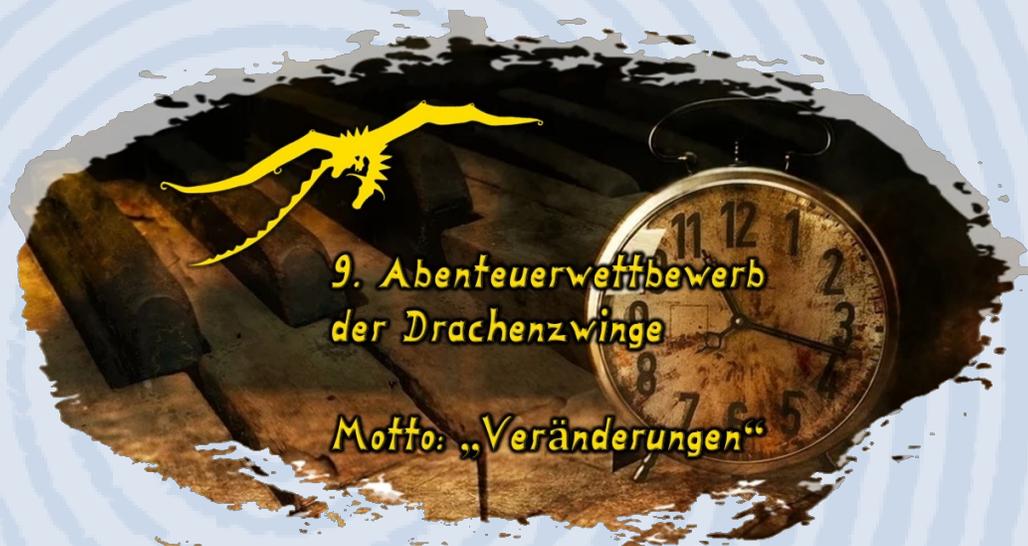


Beitrag zum 9. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge 2020

Abenteuertitel	Autor*in	Spielsystem	Edition	Spielwelt	Region
Besessen	Ravenking	Spire	1. Edition	Spire	Rotezeil



Besessen

von Ravenking

Klappentext: Es ist mal wieder der jährliche Termin, an dem die jungen Drow in Rotezeil zum Frondienst eingezogen werden. Um diesmal sicher zu stellen, dass sich niemand den Häschern entziehen kann, setzt die Stadtverwaltung einen okkulten Nebel ein, der die Flüchtigen dazu bringt, sich gegen ihren Willen bei ihren Verfolgern bemerkbar zu machen.

BESESSEN

Inhaltswarning: Geisteskontrolle, Sklaverei, Verfolgung, Selbstmord

EINLEITUNG

*Ihr kennt euch und kehrt von eurem letzten Abenteuer zurück.
Aber irgendwas ist anders.
Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich etwas verändert hat.
Nichts ist mehr so wie es war!
Und wie geht es jetzt weiter?*

Ihr seid von eurer letzten Mission für die Tempelloge wieder in eurer Heimatviertel nach Rotezeil zurückgekehrt. Doch in der Gegend geht gerade seltsames vor sich: in den Straßen des Bezirks liegt seit Tagen ein bläulicher Nebel.

Der Nebel ist geruchslos und schwebt in Wirbeln durch die Straßen. An einigen Stellen ballt er sich zu einer dichteren Wolke zusammen, dann wird seine Farbe dunkler und er schränkt die Sicht ein. Aber an den meisten Stelle ist er dünn und leicht zu übersehen, solange er still zwischen den Häusern hängt. Unerklärlicherweise kommt er aber auch immer wieder von selbst in Bewegung, breitet sich in wabernden Wellen aus und zieht in flatternden Schlieren durch die Luft. Er kriecht nach und nach durch jede Gasse, dringt selbst durch die Fenster- und Türritzen bis in die Gebäude.

