

HOLGER RAAB

EIN MYRANISCHES STADTABENTEUER
FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN

TOD IN VALANTIA

M9
ERFAHREN

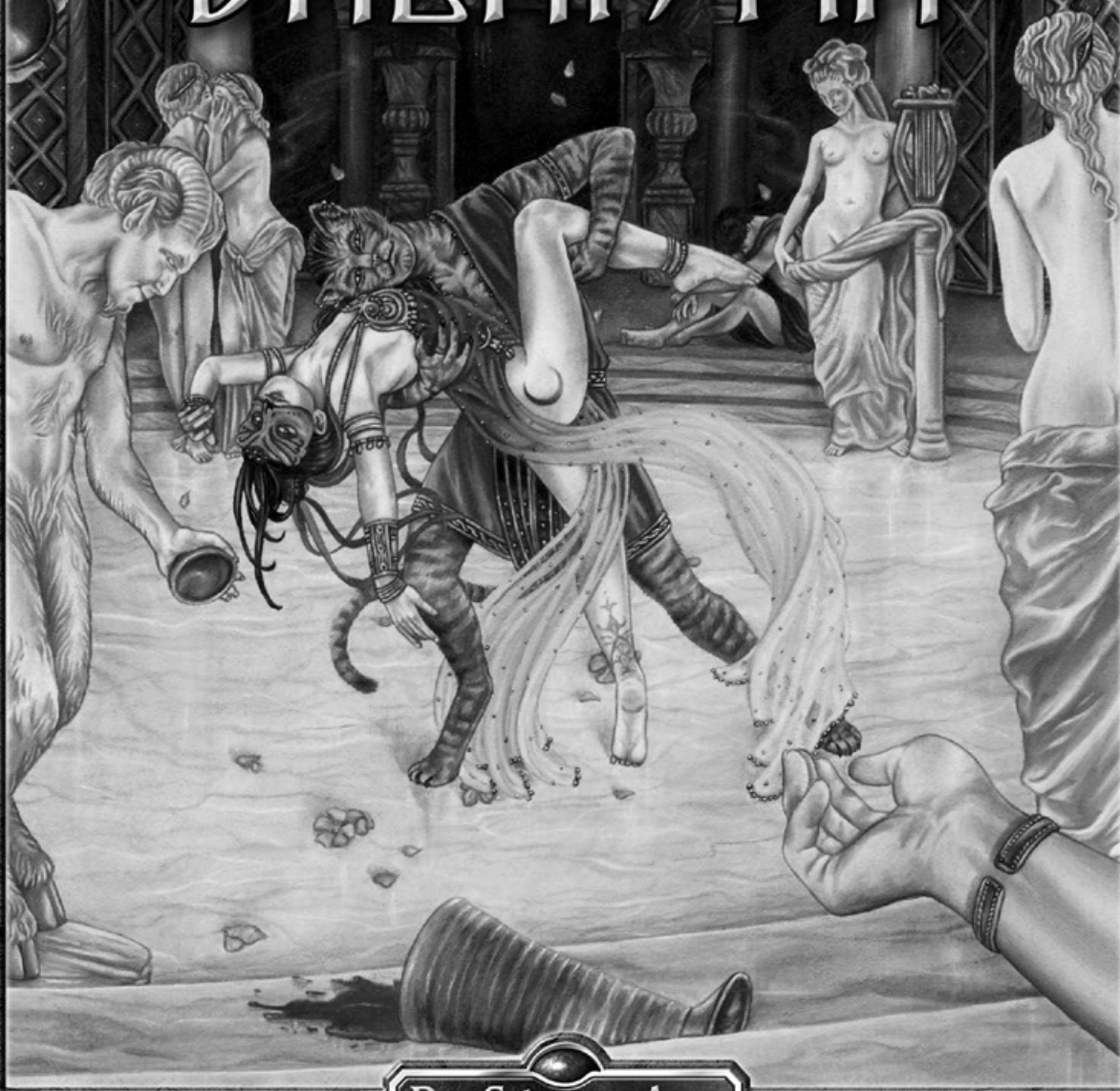


Das Schwarze Auge

MYRADOR

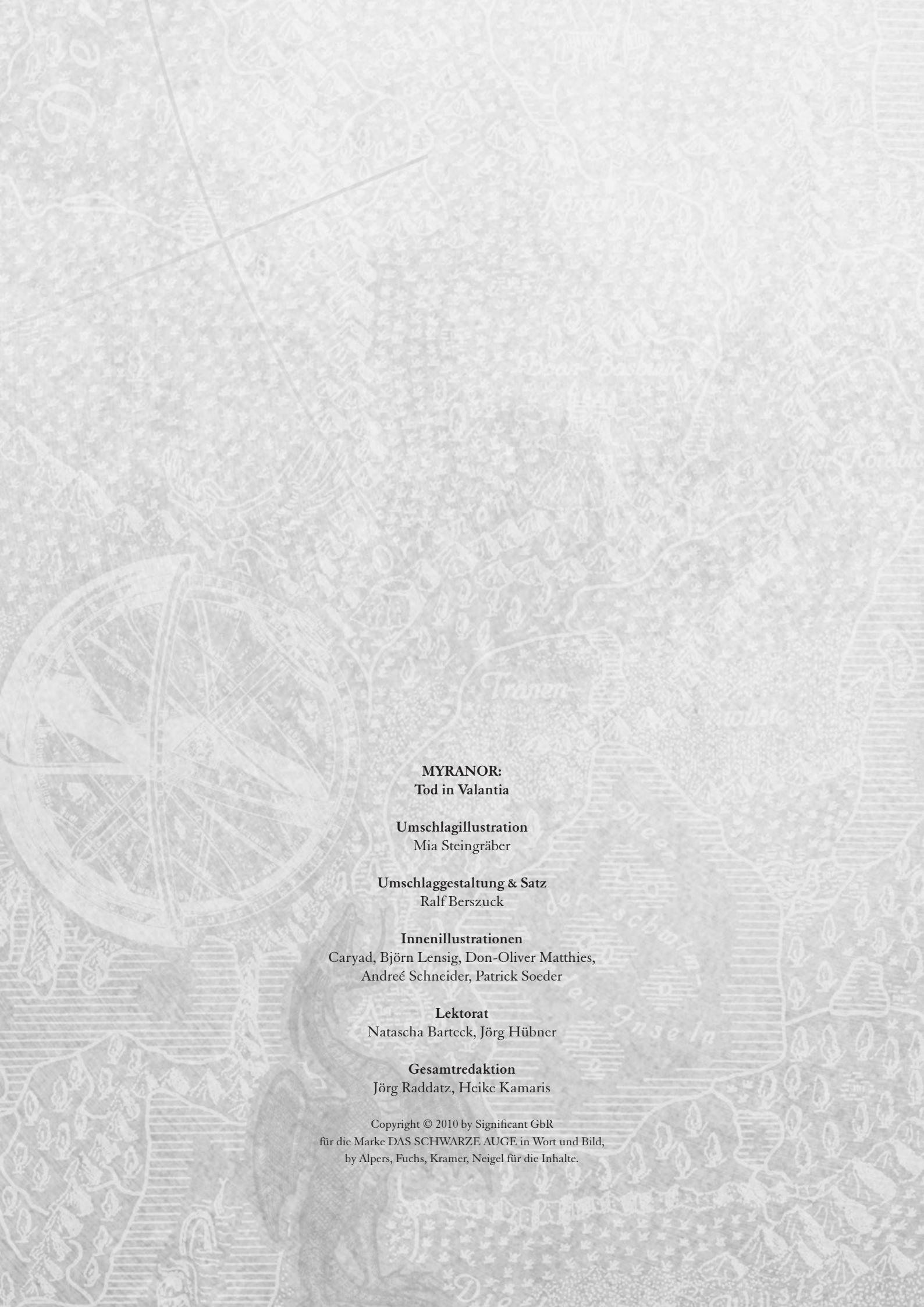
ABENTEUERBAND

TOD IN VALANTIA



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG



MYRANOR:
Tod in Valantia

Umschlagillustration
Mia Steingraber

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Caryad, Björn Lensig, Don-Oliver Matthies,
André Schneider, Patrick Soeder

Lektorat
Natascha Bardeck, Jörg Hübner

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2010 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.



Das Schwarze Auge

Tod in Valantía

Ein myranisches Stadtabenteuer für
3–5 erfahrene Helden
nach Ideen von Lisa Koeper.

Ausarbeitung: Feder & Schwert

Text: Holger Raab

Mit Beiträgen von Oliver Hoffmann,
Oliver Graute, Thomas Russow,
Linda Heweker und Hendrik Seipp

Dank an Martina Schmalz,
Nicole und Stefan Küppers
sowie Frank Wimmer
für einen Abend auf dem Keiler.

 UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Einleitung	5
Beschreibung	8
Kapitel I – Leben in Sidor Valantis	9
Das Horasiat Valantis	9
Sidor Valantis	9
Rumakra	16
Interessante Örtlichkeiten	20
Persönlichkeiten der Insel	23
Szenen in der Stadt	27
Kapitel II – Augensterne	31
Der Angriff	32
Die Einladung	36
Auf den Spuren der Augensterne	42
Die Dame greift an	46
Das <i>Zum Augensterne</i>	55
Kapitel III – Es ist vorbei	73
Die Falle	73
Die Suche nach Serr S.	75
In Scherben	76
Epilog	85
Anhang I – Dramatis Personae	86
Anhang II – Spielerdokumente	96

Einleitung

Sidor Valantis

