

Kleinod

Joachim Breitner

13. Mai 2005

Dieses Abenteuer ist Jennifer Tesch gewidmet, zu deren zwanzigstem Geburtstag der Gutschein geschenkt wurde, auf Grund dessen dieses Abenteuer geschrieben wurde. Kommentare an mail@joachim-breitner.de sind stets willkommen.

Mangels Regelwerken findet man in diesem Abenteuer keine Zahlen und Werte, diese muss man vor einem Spiel selbst passend zur Gruppe heraussuchen.

Inhaltsverzeichnis

1	Umgebung	1
2	Städte	2
2.1	Krächburg	2
2.2	Spitzwalden	3
2.3	Rüdeck	3
3	Personen	3
3.1	Friedbert IV, Fürst von Rafenstein	3
3.2	Friedbert V, genannt der Haudrauf	3
3.3	Herolin IV, Fürst von Wolvauen	3
3.4	Iara	4
4	Hintergrund	4
5	Anfangssituation	5
6	Mögliche Ereignisse	5
6.1	Auf der Straße nach Spitzwalden	5
6.2	In Spitzwalden	6
6.3	Zwischen Spitzwalden und der Grenze	7
6.4	Die Grenze	7
6.5	Hinter der Grenze	8
7	Mögliche Auflösungen	8

1 Umgebung

Dieses Abenteuer spielt in einem kleinen Fürstentum, nennen wir es Rafenstein. Das Fürstentum besteht neben der Hauptstadt, Krächburg, aus den Städten Dohl, Dross und Spitzwalden. Um die Städte herum, entlang den Hauptverbindungsstraßen sowie um einige abseits gelegene Dörfer wird reger Ackerbau - vor allem Weizen und Salate - betrieben, der Rest ist Wald. Die Gegend ist eher flach, mit einzelnen Hügeln, doch hinter Dross erhebt sich ein Berg, der einzige des Fürstentums, genannt Feterthop.

Das Fürstentum ist recht friedlich. Der Fürst zahlt regelmäßig seine Abgaben an den Kaiser in Gareth, welcher ihn dafür weitgehend in Ruhe lässt. Eine große Armee wird nicht unterhalten, was vor allem an der sicheren Lage in mitten des Reiches liegt. Um Rafenstein herum liegen die Fürstentümer Wolvauen, Grantstein und Pentralang, sowie am nord-östlichsten Zipfel anschließend, der Garether Herrschaftsbereich. Pentralang ist der wichtigste Handelspartner von Rafenstein, da Pentralang als gebirgiges Gebiet fast nur vom Bergbau lebt und auf den Weizen von Rafenstein angewiesen ist. Grantstein, einziges der Fürstentümer mit Zugang zum östlichen Meer, ist ein Volk von Fischern, Händlern und ein paar Bauern und Viehhirten, hier sind es vor allem die Händler, die regelmäßig die Waren der Meere auf den Märkten von Rafenstein zu feil bieten. Ein etwas kritisches Verhältnis hat Rafenstein mit Wolvauen. Da beide Herrscher sich als rechtmäßigen Nachfolger von Fürst Rinärich, der durch Heirat die beiden Fürstentümer vereinigen konnte, ist hier das Verhältnis etwas gespannt, da allerdings der Kaiser in Gareth beide Fürsten in ihrem jeweiligen Gebiet bestätigt hat und kriegerische Auseinandersetzungen verboten hat, sind diese Spannungen eher latenter Art.

Es gibt nur wenige Straßen in Rafenstein, aber diese sind gut gepflegt und recht sicher. Vom zentral gelegenen Krächburg gibt beginnt die Reichsstraße Richtung Nord-Osten nach Gareth, nach Osten führt die Straße über Dohl nach Grantstein. In südlicher Richtung führt die Straße nach Spitzwalden, und kurz darauf, in das Fürstentum Wolvauen. Nach Westen letztendlich noch die Straße nach Dross und Pentrawald. Zwischen Dross und Spitzwalden sowie zwischen Spitzwalden und Dohl liegen auch Wege, allerdings kleinere, so dass es oft schneller ist, die Ecke über Krächburg zu nehmen, will man nicht sowieso eines der an diesen Straßen liegenden Dörfer besuchen.