Die Bewohner versuchen dem Nebel erfolglos auszuweichen, ziehen ihre Schals noch enger vor Mund und Nase und können doch nicht verhindern, beständig die bläulichen Schwaden einzuatmen. Niemand weiß, was es damit auf sich hat: es machen Gerüchte die Runde, es habe ein Leck in einer Versorgungsleitung in der Decke des Stadtviertels gegeben oder am Threadneedle-Square sei ein Drogenlabor explodiert. Ein paar Leute behaupten gar, sie hätten eine Nachbau-Ingenieurs-Maschine durch das Viertel fahren sehen, die den Nebel ausgestoßen habe.

Die meisten ignorieren die Schwaden so gut es geht, hat man doch im Moment ganz andere Sorgen: der diesjährige Frontag ist erst ein paar Tage her und viele Familien haben ihre erwachsenen Kinder den Aelfirs für Knechtsdienste in den Fabriken, dem Gartenviertel, an der Kriegsfront oder als Diener*innen der Lordschaften in Amaranth überlassen müssen.

Und auch ein paar spektakuläre Selbstmorde, bei denen Personen von den Dächern hoher Häuser mitten ins

Getümmel auf den Straßen gesprungen sind, haben die Leute erschüttert.

Die Stimmung in Rotezeil ist gedrückt und angespannt, die Drow huschen in einer Mischung aus Resignation und Verängstigung durch den bläulichen Nebel, jede*r mit eigenen Sorgen und Gedanken beschäftigt.

WAS PASSIERT WIRKLICH?

Jedes Jahr werden alle jungen Drow im Alter von sechzehn Jahren am Frontag eingesammelt, um ihren vierjährigen Frondienst anzutreten, eine unbezahlte Tätigkeit für die Aelfir, nach deren Ableistung das Recht im Spire zu leben und zu arbeiten verliehen wird. Während die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen am Frontag von der Stadtwache eingesammelt und in den Oberspire gebracht wird, wo um ihre Dienste unter den Aelfir gehandelt wird, gelingt es jedes Jahr einigen Drow, sich dem Zwangsdienst durch Flucht zu entziehen.

Vor einigen Monaten ist der Posten in der Stadtverwaltung, der sich um die Abwicklung der Frondienstangelegenheiten kümmert, neu besetzt worden: der junge Aelfir *Thaeron Drei-Klänge-Im-Wind* hat die Aufgabe übernommen und legt einen großen Ehrgeiz an den Tag. Er möchte die Quote der untergetauchten Drow, die ihren Frondienst verweigern, unter seiner Führung auf Null drücken.

Um dieses Ziel zu erreichen, hat er ein magisches Alchemika entwickeln lassen, das neben allerlei okkulten Zutaten auch aus Vogeleiern hergestellt wird. Wer diese Substanz verabreicht bekommt, entwickelt Eigenschaften und Verhaltensweisen von Vögeln – welche dies sind hängt auch entscheidend vom Alter der konsumierenden Person ab. Während die zahlreichen Nebenwirkungen bei anderen Altersgruppen für *Drei-Klänge-Im-Wind* von wenig Interesse sind, kommt es ihm dabei vor allem auf die Wirkung an, die das Alchemika bei Jugendlichen hat: so wie Jungvögel mit Piepen in Rufkontakt mit ihren Eltern stehen, reagieren jugendliche Personen unter Einfluss der Substanz auf die Töne einer speziellen Pfeife. Sie antworten auf das Geräusch auch gegen ihren Willen und verlassen mit dem Gefühl "flügge" zu sein, jedes Versteck.

Um die Substanz den Drow großflächig zu verabreichen und für seine Zwecke einzusetzen, hat *Drei-Klänge-Im-Wind* zusammen mit der menschlichen Nachbau-Ingenieurin *Olivia Cellix* eine Art Nebelmaschine entwickeln. Diese produziert aus dem Alchemika einen okkulten Dampf, den die Maschine ausstoßen und weiträumig verteilen kann. Der Nebel zieht bis in die letzten Winkel des Viertels und sorgt dafür, dass alle

Drow die Substanz einatmen. Anschließend muss nur noch ein Flötenspieler mit der speziellen Pfeife durch die Straßen laufen, um – wie ein Rattenfänger – auch all die jugendlichen Drow gegen ihren Willen herbeizurufen, die sich bisher versteckt gehalten haben, um dem Frondienst zu entgehen.

