Wichtige erinnern.

Es gab Krieg, kurz, heftig und am Ende

siegreich für Ta-Lan. Dabei sah es die meiste Zeit nicht gut aus, unsere Truppen wurden wieder und wieder geschlagen. In der letzten Schlacht direkt vor Ta-Lan wechselte dann ein Teil der gegnerischen Truppen auf unsere Seite. Da steckt wohl ein alter Bekannter dahinter; Captain Kaliust.

Wir haben mittlerweile die Waffen gewinnbringend verkaufen können, an einen Menschen namens Orlov (gute Anlaufstelle, wenn wir nochmal größere Mengen zu verkaufen haben). Davon haben wir uns ein Gildenhäus gekauft. Der Preis war fast zu niedrig um wahr zu sein. Der Haken hat sich einige Tage nach dem Kauf gezeigt, als wir alle immer schlapper wurden und einer unsere Leute starb. Nach einiger Untersuchung fanden wir im Keller einen Schrein des Seth, der von einem Untoten bewacht wurde, der immer etwas von einem "Weißen König" gefaselt hat.

Seit dem Einbruch im Waffenladen haben wir kaum noch größere Aktionen gestartet. Da war nur noch ein weiterer Bruch bei einem Schneider, wo wir neben Stoffen und Kleidern auch etwas Geld erbeuten konnten. Ansonsten haben wir unsere Tätigkeiten in die Schutzgelderpressung ausgedehnt. Sehr schöne Aufgabe, die Leute geben einem fast freiwillig Geld, wenn man sie in Ruhe lässt. Außerdem haben wir noch den Gossenratten (nicht freiwillig, sie hatten Josi geschnappt) bei einem Überfall auf einen Waffentransport geholfen. Vielleicht gibt es da in Zukunft weitere Möglichkeiten zur Zusammenarbeit. Die letzte Woche haben wir mit Nachforschungen nach dem Weißen König verbracht. Wird Zeit, dass wir wieder etwas Gewinnbringendes unternehmen, wir brauchen noch viel Geld für die Ausstattung unseres Hauses.

Das hätte ich fast vergessen: Ich bin jetzt ein Bürger Ta-Lans. Dazu brauchte es nur einen Bürgen (Otto) und ein wenig Geld.

### – Lissara –

Unser Händler hat sich entschieden den Handel mit den Büchern einzugehen.



Leider will er sie schon in einer Woche haben, also muss der Raub schnell gehen, T und ich untersuchen die Umgebung um Möglichkeiten zu finden.

\* \* \*

M und ein paar andere waren in den Kanälen, sie haben einen seltsamen Schleim gefunden der sich durch Feuer schnell ausbreitet. Wir sollten da ein Auge drauf haben... oder die Magier informieren.

\* \* \*

Taran hat es geschafft einen Eingang zu finden, aber dafür brauchen wir etwas Werkzeug. Viel Zeit bleibt uns nicht mehr.

\* \* \*

M bekommt endlich was bezahlt für seine Kämpfe, wir auch Zeit. Immerhin gewinnt er mehr als er verliert. Hoffentlich bleibt das auch so.

\* \* \*

Wir haben jemanden neues aufgenommen, eine Frau, und sie und ihre Katze sind eindeutig magisch, wie viel kann ich leider nicht genau feststellen. Vielleicht kann sie beim Einbruch zeigen was sie sonst noch kann.

## 19. Ährenmond 1187

Mal und Kal besuchen die Aussätzigen von Bloodsalt, um mehr über das Massengrab und Walter Whites weiteres Schicksal heraus zu finden. Sie erfahren, dass mit dem Aufbau des Reclamation Projects viele Tote gefunden und weggeschafft wurden. Sie beschließen, die Ausgrabungen zu untersuchen, da es dort noch immer seltsam verlassen ist.

Zusammen mit Taran und Harmony betreten sie den einzige unversiegelten Tunnel und stoßen auf eine freigelegte Grabkammer. Hier treffen sie auf den Weißen König, der sich an der Lebensenergie seiner Befreier labt. Er wähnt die Gruppe als weitere Anhänger und geht an ihnen vorbei nach draußen. Dort versucht die Gruppe ihm in den Rücken zu fallen, was jedoch an der

Aufmerksamkeit des Königs scheitert. Der entbrennende Kampf gleicht mehr einem Gemetzel. Der Weiße König versucht einen Zauber zu wirken, muss aber feststellen, dass das Blutsalz im Boden noch immer zu stark konzentriert ist. Dennoch sind seine Angriffe mit den bloßen Händen stark genug, um üble Wunden zu verursachen. Bald schon sind alle außer Harmony schwer verwundet und versuchen dem König auszuweichen. Kal kommt auf die Idee eine Fackel aus dem Tunnel zu nehmen und trifft den König damit, was seine Bandagen entzündet und ihn schließlich verbrennt.

Schnell plündert die Gruppe, was vom König übrig blieb und seine Grabkammer und machen sich aus dem Staub. Taran fühlt sich nach dem Kampf plötzlich sehr übel und übergibt sich. Kal vermutet, dass er sich mit Mumienfäule angesteckt hat. Sie versilbern ihre Beute und schaffen ihn zum Tempel der Heeri, wo er für viel Gold schließlich geheilt werden kann.

### – Lissara –

Was für ein Tag. Während ich MK eingewiesen habe sind K, M, T und L in Bloodsalt einen Tunnel untersuchen gegangen. Der führte zu einer Grabkammer in der sie den weißen König gefunden haben, nachdem er sie anscheinend kurz kontrolliert hat und nach draußen brachte entschlossen sie sich ihn anzugreifen. Glücklicherweise scheint das Bloodsalt Magie zu stören und sie haben alle überlebt. T hat sich zwar einen Fluch eingefangen, aber den konnten wir zum Glück heilen lassen.

Leider hat sich das auf unsere Beute ausgewirkt.

\* \* \*

Morgen werden wir das Buch stehlen. T, K, MK und vielleicht ein paar andere werden in die Bibliothek einbrechen. Ein paar andere werden draußen aufpassen falls doch was passiert. Dann kann MK endlich zeigen was sie so kann.





## Kapitel 5: Tagesgeschäft

### 21. Ährenmond 1187

Zwei Tage später sind die letzten Verletzungen auskuriert und die Gruppe macht sich daran, das Buch aus dem Elenara-Tempel zu klauen. Sie setzen Taran, Kal und Missy für den Einbruch ein. Hier zeigt sich, dass Missy ihre Katze wie eine Rüstung anlegen kann und dadurch unglaublich geschickt wird. Der Bruch verläuft weitestgehend nach Plan, doch wird Missy beim Rückzug übermütig. Sie schlägt eine Tempelwache bewusstlos, was jedoch von einer anderen gehört wird. Mit lauten Alarmrufen, werden die Bewohner des Tempels alarmiert, während die Einbrecher aufs Dach flüchten. Der Rest der Gruppe sieht draußen, wie die Eingänge mit Wachen bemannt werden. Während sich die Einbrecher leise vom Dach abseilen, lenkt Lissara am Boden die Wächter mit einer Performance ab. Es gelingt ihr, ihre Gegner zu einer Verfolgungsjagd zu verleiten, so dass die anderen verschwinden können. Zurück im Versteck kommt Missy noch einmal mit einer Verwarnung glimpflich davon. Am übernächsten Tag ist die Übergabe an Orlov. Jener zahlt den versprochenen Preis und kauft ihnen sogar die weiteren Bücher ab, die sie haben mitgehen lassen. Zur selben Zeit erhält Taran, der im Versteck aufpasst eine mysteriöse Nachricht, die von Otto stammen soll. Er leitet sie an Lissara weiter, die zum verabredeten Treffpunkt geht. Dort trifft sie einen von Ottos Angestellten, der ihr einen Brief übergibt. In ihm berichtet Otto, wie er faustgroße Eisenkugeln organisieren sollte. Aus einem Gespräch hat er die Worte "Drache" und "Drachentöter" aufgeschnappt. Zur selben Zeit versucht Mal Thakor die Hobgoblins erfolglos zu überzeugen, ihn bei seinem Plan zu unterstützen, den Vicomte aus seinem Geschäft zu drängen und die Arena selbst zu übernehmen. Am nächsten Tag hat Kal ein unangenehmes Erlebnis mit einigen Schlägern, die sein Hütchenspiel zerstören. Am Abend werden

einige Soldaten der Gilde verprügelt mit einer Nachricht zu Lissara geschickt. Ein gewisser Corporal verlangt, dass die Nachtläufer sich unterordnen oder verschwinden. Während ein Trupp zum Ort der Schlägerei geht, erhält Kal eine Warnung per Stein durch ein Fenster. Die Soldaten sollen deswegen ab sofort nur noch in Grüppchen operieren.

#### – Lissara –

Der Einbruch war ein Erfolg. Es lief nicht so glatt wie ich mir erhofft hatte. Aber im Endeffekt ist niemand verletzt worden. Allerdings kann ich erstmal keine roten Haare mehr tragen. Das waren meine liebsten.

Außerdem muss ich wohl ein paar Regeln festlegen falls jemand Anordnungen missachtet. Ich fürchte ich war heute zu weich.

\* \* \*

Der Handel mit den Büchern lief wie geschmiert. Und ich habe schon einen Plan für den Gewinn.

\* \* \*

Unser Schmied hat ein paar interessante Dinge zu berichten. Irgendwas von einem Drachen und einem Drachentöter. Seltsam, Drachen gibt es schon lange nicht mehr. Aber wenn doch; man sagt sie haben einen unermesslichen Schatz in ihrem Hort.

\* \* \*

Irgendjemand breitet sich in unserem Gebiet aus. Nicht nur das, sie lauern unseren Leuten auf. Das kann nicht so andauern. Wir müssen sie so schnell wie möglich finden und ausschalten.

### 26. Ährenmond 1187

Unter Ausnutzung mehrerer Quellen kann die Gruppe die Basis des Corporals ausfindig machen: Es ist die Kneipe Dread's Place direkt an der Pier im Westen von Scurvy Town. Noch



am selben Abend statten sie der Kneipe einen Besuch ab. Draußen sehen sie vor dem Eingangsbereich zwei Wachen. Missy wird aufs Dach geschickt, wo jene zwei weitere versteckte erspähen kann. Taran und Missy sollen die beiden daraufhin ausschalten. Dabei versagt Missy, was zu einem kurzen Kampf führt. Die aufgeschreckten Wachen unten kann Kal mittels perfekter Darbietung in Sicherheit wiegen.