»So jemand den Versuch unternimmt, die unvergleichbaren Eigenarten des Horasiats und seiner Hauptstadt Sidor Valantis zu erfassen, kann ihm, so hoffe ich, der Text, den zu schreiben ich mich anheischig mache, ein nützlicher und anregender Begleiter sein. Die Seiten meiner Abhandlung erleichtern es dem geneigten Leser, Sidor Valantis, das Juwel am Valantischen Meer, mit seinen Kanälen und Prachtbauten kennenzulernen, indem sie mit praktikablen Hinweisen, empfehlenswerten Rundgängen, Porträts gewichtiger Gestalten und allerlei Miscellaneen auch dem Neuling das Leben in der Lagunenstadt näherbringen. Ich habe mir vorgenommen, eine Fibel zu schreiben, die den Wanderer durch die Straßen und Gassen Sidor Valantis' auf Schritt und Tritt begleiten kann. Ich will ausführen, wie ich diese Stadt erlebte, wie sie sich mir offenbarte. Ein solches Unternehmen muss zunächst das geordnete Erzählen unmöglich machen, und manches mag sprunghaft oder ohne Ordnung erscheinen, doch so wie ich schreibe, so lenkte Siminia meine Schritte über die Planken der Boote Sidor Valantis', jener Perle Valantias, in der hinter jeder Ecke eine neue Überraschung des Wanderers harret. Nur dieses, mein ureigenes Sehen der Stadt, rechtfertigt es, dem vielen, was über Sidor Valantis bereits geschrieben ward, ein weiteres Werk hinzuzufügen. Allerdings vermag kein Gast je alles von dieser Stadt und ihren erbaulich-erstaunlichen Bewohnern zu sehen. Das ewige Buch Sidor Valantis' ist nicht zu Ende geschrieben, auch nicht mit diesen Bögen. Sidor Valantis wohnt ein Zauber inne, eingebettet in Glas und Stein, Wasser und Licht, in Architektur und Natur, durchwirkt ebenso von Mythengläubigkeit wie von der Feierlaune der Reisenden und der unverstellten Profitgier der Kaufleute, und dieser Zauber hat Bestand und wird auch meine Ära überdauern.