DIE GESCHICHTE

PLOTLINE: DIE NEBELMASCHINE

Trigger Szene: jemand berichtet von der Nebelmaschine

Auf der Straße haben sich einige Leute aus der Nachbarschaft versammelt und reden über den Nebel. Es werden verschiedene Theorien getauscht, wo der Nebel herkommen könnte. Ein junger Drow berichtet, er habe vier Personen mit einer seltsamen Maschine beobachtet, die den Nebel ausgestoßen habe. Die Anwesenden glauben seinem Bericht aber nicht, da er für seinen ausufernden Ködder-Konsum bekannt ist und auch während des Gesprächs offenbar berauscht ist.

DIE GRUPPE ERMITTELT

Der Nebel breitet sich von den kleinen, wenig frequentierten Seitengassen in die Hauptstraßen des Viertels hin aus.

Befragt man die Bewohner, wann und wo sie den Nebel zuerst gesehen haben, stellt man fest, dass er zuerst einen Tag nach dem Einzug der jungen Drow zum Frondienst in der Gegend um den Vorlooren-Standard gesichtet wurde. Offenbar tauchte er zuerst vor allem in kleineren Hintergassen auf und verbreitete sich von da weiter bis in jeden Winkel.

Der Nebel enthält eine okkulte, alchemistische Substanz.

Wenn der Nebel untersucht wird, kann man mit *Ermitteln* und *Okkultes* herausfinden, dass er eine okkulte Komponente besitzt. Inhalt der Magie ist der bunt gemischte Geist eines Vogelschwarms aus unterschiedlichen Vogelarten mit ihren Bedürfnissen, Antrieben, Motiven und Gefühlen. Zu enger oder häufiger Kontakt mit dem Nebel kann dazu führen, dass seine Wirkung einsetzt (s. Folgen des Nebels).

Der Nebel wird durch eine Maschine verbreitet.

Ein paar Anwohner haben die Maschine durch Rotezeil fahren sehen. Eine karren große Maschine auf vier Rädern, die über Zahnräder, Treibriemen und Hebel verfügt. Oben besitzt sie einen Trichter, in der Mitte einen großen Glaskolben und vorne einen armlangen Schlauch, aus dem der Nebel kommt. Vier vermummte Drow begleiten die Maschine: jemand schiebt, jemand befüllt sie über den

Trichter mit Eiern aus einem mitgeführten Eimer und jemand hält den Schlauch, aus dem der Nebel entweicht. Eine weitere, bewaffnete Person ist zur Bewachung dabei.

Die Maschine wurde von einer menschlichen Nachbau-Ingenieurin im Auftrag eines Aelfirs gebaut.

Geht man den Hinweisen auf die Nebelmaschine nach, kann man herausfinden, dass die Nachbau-Ingenieurin *Olivia Cellix* die Konstrukteurin ist und sich offenbar auch zur Zeit in Rotezeil aufhält. Sie lehrt eigentlich an der *Gywnn-Enforr-Akademie* und nimmt regelmäßig gut bezahlte Aufträge von Aelfir aus Oberspire an.

PLOTLINE: DIE BESESSENEN

Trigger Szene: jemand springt von einem Häuserdach

Die Gruppe befindet sich in einer belebten Straße mit höheren Häusern als überraschend eine Drow von einem Dach springt und wild mit den Armen schlagend auf das Straßenpflaster stürzt. Sofort bildet sich eine Menge um die Tote. Die Leute beginnen auch darüber zu diskutieren, dass es kürzlich schon vergleichbare Selbstmorde gegeben hat.

DIE GRUPPE ERMITTELT

Es gab bereits zahlreiche vergleichbare Selbstmorde.

In den letzten Tagen sind dutzende Personen von Dächern gesprungen, alle haben dabei wild mit den Armen geschlagen, als ob sie fliegen wollten. Bei niemandem können sich die Angehörigen so richtig erklären, wieso es auf einmal zu dem Selbstmord gekommen ist.