Die Gruppe dringt über die Dachluke ins Innere ein und schaltet zwei Schläfer aus. Als sie sich im Obergeschoss umschaun, finden sie schnell das Zimmer das vermutlich dem Corporal gehört. Als Taran dort versucht eine Truhe zu öffnen, übersieht er eine einfache Falle, die einen lauten Knall produziert und alle in der Taverne aufscheucht. Die Gruppe verschanzt sich im Zimmer, während der Corporal mit seinen Mannen nach oben stürmt.

Als der erste Gegner die Tür auftritt, gelingt es Lissara mit ihrer Peitsche dessen Bein zu fesseln und ihn mit vereinten Kräften in den Raum zu zerren, wo ihm Mal Thakor den Gar aus macht. Kal zaubert ein Grease vor die Tür, während Mal raus stürmt, um die Gegner zurück zu drängen. Der Corporal bellt währenddessen Befehle. Bald liegt ein zweiter seiner Leute am Boden, doch nun benutzt ein weiterer einen Eimer Sand, um ein Teil des Grease unwirksam zu machen. Außerdem drückt der Corporal einem seiner vorderen Leute etwas in die Hand, das jener kurz darauf hinter Mal Thakor in den Eingangsbereich des Zimmers schleudert. Eine dichte Wolke breitet sich aus, die Lissara die Besinnung raubt, aber Mal unbeeindruckt lässt. Die restlichen im Raum ziehen sich zum Fenster zurück.

Während der Kampf im Flur hin und her tobt und Mal inzwischen gegen zwei Gegner kämpfen muss, bereiten sich Taran und Kal auf die Flucht vor und lassen die bewusstlose Lissara aus dem Fenster herab. Als alle unten sind hechtet Mal Thakor mit letzten Kräften raus und schließt sich den Flüchtenden an. Noch keine Dutzend Schritte entfernt, ruft ihnen der Corporal hinterher, dass sie bis 12 Uhr des kommenden Tages Gelegenheit für

eine Kapitulation hätten. Danach würde er beenden, was hier begonnen hat.

## **27. Ährenmond 1187**

Die Gruppe bereitet sich auf die Antwort des Corporals vor und verbarrikadiert ihr Gildenhaus. Armbrustschützen werden an den Fenstern und auf dem Dach postiert, Eimer mit Sand werden bereit gestellt und kritische Punkte werden mit Fangeisen gesichert. Pünktlich zur 12. Stunde marschiert der Corporal mit seinen Leuten auf. An den beiden Zugängen zur Straße lässt er Schläger warten, die eventuelle Patrouillen der Stadtgarde ablenken sollen. Eigene Armbrustschützen gehen in Stellung und schießen auf die Leute auf dem Dach, während andere mit schwerem Werkzeug versuchen die Vordertür und die Fenster einzuschlagen. Lissara zaubert einen Flächenzauber vor den Eingang und lockt einen Soldaten ins Innere, der schnell niedergemacht wird. Doch ihr nächster Zauber wird gestört. Doch erst als ein Grease mitten im Eingangsbereich erscheint, sehen sie den Verursacher: Ein Magier wird auf der anderen Seite der Straße sichtbar.

Die Schützen auf dem Dach schwenken auf ihn um und können ihn mit gut platzierten Schüssen vertreiben. Mal Thakor wittert seine Chance und stürzt raus, metzelt einen weiteren Soldaten nieder und schockt dadurch die Umstehenden, die infolge dessen keinen nennenswerten Widerstand mehr leisten. Angespornt dadurch attackiert er nun den Corporal direkt und erschlägt ihn, was die Moral seiner Leute endgültig bricht: Sie fliehen in alle Himmelsrichtungen.

Ein Gefangener gibt ihnen kaum nennenswerte Infos preis, doch können sie den Inhaber des Dread's Place - Fillix Flinkfix - überzeugen sich ihnen anzuschließen und seine Taverne für Operationen der Nachtläufer bereit zu stellen.

### **– Kal Windtoes –**

Sieg! Wir haben unsere Feuertaufe bestanden und eine konkurrierende Gilde ausgeschaltet.

Nach den ganzen Vorbereitungen, die wir



getroffen haben, war der eigentliche Kampf schon fast anti-klimatisch.

Wir haben sie zu uns kommen lassen und uns tatsächlich mal taktisch gut verhalten. Die einzige Überraschung war eine angeworbene Magierin, die es aber vorgezogen hat, nach den ersten Treffern zu flüchten.

Nachdem der Anführer in den Fängen meiner Magie fest saß, war es für C. ein Leichtes, ihn auszuschalten. Der Rest der Truppe suchte dann ihr Heil in der Flucht.

Bilanz: Ein Konkurrent weniger. Unser Ansehen ist gestiegen. Das Glidenhaus hat wenig Schaden davon getragen und wir konnten uns gleich auch noch die Unterkunft der anderen Gilde unter den Nagel reißen.

Als nächsten sollten wir unsere Schutzgelderpressung ausweiten - leicht verdientes Geld.

#### – Lissara –

Das waren ein paar aufregende Tage. Wir haben unsere Gegner ausfindig gemacht. Der erste Plan, bei ihnen einbrechen und überfallen ist nicht ganz reibungslos gelaufen. Wir mussten uns zurück ziehen, aber der Corporal entschied sich dazu uns ein Ultimatum zu stellen. Am nächsten Mittag sollten wir uns unterwerfen oder kämpfen.

\* \* \*

Wir entschieden uns für Letzteres.

\* \* \*

Dadurch das er zu uns kommt, und dummerweise auch noch einen Zeitpunkt angekündigt hat konnten wir eine großartige Verteidigung aufstellen. Und haben ohne einen einzigen Verlust gesiegt.

Im Nachhinein haben wir uns außerdem seine alte Basis – das Dread's Place – zu eigen gemacht.

## 28. Ährenmond 1187

Kal tritt erneut mit Otto in Kontakt um mehr über den Drachentöter in Erfahrung zu bringen. Er beraumt ein Treffen an, bei dem Otto allerdings mitteilt, dass er nichts neues erfahren konnte. Er versucht sich jedoch noch einmal genau zu erinnern und kann immerhin noch erzählen, dass die Kontaktpersonen von einem scharfen Geruch umgeben waren.

Lissara sucht derweil nach einem Alchemisten, von dem sie das Rezept für das Betäubungsrauch erhalten kann, dass der Corporal gegen sie eingesetzt hat. Sie findet jedoch nur einen Händler der die fertigen Fläschchen verkauft. Immerhin kann er ihr die Adresse eines guten Alchemisten in Drag's End nennen, den Lissara darauf hin aufsucht. Die Preise für die von ihr gewünschten Rezepte stellen sich allerdings als viel zu teuer heraus. Taran findet East End den Laden für exotische Waren "The Shop" und schaut ihn sich ein wenig von innen an.

In der Zwischenzeit meldet sich der Informant, den die Gilde in der Magierakademie platziert hat und teilt mit, dass auch die Zauberer vom Drachentöter gehört haben und sehr interessiert an ihm sind. Tommy Turkish schneit kurz darauf herein und nordet Mal Thakor auf einem Doppelkampf am folgenden Abend ein. Als sich die Gildeneroberhäupter am Abend besprechen erwähnt Kal Ottos Beobachtung. Lissara bittet ihn daraufhin am nächsten Tag einen Brief an Otto zu schreiben mit der Beschreibung des Alchemisten und den Geruch den jener abgesondert hat.

Kal schaut sich mit Harmony "The Shop" an. Während Harm den Inhaber ablenkt untersucht Kal die Waren, ist aber der Meinung, dass die meisten Sachen zu schwer zu verkaufen sind, auch wenn einige sicher gutes Geld bringen könnten.

Währenddessen erhalten Mal Thakor und Taran einen Brief deren Verfasser wahrscheinlich ein Mitglied der Schatten ist. Der Gilde wird das Angebot unterbreitet, für 100 Kronen den Namen eines Maulwurfs zu erfahren.

Am Abend hat Mal Thakor seinen großen Doppelfight nach dem er in den 2. Rang in der



Arenahierarchie aufsteigt. Dadurch erhoffen sich alle vor allem mehr Einnahmen aus Siegprämien und Wettgewinnen.

### **30. Ährenmond 1187**

Am nächsten Tag erhält Kal den Auftrag von Lissara, heraus zu finden, wer der Maulwurf ist. Er nimmt Taran und Josie dazu und beginnt drei Soldaten zu observieren. Jene verhalten sich jedoch unauffällig.

Lissara observiert den selben Tag über den Alchemisten. Doch erst am Abend, weit nach Ladenschluss, wird es interessant, als er Besuch von zwei Vermummten Gestalten erhält. Lissara ist jedoch nicht in der Lage heraus zu finden, was die beiden von ihm wollen. Auch das Beschatten schlägt fehl. Als der eine beginnt Magic Missiles nach ihr zu schießen, zieht sie sich schließlich zurück.

Mal erfährt von einem seiner direkten Untergebenen, dass eine Straße nicht gewillt ist, weiter Schutzgeld zu zahlen. Am Abend, als Kal und Taran zurück sind, gehen die drei mit weiteren Soldaten los, um ein Exempel zu statuieren. Dabei treffen sie auf eine Gruppe Stadtgardisten, deren Anführer ihnen ein Angebot macht, "wegzuschauen", wenn er dafür eine kleine Beteiligung erhält.

In der besagten Straße dringen sie in das Haus eines mutmaßlichen Aufrührers ein und schlagen ihn zusammen. Draußen sammeln sich derweil die aufgeschreckten Bewohner der Straße und versuchen das Haus zu stürmen, während die Gruppe versucht durch ein Oberlicht abzuweichen. Dennoch können sie Mal, Kal und Taran stellen, doch sind sie nicht in der Lage sie aufzuhalten, nachdem Mal sie einschüchtert und einen weiteren Bürger mit einem Schlag nieder streckt.

Sie fliehen mit den beiden zusammen geschlagenen Bürgern und pöppeln sie soweit wieder auf, um sie darauf hin zu brandmarken und in einer Mischung aus Zuckerbrot und Peitsche kooperativer zu machen.

#### **– Lissara –**

M schlägt sich hoch in der Arena. Ich bin nicht sicher wie sinnvoll es ist das weiter zu

machen, aber solange wir keine Nachteile davon haben, werde ich es bestehen lassen.