So will mein Werk ein Kompendium hilfreicher Berichte einer Reisenden für andere Reisende sein – nicht mehr, aber eben auch nicht weniger. Es will neben diesem Nutzen das schwer Fassbare erkennbar und verstehbar machen, das zusammenwirkte und in einem unwiederholbaren Prozess Sidor Valantis zu Größe, Ansehen und beträchtlichem Einfluss im Konzert der Städte am Valantischen Meer eintrug, will das Bewundernswerte und Einzigartige der Stadt auf den Inseln schildern. Ich war bestrebt, den bedeutungsvollsten Orten und Personen im Rahmen meines Bands Rechnung zu tragen. Möge meine Abhandlung offene Leser finden und keinen allzu großen Zorn unter den Optimaten, den politischen Häuptern Sidor Valantis', hervorrufen, auch da nicht, wo meine Spottzunge mit mir durchging und ich ihnen vielleicht nicht den gebührenden Respekt zollte.«

—Aus dem Prolog zum Kapitel Willkommen in Sidor Valantis des Buches Myranor: Eine Reise wert von Janna Levon Shea, Bardin und Weltreisende, Geschichtenerzählerin und weise Frau, aus dem Volke der Eshbathi

Das Abenteuer

Tod in Valantia ist ein Abenteuer für Myranor – Das Güldenland. Wenn Sie den vorliegenden Band als Spieler erleben wollen, dann sollten Sie an dieser Stelle nicht weiterlesen, um sich die Spannung nicht zu verderben. Für den Meister bietet

er alle erforderlichen Informationen und Geheimnisse, um das Abenteuer vorzubereiten und zusammen mit den Spielern aufregende und unterhaltsame Spielabende in Sidor Valantis, der Metropole des Horasiats Valantia, zu verbringen.

Hintergrund

Es heißt, man gewöhne sich an alles und die Zeit heile alle Wunden. Das mag für viele und vieles gelten, doch nicht für den ravesaranischen Lustsklaven *Setanen* und das, was er in schier endlosen Jahren auf der Domäne seiner verderbten optimatischen Besitzer erdulden musste. Als ihm die Flucht gelang, wurde er getrieben von Rachsucht und zerfressen von Hass. Er floh nach Sidor Valantis, um in dem bunten Völkergemisch seiner engen Gassen und Sträßchen zu verschwinden und Pläne zu schmieden, die zu stürzen, die ihm dies angetan hatten. Sein Hass beschränkte sich nicht auf Einzelpersonen, sondern richtete sich gegen einen ganzen Stand: den der mächtigen, unnahbaren Optimaten. Niemand sollte erdulden, was er hatte erdulden müssen, und um dies zu erreichen, gab es nur eine endgültige Lösung.

Er scharte eine Hand voll Getreue um sich und brütete über Pläne, die er der Reihe nach wieder verwarf. Erst als er die nequanische Alchimistin *Ankasane Augensterne* kennenlernte, nahm seine Rache langsam Gestalt an. Ihr vorzuspielen, ihr Geliebter zu sein, war für den gewandten Gesellschafter einfach. Sie soweit zu bringen, ein Werkzeug seiner Rache zu sein, bedurfte jedoch wesentlich mehr Überredungskunst und nicht zuletzt der Förderung ihrer eigenen Schwächen; dass er sie damit mehr und mehr in den Wahnsinn trieb, nahm er in Kauf.

Das Mittel seiner Rache sollte ein Giftstoff werden, der den bedeutungsschwangeren Namen *Optimatentod* tragen sollte, eine dämonische Essenz, der jedoch nur Wesen zum Opfer fallen, die über eine magische Begabung verfügen – sei diese auch noch so gering. Dieses Gift zu entwickeln lastete auf Ankasanes Schultern, unterstützt nur durch ihren Geschäftspartner, das Meereskind *Rukaell*, und ironischerweise inspiriert durch einen anderen namhaften Alchimisten der Stadt, den Optimaten *Xeldorquorias orn Phrai sopes e Manossos*, der freilich nichts von seiner Rolle bei alldem ahnt.

Ankasanes Bemühungen wurden vor kurzem von Erfolg gekrönt, und als die Helden in das Geschehen des Abenteuers hineingeraten, befindet sich ihr erster "Feldversuch" in seiner entscheidenden Phase. Drei einflussreiche und bekannte Persönlichkeiten starben, innerhalb nur weniger Tage, unter ungeklärten Umständen. Dem Tod des Vierten, der jedoch deutlich weniger einflussreich und bekannt ist als seine Vorgänger, wohnen die Abenteurer bei, und er ist es, der sie in den Strudel der Ereignisse um den Tod in Valantia zieht.