Im Viertel kommt es auch zu anderen, unerwarteten Verhaltensweisen.

Wenn die Gruppe mit den Anwohnern interagiert, können sie auch von anderen, seltsamen Verhaltensweisen erfahren: kleine Kinder piepen albern herum, Verliebte zeigen flatterndes Balzverhalten, jemand entdeckt plötzlich Mäuse als Lieblingsgericht, ein Elternteil würgt das eigene Essen hoch, um damit die Kinder zu füttern, jemand bastelt aus Stöckchen und Lumpenfetzen eine Nestkonstruktion, pickt mit dem Mund Krümel vom Tisch usw.

Werden die Betroffenen auf das Verhalten angesprochen, ist ihnen das Seltsame daran höchstens vage bewusst. Sie versuchen, es irgendwie zu rationalisieren und zu rechtfertigen oder weichen dem Gespräch peinlich berührt aus.

Das Verhalten ist offenbar vogeltypisch und altersspezifisch.

Wenn man das merkwürdige Verhalten analysiert und auch in Bezug zum Alter der Betroffenen setzt, kann man ein Muster feststellen: die einzelnen Auffälligkeiten haben alle etwas Vogeltypisches und ahmen ein Verhalten von Vögeln nach. Zudem scheinen die Taten unterschiedlich je nach Alter der Betroffenen zu sein: Kinder ahmen Küken, Jugendliche Jungvögel und Erwachsene ausgewachsene Tiere nach.

PLOTLINE: DIE FLÜCHTIGEN

Trigger Szene: jemand hat sich vor dem Frondienst versteckt und wird von der Stadtwache gefunden.

Die Gruppe beobachtet, wie ein paar Stadtwachen einen Jugendlichen aus einem Haus abführen. Die Umstehenden können berichten, dass der junge Drow sich offenbar nicht zum Appell für den Frondienst gemeldet, sondern zu Hause versteckt hatte. Ein Nachbar hat den Jungen entdeckt und gegen eine Belohnung an die Stadtwache verraten.

DIE GRUPPE ERMITTELT

Es versuchen jedes Jahr mehr Jugendliche in Rotezeil sich vor dem Frondienst zu drücken.

Der Frondienst ist obligatorisch, trotzdem versuchen immer wieder Jugendliche, der Einberufung zu entgehen. Sich dem Frondienst zu widersetzen ist strafbar und wird mit einer Verlängerung der Frondienstzeit geahndet. In den letzten Jahren ist die Zahl der Untergetauchten deutlich gestiegen, da in Rotezeil die Stadtwache aufgrund der Einflussbereiche der Gangs nicht weiträumig durchgreifen kann.

Eine Ladhjann Priesterin hilft seit Jahren Jugendlichen unterzutauchen.

In einem Tempel *Unserer Lieben Frau im Glorienschein* gibt es einen geheimen Kellerraum, in dem Priesterin Zilma jedes Jahr für den Zeitraum der Einberufung dutzende Jugendliche versteckt. Nicht jeder findet Platz in ihrem versteckten Keller, aber wer dort unterkommt, war bisher immer vor Entdeckung sicher.

In der Stadtverwaltung gibt es einen neuen Zuständigen für die Frondienst-Verwaltung.

Die Einziehung zum Frondienst wird von der Stadtverwaltung organisiert. Dort ist ein aelfirscher Aquirator-Dirigent für die Leitung zuständig. Dieser Posten wurde kürzlich mit dem jungen Aelfir *Drei-Kläge-Im-Wind* neu besetzt. Er hat angekündigt, dass er die Quote der Flüchtigen drastisch senken wird.

FOLGEN DES NEBELS

Das ganze Viertel leidet unter den Folgen des Nebels (s. Plotline Die Besessenen). Auch die SCs werden dem Nebel längere Zeit ausgesetzt und von den Auswirkungen betroffen sein. In verschiedenen Zeitintervallen (z.B. täglich einmal) oder in Situationen, in denen jemand dem Nebel besonders stark ausgesetzt ist, kann durch eine Probe auf *Standhalten + Okkultes* bestimmt werden, ob die SCs durch die okkulte Magie beeinträchtigt werden – der übliche Schaden beträgt *W6 Belastung auf Geist*.