\* \* \*

Der Alchemist hat etwas verkauft, leider waren die Käufer Magiebegabte und meine Verfolgung misslang. H soll sich darum in den nächsten Tagen kümmern.

\* \* \*

Nachdem wir nun von den Verräter wissen soll K sich darum kümmern. Falls es es nicht schafft bleibt uns immer noch das Angebot anzunehmen. Außerdem muss ich noch überlegen was wir mit ihm daraufhin machen.

\* \* \*

M, T und K haben sich um ein paar Aufrührer gekümmert, und unsere erste Wache abbezahlt. Das kann nur gutes für uns bedeuten. Außerdem werden unsere Spieler ausgenommen. K wird sich hoffentlich darum kümmern.

\* \* \*

Ich habe viel zu lange nichts mehr gebraut. Zu viel Stress hier. Aber es beruhigt mich, auch wenn ich nicht viel schaffe.

#### **– Taran –**

##### **Eine späte Fortsetzung**

Viel Zeit ist vergangen seit ich Zeit gefunden habe mich neben meinen eigenen Geschäften der Gilde zu widmen. Wir haben viel erreicht, doch mir ist unklar, wie die nächsten Schritte aussehen sollen.

Die Aufmüpfigkeit der Schutzbefohlenen wurde erfolgreich niedergeschlagen. Mal hat alles im Griff, es ist seine Sache sich damit zu befassen. Er geht nicht so vor, wie ich es getan hätte, aber das ist seine Verantwortung, also fällt es mir nicht schwer mich damit abzufinden.

Lissara such nach alchemistischen Ertragsmöglichkeiten, soweit ich ihr Vorhaben richtig verstehe. Abwarten was sich ergibt. So auch bei Kal.

Die Suche nach einem lohnenden Ziel



dürfte wohl in meinen Aufgabenbereich fallen und sie gestaltet sich weniger erfolgreich, als mir wünschenswert wäre. Das Problem ist weniger wertvolle Gegenstände zu finden, wie etwa im "Shop", viel mehr gestaltet es sich schwierig auch jemanden zu finden, der diese Gegenstände von Leuten wie uns erwerben würde. Entweder wir finden ein auch in unserem Gewerbe leicht handelbares Gut oder wir finden neue Absatzmöglichkeiten. Soweit mir die Zeit bleibt, werde ich mich wohl lieber auf die Lösung des letzten Problems konzentriere und die Soldaten übernehmen den Rest. Wir werden sehen, ob es bei diesen guten Vorsätzen bleibt.

### **31. Ährenmond 1187**

Am nächsten Morgen bekommt Kal mit, dass ein unbekannter Spieler einige seiner Falschspieler ausgenommen hat. Danach erklärt er Lissara, dass es sinnvoller sei, mit den Schatten zu sprechen. Er begibt sich zum angegebenen Treffpunkt und kann schnell einer Kontaktperson sprechen, die ihm daraufhin den Namen eines Falschspielers der Gilde mitteilt. Harmony wird angewiesen den Alchemisten zu observieren. Lissara beginnt parallel mit dem Brauen von Belladonna.

Nachdem Kal vom Treffen mit den Schatten zurück gekehrt ist, legt er sich hin, um Abends einen Rundgang bei den ihm unterstellten Falschspielern zu machen. Zum Einen möchte er mehr über den ominösen Meisterspieler heraus finden. Zum Anderen will er Ronny beobachten. Während letzterer sich den Abend über unauffällig verhält, erfährt durch Gespräche, dass auch andere Spieler ausgenommen wurden.

### **1. Herbstmond 1187**

Am folgenden Tag ist Harmony noch nicht zurück gekehrt, so dass Lissara einige Leute nach Drag's End schickt, um nach ihr zu suchen. Taran nutzt die neue Kontaktmöglichkeit zu den Schatten, um nach Aufträgen zu fragen. Er erhält einen hochbezahlten Auftrag für einen

Einbruch auf ein Schiff, sowie einen akzeptabel bezahlten Mordauftrag.

Inzwischen kehrt Harmony zurück und behauptet, dass sie eine Adresse erhalten hat, die ihr der Alchemist aufgeschrieben hat. Doch der Zettel ist leer. Lissara vermutet den Einsatz von Zaubertinte, weiß jedoch nicht, um welche es sich handeln könnte. Parallel schickt sie nun die Leute, die Harmony gesucht haben gleich wieder aus, das Ziel des Mordauftrags ausfindig zu machen, dass sich im Eastern District aufhalten soll. Taran geht sich derweil das Schiff ansehen. Er kommt dabei mit einigen Matrosen ins Gespräch. Da er zum Schein anheuern möchte, raten sie ihm auf die Rückkehr des Bootsmanns zu warten.

Während Kal weiter nach dem dem unbekanntem Spieler fahndet und den Maulwurf zu beschatten versucht, gelingt es Lissara im Laufe des Nachmittags endlich die geheime Nachricht des Alchemisten sichtbar zu machen. Es handelt sich bei ihr um eine Adresse im Warehouse District. Sie schickt daraufhin Missy und einige weitere los, das Gebäude in Augenschein zu nehmen. Im Laufe des frühen Abends kommen sie aufgeregt zurück und berichten, dass zwar Fenster und Türen verdeckt seien, aber sich plötzlich ein scharfer Geruch ausgebreitet hat. Lissara schnappt sich Mal Thakor, um sich das persönlich anzusehen.

Sie beschatten das Gebäude weiter und können nach einer Weile sehen, dass eine weitere Gruppe sich Zugang verschafft. Sie eilen hinterher und geraten drinnen unversehens in einen sich gerade anbahnenden Kampf zwischen der Gruppe und zwei berobten, die Lissara als jene identifiziert, mit denen sie vor dem Haus des Alchemisten aneinander geriet. Nach kurzem Wortwechsel eskaliert die Lage, als sich alle drei Gruppierungen gegenseitig attackieren. Dabei reiben die Robenträger und die Nachtläufer die dritte Gruppe regelrecht auf.

Davon ausgehend, dass sie nun mit den berobten leichtes Spiel haben, erkennen sie zu spät, die Apparatur, die einer der beiden aktiviert. Aus einer Silence-Zone heraus feuert



jener den Drachentöter ab. Mal Thakor wird von einer Eisenkugel gestriffen, die ihm eine grausame Wunde zufügt. Und selbst Lissara und Missy dahinter werden noch schwer durch Stein- und Holzsplitter verwundet, als die Kugel die Wand durchschlägt.

Obwohl die anderen sich zur Flucht wenden, gelingt es Lissara sowohl Missy als auch Mal zu heilen, was die beiden wieder anspornt, weiter zu kämpfen. Nach einem blutigen Kampf liegt einer im Staub während der andere sich ergibt. Herbei eilende Gildensoldaten informieren über Neugierige, die vom Lärm des Drachentöters angelockt werden und die Gruppe ergreift die besiegten Robenträger und verschwindet durch einen zweiten Ausgang.

Im Gildehaus werden die beiden verhört. Sie stellen sich schließlich als Galen Icethorn und Aramis LaValle vor und erzählen, dass sie den Drachentöter einem Zwerg abgenommen und ihn danach beseitigt haben. Die letzte Zeit haben sie mit verschiedenen Gemischen experimentiert, um eine Kugel mit einer möglichst hohen Geschwindigkeit abzufeuern. Lissara bietet den beiden eine Kooperation an, die sie schließlich einwilligen.

Kal, Mal, Missy und die kräftigsten der Gilde kehren zum Schuppen zurück, in dem sich der Drachentöter befindet. Das Gebäude ist von Wachen umstellt, die einen unbekanntem Wappenrock tragen. Kal bezaubert eine davon und versucht ein Gespräch, wird jedoch von einer weiteren gestört und schließlich sogar attackiert. Mal Thakor schreitet ein und tötet sie. Der Todesschrei ruft die restlichen Wachen auf den Plan, die nach kurzem Kampf ebenfalls besiegt sind. Dabei wird Iron Mike schwer verletzt, das behandelt werden muss. Die restlichen Wachen unter einiger Anstrengung den Drachentöter auf ihren mitgebrachten Handwagen und schaffen ihn zum Gildehauptquartier.

Dort beschwert sich Kal über Mals Eingreifen, da er der Meinung ist, alles unter Kontrolle gehabt zu haben.

Beim Verstauen des Drachentöters, bemerken sie dass ihre zwei Gäste geflohen sind und sie

neben ihrer Habe auch den Wand of Unseen Servant mitgenommen haben.

### – Lissara –

H ist gut, und dann wieder nicht ganz so. Sie hat den Alchimisten überzeugt uns die Informationen zu geben. Vor kurzem hätte ich das noch selbst so erledigt, aber das würde meinem Ruf wohl kaum zu Gute kommen. Problematisch ist nur, dass es mit einer Tinte geschrieben hat die verschwunden ist, und ich weiß nicht wie sie sichtbar wird. Ich könnte zwar verschiedene Dinge versuchen, aber das Risiko die Nachricht zu zerstören ist zu groß.

\* \* \*

T hat ein paar Aufträge von den Schatten ergattert. Ein Raub, sehr gefährlich, ich denke wir sollten ihn nicht annehmen. Und ein Auftragsmord. Nicht so gut bezahlt, aber auch deutlich ungefährlicher. Ich hätte nichts dagegen den Schwestern die kleinen Fische abzunehmen.

## 2. Herbstmond 1187

Am nächsten Morgen berichtet Harmony stolz, zwei Tavernenbesitzer überzeugt zu haben, die Gilde regelmäßig mit Infos zu versorgen. Lissara konfrontiert Mal mit der Anschuldigung. Die Lage eskaliert, als Mal auf den Halbling losgehen will und jener Magie einsetzt. Schließlich türmt Kal aus dem Haus, bleibt aber in der Nähe. Während Mal seine Jungs auf Kal ansetzt und sich Richtung Bloodsalt aufmacht, kehrt Kal zurück.

Der Alchemist besucht die Gilde und bietet keck 2000 Kronen für den Drachentöter an, mit dem Haken, dass das Angebot erlischt, sobald er das Haus wieder verlässt. Lissara stimmt nach kurzer Verhandlung einem Preis von 2500 Kronen zu und man macht einen Treffpunkt in einem der Zeltmärkte aus, wo die Übergabe stattfinden soll.