Die Handlung des Abenteuers

Tod in Valantia ist ein Abenteuer, das mit sehr wenigen festen Szenen, die stattfinden müssen oder sollten, daherkommt. Es bereitet die Bühne, gibt Ihnen die handlungstragenden Persönlichkeiten, mit all ihren Motivationen und Zielen, an die Hand, beschreibt die Orte, die während des Geschehens eine Rolle spielen werden,

und verschafft Ihnen durch einen Zeitplan der Ereignisse, die im Hintergrund noch geschehen werden – vor allem dann, wenn die Abenteuerer nicht eingreifen –, einen Überblick. Ansonsten lässt es Ihren Spielern freie Hand, gibt Ihnen aber das nötige Werkzeug, um sie hin und wieder in die richtige Richtung zu schubsen oder völlig vom Weg abzubringen.

Diese Freiheit Ihrer Spieler hat selbstverständlich ihren Preis, und den bezahlen Sie in Form der nötigen Vorbereitung. Sie müssen die Verknüpfungen der Meisterpersonen kennen, wissen, wie diese zueinander stehen, und ihre Motivation verstehen, um sich, an ihrer statt, in die unterschiedlichsten Situationen einzufühlen, mit denen die Helden sie konfrontieren werden. Im Folgenden beschreiben wir im Kurzüberblick, wie das Abenteuer ablaufen sollte, wenn Ihre Spieler die Informationen nutzen, die ihnen zur Verfügung stehen. Alternative Einstiege ins Szenario, Varianten für den Ablauf und ergänzende Ideen finden sich jeweils in den einzelnen Kapiteln.

Kapitel I – Leben in Sidor Valantis: Mit dem ersten Kapitel führen wir Sie, den Meister, in den Hintergrund des Abenteurers ein und zeigen Ihnen vor allen Dingen, wo Tod in Valantia spielt. Hier erfahren Sie mehr über Sidor Valantis, die Gläserne Stadt, und lernen ihre Besonderheiten und Bewohner kennen. Besonderes Augenmerk widmen wir dabei der Insel Rumakra, sozusagen einem Viertel der Stadt, denn Tod in Valantia wird die Helden nicht kreuz und quer durch eine Metropole des Imperiums hetzen, sondern alles geschieht in relativer Nähe zueinander. Die Szenen, die wir hier beschreiben, dienen eher dazu, die Atmosphäre der Stadt widerzuspiegeln, als dass sie wirklich etwas mit dem eigentlichen Geschehen des Abenteurers zu tun hätten.

Kapitel II – Augensterne: Mit einem verhinderten Überfall und einem Abendessen aus Dankbarkeit nehmen die Dinge ihren Lauf. Dort werden die Abenteuerer Zeuge, des Todes *ChaoKo-Pao Valantherios*. Dessen unerwartetes Ableben wirft eine ganze Reihe von Fragen auf, und auch *UaKhoa*, ein Optio der Brajan-Garde, hat allerlei Fragen an die Helden, glaubt er doch, in ihnen schnell die Schuldigen für diesen und einen weiteren Todesfall gefunden zu haben. Freiwillig oder notgedrungen werden sie sich näher mit dem Tod ChaoKoPaos beschäftigen und dabei feststellen, dass es bereits mehrere solcher Todesfälle gegeben hat, und in den darauffolgenden Tagen werden auch noch weitere folgen.

Es gilt, die Gemeinsamkeiten der, doch recht unterschiedlichen, Opfer herauszufinden, während nach und nach immer mehr Personen die Bühne betreten, um die Helden von ihrem Tun abzubringen oder sie zu unterstützen. Letztlich führen sie die Spuren zum Etablissement *„Zum Augenstern“*, einem berühmterbuchtigten Rauschkrauthaus auf Rumakra. Innerhalb seiner Mauern liegt das Geheimnis verborgen, das hinter den mysteriösen Toden steckt.

Kapitel III – Serr S.: Die Augensterne sind als Träger eines tödlichen Giftstoffs entlarvt, Ankasane, die Besitzerin des *„Zum Augenstern“* und Urheberin des Giftes, ist wahrscheinlich bei dem Versuch, ihr Geheimnis zu hüten, umgekommen. Doch gut verborgen im Rauschkrauthaus ließen sich Hinweise finden, dass es zumindest noch einen Mitwisser gab, wenn nicht gar einen Drahtzieher hinter dem Geschehen.

Ob sich die Abenteuerer darüber im Klaren sind oder nicht, zu diesem Zeitpunkt ist sich der Ravesaran Setanen ihrer und der

Bedrohung, die von ihnen ausgeht, durchaus bewusst. Es beginnt ein Katz-und-Maus-Spiel, in dem Setanens Häscher den Helden nach dem Leben trachten, die wiederum damit beschäftigt sind, ihren Gegner zu identifizieren und zu finden. Letztlich kommt es in einer der Glashütten, für die Sidor Valantis so berühmt ist, zur entscheidenden Konfrontation.

Anhänge: Das Gros macht hier der Abschnitt *Dramatis Personae* aus, in dem wir die handlungstragenden Meisterpersonen des Abenteurers detailliert vorstellen und beschreiben. Darüber hinaus finden sich hier Spieldokumente und Karten der bedeutenden Schauplätze.

Bitte nicht gängeln!