2 Städte

2.1 Krächburg

Krächburg ist die Hauptstadt von Rafenstein, daher ist hier auch die Residenz des Fürsten. Um sein kleines, aber anschauliches Schloss herum schmiegen sich dicht gedrängt die Häuser der Bürger, Händler und Handwerker. Direkt an die Schlossmauer gebaut ist Tempel der Travia und daneben, vor dem Schlosstor, der Marktplatz. Die Mitte des Platzes ist von einem einfachen Brunnen geziert, der immer noch die Haupt-Wasserquelle der Stadt ist. Um den Platz herum stehen die Wohnhäuser einiger reicher Bürger, die Taverne zum Falken, ein Bäcker, ein Hufschmied sowie - eine Leidenschaft des Fürsten - offene Arkaden mit Steintischen zum Spielen mit Karten, Würfeln und als allgemeiner Treffpunkt der Stadt.

Ansonsten bietet die Stadt recht wenig, die meisten der Gebäude sind Wohnhäuser, es gibt noch eine weitere Taverne, „Zum trocknen Fisch“, am Dohler Tor, wo sie die reichen

Händler aus Grantstein begrüßt. Ein kleiner Perianetempel mit angeschlossenem Spital liegt hinter dem Schloss.

Es gibt noch ein Freudenhaus, wenn man im trocknen Fisch durchgelassen wird. Außerdem existiert eine kleine Phexanhängerschaft, so dass man vor allem in den Arkaden auf seinen Geldbeutel aufpassen muss.

2.2 Spitzwalden

Spitzwalden ist ein recht beschaulicher Ort, der vor allem für die umliegenden Bauern als Markt und Treffpunkt dient. Daher wohnen neben ein paar Handwerkern - alles für den Bauernbedarf, ein Hufschmidt, ein Schneider, eine Mühle direkt am Stadtrand. Der Marktplatz ist dementsprechend recht groß. Natürlich gibt es auch in Spitzwalden eine Taverne, die natürlich auch müden Reisenden eine Unterkunft bietet.

Die Bewohner von Spitzwalden leiden am meisten unter den Spannungen zwischen Wolvauen und Rafenstein, ist doch der Handel deutlich geringer geworden. Ein paar Bauern aus Wolvauen gehen auch auf den Markt nach Spitzwalden. Zwar kommt es dann oft zu lautstarkem Streit in der Taverne, aber eine echte Feindschaft existiert nicht

2.3 Rüdeck

Rüdeck ist die Hauptstadt von Wolvauen, und die erste Stadt auf der Straße von Spitzwalden nach Wolvauen hinein. Sie ist Krächburg nicht unähnlich, allerdings etwas kleiner. Anstatt des Travia-Tempel steht hier einer der Periane, und auch Arkaden sucht man umsonst. Dafür ist Rüdeck - aufgrund der präzentieren Stadt- und Palastwache - weitgehend frei von Gesindel.

3 Personen

3.1 Friedbert IV, Fürst von Rafenstein

Der Fürst von Rafenstein ist ein klassischer Monarch: Er sieht sich selbst als unbestrittenen, absoluten Herrscher, aber er nimmt seine Aufgabe ernst und ist ein guter Herrscher, der auch vollen Rückhalt bei seiner Bevölkerung.

3.2 Friedbert V, genannt der Haudrauf

Wie sein Spitzname schon andeutet, ist des Fürstens Sohn und des Fürstentums Prinz ein echter Choleriker. In seiner Nähe sollte man aufpassen, was man sagt und macht.

3.3 Herolin IV, Fürst von Wolvauen

Herolin ist Friedberg au einen Blick nicht unähnlich, in Statur und Alter, wie auch im Regierungsstil. Allerdings leidet er mehr unter dem kleineren Einflussbereich, hat er doch die schlechtere Hälfte abbekommen. Daher der Ausdruck „Sei kein Herolin“, wenn sich jemand über ein unglücklicheres Los aufregt.

3.4 Iara

Iara ist ein eine junge Frau. Sie ist eindeutig schön, aber ohne die Zerbrechlichkeit, die mit Schönheit oft einhergeht. Im Gegenteil: Man sieht ihr eine erstaunliche Energie an, auch wenn sich das nicht durch Muskelmasse, sondern eher durch Wendigkeit und Eleganz äußert. Sie ist weder besonders groß, noch auffallend klein, aber ihr Blick, diese haselnussbraunen Augen, die nichts verraten und viel verheißen, fällt sofort auf. Sie trägt ihr Haar, das farblich den Augen gleicht, schulterlang und offen, sie trägt gute, teure aber praktische Kleidung.