Tagsüber kann der wache Verstand dem Einfluss des Nebels noch etwas entgegen setzen, daher ist nur ein Teil der Bevölkerung von den Folgen betroffen, nachts jedoch schleicht sich der Vogelgeist mühelos in die Träume aller Schlafenden. Die SCs werden daher jede Nacht im Traum von Vogelthemen verfolgt: sie erleben ins Vogelhafte umgedeutete Szenen, sind selbst im Traum Vögel oder träumen von Vögeln.

VOGELPERSÖNLICHKEITEN

Wenn die Gruppe mit dem Vogel-Thema in Berührung kommt (im Traum, bei *Konsequenzen* oder zu anderen Gelegenheiten), so stellt sich für jede*n Betroffene*n das Thema in einer individuellen Ausprägung dar, indem eine bestimmte, für diese Person typische oder passende Vogelart involviert ist: Eine geschwätzige Person könnte sich z.B. im Traum in einen Papagei verwandeln. Falls keine individuelle Assoziation ins Auge springt, kann die Vogelart auch über die Charakterklasse zugeordnet werden, z.B.: Aaspriester: Geier. Aufwiegler: Gans oder Pfau. Azurit: Elster. Gebundener: Schwalbe. Hebamme: Storch. Ladhjann: Nachtigall. Maskenträger: Kuckuck oder Spottdrossel. Ritter: Falke oder Gans. Star: Pfau oder Schwan. V-Bahn-Gelehrter: Uhu, Eule, Rabe oder Kolibri usw.

KONSEQUENZEN

Kommt es durch den Nebel oder durch andere Ereignissen zu *Konsequenzen* durch *Belastung auf Geist*, können auch folgende *Konsequenzen* verwendet werden.

GERINGE KONSEQUENZEN

Vogelfutter [Geist] *Du hast Heißhunger auf Würmer, Körner oder sonstiges Vogelfutter. Du entwickelst Appetit auf Würmer, Körner oder was immer dein persönlicher Vogeltyp frisst. Bis du diese Mahlzeit pickend, reißend und in kleinen Portionen zu dir genommen hast, kannst du an kaum etwas anderes*

denken und sammelst pro anderer Aktion einen weiteren Punkt Belastung auf *Geist*.

Nestbau [Geist] *Du sammelst Material für ein sicheres Nest.* Du steckst überall brauchbare Dinge für deinen Nestbau ein: Stoffstücke, Zweige usw. Es spielt für dich keine Rolle, wozu diese Dinge sonst dienen oder wem sie gehören. Wann immer du Zeit hast, verbindest du die Teile miteinander und bastelst solange, bis du ein Nest zusammen hast.

MITTLER KONSEQUENZEN

Vogel Tourett [Geist]. *Du stößt ganz plötzlich unkontrolliert Vogelschreie oder lautes Zwitschern aus.* Ohne bewusstes Zutun fängst du immer wieder an Vogelgeräusche zu machen. Auch dann, wenn du mitten im Gespräch bist oder dich leise verstecken möchtest. Proben auf *Veranlassen* oder *Verbergen* haben eine Schwierigkeit von 1.

GRÖßERE KONSEQUENZEN

Frei wie ein Vogel [Geist]. *Du bist fest davon überzeugt, fliegen zu können und stützt dich angstlos in jeden Abgrund.* Falls du nicht massiv daran gehindert wirst, möchtest du dich in die Luft erheben und stürzt mit den Armen flattern ab.

NON-PLAYER CHARACTERS

THAERON DREI-KLÄNGE-IM-WIND, AQUIRATOR-DIRIGENT DER STADTVERWALTUNG

Warum ist er in die Geschichte involviert?

Als Aquirator-Dirigent der Stadtverwaltung ist er dafür zuständig, die jugendlichen Drow zum Frondienst einzuziehen und mit Hilfe der Stadtwache nach Oberspire zu bringen. Er hat von der menschlichen Nachbau-Ingenieurin *Olivia Cellix* die Nebelmaschine bauen lassen und kümmert sich jetzt um ihren Einsatz, um sein Projekt zum Erfolg zu führen.