Oder: Von der Möglichkeit divergenter Handlungsverläufe

Dieses Abenteuer will die Helden bewusst nicht bevorzugen, will keinen Roman erzählen, in dem sich die Spielercharaktere notgedrungen so zu verhalten haben, wie es sich die Autoren für die Protagonisten ihrer Handlung ausgedacht haben. Das kann an allen möglichen Stellen des Geschehens zu Abweichungen vom oben geschilderten *„idealtypischen“* Abenteuerablauf führen. Ein kritischer Punkt ist hier etwa Setanens erstes Attentat auf die Helden in Kapitel 3. Spätestens an dieser Stelle sollte klar werden, dass die Charaktere mit Ankasane Augenstern nicht die Fädenzieherin der Todesfälle dingfest gemacht haben. Aber statt nun gegen den Ravesaran weiter zu ermitteln, könnten sie sich auch an die Brajan-Garde wenden, sich aus Sidor Valantis davonmachen oder eine Reihe anderer vorstellbarer Reaktionen an den Tag legen. Zweifelsohne kann das (oder ein vergleichbares Ereignis) ein offenes Abenteuer wie Tod in Valantia eine Weile lang auf den Kopf stellen. Es sei dem Meister aber dringend davon abgeraten, hier unselbständig an der Ideallinie zu kleben – im Gegenteil, er sollte den Mut haben, sich dem Fluss des Geschehens anzuvertrauen, sich im Zweifelsfall an die neuen Gegebenheiten anpassen und so lange zu improvisieren, bis es den Spielern (und ihren Helden) selbst gelingt, die Kurve zurück zum Kern des Abenteurers zu kriegen. Hilfe bieten die ins Abenteuer eingestreuten Textkästen mit der Überschrift *„Umwege und Abwege“*. Sie weisen den Meister auf kritische Stellen der Handlung hin und helfen, mit vom zu Beginn dieses Kapitels geschilderten Ablauf abweichenden Handlungen seiner Charaktere klarzukommen.

Wie immer gilt auch hier: Spielspaß geht vor Texttreue! Solange alle Beteiligten Spaß haben, ist es in Ordnung, von dem, was wir für Sie ersonnen haben, in jeder erdenklichen Richtung abzuweichen. Um auf den eingangs verwendeten Vergleich zurückzukommen: Abenteuer sollten nicht wie Romane anmuten, sondern wie eine gemeinsame Autobiografie der Heldengruppe, die sich im Verlauf der Ereignisse selbst schreibt. Tod in Valantia ist bewusst so gehalten, dass es Ihnen und Ihren Helden große Handlungsfreiheit gewährt. Solange Sie darauf achten, Setanen während der einleitenden Ermittlungen aus der Schusslinie zu halten und ihn im Anschluss zunächst zum geheimnisvollen Drahtzieher im Hintergrund und dann zum zu allem entschlossenen, skrupellosen Gegner aufzubauen, kann nicht viel schief gehen.

Handlungszeitraum

Der Tod in Valantia hat einen Anfang, nämlich den Markttag der zweiten None im Raia in Sidor Valantis. Dies dient jedoch nur dazu, die Begebenheiten vorher und nachher in einen zeitlichen Rahmen stellen zu können. Es spricht also nichts dagegen, wenn Sie das Abenteuer "verschieben" wollen oder müssen, um es Ihrer Kampagne anzupassen. Die Zeittafel (s. S. 31) sollte Ihnen behilflich sein, die Ereignisse Ihrem gewünschten Startzeitpunkt anzupassen. Für das aktuelle Jahr gehen wir davon aus, dass wir uns um 4780 IZ bewegen, aber auch das lässt sich einfach an Ihre Gegebenheiten anpassen. Solange das Horasiat Valantia noch eines ist und Sidor Valantis noch (oder schon) steht, ist es eigentlich unerheblich, in welchem Jahr der Tod in Valantia spielt.

Wie viele Tage das Abenteuer in der Spielwelt beanspruchen wird, hängt sehr von den Aktionen, dem Ideenreichtum und letztlich dem Glück der Abenteurer ab. Etwa zehn Tage sollten Sie einplanen, doch kann dies auch wesentlich mehr werden.

Hinweise für den Meister

Ein Wort zu den Charakteren

Im Grunde genommen ist Tod in Valantia für alle Rassen, Kulturen und Professionen geeignet. Lediglich Gegner des Imperiums werden Schwierigkeiten haben, sich in Sidor Valantis, der Metropole des Horasiats Valantia, zu bewegen. Wenn sie ihre politische Motivation im Zaum halten können, sollte aber auch das kein Problem darstellen, und vielleicht finden sie ja sogar eine neue Waffe gegen den verhassten optimatischen Feind. Ansonsten ist Sidor Valantis weltläufig und berühmt genug, dass sich Vertreter aller Rassen und Volksgruppen hier einfinden können. Manche werden vielleicht seltsam beäugt und sollten eventuell nicht allein durch jede dunkle Gasse schleichen, doch gibt es nichts, was man auf den Plätzen und Märkten der Stadt noch nicht gesehen hätte.

Tod in Valantia verlangt von den Abenteurern in erster Linie gesellschaftliche Interaktion und eine gute Portion Detektivarbeit. Allerdings kommen körperliche Konfrontationen keineswegs zu kurz, und die Helden sollten durchaus in der Lage sein, sich ihrer Haut erwehren zu können. Auch eher zwielichtiges Gesindel kann durchaus auf seine Kosten kommen und manche Stelle des Abenteuers einfacher gestalten, so die Helden denn gut genug sind. Einige magiebegabte Helden innerhalb der Gruppe sind von Vorteil, zum Lösen des Abenteuers jedoch nicht erforderlich. Allerdings setzen diese sich unter Umständen größerer Gefahr aus, als andere.