Sie beruft danach Mal, Kal und Taran zu einem Krisengespräch ein, wo sie noch einmal klar macht, dass während eines Einsatzes den Befehlen des Gruppenleiters unbedingt Folge



geleistet werden muss. Danach schickt sie sie los, sich um ihre Aufgaben zu kümmern. Kal beschattet weiterhin Ronnie und schickt ihn sogar mit einer falschen Info zu einem Lagerhaus, das er beschatten soll. An einem Abend beobachtet er mit Josie zusammen dabei eine Magierin, die vor ihren Augen bei einer Beschwörung patzt. Der Dämon schlägt sie nieder und wendet sich den beiden zu. Zwar kann Josie mit Hilfe von Kals Magie dem Monster Schaden zufügen, doch geht er nach wenigen Angriffen des Gegners zu Boden. Kal bleibt nur, auf Zeit zu spielen, weswegen er eine Illusion eines Himmelswesens erzeugt, dass ausreichend ist, um den Dämon in die Flucht zu schlagen. Glücklicherweise löst er sich schon kurz darauf in Luft auf. Kal lässt, durch angeworbene Muskeln, Josie und die Magierin ins Hauptquartier schaffen. Als jene erwacht, stellt sie sich als Violetta Ravenclaw vor. Lissara erkennt in ihr die Söldnerin die eine Woche zuvor den Corporal beim Angriff auf ihre Haus unterstützt hat. Violetta beteuert, dass es nur um's Geschäft ging, was die Gruppe ihr glaubt. Eine direkte Anwerbung lehnt sie zwar zum jetzigen Zeitpunkt ab, bietet aber als Zeichen ihrer Dankbarkeit an, einen Auftrag umsonst zu machen.

Mal Thakor und Taran suchen die Woche über nach einer guten Gelegenheit für einen lohnenden Einbruch. Während Taran sich allgemein umschaute, konzentriert sich Mal Thakor auf Rüstungshändler. Lissara verteilt einen kleinen Teil des erworbenen Geldes an die Gildemitglieder und schaut sich nach interessanten Gebäuden um. Gegen Ende der Woche kauft sie eine Wohnung in einer der Straßen, in denen sie Schutzgelder eintreiben, um dort ein kleines Kontingent der Gilde zu stationieren.

#### – Lissara –

Wir haben Pläne von dem Drachentöter gemacht. Ich glaube nicht, dass wir ihn sinnvoll einsetzen können. Er ist zu laut und unhandlich. Wir haben das Angebot des Alchemisten angenommen. 2500 Kronen. Das war das ganze Chaos wert, hoffentlich.

\* \* \*

Diese Woche war um einiges ruhiger. Wir haben eine Magier getroffen die sich als Söldnerin verdingt. T und M suchen sich nach potentiellen Zielen um. K kümmert sich weiter um den Verräter. Und ich habe uns ein neues Lager besorgt. Alles in allem eine gute Woche.



## Kapitel 6: Spiel mit den Großen

### 9. Herbstmond 1187

Da die Gilde noch immer über genügend Barvermögen verfügt, schaut sich Lissara nach einem weiteren Haus um. Taran wird derweil eine Einladung zugespielt. Die Gilde darf an einem Pokerturnier teilnehmen, das von Ebenezer's Jungs ausgerichtet wird. Kal erhält den Auftrag Kontakt aufzunehmen, um Teilnahmebestätigung und -gebühr zu entrichten.

Zum Ende der Woche gelingt es ihm mit Hilfe von Taran und Josie endlich Ronnie zu überführen: Sie beobachten wie er einem Spieler an seinem Hütchen-Stand eine Nachricht zuschiebt, die jener später ins Hafengebäude wirft. Taran gelingt es mit einem beherzten Sprung, die Nachricht zu bergen, auf der steht, dass Ronnie als Teilnehmer für das Pokerturnier gesetzt wurde. Kal verliert den Kontaktmann im Gedränge, so dass später entschieden wird, Ronnie weiter zu beobachten.

Lissara findet ein kleines Häuschen am Stadtrand, wo sich die Gilde einen Trainingsraum für Taschendiebe einrichtet.

### 16. Herbstmond 1187

Endlich gelingt es Kal und Taran den Informanten zu erwischen. Sie verfolgen ihn zu einem Haus im Merchant District. Kal wird freundlich aber bestimmt fortgejagt, als er sich dort kurz umsehen möchte. Lissara beschließt noch am selben Abend an Ronnie ein Exempel zu statuieren und tötet ihn vor versammelter Mannschaft, nachdem sie einen Vortrag über den Zusammenhalt der Gilde gehalten hat. Tommy hat derweil neue Kämpfe organisiert: Mal muss seinen ersten Kampf als Rang-2-Fighter bestreiten. Außerdem will der Viscomte einen Kampf mit Iron Mike manipulieren. Jener soll zu Boden gehen. Tommy geht mit ihm zu einem speziellen Trainer, der ihm zeigt, wie man eine realistisch aussehende Schwalbe hinlegt. Dabei kommt es zu einem Malheur, als Mike

und sein Trainer Micky ein Sparring austragen wollen, bei dem Mikes Kiefer gebrochen wird. Zwar kann Lissara ihn heilen, doch holt Mike sich daraufhin eine Kiefersperre. Ein hinzu gezogener Heiler kann den Kiefer wieder einrenken, dennoch fällt Mike aus. Tommy schlägt vor einfach Micky anstatt von Mike kämpfen zu lassen und geht mit Mal Thakor zum Viscomte, um ihn die neue Situation zu erklären.

Am Kampfabend kann Mal seinen Gegner mühelos auf die Bretter schicken, doch als Micky im Ring steht, denkt dieser gar nicht daran, wie abgesprochen umzufallen, sondern schlägt seinen Gegner einfach zusammen. Gleichzeitig bemerkt Taran, dass jemand die Schatulle mit den Wetteinnahmen klaut. Nach Micky's Sieg ziehen es die Anführer der Nachtläufer vor, die Arena zu verlassen, um nicht dem Zorn des Viscomte ausgesetzt zu sein. Draußen gerät Lissara den Dieben in die Quere, die mittels Illusion dafür sorgen, dass sie kurzzeitig wie jene aussieht. Sie stellt sich herbei eilenden Handlangern des Viscomte, um die Sache aufzuklären. Auf der Suche nach Micky und Tommy kassieren andere Gefolgsleute auch gleich Mal, Kal und Taran ein und bringen alle zum Viscomte. Der gibt ihnen drei Tage Zeit um seine gestohlenen 500 Kronen wiederzubeschaffen. Micky wird zu einem neuen Kampf verdonnert, bei dem er sich erneut zusammen schlagen lassen soll, der ebenfalls in 3 Tagen statt findet.

Die Gilde sackt Micky ein und berät ihr weiteres Vorgehen. Noch in der Nacht lässt der Viscomte ein Exempel statuieren und schlägt die Bewohner eines ihrer Gildenhäuser zusammen.

– Lissara –

K hat endlich alles zusammen das wir brauchen um den Verräter los zu werden. Es wird mit eine Freude sein das Urteil zu vollziehen. Hoffentlich schreckt das in Zukunft ab.

\* \* \*





Was für ein wunderbarer Abend. Der Verräter ist beseitigt. Die Gilde ist begeistert. Und ich hatte meinen Spaß. Nun müssen wir nur noch denen, die uns den Verräter, oder eher Spion, gebracht haben deutlich machen dass sowas nicht mit uns zu machen ist.

\* \* \*

Der Viscomte glaubt, er kann uns herumschubsen. Nur weil sein kleines Spiel durcheinander gegangen ist. Wir sollen seine Verluste zurückzahlen. Zugegeben, wenn es die Täter sind, die ich vermute, dann will ich sie auch in die Finger bekommen. Aber wenn das nicht geht... ich werde mich ihm nicht unterstellen. Ein Glück dass wir noch die Ausrüstung vom letzten Mal haben.

## 19. Herbstmond 1187

Mittags erfahren sie von Tommy, dass Mickys Leute, eine Gruppe Zigeuner, ebenfalls angegriffen wurden. Dabei ging Mickys Wagen in Flammen auf, in dem sich noch seine Mutter aufhielt.

Lissara und Kal begleiten Micky zu seinem Lager. Dort begeht der gesamte Clan erst einmal eine zünftige Totenfeier, bei der reichlich Alkohol fließt. Am nächsten Morgen, besiegeln Lissara und Micky bei einer Hasenhatz ihr Bündnis gegen den Viscomte. Da Lissara dabei richtig auf den Ausgang der Jagd setzt, überlässt Micky ihr die weitere Planung.

Zurück in Ta-Lan bereitet sich die Gilde auf einen potentiellen Angriff des Viscomte vor. Weitere Waffen werden gekauft und Späher postiert.

Tags darauf kommt Micky mit einem Dutzend seiner Leute an. Er brennt bereits auf den Kampf am Abend, trotz der Warnung, dass er sich in die Höhle des Löwen begibt. Nachdem Tommy und Mickey dann zur Arena gehen, folgen Lissara und Kal den beiden kurz darauf. Sie haben mittels Steinen, dem Zauber Silent Image sowie einigen echten Goldmünzen, eine Schatulle präpariert, die sie dem Viscomte überreichen wollen. Am Eingang wollen die Wachen sie gleich mit einkassieren, doch dank

eines Suggestion begnügen sie sich mit der Geldkassette.

In einigem Abstand beobachten die beiden die weiteren Geschehnisse. Sie hören ein vielstimmiges Jubelgeschrei und vermuten, dass Micky entgegen der Vorgabe erneut gewonnen hat. Doch dann ist Tumult hinter dem Arenakomplex zu vernehmen. Als sie dort ankommen, finden sie den Viscomte und einige seiner Leute tot auf der Straße liegen. Micky kommt aus einer Tür und eröffnet ihnen grinsend, dass er noch ein paar Freunde aus anderen Lagern mitgebracht hat. Er selbst trägt die Schatulle mit dem falschen Gold, mit der der Viscomte genarrt werden sollte. Mit einem Wink verabschiedet er sich, um zu seinen Leuten aufzuschließen.