Was macht ihn besonders unter anderen Mitgliedern seiner Gruppe?

Für einen Aelfir ist Thaeron sehr unsicher. Das fehlende Ansehen seiner Familie und ein paar kleinere persönliche Fehlritte haben ihm einen schweren Stand unter seines Gleichen beschert. Setzt man ihn unter Druck oder tritt ihm gegenüber massiv auf, wird er unglaublich nervös, fahrig und neigt dazu, Fehler zu machen.

Was will er erreichen?

Durch einen glücklichen Zufall hat er gerade seinen Posten übernommen - eine Gelegenheit, die er sich nicht entgehen lassen will, um seine schwache Position in der Aelfir-Gesellschaft zu verbessern. Dazu möchte er sich einen Namen damit machen, dass dieses Jahr kein Drow vor dem Frondienst fliehen und untertauchen kann.

Was verachtet er?

Drückeberger. Er verachtet alle Drow, die sich dem Frondienst entziehen wollen. In seinen Augen sind das Schmarotzer, die alle Annehmlichkeiten eines Lebens in Spire haben wollen, ohne ihren Beitrag zur Gesellschaft zu leisten.

VORGESCHLAGENE SZENEN

- Täglich treffen sich *Drei-Klänge-Im-Wind* und *Flavien* im *Verloorn-Standard*, damit *Flavien* dem Aelfir einen Bericht von den Fortschritten geben kann. Die beiden brüten über einer Karte von Rotezeil und besprechen, wohin der Nebel bereits gezogen ist und in welchen Gassen die Nebelmaschine noch eingesetzt werden muss. Die Ankunft des Aelfirs in seiner Sänfte ist jedes Mal ein Ereignis, das viele in der Nachbarschaft neugierig beobachten.
- *Drei-Klänge-Im-Wind* beschließt einen Testlauf zu machen, um die Wirkung der Pfeife zu erproben. Begleitet von mehreren Stadtwachen zieht er durch die Straßen und spielt auf seiner Tonpfeife eine komplizierte Melodie. Von den Anwohnern wird er stirnrunzelnd beobachtet. Plötzlich kommt ein Jugendlicher aus einem Versteck und folgt piepend und flatternd wie in Trance der Melodie. Die Stadtwachen nehmen den Flüchtigen mit.
- Die Gruppe kann erfahren oder beobachten, dass *Drei-Klänge-Im-Wind* in einem besseren Restaurant des Viertels einen Tisch reserviert hat. Er trifft sich dort mit *Olivia Cellix*, um über den Einsatz der Maschine zu fachsimpeln und weitere Konditionen zur Instandhaltung und Wartung auszuhandeln.

FLAVIEN ABERTON, OFFIZIER DER STADTWACHE

Warum ist er in die Geschichte involviert?

Da in Rotezeil drei Gangs das Sagen haben, gilt die Stadtwache am *Verloorn-Standard* als wenig einflussreich und korrupt. Um das Projekt von *Drei-Klänge-Im-Wind* zu unterstützen wurde daher *Flavien*

hier her beordert. Er soll den Einsatz der Nebelmaschine koordinieren und begleiten.

Was macht ihn besonders unter anderen Mitgliedern seiner Gruppe?

Flavien gehört zu einer begüterten Drow-Sippe im Silberquartier, wo Drow und Aelfir enger als in anderen Teilen der Stadt zusammen leben. Für ihn ist ein gutes Leben in Spire und eine Kooperation mit den Aelfir selbstverständlich ist. Zudem besitzt er eine Bürger-Maske und ist es gewohnt, sie zu tragen.

Was will er erreichen?

Er will nur seine Ruhe haben. Er hat sich für den Einsatz nicht freiwillig gemeldet und mag diese Aufgabe nicht. Ihm wäre es am liebsten, wenn alles schnell und problemlos über die Bühne geht, damit er möglichst bald wieder aus Rotezeil verschwinden kann.