Iara ist eine Streunerin, und in ihrem Metier meisterlich. Sie ist ein überraschend gefährlicher Gegner im Ringen, und selbst gegen einen bewaffneten Gegner hält sie beim ständigen Ausweichen meist länger durch, als seine Ausdauer erlaubt. Man sollte beim Spielen mit ihr aufpassen, was ihre Hände wirklich machen, besonders, wenn es um Geld geht. Ihre Trinkfestigkeit dagegen ist eher unterdurchschnittlich, was sie aber meist erfolgreich vertuschen kann.

Bei der ersten Gelegenheit (eventuell noch in der Taverne) wird sie versuchen, das (männliche, menschliche) Mitglied der Gruppe mit der geringsten Intelligenz betören. Diesen Abenteurer wird sie dann auch bevorzugt ansprechen, und bei im bei Gefahr Schutz suchen. Alles natürlich pure Berechnung.

4 Hintergrund

Der Streit der Fürstentümer Rafenstein und Wolvauen, der ja wie bereits erwähnt nicht offen ausgetragen werden darf, ist der Ursprung unserer Geschichte. Der Fürst von Rafenstein besitzt einen wertvollen Ring von Rinärich, mit dem er unter anderem seinen Herrschaftsanspruch unterstreicht. Diesen Ring trachtete Herolin in seinen Beitz zu bringen, und er heuerte die Streunerin Iara samt ihrem Freund Riffele an, diesen zu beschaffen.

Iara und Riffele zogen, als fahrende Gaukler, an den Hof nach Krächburg, und traten dort vor der Königsfamilie auf. Dabei geschah ein Missgeschick: Eine brennende Keule flog dem Prinz von Rafenstein in den Schoß, welcher dann wutent- und gewandverbrannt mit seinem Schwert auf die beiden los ging. Bevor er von seinem Vater gestoppt werden konnte, hat er Riffele abgestochen. Iara, die eigentlich noch ihren Freund retten wollte, erkannte, das es dafür zu spät ist, sah aber den Ring am Finger des Prinzen und schnitt ihm diesen mit ihrem Stiefelmesser samt Ringfinger von

der Hand, riss Riffes Halsband mit Amulett an sich und stürmte an den äußerst verwirrten Wachen vorbei.

Ihrer äußerst prekären Situation bewusst, rannte sie direkt in die Taverne, in der sich unsere Abenteurer befinden, um nach Hilfe zu suchen. Auf dem Weg legt sie den Ring in das Amulett ihres Freundes, das sie - man traut es ihr kaum zu - in erster Linie aus sentimental Gründen, mitgenommen hat, hängt sich dieses um den Hals. Kurz vor der Taverne beißt sie sich bis aufs Blut in den Arm, und stürzt so zur Türe herein.

5 Anfangssituation

Die Abenteurer befinden sich, wen wunderts, in einer Taverne. In unserem Fall in der Taverne zum Falken am Marktplatz von Krächburg. Die Abenteurer haben ein wenig Zeit, ihre sozialen und getränketechnischen Bedürfnisse zu befriedigen, bis irgendwann am frühen Abend plötzlich die Tavernentür aufgeht und eine junge Frau zur Türe hereinstürzt. Sie landet auf dem Rücken, ihre Arme sind blutüberströmt, ihr Gesicht schmerz- und angstverzerrt, und sie schaut hilfeschend in die Runde.

Iana wird den Abenteurern erzählen, dass sie vom Fürsten mit seinem Sohn zwangsverheiratet werden soll, und gerade noch weg rennen konnte. Die Bisswunde an ihrem Arm stamme vom Prinzen Haudruff. Sie bittet die Helden, sie nach Wolvenaun zu bringen, wo sie Freunde hat, die sie beschützen würden. Auf Nachfrage kann sie ihnen auch eine Belohnung versprechen: Ihr Onkel dort ist Waffenschmied, der jedem eine Waffe geben kann. Falls die Gruppe an Waffen nicht interessiert ist, kann man auch 5 Silberstücke pro Person heraushandeln