## 23. Herbstmond 1187

Während weiterer Nachforschungen zu Beginn der nächsten Woche grenzt die Gilde das Rückzugsgebiet des diebischen Duos auf den Eastern District ein. Sie sind sich inzwischen sicher, dass es sich bei den beiden um Galen und Aramis handeln muss. Mit viel Glück kann Taran schließlich Aramis erwischen, als dessen Tarnzauber abläuft. Für einen kurzen Augenblick sieht Taran ein spitzes Ohr, bevor der Halbelf den Zauber neu wirkt. Er beschattet die beiden bis zu ihrer Unterkunft. Noch am selben Abend versuchen sich Kal und Lissara einzuschleichen. Mittels Charm Person wird die Besitzerin Alice Smith sehr auskunftsfreudig. Vor den Türen der beiden schielen sie durch die Schlüssellocher und sehen, dass das Duo in einem Raum am Tisch sitzt. Mittels Detect Magic erkennen sie jedoch, dass dort Illusionsmagie gewirkt wurde. Als sie versuchen mit den beiden in Kontakt zu treten, werden sie durch eine sich wiederholende Botschaft abgespeist. Doch haben sie keine Gelegenheit ihre weitere Vorgehensweise zu überlegen, als plötzlich sämtliche Geräusche unterdrückt werden.

Die Gruppe dringt in das Zimmer ein und findet es leer vor. Während Taran rein läuft und versucht einen potentiell unsichtbaren Gegner zu erwischen, wird Galen vor Lissara sichtbar



beim erfolglosen Versuch sie zu beherrschen. Beim zweiten Anlauf funktioniert dieses, während Aramis Schwierigkeiten hat, Taran in eine Falle zu locken.

Galen läuft aus dem Zimmer Richtung Treppe wo Kal kurz vorher bereits hingelaufen ist, um das Ende der Silence-Zone zu finden. Von dort hat er Mal gerufen, der nun die Treppe hoch stürmt, aber Galen verfehlt. Jener macht sich nun unsichtbar und springt die Treppe herunter. Im Zimmer gelingt es Aramis Taran endlich mittels Suggestion dazu zu bringen, mit Lissara knutschen zu wollen. Jene weicht den Avancen zunächst geschickt aus, wird dann jedoch selbst Opfer eines identischen Suggestionen, so dass Aramis nun Zeit hat, durch das Fenster zu entkommen. Immerhin bleibt auf der Flucht die noch gut gefüllte Geldkassette des Viscomte zurück.

Den Rest der Woche sammelt Kal Informationen über die Mitspieler des Turniers, das nächste Woche starten soll. Taran kundschaftet mit seinen Leuten ein Theater aus, in das er einzusteigen gedenkt und Lissara macht sich über Ebenezers Gilde schlau.

### **30. Herbstmond 1187**

Zu Beginn der Woche startet das jährliche Pokerturnier. Am frühen Morgen erhält die Gilde eine Nachricht, wo sie sich einzufinden hat: Eines der Spielhäuser von Ebenezers Jungs. Hier werden die Platzierungen an den Tischen ausgelost von denen immerhin 6 mit je 5 Teilnehmern bestückt werden.

Der erste und auch der zweite Tag sind recht ereignislos. Es fliegt jeweils der erste Spieler raus, der keine Jettons mehr hat und die restlichen kommen eine Runde weiter. Kal und Taran schlagen sich recht gut und schaffen beide Runden.

#### **– Lissara –**

So weit so gut. Die Diebe sind uns zwar entkommen und die Sache mit dem Viscomte hätte auch besser laufen können, aber wir haben das Gold bekommen und ein paar Gegner weniger.

Und T ist begabt im Bett. Alles in allem eine gute Ausbeute.

\* \* \*

Die letzten Tage waren ganz ruhig. Morgen ist das Turnier. Unsere Leute sind gut vorbereitet. Ich werde M und ein paar andere mitnehmen um auf die Spieler aufzupassen.

\* \* \*

Die beiden ersten Tage sind zufrieden stellend. Ein paar von uns sind raus geworfen worden. Aber wir haben noch genug Leute drin um zu gewinnen. Ab jetzt wird es allerdings wohl gefährlich werden.

#### **– Kal Windtoes –**

*[Zwischen der letzten und dieser Seite sind anscheinend etliche Blätter sauber herausgetrennt worden]*

Das große jährliche Pokerturnier hat begonnen und wir nehmen gleich mit 9 Leuten teil. Bis jetzt sieht es noch gut aus, sogar S und ich als Hobbyspieler sind noch dabei.

Manchmal muss man nicht viel Glück haben, sondern nur mehr Glück als die anderen.

Ab jetzt wird es spannend – ich glaube, ich muss langsam mal meine flinken Hände einsetzen, um mir einen kleinen Vorteil zu verschaffen.

#### **– Taran –**

In den vergangenen Wochen gab es jede Menge zu tun, was eine willkommene Ausrede ist, um manche Pflichten etwas schleifen zu lassen. Doch irgendwann holen sie einen ein.

Das Turnier hat begonnen. Bisher waren die Karten zumindest nicht gegen mich. Auch wenn ich mit dem Gedanken in das Turnier gegangen bin, dabei sein ist alles und womöglich gibt sich die Gelegenheit ein paar Kontakte zu knüpfen, hat mich nunmehr doch etwas der Ehrgeiz gepackt. Ich habe keinen großen Hoffnungen wirklich zu gewinnen, doch zumindest will ich mein Bestes geben. Vielleicht schaffe



ich es zumindest an den letzten Tisch. Zur Not muss ich dem Glück halt etwas auf die Sprünge helfen.

## 2. Weinmond 1187

Am Morgen des dritten Tages erhält Lissara überraschend eine Einladung in die "Lounge" von Ebenezer. Durch den verglasten Boden hat man dort einen perfekten Blick auf das Spielgeschehen an den Tischen im Erdgeschoss. Kal pokert zu hoch und wird beim Falschspiel erwischt. Trotzdem kommen noch viele der Nachtläufer in die nächste Runde. Nach der Partie bietet Ebenezer Lissara eine Wette: 100 Kronen erhält die Gilde dessen Champion (Taran bzw. Kaliko-Jack) als Sieger hervor geht von der anderen. Lissara schlägt ein.

Am nächsten Morgen wird Taran auf dem Weg zum Spiel mit einem vergifteten Pfeil beschossen und schläft mitten auf der Straße ein. Kal kann den Attentätern einige Zeit auf den Fersen bleiben, verliert sie dann jedoch aus den Augen, als jene durch eine Mietskaserne fliehen.

Kal, Mal und weitere Gildenmitglieder schleppen Taran zum Turnier und versuchen dort Zeit zu schinden, damit er nicht disqualifiziert wird. Währenddessen mischt Lissara eilig ein Gegenmittel zusammen und eilt dann auch zum Turnier, um es Taran dort zu verabreichen. Etwas müde kann er somit immerhin teil nehmen, doch reicht sein Können an diesem Tag nicht und er wird aus dem Turnier gespielt.

Für den fünften Turniertag mietet die Gilde eine Kutsche, um die restlichen vier Teilnehmer ihrer Gilde sicher zum Austragungsort zu bringen. Doch an diesem Tag ist ihnen das Glück nicht hold: Von den vier angetretenen Spielern werden 3 rausgeworfen.

Am sechsten und letzten Tag tritt der letzte Vertreter der Nachtläufer gegen Loreley Winters von den Lachenden Schlitzern und drei Spielern von Ebenezers Jungs an; darunter auch Kaliko-Jack.

Letzterer erlaubt sich eine Blöße und wird von Loreley beim Falschspielen überführt. Auch ein weiterer seiner Gilde wird vom Nachtläufer dabei erwischt. Der letzte wird regulär rausgeworfen, so dass nur noch Loreley verbleibt. In einem Haare sträubenden Duell unterliegt sie jedoch knapp, so dass die Nachtläufer als Sieger aus dem Turnier hervor gehen.

### – Taran –

Fast meine gesamten Ersparnisse sind für einen Anzug drauf gegangen, den ich an einem einzigen Abend verwendet habe, um ein unterhaltsames, aber nicht überwältigendes Theaterstück anzuschauen. Genug Kultur, man kann auch auf andere Weise Spaß haben.

Bei unserem kleinen Ausflug hat Missy sehr gute Arbeit geleistet und die Anweisungen, die man ihr gegeben hat gut befolgt. Es hat sich also doppelt gelohnt. Nur das wir noch ein paar neue Mitspieler in der Stadt haben. Ich denke nicht, dass die Löwen eine Gefahr werden oder besser gesagt, ich hoffe es.

### – Lissara –

Alles in allem lief das Turnier zufriedenstellend. T hat zwar nicht gewonnen aber die Wette ging unentschieden aus. Auch wenn sie versucht haben ihn aus dem Weg zu schaffen. Schlafgift. Pah! Als ob sowas ein Problem für mich wäre. Trotzdem ist er an diesem Tag nicht weiter gekommen. Ich habe zwar auf ihn gewettet, aber er ist nicht unser bester Spieler. Am Ende haben wir trotzdem gewonnen. Das sollte uns etwas mehr Respekt einbringen.

\* \* \*

T und ein paar andere haben wieder einen großen Bruch gemacht. Nichts außergewöhnliches, aber immerhin mehr als normalerweise. Ich habe derweil vor ein neue Gebäude zu besorgen. Ohne Gold muss ich mir allerdings ein paar andere Möglichkeiten suchen.



## Kapitel 7: Könige der Gassen

### 7. Weinmond 1187

Zu Beginn der neuen Woche richtet die Gilde zwei Spähposten ein, die jeweils am Zugang zu ihrer Straße liegen. Danach widmet sich die Gilde dem Theater, dass Taran und seine Jungs ausgespäht haben und schmieden Pläne für einen Bruch. Zwei Tage später ist Premiere eines neuen Stücks, was ein volles Haus verspricht. Kal, Taran und Lissara besuchen die Aufführung, um das Theater von innen zu überprüfen. Schon während der Vorstellung schaut Kal sich nach potentiellen Einstiegsmöglichkeiten um.

In tiefster Nacht brechen er, Taran und Missy dann ein. Missy findet in der Waschküche des Wohntrakts einen halb zugemauerten, verborgenen Raum, indem sie einen Zauberstab (Magic Missile) entdeckt. Taran und Kal dagegen spüren die Abendkasse auf. Gleichzeitig werden sie von einem Mitglied des Ensembles angegriffen, das sich ebenfalls im Büro aufhält. Taran kann ihn bewusstlos schlagen, doch hat der Kampflärm weitere Bewohner aufgeweckt. Mit der Kasse unter dem Arm fliehen die drei in die Nacht. Zwei Tage später hören sie Gerüchte, dass sich neben der Stadtwache auch Uniformierte mit einem Löwenwappen für den Einbruch interessierten und dem Ensemble Fragen gestellt haben. Die Gilde hört sich etwas um und findet heraus, dass jene Wachen ihre Befehle direkt aus dem Palast erhalten.