Was verachtet er?

Ideologen jeder Art. Er ist ein pragmatischer Typ und hat wenig Verständnis für Theorien, politische Konzepte oder Glaubenssätze. Personen, die mehr als ihr persönliches Wohlergehen wollen oder Ärger anzetteln, hält er für verrückt und wenig alltagstauglich.

VORGESCHLAGENE SZENEN

- *Flavien* begleitet die Nebelmaschine auf einem Einsatz persönlich. Die Maschine wird von Stadtwachen und weiteren Drow begleitet, die die Bedienung vornehmen. Während sie durch die Gassen von Rotezeil ziehen und den Nebel verbreiten, werden sie von einigen Nachbar*innen angefeindet, die ihnen Schimpfworte hinterher rufen und Fäuste aus den Fenstern schütteln.
- Ein großer Ziegenkarren voll Vogeleier wird durch Rotezeil transportiert. Der Karren kommt nur langsam auf den unebenen Straßen voran, da die Fracht sehr zerbrechlich ist. Der Karrentreiber kommt offenbar nicht aus dem Viertel und fragt verzweifelt nach den Weg zum Verloorn-Standard, wo er die Lieferung an *Flavien Aberton* übergeben soll.
- *Flavien* geht einen Abend ins *L'Enfer Noir*, da er die Zerstörungen des Silberquartiers vermisst. Frustriert von den Shows dort, die seinen Ansprüchen nicht genügt, betrinkt er sich und landet in den Armen eines gutaussehenden Stenboys, dem er sein Herz ausschüttet über seinen ungewollten Einsatz in Rotezeil. Dieser hat später kein Problem - gegen eine kleine Bezahlung - alle ausgeplauderten Geheimnisse an Interessierte weiterzugeben.

STADTWACHEN

Namen: Karla, Lorren, Timlai

Schlagworte: flucht oft, hat Tattoos auf den Handrücken, poliert ständig die Schnallen auf der Rüstung

Schwierigkeit: 0

Widerstandsfähigkeit: 5

Ausrüstung: Schlagstock (W3), leichter Brustpanzer (2)

ZILMA BOYLAN, LADHJANN PRIESTERIN

Warum ist sie in die Geschichte involviert?

Zilma engagiert sich für die Jugendlichen in Rotezeil, dabei hilft sie auch alle denen, die sich jedes Jahr versuchen vor den Frondienst-Häschern zu verstecken. Dazu hat sie im Keller des Tempels ein geheimes Versteck eingerichtet.

Was macht sie besonders unter anderen Mitgliedern ihrer Gruppe?

Sie glaubt im Geheimen an die alte Lehre aller drei Mondgöttinnen als Damnou, auch wenn sie offiziell nur noch Limyé anbeten darf. Dabei ist ihr allerdings ein Dorn im Auge, wie der Glaube an Lombre und Lekolé im Untergrund verdreht worden ist.

Was will sie erreichen?

Ihr liegt ihre Gemeinde sehr am Herzen, sie möchte den Drow in Rotezeil helfen, ein besseres Leben zu haben. Dabei kümmert sie sich vor allem um die Jugend. Sie versucht, diese dem Einfluss der kriminellen Banden im Viertel entziehen. Dass eine Flucht vor dem Frondienst offiziell auch illegal ist, bewertet Zilma anders: sie hält es für legitim sich diesem Sklavendienst zu verweigern.

Was verachtet sie?

Perspektivlosigkeit und Gleichgültigkeit. Zilma ist eine engagierte Drow, die fest im Glauben verankert ist und sich für ihre Überzeugungen einsetzt. Sie hält Personen, die nicht bereit sind, etwas aus ihrem eigenen Leben zu machen und für sich und andere einzustehen für armselig und feige.

VORGESCHLAGENE SZENEN

- Im Viertel sind Plakate aufgehängt, die für den Frondienst werben („Leiste deinen Beitrag für Spire!“). Ein paar junge Drow (knapp unter dem Alter, zum Frondienst eingezogen zu werden), reißen die Plakate ab und rennen weg, wenn sie gesehen werden. Einige von ihnen haben Geschwister, die sich gerade vor dem Frondienst im Tempel verstecken.