Abschließend noch ein Wort zu Sprösslingen der Optimatenfamilien unter den Abenteurern. In den beschriebenen Szenen gehen wir davon aus, dass die Helden nicht über dem Gesetz Normalsterblicher stehen. Entsprechend reagieren auch die Meisterpersonen auf sie und ihre Anliegen. Sollte sich in ihrer Gruppe jedoch ein Mitglied einer Optimatenfamilie befinden, werden die meisten entsprechend reagieren und dazu neigen,

ihm den gebotenen Respekt entgegenzubringen. Gerade bei der Opposition der Abenteurer, die eigentlich nicht genau weiß, was wirklich auf dem Spiel steht, haben wir angegeben, wie sich ihr Vorgehen ändert. Für die wirklichen "Bösewichte" macht es keinen Unterschied, im Gegenteil, sie sind darauf aus, die Optimaten zu stürzen ... das kann einiges einfacher gestalten, doch werden sich andere Türen schneller verschließen, und je nachdem, zu welchem Haus der Held gehört, sieht er sich im maßgeblich von Haus Illacrion dominierten Sidor Valantis vielleicht ganz anderen Schwierigkeiten gegenüber.

Materialien

Tod in Valantia setzt voraus, dass der Meister über das Basisregelwerk sowie über Myranor – Das Güldenland verfügt. Ansonsten können Sie das Abenteuer ohne weiteres Quellenmaterial spielen. Der Besitz des Quellenbandes Myranische Magie und der Wege-Bände, insbesondere Wege der Helden und Wege des Schwertes, kann von Vorteil sein, ist jedoch nicht obligatorisch. Für die ein oder andere, in diesem Band auftauchende, Kreatur finden Sie nähere Beschreibungen im Codex Monstrorum, ihre Erscheinung und spieltechnischen Werte – kurz alles, was Sie als Meister wirklich brauchen – sind jedoch in diesem Band enthalten.

Musikalische Untermalung

Nichts verleiht einer Spielszene ohne große Worte mehr Stimmung als geeignete Hintergrundmusik. Folgende (Film-)Musiken seien dem Meister ans Herz gelegt:

Vidocq OST – Bruno Coulais, Canada 2002

Ein vorzüglicher Soundtrack eines absolut talentierten Filmkomponisten, der gerade für den Endkampf in der Glasbläserei perfekt geeignet ist

Adagietto aus dem vierten Satz der 5. Symphonie – Gustav Mahler

ausgezeichnet zu verwenden für die verhalteneren Augenblicke des Abenteuers, etwa während des Todes *ChaoKoPao Valantherios*'.

Casanova OST – Alexandre Desplat, Disney EMI 2006

Der Film ist eher trivial, der Soundtrack jedoch überzeugt voll und ganz und passt gut zu Atmosphäre und Stimmung in Sidor Valantis

Angel Heart OST – Courtney Pine/Trevor Jones, MCA 2001

Befremdlich, rätselhaft und mitreißend zugleich – genau wie die "Nachtseite" Sidor Valantis'

Eyes wide shut OST – verschiedene Interpreten, WB 1999

Nur die instrumentalen Stücke verwenden. Die sind aber dafür unverzichtbar.

Engel – In The Nursery, ITN 2004

Großartige Verbindung von Elektronik und symphonischem Schlagwerk, ideal für epische Augenblicke.



Beschreibung

Das Abenteuer ist wie folgt gestaltet, um Ihnen die Übersicht zu erleichtern: Abschnitte zum Vorlesen oder Nacherzählen sind eingerahmt und enthalten Passagen, die alles Offensichtliche beschreiben, was die Helden in einer bestimmten Szene bemerken oder erleben. Graue Textkästen enthalten besondere Hintergrundinformationen für den Meister und

Exkurse zu weiterführenden myranischen Themen. Zur Betonung von Vor- und Nachteilen, von Talentproben, sowie von Eigennamen nutzen wir *Kursivsetzung*. Verweise auf andere Publikationen und Kapitel sind fett gesetzt. Zaubersprüche erkennt man an den **VERSALIEN**, Liturgien von Geweihten an den **KAPITÄLCHEN**.



Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen als Meister die Bühne vor, auf der Tod in Valantia spielt. Sie lernen Sidor Valantis (und im Speziellen die Insel Rumakra) kennen, erfahren von den Sitten und Besonderheiten seiner Bewohner, erhalten Einzelheiten über seine Küche und seine Märkte; all das, um ein lebendiges Sidor Valantis entstehen zu lassen. Darüber hinaus

stellen wir Ihnen bereits an dieser Stelle einige der besonderen Orte, sowie einflussreiche oder markante Persönlichkeiten der Insel vor und ergänzen dies um ein paar charakteristische Szenen, die Sie im weiteren Verlauf nutzen können, das Flair der Stadt zu unterstreichen.

Das Horasiat Valantia

Gelegen in der südlichen Mitte des Imperiums, ist Valantia nicht nur für sein angenehmes Klima berühmt, sondern auch für seine extravaganten Feste, seine Artisten, sein Kunsthandwerk und die schiere Lebenslust, die seine Bewohner versprühen. Das Land ist geprägt von Obstainen und Weinbergen und durchzogen von Gräben und Rohren, durch die die spitzke-

ligen Bewässerungsmühlen mit ihren charakteristischen Dreieckssegeln beständig Wasser pumpen, um den fortwährenden Reichtum der Region zu sichern. Unterbrochen wird dieses Bild nur von wildem Buschland und den prachtvollen Städten, von denen Sidor Valantis, die Metropole des Horasiats, sicher die prächtigste ist.