### 11. Weinmond 1187

Lissara prüft die Häuser direkt neben dem Gildenhauptquartier. Rechts neben ihnen wohnt Fat Alice, eine alte, laute Vettel, bei der Taran sich umschaun soll. Als die Alte einmal das Haus verlässt, bricht er über die Haustür ein und ist über den widerwärtigen Verwesungsgeruch geschockt, der ihm entgegen schlägt. Überall liegen Unrat und zerbrochene Möbel herum und die Ratten tummeln sich dazwischen. In einem

Nebenzimmer entdeckt er menschliche Knochen und in der Küche scheint ein Kinderbein an die Decke gehängt zu sein wie ein Schinken. Als ihm im Obergeschoss aus einem weiteren Raum die Knochen schon entgegen purzeln ergreift die Flucht.

Draußen läuft er direkt Fat Alice in die Arme, die sofort zu zetern beginnt. Selbst die herbei eilenden Kal und Lissara schaffen es nicht sie mit Beherrschungsmagie ruhig zu stellen. Als ein Späher am Straßenende ihnen signalisiert, dass inzwischen Wachen herbei eilen, zaubert Kal illusionäre Paladine, die die alte dazu bringen, sich ins Haus zurückzuziehen. Taran lässt sich von ihnen abführen.

Die Wache fragt Lissara und Kal, was vorgefallen ist, doch als sie Alice ins Spiel bringen, wirkt der Corporal auf einmal recht desinteressiert. Er erkundigt sich durch die geschlossene Tür nach Alice und erhält von ihr Tarans Beschreibung. Doch akzeptiert er, dass jener von den Paladinen gefangen gesetzt worden ist, was auch viele andere Passanten bestätigen können (nicht wenige davon Gildenmitglieder). Von ermordeten (und verspeisten) in Alice Haus möchte er nichts wissen und verweist schlicht darauf, dass die Stadtwache nicht jedem windigen Gerücht von denunzierenden Nachbarn nachgehen könne.

Für Lissara steht nun fest, dass Alice beseitigt werden muss. Sie fertigt eine gefälschte Besitzurkunde über Alices Haus an und lässt Taran damit in der kommenden Nacht in das Haus eines Rechtsbeistands einbrechen, wo er dessen Siegel benutzt.

Noch in der selben Nacht brechen sie erneut bei Alice ein und wollen sie im Schlaf meucheln. Das stellt sich jedoch als recht schwierig heraus, da sie trotz eines sauberen Kehlschnitts scheinbar nicht sterben will und sogar noch mit Taran ringt, bevor sie von Kal und Lissara endlich niedergestochen werden kann. Nach kurzer Suche finden sie deren Originalurkunde und lassen diese wie auch Alices Leiche verschwinden.



Mit Otto als Bürgerin wird Harmony als Bürgerin der Stadt eingetragen und tags darauf als Erbin von Alices Haus eingesetzt. Leider haben sie unter anderem nicht bedacht, dass Harmony als vorgebliche Enkelin schon die Bürgerrechte Talans besitzen müsste. Etwa zwei Tage später erhalten sie eine Nachricht, die sie aufklärt, dass jemand über ihre Aktion Bescheid weiß. In einer Folgenachricht wird ein Treffpunkt ausgemacht, wo sich Harmony mit einem Schweigegeld von wöchentlich 20 Kronen hinbegeben soll. Sie kehrt mit einer weiteren Nachricht zurück: Solange die Gilde zahlt werden sie immerhin von den Stadtwachen weniger behelligt, was ihren Geschäften allgemein zugute kommen dürfte.

## **28. Weinmond 1187**

Die nächsten Tage verlaufen ereignislos. Routine setzt ein: Die Gilde fährt Erträge ein und liefert einen Teil davon an den Unbekannten Erpresser ab. Missy wird nach zwei Wochen auf die Kontaktperson angesetzt, die das Schweigegeld in Empfang nimmt. Sie findet heraus, dass jener das Geld direkt zum Palast bringt.

Als Harmony zu Beginn der folgenden Woche das Geld überreichen soll, taucht der Kontakt nicht auf. Nachforschungen ergeben, dass ein Senator wegen Korruption fest gesetzt worden ist. Wieder waren die Wachen mit dem Löwenkopfwappen daran beteiligt gewesen. Die Gilde geht nun verstärkt dieser Spur nach und bekommt heraus, dass es sich um Hauptmann Kaliusts Privatarmee handelt.

## **6. Windmond 1187**

Ein Spähposten meldet herum lungernde "Löwenwachen" in der Nähe ihres Gildehauses. Die Gruppe beginnt daraufhin in den nächsten Tagen ihre eigenen Leute auf Auffälligkeiten zu prüfen, da sie wieder mal einen Spion vermuten. Doch erst als Taran eine Diskrepanz in den Erzählungen zweier seiner Leute auffällt, die den vorvorigen Abend angeblich zusammen verbracht haben, kommt Kal der Gedanke von magischer Beeinflussung. Er zaubert ein Magie Entdecken und kann eine

Magische Rune auf dem Gildemitglied erkennen. Als sie konkrete danach suchen, entdecken sie noch ein zweites markiertes Gildemitglied.

## **8. Windmond 1187**

Die beiden setzen sich in jeweils eine Kneipe wo sie vermutlich das Mal erhalten haben könnten und versuchen vom Wirt näheres zu erfahren. Der eine ist gewillt nach ein paar Kronen zu reden und erzählt von einer Gruppe Soldaten mit denen das Mitglied gespielt hat. Ein Berobter sei nach einiger Zeit dazu gekommen. In der anderen Kneipe ist der Wirt überhaupt nicht gewillt zu reden und macht auf einen anderen Gast aufmerksam. Als Kal jenem später auflauern will, gerät er stattdessen in dessen Hinterhalt und entkommt nur dank Unsichtbarkeit.

Taran versucht daraufhin besagten Attentäter zu schnappen. In der Kneipe geht er direkt auf ihn zu und attackiert ihn. Dank Überzahl muss der Assasine flüchten, kann aber von Taran gestellt und schließlich bezwungen helfen. In der Gilde wird der Attentäter verhört. Nachdem Lissara beginnt ihn abwechselnd zu foltern und zu heilen, bricht er schließlich scheinbar und erzählt ihnen eine Kombination aus Lügen und Wahrheiten. Er erwähnt zwar niemals Kaliusts Namen direkt, doch steht für die Gilde inzwischen fest, dass er hinter allem steht.

Lissara bricht danach auf, um den Gossenratten eine Warnung zukommen zu lassen, dass auch sie u.U. beobachtet werden. Kal und Taran machen sich dagegen erneut in die Kneipe auf, wo sich der Attentäter aufhielt, in der Hoffnung nun mit dem Wirt in Ruhe sprechen zu können. Schon auf dem Weg bemerken sie, dass etwas in der Luft liegt. Überall lungern kleine Gruppen von Seeleuten herum, die jedoch nicht feiern, sondern sich auffällig gesittet verhalten. Der Wirt erzählt den beiden nun, dass ihr Gildemitglied von einem Berobten angesprochen wurde und beide für eine halbe Stunde die Taverne verlassen hatten. Danach sind sie zurück gekehrt und das Gildemitglied hat sich auf den selben Platz wie vorher gesetzt.



Lissara ist inzwischen nach Hause geeilt und bereitet alles für den Verteidigungsfall vor, als auch schon die Alarmrufe der Spähposten eingehen, dass Truppen von beiden Seiten anmarschieren. Kaliusts Mannen greifen das Hauptquartier wie auch das kürzlich übernommene Gebäude daneben an und dringen langsam aber sicher ein. Kaliusts Magier richtet mit einem Feuerball verheerenden Schaden auf dem Dach an und tötet mehre Gildeleute.

Nach einer Weile kommen Kal und Taran dazu, die sofort den Magier attackieren, was Kaliust persönlich auf den Plan ruft. Kal gelingt es jedoch ihn mittels Person Halten kampfunfähig zu machen, doch im Gegenzug geht Taran unter den Angriffen des Magiers zu Boden. Auch im Haus spitzt sich die Lage zu: Nacheinander fallen Iron Mike, Mal Thakor, Josie und Missy. Auch Lissara ist trotz Heilung dem Tode nahe. Endlich gelingt es den dezimierten Schützen auf dem Dach den Magier zu töten. Die restlichen Soldaten draußen ergreifen daraufhin die Flucht. Mit einem Schmieren von Kal und den Schützen können die verbleibenden Gegner im Haus in die Zange genommen werden, so dass sie sich alsbald ergeben.

#### – Taran –

##### **Der Assassine**

Wieder einmal droht unsere Gilde angegriffen zu werden. Einerseits bin ich es ja gewohnt, andererseits hätte ich auch nichts dagegen, wenn zur Abwechslung nicht wir das Ziel wären und in Frieden unseren Lebensunterhalt verdienen könnten. Zum Glück haben wir eine Spur und konnten den Attentäter aus dem Gasthaus überwältigen. Kal und ich sollten uns mit ihm ein wenig Spaß gönnen, als Revanche für erlittenes Leid. Wir werden hören, was er uns zu sagen hat. Sing, Vögelchen, sing - sonst rupfen wir dir die

Federn.

\* \* \*

##### **Unsere Schlacht von Alamo**

Wir sind es ja mittlerweile gewohnt unser Gildenhaus zu verteidigen. Vermutlich ist es uns auch nur aus diesem Grund gelungen ein weiteres Mal zu überleben. Zum Glück hat sich Missy zum Ende des Kampfes noch gefangen und konnte in den Kampf eingreifen, wie wir es von ihr gewohnt waren. Ich bin nur froh überlebt zu haben. Ich bin froh Kalius und den Magier besiegt zu haben. Und letztlich bin ich froh, dass wir uns bewährt haben, auch wenn dafür Opfer nötig waren.

#### – Kal Windtoes –

Schon wieder hat jemand versucht, uns auszuschalten. Es ist schon ein Kreuz, die kleinste ernstzunehmende Gilde zu sein.