- Ein alter Drow kann beobachtet werden, wie er mit großen, unförmigen Taschen versucht ungesehen in den Limyé Tempel zu kommen. Er schmuggelt regelmäßig Essen für die versteckten Jugendlichen in den Keller.
- Zilma spricht mit ein paar jungen Drow (knapp unter dem Frondienstalter) auf der Straße. Sie sprechen über die Gangs im Viertel, da eine Jugendliche gerade in Mr. Winters Gang aufgenommen wurde. Zilma versucht der Jugendlichen andere Wege aufzuzeigen, während ein weiterer Jugendlicher andeutet, dass auch Zilma nicht überall mit den Gesetzen konform geht, da sie seinem großen Bruder geholfen hatte, dem Frondienst zu entgehen.

FLÜCHTIGE JUGENDLICHE

Namen: Fidele, Jonal, Yollee

Schlagworte: trägt selbstgestrickte Wollmütze, leuchtende Ohrstecker, bereits Gang-Mitglied bei den Schwestern, kaut ständig Teufelswurz

Schwierigkeit: 0

Widerstandsfähigkeit: 3

Ausrüstung: Schlagring (W3), Steine in einer alten Socke (W3)

DIE GESCHICHTE BEENDEN

Falls die Gruppe nicht eingreift, wird *Drei-Klänge-Im-Wind* alle Jugendlichen aus ihren Verstecken locken und zum Frondienst nach Oberspire bringen lassen. Einige Wochen später wird der Nebel sich verflüchtigt haben.

Aber im Folgejahr wird die Nebelmaschine wieder anrücken: *Drei-Klänge-Im-Wind* wird sein ehrgeiziges Projekt, keinen Flüchtigen mehr entkommen zu lassen, fortsetzen und vielleicht sogar auf andere Stadtviertel ausweiten.

DIE FLÜCHTIGEN IN SICHERHEIT BRINGEN

Die Jugendlichen im Tempelkeller haben den Nebel eingatmet und werden der Pfeife des Aelfirs folgen, sobald dieser durch die fraglichen Straßen kommt. Der Nebel ist allerdings nur in Rotezeil verteilt worden, daher wird *Drei-Klänge-Im-Wind* auch nur hier seine Runden drehen: falls die Jugendlichen erfolgreich aus dem Viertel geschmuggelt werden, können sie sich dem Lockruf entziehen.

Wird es der Gruppe gelingen, den Jugendlichen zu helfen?

DIE MASCHINE ZERSTÖREN

Ohne die Konstruktion von *Olivia Cellix* und die passende Pfeife von *Drei-Klänge-Im-Wind* kann die fatale Wirkung des Nebels nicht genutzt werden. Eine Sabotage der Maschine oder ein Entwenden der speziellen Pfeife können zumindest für dieses Jahr die Situation bereinigen. Ob Mittel und Wille da sein wird, die zerstörte Maschine neu zu bauen und das Projekt im nächsten Jahr fortzusetzen, wird sich zeigen. Wird es der Gruppe gelingen, die Maschine außer Kraft zu setzen?

DREI-KLÄNGE-IM-WIND BESIEGEN

Nicht nur bei den Drow im Viertel hat der Nebel diverse Nebenwirkungen, auch Menschen und Aelfir sind betroffen. Zwar halten sich nur wenige Aelfir in Rotezeil auf, sollten sie aber von den fatalen Folgen betroffen sein, wird das für die Stadtverwaltung ein ganz anderes Gewicht haben. Da *Drei-Klänge-Im-Wind* noch nicht sicher im Sattel seines neuen Postens sitzt und mit seinem ehrgeizigen und kostspieligen Projekt bisher nur wenig Unterstützung in der Stadtverwaltung gefunden hat, könnte ihm das zum Verhängnis werden. Wird es der Gruppe gelingen, *Drei-Klänge-Im-Wind* zu diskreditieren und sein Projekt zu stoppen?