Sidor Valantis, die Gläseren Stadt

Einwohner: ca. 200.000 (überwiegend dorinthische Menschen und Amaunir, Ravesaran, einige Shingwa, wenige Neristu, Loualil, Satyare und Leonir)

Dominante Häuser: Illacrión, Phraisopos, Alantinos, Eupherban, Tharamnos, Partholon, Quoran

Ein grundlegend angenehmes Klima und ertragreiche Böden ließen Valantia bereits früh zu einer Wiege der Zivilisation werden. Das weitverzweigte Flusssystem der Orismaniflüsse, das schließlich hier ins Valantische Meer mündet, trug sein übriges dazu bei, dass im Jahre 272 IZ der Grundstein für Sidor Valantis gelegt wurde.

Anfänglich als imperialer Stützpunkt auf einer der Inseln des der Nordküste vorgelagerten Archipels gegründet, um das Flussdelta und den Handelsverkehr kontrollieren zu können, wuchs Sidor Valantis im Laufe der Zeit immer weiter. Insel um Insel wurde erschlossen und bebaut, und inzwischen hat sich die Stadt zu einem der wichtigsten Handelszentren Myranors entwickelt.

Außer der Geschichtsschreibung zeugt heute nichts mehr von der Existenz der Orismani-Festung, und weitere Festungsanlagen wurden nie als notwendig erachtet, obwohl die benachbarten Reiche stets in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt waren. In der Tradition des Horasiats pflegte auch Sidor Valantis schon immer eine Art pragmatischen Opportunismus, schwor dem Sieger Treue, bot bereitwillig unvergleichlichen Luxus und – blieb von Plünderungen und Verwüstungen weitestgehend verschont.

Die Orismark, das wassergeäderte, saftige Hinterland im Norden Sidor Valantis', ist bildhaft gesprochen die Kornkammer der Stadt. Die Anpflanzung von Reis und das Züchten von schmackhaften Fischen und fetten Enten dienen vor allem dem Eigenbedarf der Metropole, doch auch der Anbau von alchemisch nutzbaren Pflanzen, wie Farblotos und Raialieb, ist so

ertragreich, dass ein großer Teil davon als Exportware seinen Weg zum Hafen der Stadt findet. Darüber hinaus ist das Hinterland bekannt für seine außerordentliche Blumenpracht und seine großen Wasserbüffel-, Wildpferde- und Einhornherden; es stellt daher ein beliebtes Ausflugsziel der Region dar. Schenkt man den Gerüchten allerdings Glauben, die von archaischen herbstlichen Jagdspielen der Amaunir sprechen, bei denen alles, was kein Fell trägt, als willkommene Beute gilt, sollte man bestimmte Areale der Orismark zu dieser Jahreszeit tunlichst meiden. Zwar nehme man von den Opfern nur kleine Trophäen, so die Jagdmeister, wie etwa eine Haarsträhne, ein Ohr oder einen kleinen Finger, es erscheint jedoch besser, dieses Thema nicht allzu sehr zu vertiefen.

Während in der Orismark weitestgehend für die Metropole selbst gewirtschaftet wird, werden im großen Hafen im Süden der Lagunenstadt geradezu unbeschreibliche Mengen an Waren umgeschlagen.

Ein guter Anteil dieses vielfältigen Güterangebots, das im Süderhafen auf über einem Dutzend Märkten lauthals angepriesen wird, stammt aus den Binnenländern entlang der Orismani-Armen: So sieht man an den Kais viele breit gebaute Treidelkähne, wendige Ein- oder Zweimastsegler oder hochaufragende Schaufelrad-Flussboote, die auf dem Großen Orismani hergekommen sind.

Zugleich zeugen die deutlich größeren Hochseesegler, zum Teil noch mit einer Hilfsberuderung, davon, dass die Handelsrouten Sidor Valantis' auch das Valantische Meer und fast die gesamte Küstenregion des Meers der Schwimmenden Inseln abdecken. In der Metropole findet der Austausch zwischen den Flussschiffen des Orismani und den Kauffahrern der Meere statt – und so verwundert es nicht, dass ein Großteil der Bevölkerung Berufsausbübt, die im Handel und in der Fluss- und Seeschifffahrt verwurzelt sind.

Jedem Besucher der Stadt wird auf den ersten Blick klar, dass sich die Hauptstadt des Horasiats Valantia in vielerlei Hinsicht von den typischen Städten des Imperiums unterscheidet. Durch den Aufbau Sidor Valantis' als Inselstadt musste man zwangsläufig Zugeständnisse an die klassische Bauweise einer imperialen Hauptstadt machen, auch wenn man – soweit möglich – grundlegende Strukturen beibehalten hat.

Ein gutes Beispiel hierfür stellt Alt-Valantis dar. Auf der größten Insel der Metropole – auf der vor etwa 4500 Jahren auch der Grundstein zur Orismani-Festung gelegt wurde – thront in gewohnter Manier der Horaspalast auf einem kleinen Berg, der sogenannten Acropole, und dominiert nicht nur die privaten Prunkpaläste und -villen des Adels an seinen Flanken, sondern das gesamte Stadtbild. Hochstraßen sieht man ausschließlich hier auf Alt-Valantis, im Rest der Stadt hält man vergebens nach ihnen Ausschau. Gleiches gilt für die ansonsten typischen Innenstadtmauern, die die verschiedenen Stadtviertel einer Metropole voneinander trennen. Selbstverständlich gibt es in Sidor Valantis eine ähnlich strenge Unterteilung in Stadtviertel wie in jeder anderen Metropole auch – wobei das Ständebewusst-

Ohne die ansonsten üblichen Kompetenzrängeleien, entstand unter ihrer Anleitung ein hochkomplexes Schleusensystem, das nachhaltig dafür sorgt, dass die Lagunenstadt nicht in ihrem eigenen Unrat erstickt.