6 Mögliche Ereignisse

6.1 Auf der Straße nach Spitzwalden

Falls die Gruppe sich auf diesem Weg bewegen wird, werden sie nach ein paar Meilen hinter ihnen einen galoppierenden Reiter hören. Sobald dieser in Sichtweite ist, hält er an, schaut die Gruppe einen Moment an, macht kehrt und galoppiert wieder weg. Sofern Iana verkleidet ist, reitet er bis zur Gruppe. Er ist ein Mitglied der Stadtwache, allerdings mit einem weiten braunen übergeworfenen Mantel. Er fragt einen der Abenteurer, ob sie eine braunhaarige Frau gesehen haben, entdeckt dann aber Iana und reitet wortlos davon. Falls die Gruppe dem Reiter folgt, dann scheitert das bald. Trennt sich die Gruppe, und nur der schnellste folgt ihm, oder wird irgendwelche Magie angewandt, dann erfahren die Abenteurer, dass der Reiter ins Schloss reitet.

Einige Stunden nach diesem Ereignis kommen erneut Reiter aus der Krächburger Richtung: Diesmal sind es derer drei, und weithin als Stadtwache oder Palastwache zu erkennen. Schnell haben sie die Gruppe eingeholt. Sie tragen Waffen, haben diese aber nicht gezückt. In einigen Schritt Entfernung halten sie an. Der mittlere der Reiter zückt eine Rolle Pergament und liest mit offizieller Stimme:

An die fremden Menschen, die in meinem Fürstentum wandeln,
Ihr habt etwas in eurem Besitz, was des meinen ist, und was des meinen sein wird. Dieses Kleinod bedeutet mir und meiner Familie sehr viel. Überreicht es mir in meinem Schloss bevor es morgen zur Tagesmitte schlägt, und ich garantiere euch freies Geleit aus meinen Gefilden heraus. Solltet ihr diesen Weg jedoch nicht gehen, so werde ich nicht dulden können, dass ein solch wertvoll Ding die Grenzen meines Fürstentums überschreitet.

Bisweilen noch im Guten, Fürst Friedbert

Darauf hin machen die drei Reiter kehrt und verschwinden wieder gen Krächburg. Sollten die Abenteurer die Waffen gegen die Reiter erheben, so werden diese das Pergament - sofern noch nicht verlesen - einfach im Sand der Straße zurücklassen und davon reiten. Aufmerksame (d.h. auf Nachfrage) Abenteurer werden beobachten, wie Iara beim Wort „Kleinod“ das Amulett um ihren Hals umgreift, jedem Wort äußerst gespannt lauscht und beim Verschwinden der Reiter sichtbar erleichtert ist.

6.2 In Spitzwälden

Sobald sie in Spitzwälden ankommen, wird es gerade Abend (so ein Zufall...). In der Taverne befinden sich neben dem Wirt selbst noch zwei Bauern und ein Handwerker, die lautstark diskutieren. Bis sie merken, dass Fremde ihre Stadt besuchen, können die Abenteurer grob erfahren um was es geht: Das ganze Fürstentum sei in Aufruhr, der Fürst habe Reiter und Boten ins ganze Land geschickt und suche wohl nach etwas. Die drei machen einen vollkommen friedlichen Eindruck, auch wenn sie durchaus etwas frech, gerade zu naiv, auf die eventuell hochbewaffneten Abenteurer einreden.

Falls sich die Abenteurer zu den dreien gesellen, werden erst ein mal sie mit Fragen bombardiert: Wer sie sind, woher sie kommen, wohin sie gehen, ob es stimmt, dass in Thorwal alle Männer rote Haare haben, ob die Magier wirklich Magier sind, und ob sie nicht einen Zaubertrick vorführen könnten, ob es stimmt, dass in Gareth alle Straßen aus Gold oder Silber bestehen, und (wenn schon so kluge Menschen da sind) warum der Mond manchmal verschwindet. Erst, wenn alle diese Fragen zu ihrer Zufriedenheit beantwortet sind, kehren sie von selbst wieder zum Thema zurück. Werden sie gedrängt und ausgefragt, fordern sie vielleicht erst einmal einen Zaubertrick.

Allerdings hören die Abenteurer dann gleich drei Geschichten, was denn nun wirklich los ist, und das gleichzeitig. Der eine Bauer, einer vom Ort, will gehört haben dass Haudruff, der Sohn des Fürsten, wegen einem Haar in der Suppe den Koch verprügelt hat, und dieser daraufhin beleidigt das Weite gesucht hat, und nun der Vater mal wieder das gut machen muss, was sein Sohn verbricht, indem er den anscheinend exzellenten Koch versucht zu finden und zum weiterarbeiten zu überreden.