Diesmal war es unser alter Freund Kaliust. Der hat einen ziemlichen Aufwand getrieben. Nachdem er sich durch seinen Verrat eine hohe Position in Talan erschlichen hat, hat er nicht nur seine eigene Armee aufgebaut, sondern auch mit Hilfe eines Magiers ausspioniert. Ich war gerade noch mit Q. unterwegs, um Kaliusts Machenschaften aufzudecken, als dieser mit seinen Schergen und dem Magier vor unserem Gildenhaus aufmarschiert ist. Glücklicherweise kamen Q. und ich gerade noch rechtzeitig zurück, um Kaliust und seinen Magier auszuschalten, sonst wäre das schlecht für uns ausgegangen. Trotzdem haben wir einige Verluste erlitten, auch wenn die meisten wohl nur bewusstlos, aber nicht tot sind.

\* \* \*

Hoffentlich geht das Ganze gut. Diesmal haben wir schließlich nicht eine andere Gilde, sondern den Hauptmann der Armee getötet. Ich will nicht schon wieder woanders ganz von vorne anfangen.



# Epilog

## 8. Windmond 1187

Am nächsten Morgen sind die größten Spuren – und vor allem die Leichen – der Schlacht beseitigt. Interessanterweise haben sich weder während es Kampfes noch danach Stadtwachen blicken lassen, so dass die Gilde in Ruhe sauber machen kann.

Während der Aufräumarbeiten erscheint Fingers und überreicht Lissara eine Einladung für den darauf folgenden Tag. Neugierig gehen Lissara, Kal und Taran am nächsten Tag um die Mittagszeit zur genannten Adresse: Einem Bordell in Old City. Hier erfahren sie schließlich den Grund der Einladung: Hier treffen sich alle anerkannten Unterweltgilden, die in den Augen der anderen als gleichberechtigt angesehen werden. Die Nachtläufer haben mit dem widerstandenen Angriff auf ihr Gildenhause bewiesen, dass sie ein Machtfaktor in Ta-Lan geworden sind.

Mit gefüllten Truhen und neuen Rekruten, die sich ihnen nach dem Angriff anschließen wollen, stehen ihnen in Zukunft viele neue Möglichkeiten offen...

### – Mal Thakor –

Ohne mich werden die Nachtläufer nicht bestehen können!

Und etwaige Emporkömmlinge werde ich rechtzeitig aus dem Weg schaffen, so dass ich mich hier an meinen Pfründen niederlassen kann.

Es ist den Nachtläufern letztlich doch nur durch meine Präsenz gelungen, sich dauerhaft in dieser Stadt namens Ta-Lan zu etablieren.

Was wären diese windigen Beutelschneider denn ohne mich und meine Männer? Blut an Kaliusts Händen ... mehr nicht!

RESPEKT wenn meine Name in den Straßen dieser Stadt ertönt, mehr verlange ich doch nicht! Einen kleinen Gefallen hier und ein Geschenk dort; als Beweis der Treue und Dankbarkeit, damit die Ratten in

den Gossen dieser Stadt, Dank meiner Präsenz, wieder besser schlafen können.

Mal Thakor

Der stille Herrscher von Talan

Denn ein Blick sagt mehr als tausend Worte je erklären könnten...

### – Taran –

#### Die Zukunft

Letztlich hat sich alles zum Guten gewandt und wir sind angekommen, wo wir hin wollten. Als anerkannte Mitglieder der Gesellschaft. Wir mussten uns den Respekt hart erarbeiten und noch härter werden wir unseren Ruf verteidigen. Jetzt aber heißt es, den Abend zu genießen, denn wer weiß was die nächsten Tage, Monate oder Jahre bringen?!

Ich für meinen Teil freue mich darauf, größere Geschäfte anzugehen, neue Geschäftsfelder auszuprobieren und weitere Gebiete unter unsere Kontrolle zu bringen.

Doch wo wir schon einmal angefangen haben, alte Rechnungen zu begleichen, sollten wir anderer Leute Schulden nicht voreilig vergessen. Die Zeit ist reif, Kakashi Brenn. Bei der nächsten Gelegenheit wirst du dafür büßen, was du mir angetan hast und dafür: Du wirst dafür büßen, den größten Fehler deines Lebens begangen zu haben, mich nicht getötet zu haben, als du die Gelegenheit hattest!

### – Kal Windtoes –

Es geht bergauf. Der Sieg über Kaliust hat uns einen guten Zulauf an neuen Soldaten gebracht. Außerdem bekommen wir jetzt endlich die Anerkennung, die wir verdienen. Würde uns am Anfang noch ein toter Hund ins Zimmer gelegt, sind wir jetzt in den Kreis der ehrenwerten Gesellschaft aufgenommen. Ich hoffe, wir haben jetzt die



Ruhe die wir brauchen, um unsere Geschäfte weiter auszubauen und unseren Einfluss auszudehnen. Vielleicht erreiche ich dann auch mein Ziel, nicht mehr selbst arbeiten zu müssen. Wird auch Zeit, dass mal mehr unserer Einnahmen in meinem Besitz statt in der Gildenkasse bleiben.

Es ist erstaunlich ruhig nach dem Tod Kaliust geblieben. Anscheinend haben wir da jemand in einflussreicher Position einen Gefallen getan.

### – Lissara –

Die letzten Tage waren so ereignisreich. Ich konnte meine Gedanken nichtmal zu Papier bringen.

Diese Löwenwachen wurden immer aufdringlicher. Vorallem nachdem sie unseren, erpressenden Partner beseitigt hatten. Und dann überschlug sich alles. Man hat ein paar unserer Mitglieder mit Arcanen Malen verzaubert. Und die Tavernenwirte bestochen oder bedroht. Leider haben wir das erst zu spät bemerkt. Als uns richtig klar wurde was sie vor hatten waren sie schon so gut wie da.

Ein direkter Angriff. Über 20 Mann stark. Es sah nicht gut aus. Wir konnten sie etwas aushalten, lange genug sodass T und K sich anschleichen konnten und ihren Magier und Kommandanten ausschalten konnten.

Als beide gefallen waren hat sich die Moral der Truppe so gesenkt dass sie sich zurück zogen.

Leider haben wir auch ein paar gute Männer verloren. Aber die Nachtläufer werden fortbestehen.

\* \* \*

Anscheinend sind wir nun richtig anerkannt. Als Wichtiger Mitspieler in den Geschicken der Stadt. Ich wurde eingeladen zu einem Mahl mit den anderen großen Gilden. Nach dem Kampf haben sie wohl endlich begriffen das wir ernst zu nehmen sind.

In der Zukunft sehe ich viel Gold.

\* \* \*

Ich denke das ist ein gutes Ende für dieses Buch. Wir bekommen sehr schnell neue Mitglieder. Wir wachsen wie noch nie. Bald wird so viel passieren. Ich könnte nicht mehr alles aufschreiben.

\* \* \*

Möglicherweise lasse ich diese Buch irgendwann verzaubern. So dass es erhalten bleibt. Und vielleicht kann es dem ein oder anderen Schurken helfen.

Und heißen wird es: Der Aufstieg der Nachtläufer.

Lissara





## Anhang I: Ta-Lans Unterwelt

Ta-Lans Unterwelt ist ein schillerndes Sammelsurium von Individuen aller Couleur. Mehrere Faktoren haben das Hervorbringen so vieler verschiedener Gilden begünstigt. So ist Ta-Lan mit über 100.000 Einwohnern viel zu groß, als dass nur eine Gilde alles kontrollieren könnte.

Als Hafenstadt ist Ta-Lan ein Tor zur Welt. Unzählige fremde Kulturen, Waren und nicht zuletzt auch Idee, konnten sich auf diese Weise in der Stadt ausbreiten.

Außerdem existiert Ta-Lan schon seit über 1000 Jahren. In der Zeit hat sie die Schicksale unzähliger Gilden erlebt. Noch keine Gilde existierte länger als 3 Generationen bevor sie durch innere Streitigkeiten oder Verrat von außen zerstört wurde. Ständig werden neue gegründet, um das Machtvakuum zu füllen, doch die wenigsten überleben länger als ein paar Wochen.

Konträr zum Volksglauben, stehen die etablierten Gilden Nachzüglern nicht immer feindlich gegenüber. Manchmal ist es Ressourcen schonender, wenn ein freier Bereich von einer neuen Gilde in Beschlag genommen wird, als das man selbst gezwungen ist, Leute und Material dafür zu investieren. Eine junge Gilde kann immer noch geschluckt werden oder man verbündet sich mit ihr.

Die Gilden, die zur Zeit des Kampagne Ta-Lan unter sich aufgeteilt haben, werden im Folgenden vorgestellt.

### ***Ebenzers Jungs***

The Docks sind das etablierte Gebiet dieser Gilde, die sich hauptsächlich auf Glücksspiel konzentriert hat. Vom Hütchenspieler an der Straßenecke, über verrauchte Hinterzimmer bis hin zu noblen Spielsalons deckt die Gilde jegliche Ausprägung dieses Laster ab.

### ***Lachende Schlitzer***

Auch diese Gilde hat sich dem Glücksspiel verschrieben, konzentriert sich jedoch eher auf

das Wettgeschäft. Gewettet werden kann auf so ziemlich alles. Ihr Operationsgebiet ist der Merchant District.

### ***Die Schwarzen Schwestern***

Viel ist nicht über diese Gilde bekannt. Angeblich soll sie nur aus Frauen bestehen und sich ausschließlich um Mordaufträge kümmern. Verschiedene Orte im Eastern District erlauben die Kontaktaufnahme.

### ***Gossenratten***

Sie ist die einzige klassische Gilde Ta-Lans, da deren Betätigungsfeld auf Einbruch und Diebstahl beschränkt ist. Zwar betätigen sich in diesen Feldern auch andere Gilden, doch nur die Gossenratten sehen die gesamte Stadt als ihren Einzugsbereich.

### ***Die Schatten***

Mindestens ebenso geheimnisvoll wie die Schwarzen Schwestern doch um einiges mysteriöser ist diese Gilde, die sich auf das Herausfinden von und Handeln mit Geheimnissen spezialisiert hat.

### ***A Familia***

Den flächenmäßig größten Stadtteil Scurvytown hat sich diese Gilde zum ihrem Revier auserkoren. Sie hat nur einen einzigen Geschäftszweig, nämlich das Eintreiben von Schutzgeldern von so ziemlich jedem der dort ein Geschäft betreibt oder eine Dienstleistung anbietet.