Der andere Bauer, einer aus dem Grenzgebiet von Wolvauen, sieht das ganz anders: Sein Fürst, Herolin, hat wohl mal wieder dem Fürsten von Rafenstein einen bösen Streich gespielt und den Fürstensohn selbst entführt, und fordert nun einen Haufen Gold für ihn.

Der Handwerker fällt dazwischen, dass das doch alles Unfug ist: Des Fürsten Sohn habe Lepra, das habe ihm der Palastschmied erzählt, der einen Finger des Prinzen wo gesehen hat, wo keine Hand in der Nähe war, und jetzt sucht wohl der Fürst nach allen Wunderheilern und Priestern im Land.

Der Finger, so meint der Wolvauener Bauer, den gebe es wohl, aber das sei doch nur ein Zeichen, das seine Theorie stimme: Der Finger wurde dem Prinzen abgeschnitten, um die Ernsthaftigkeit der Sache zu unterstreichen.

Daraufhin fragen die Drei unsere Abenteurer, was ihre Sicht der Dinge ist. Iana gibt sich schweigsam, hält aber die Abenteurer nicht davon ab, ihre Version der Geschichte zu erzählen. Falls jemand den Wirt fragt, der grinst nur und meint, der Fürst wolle sicher nur seinen Kollegen in Wolvauen ein wenig reizen und verwirren.

Die Gruppe bekommt natürlich in der Taverne Essen, Trinken und Unterkunft.

6.3 Zwischen Spitzwalden und der Grenze

Es ist kein weiter Weg zwischen Spitzwalden und der Grenze nach Wolvauen, aber auch kurze Wege bergen Gefahren: So eine Wildschweinemutter, die Angst um ihre Junge hat, die gerade in der Pfütze am Wegrand spielen, ist nicht gerade ungefährlich. Ansonsten ereignislos.

6.4 Die Grenze

Das Fürstentum Rafenstein unterhält doch tatsächlich einen Grenzposten. Dieser ist bereits - wohl durch eine Brieftaube informiert - in erhöhter Alarmbereitschaft und bis die Abenteurer an der kleinen Hütte neben dem Weg angekommen ist, stehen schon drei bewaffnete Grenzwächter auf dem Weg. Der Hauptmann fordert sie direkt auf: „Gebt dem Fürsten, was des Fürsten ist, und ihr könnt diese Grenze passieren!“, und er fügt grinsend hinzu: „Und keine Sorge wegen des Prinzen abgeschnittenem Finger - außer dem Prinz und seinem Vater freut sich da jeder im Fürstentum drüber“

Sollten nun die Abenteurer anfangen Iana auszufragen, so werden die Grenzer sie nicht daran hindern. Iana selbst wird versuchen, sich herauszureden, von wegen der Prinz hätte sie festhalten wollen, und sie hatte gerade ein Messer in der Hand (auf Nachfrage nachgeschoben: Sie schnitt gerade Blumen im Garten), und da habe sie aus Panik oder so nach seiner Hand gestochen. Auf die Fragen, ob das vor oder nach dem Biss passiert ist, antwortet sie: „Davor, nein, danach, ich meine, währenddessen: Er küsste gerade meinen Arm, als ich seine Hand traf!“ Jeder Abenteurer mit Menschenkenntnis größer als 3 vermutet eine Lüge, jeder mit mehr als 5 erkennt die Lüge mit Sicherheit. Allerdings glaubt jeder Abenteurer mit Menschenkenntnis Null oder weniger, oder negativen Eigenschaften á la Naivität glaubt ihr vollkommen.

Sollten die Abenteurer die Grenzwachen ausfragen, was denn das mit dem Finger soll, so bekommen sie die wirkliche Geschichte zu hören, allerdings auch nicht ganz unverfälscht: Riffele habe einen Tollwutanfall gehabt und den Fürsten angefallen, und der Sohn habe sich heroisch dazwischen geworfen und den Wütenden getötet. Iana habe darauf hin einen hysterischen Anfall gehabt und mit einem Dolch wild um sich geschwungen, und dabei den Prinzen erwischt, der sie beruhigen wollte. Allerdings erklärte das nicht, so bemerkt der Grenzer gerade, warum sie den Familienring hat und auf der Flucht sei. Fragen die Abenteurer Iana nun sofort, wird sie ohne ein Wort ausreißen und Richtung Wolvauen sprinten. Bei einem W20 unter 16 gelingt ihr das auch, die Wachen stürzen dann hinter ihr her, ansonsten ist sie geradewegs einer der Wachen in den Arm gelaufen.

Hat Iana einen Moment Überlegzeit, wird sie anders handeln: Sofern ihr das Betören gelungen ist, wird sie „ihrem“ Abenteurer anbieten: „Wenn ihr mich durch diese Grenze

bringt, wird euch der Fürst von Wolvauen reich belohnen“. Gehen die Abenteurer darauf ein, kommt es zu einem schweren Kampf, in dem entweder die Abenteurer knapp gewinnen, oder - sobald es kritisch kommt - Iana flüchtet und damit den Kampf beendet. Sollte ein Abenteurer auf die Idee kommen, ihr das Amulett vom Hals zu reißen, so gelingt ihm das auch, allerdings kämpft dann Iana gegen ihn, und er sollte ohne die Hilfe seiner Kollegen nicht gewinnen.

Die Wache, der eventuell Iana in die Arme läuft, wird Iana das Amulett vom Hals nehmen und schmeißt es - bevor Iana es schnappen kann - seinem Kollegen zu. Iana reißt sich los, hält aber angesichts zweier auf sie gerichteten Lanzen inne, wird auf einmal ein Häufchen Elend und fleht den Grenzer an, ihr doch das Amulett zu geben, es ist das einzige, was sie von ihrem Riffle noch hat. Nach dem Ring gefragt, schreit sie zurück, er sei doch im Amulett, und sie will ihn doch gar nicht, und hätte sie gewusst, wie teuer sie das alles bezahlen muss, sie hätte es nie gemacht. Ungestört werden die Wachen den Ring aus dem Amulett nehmen, selbiges in hohem Bogen Richtung Wolvauen schmeißen und Iana ungehindert diesem hinterher kriechen lassen. Greifen allerdings die Abenteurer kriegerisch ein, so kann sich Iana doch noch einmal das Amulett schnappen und ausbüchsen. Die Abenteurer können diese Situation auch nützen, aus ihr die wahre Geschichte herauszubekommen.

6.5 Hinter der Grenze

Falls die Gruppe die Grenze überwindet, wird Iana beim ersten Nachtlager in Wolvauen verschwinden, sofern sie nicht eh schon getürmt ist. (Wenn keine Nachtwachen eingeteilt werden, oder sie eine eigene Schicht bekommt, dann im unbewachten Moment, ansonsten in der Schicht mit ihrem „Betörten“, den sie verheißungsvoll vom Lager weglockt und dann aber stehen lässt). Die Abenteurer werden sie nicht finden können, allerdings haben sie die Chance, falls sie auf die Idee kommen, Iana am Palast von Fürst Herolin abzufangen, indem der „Betörte“, durch ihr Durchbrennen vom Bann gelöst, diesen als Illusion aufrecht erhält und dieses nutzt um ihr das Amulett vom Hals zu reißen. Ansonsten könnten die Abenteurer es ihr auch per Gewalt entreißen, müssen sich dann aber auch noch mit der Palastwache (2, eventuell kommen später mehr dazu) rumschlagen, die den Aufruhr natürlich nicht dulden. Magie sollte auch helfen.

7 Mögliche Auflösungen

Sollten die Abenteurer irgendwie in Wolvauen den Ring bereits besitzen, wird ein Bote von Herolin sie treffen und ihnen jedem 1 Goldstück direkt auf die Hand für den Ring bieten. Sollten die Abenteurer den Ring nach Rafenstein bringen, so wird der Fürst von Rafenstein sie mit jeweils 5 Silberstücken belohnen, sowie jedem einen mächtigen Heiltrank oder wahlweise einen Trank der böse Zaubersprüche abwehrt. Ein fahrender Händler zahlt für den Ring 2 Goldstücke.

Konnte Iana entkommen und die Gruppe hat sie nicht am Palast abgefangen, so wird am nächsten Morgen ein Reiter sie treffen, der im ganzen Fürstentum verkündet, dass der Ring endlich seinen wahren Herrn gefunden habe. In dem Fall bekommen die Abenteurer natürlich außer Abenteuerpunkte nichts.