### ***Bettler***

Obwohl einerseits die Gilde mit dem geringsten Einfluss kann sich mit Fug und Recht behaupten, das beste Informationsnetz der Stadt zu besitzen. Jede andere Gilden unterhält freundschaftliche Beziehungen zu den Bettlern, um nicht von diesem Informationsnetzwerk ausgeschlossen zu werden.

## Anhang II: Zeitrechnung in Ta-Lan

### **Kalender**

Zu Beginn der Kampagne befindet sich Ta-sich im Jahre 1187. Die selbe Zeitrechnung wird auch von Iberios und einigen weitere umliegende Reichen und Stadtstaaten benutzt. Sie entstand nach der Niederlage des Weißen Königs und wird in den Gebieten benutzt, die damals zu seinem Einflussbereich gehörten. Die Monatsnamen haben sich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder geändert und lauten aktuell wie folgt:

**Hartmond** – Januar  
**Sellemond** – Februar  
**Lenzmond** – März  
**Ostermond** – April  
**Wunmond** – Mai  
**Brachmond** – Juni  
**Heumond** – Juli  
**Ährenmond** – August  
**Herbstmond** – September  
**Weinmond** – Oktober  
**Windmond** – November  
**Julmond** – Dezember

In der Umgangssprache wird häufig die Endung „-mond“ weggelassen.

### **Feiertage**

Über das Jahr verteilt gibt es 8 sogenannte Sabbate. Das sind mystische Tage an denen einige Rituale besonders gut bzw. überhaupt erst funktionieren sollen:

**2. Sellemond** – Imbolc  
**21. Lenzmond** – Ostara (Frühjahrs-Equinox)  
**1. Wunmond** – Beltane  
**21. Brachmond** – Litha (Sommer-Solstice)  
**1. Ährenmond** – Lammas (Erntedankfest)  
**21. Herbstmond** – Mabon (Herbst-Equinox)  
**31. Weinmond** – Samhaim (Tag der Toten)  
**21. Julmond** – Yule (Winter-Solstice)

In Ta-Lan besitzt darüber hinaus noch einige lokale Feiertage, die nur hier zelebriert werden:  
**29. Wunmond** – Der Jahrestag an dem der Weiße König<sup>2</sup> im Jahre 982 besiegt wurde. Kinder kleiden sich an diesem Tag in weiß und sprechen kleine Gedichte, um dafür Naschwerk zu erhalten.

---

2 Siehe Anhang IV

## Anhang III: Götter von Ta-Lan

Obwohl in der Welt viel mehr Götter existieren, sollen hier nur diejenigen beschrieben werden, die in Ta-Lan offen bzw. heimlich verehrt werden.

### **Altaia**

Obwohl der Glaube an Altaia in Ta-Lan nicht verboten ist, besitzt sie hier keinen Tempel. Eine einzelne Priesterin lebt jedoch in einem der ärmlicheren Viertel der Stadt und kümmert sich um die ärmsten der Armen.

### **Aries**

Als Meeresherr wird er Ta-Lan besonders von den reichen Handelsmagnaten verehrt. Sein Reich sind vor allem die Küsten.

### **Elenara**

Sie ist die Schutzherrin der Künstler, Handwerker und Weisen. Magier zählen mit zu ihren glühendsten Verehrern, doch auch hier wegen dem Umstand, dass Zauberei eine Kunst ist.

### **Galsin**

Galsin ist der Schlachtenwüter und Herr des Gemetzels. Für ihn zählt der Sieg alles und ist unter allen Umständen zu erreichen. Er wird vor allem von Söldnern angebetet.

### **Gornor**

Wo Phex vor allem von kleineren Dieben und Tunichtguten angebetet wird, ist Gornor der Schutzgott der Mörder, Banditen und alles restlichem üblen Gelichter, die mit Phex Lehren von günstigen Gelegenheiten und Schlitzohrigkeit nichts anfangen können oder wollen.

### **Heeri**

Sie symbolisiert den Kreislauf von Leben und Tod. Ihre Priesterschaft kümmert sich in Ta-Lan

um die Friedhöfe. Da viele zugewanderte aus anderen Kulturen die Stadt bewohnen, sind sie allerdings auch in der Lage andere Bestattungen anzubieten.

### **Paladin**

Als Schutzherr über Licht und Ordnung ist er die Staatsgottheit von Ta-Lan. Außerhalb der Oberschicht ist sein Einfluss in der Stadt jedoch gering.

### **Phex**

Der Gott der günstigen Gelegenheiten und profitablen Geschäfte. Feilscher und Schlitzohr. Patron von gewitzten Tunichtguten und ehrbaren Händlern gleichermaßen.

### **Sargasso**

Sie ist das üble Gegenstück zu Aries. Sie herrscht über die Tiefsee und zählt die grausamsten Kreaturen zu ihrem Gefolge. Nur mit teuren Opfern lässt sich gerade soeben besänftigen, um einem Schiff die Passage über die offene See zu erlauben und es nicht in ihr nasses Reich zu ziehen.

### **Seth**

Die Anbetung des Herrn der Untoten ist bei Strafe verboten. Dennoch finden sich immer wieder versteckte Schreine bei scheinbar ehrbaren Bürgern, da seine Anbetung Macht über Leben und Tod verspricht.

### **Tiira**

Obwohl eine der ältesten Gottheiten auf der Welt, ist die Hüterin der Elemente von eher untergeordnetem Einfluss in Ta-Lan, da viele Menschen sich an eine Gottheit wenden, die eher ihren Moralvorstellungen entspricht.



## Anhang IV: Die Legende vom Weißen König

„Weißes Kleid auf weißem Ross,  
Weißes Gold in weißem Schloss.  
Weißes G'sicht und weiße Hand,  
edles Antlitz, hoher Stand.  
Weißer König, schwarzes Herz  
schwarze Seele, ew'ger Schmerz.“

Kinderabzählreim

### **Herkunft**

Dereinst regiert ein mächtiger aber auch grausamer König in dem Gebiet. Dort, wo sich heute Ta-Lan erhebt befand sich seine Palast. Durch seine Tyrannei und seine Expansionssucht sahen sich die ihn umgebenden Nationen gezwungen sich zu verbünden.

In dutzenden Schlachten wurden seine Armeen immer weiter zurück gedrängt, bis sie schließlich seinen Palast selbst belagerten. In einer letzten Verzweiflungstat flehte er seinen Schutzgott Seth um Beistand an. Jener verwandelte ihn in eine mächtige Mumie und gab ihm Macht über die gefallenen, auf das sie als Untote Soldaten zurück kehrten.

Doch auch mit diesen Fähigkeiten konnte der König das Unvermeidliche nicht abwenden. Sein Palast wurde geschliffen. Die ihn umgebende Stadt dem Erdboden gleich gemacht. Der Name des Königs wurde getilgt und sollte vergessen werden, doch konnte sich sein Spitzname erhalten, den er in seiner Mumiengestalt erhielt: „Weißer König“.

Mit dem Sieg über den den Weißen König begann in den meisten Ländern der Umgebung eine neue Zeitrechnung, die bis heute fortgeführt wird und auch in Ta-Lan gültig ist.

### **Erste Wiederkehr**

Doch der Weiße König war nur bezwungen, nicht aber zerstört worden. Im Jahre 982, also vor 205 Jahren, gelang es einer Gruppe Kultisten ihren Herren wieder zu erwecken. Noch bevor er im vollen Besitz seiner Fähigkeiten war konnte er erneut unter großen Opfern bezwungen werden. Um seine Fähigkeiten zu bannen wurde ein kompletter Stadtteil mit einem Magie hemmenden Salz getränkt. Die Zerstörungen während des Kampfes hatten weiteren Anteil daran, dass der Stadtteil danach aufgegeben wurde. So entstand der heutige Bloodsalt-District, in dem die Aussätzigen und andere ungeliebte Elemente der Stadt Zuflucht gefunden haben.

## Anhang V: Zeittafel der Ereignisse

Woche	Woche	Ereignisse
1	29. Ostermond	Ankunft in Ta-Lan
2	6. Wunmond	Kampf gegen Schläger der A Familia
3	13. Wunmond	Mal Thakor kämpft in der Arena
4	20. Wunmond	Einbruch beim Geldverleiher
5	27. Wunmond	Ischa verlässt die Gilde, Harmony schließt sich ihr an
6	3. Brachmond	Einbruch beim Alchemisten, Erste Kriegsgerüchte
7	10. Brachmond	Taran schließt sich der Gilde an
8	17. Brachmond	Einbruch beim Buchhändler
9	24. Brachmond	Tarans Entführung, Menschenjagd der A Familia
10	1. Heumond	Einbruch in Ottos Waffenladen, Stadtteil-Razzien
11	8. Heumond	Abmarsch der Armee Talans
12	15. Heumond	Mal Thakors erster Kampf in der Faustkampf-Arena
13	22. Heumond	Überfall auf den Konvoi (im Dienst der Gossenratten)
14	29. Heumond	Kaliust läuft über und lässt Ta-Lan siegen, Hauskauf
15	5. Ährenmond	Säuberung des neuen Gildenhauses von Walter White/Corbit
16	12. Ährenmond	Spurensuche, Blutrattenjagd in der Kanalisation
17	19. Ährenmond	Der Weiße König erwacht, Einbruch in den Tempel der Elenara
18	26. Ährenmond	Kampf gegen den Corporal, Fund des Drachentöters und vieles mehr
19	2. Herbstmond	Verkauf des Drachentöters, Kontakt zu Violetta Ravenclaw aufgebaut
20	9. Herbstmond	Einladung zum Großen Glückspiel-Turnier von Ebenezers Jungs
21	16. Herbstmond	Der Viscomte legt sich mit den Nachtläufern an und verliert
22	23. Herbstmond	Zweiter Kampf gegen Galen und Aramis
23	30. Herbstmond	Das Große Glückspiel-Turnier, Die Nachtläufer siegen überraschend
24	7. Weinmond	Einbruch ins Theater, Merkwürdige Wachen interessieren sich dafür
25	14. Weinmond	Die Gilde besetzt das Nebenhaus, aber muss nun Schweigegeld zahlen
26	21. Weinmond	Eine ruhige Woche
27	28. Weinmond	Kaliust lässt den Empfänger des Schweigegelds beseitigen
28	4. Windmond	Kaliust greift an und stirbt, die Gilde etabliert sich endgültig in Ta-Lan