Auch darüber hinaus bietet die Stadt eine Vielzahl von Dingen, die sie interessant und einzigartig macht.

Charakteristisch sind die Hunderten unterschiedlichen Brücken über die etwa 150 Kanäle, von denen wiederum ein starkes Drittel ausschließlich dem Warenverkehr dient. Die Kanäle, von denen hier die Rede ist, sind sehr unterschiedlicher Natur, und die Bezeichnung "Kanal" trifft es in vielen Fällen letztlich nicht. Zum einen gibt es die breiten natürlichen Wasserstraßen zwischen den Inseln, über die sich teils mächtige Brückenkonstrukte spannen, zum anderen die künstlich geschaffenen Kanäle auf den Inseln selbst.

Keine Brücke gleicht einer der anderen, und das Spektrum reicht von einfachen, klotzigen Bauten, die in ihrer schlichten Zweckmäßigkeit schon wieder einen ganz eigenen Charme ausstrahlen, bis hin zu wundervollen filigranen Kunstwerken, die sich reich verziert über nicht minder prachtvolle Kanäle spannen.



sein eindeutig die wichtigste Maßgabe darstellt –, diese jedoch durch künstliche Begrenzungen noch zu unterstreichen, schien dem aufgeschlossenen sidorvalantischen Lebensstil dann doch zu sehr entgegenzustehen, zumal die natürlichen Kanäle selbst bereits für eine gewisse Regulierung sorgen.

Je nach Windrichtung und vor allem Wasserstand, wird man einer weiteren Besonderheit der Stadt gewahr. Alle Abwässer der Metropole, aus Villen und Mietskasernen, ebenso wie aus Werkhallen und Alchimiellaboren, finden ihren Weg direkt in die Kanäle und von dort hinaus ins Valantische Meer. Die Geruchsbelästigung, die dadurch insbesondere bei niedrigerem Wasserstand entsteht, und der Verschmutzungsgrad des Wassers sind dabei deutlich geringer, als man erwarten würde. Die Gezeiten sorgen stets für eine gewisse Wasserzirkulation innerhalb der Kanäle, doch der Tidenhub würde bei weitem nicht ausreichen, um die Stadt weitestgehend von ihrem Abfall zu befreien. Dieses Wunder verdankt Sidor Valantis einem geradezu einmaligen Akt wohlwollender, konstruktiver Zusammenarbeit der Gyldara- und Zatura-Prätoren (und des Hauses Quoran).

Insbesondere die erstaunliche Fertigkeit, die sich die ansässigen Handwerker im Umgang mit Oprilith, einem durchscheinenden Baugestein, erarbeiteten, schlug sich als wahrhafte Neuerung in der Architektur nieder. Der Regenbogenpalast, die große Markthalle Sidor Valantis', wurde fast vollständig aus diesem Material gefertigt und dient seitdem als Vorbild eines neuen Baustils, der im gesamten Imperium eine immer größere Anhängerschaft gewinnt.

Einem weiteren Handwerkszweig gelang es, weit über die Grenzen Sidor Valantis' hinaus große Anerkennung und Berühmtheit zu erlangen. Die Kunstfertigkeit der Glasbläser gilt im gesamten Imperium als unübertroffen, und egal ob es sich hierbei um Alltagsgegenstände wie kunstvoll geblasene Gläser und Vasen, um meisterhaft geschliffene Schmuckstücke oder gar um die den Triopta nachempfundenen gläsernen Masken, die als Prestige- und Sammlerstücke von höchstem Wert gelten, handelt – diese Objekte einzigartiger Handwerkskunst werden als die kostbarsten und charakteristischsten Handelsgüter Sidor Valantis' betrachtet.

Wer sich ganz der eigenen Schönheit, respektive dem allseits präsenten Jugendkult hingeben möchte, kann dies in der Lagunenstadt besten Gewissens tun. Nirgendwo sonst im Imperium stehen die Phraisoposmagier in einem solch hervorragenden Ruf, was ihre Erfolge und Ergebnisse auf dem Gebiet der Körperverjüngung und -verschönerung angeht. Hand in Hand damit sind auch die Leistungen der lokalen Kosmetiker geradezu erstaunlich. Gerade unter den Wohlhabenden und Schönen wird hingebungsvoll Raias Helferin Eleganzia gehuldigt, der Grazie der Schmink- und Verschönerungskunst und der geschmackvollen Gewandwahl.

Während des Tages dreht sich das Leben in der Stadt – zumindest oberflächlich betrachtet – ausschließlich um den Handel, und wenn man die rege Betriebsamkeit in den vielen Ladengeschäften, Handelshäusern und auf den Märkten und Kanälen betrachtet, so scheint es der Metropole wirtschaftlich außerordentlich gut zu gehen. Nachts jedoch tritt die andere, sinnlichere und ausgelassene Seite Sidor Valantis' in den Vordergrund, wobei der Übergang ein langsamer und fließender ist, um dann schließlich vom wohlhabenden Handwerker bis hin zum hochgestellten Optimaten die Einwohner mit zunehmender Vehemenz in das nächtliche Treiben zu ziehen.

Die Stadt scheint nie zur Ruhe zu kommen, und grundsätzlich kann man alles, wonach einem der Sinn und anderes steht, zu jeder Zeit und an jedem Ort erhalten – vorausgesetzt, man ist in der Lage, den entsprechenden Preis zu entrichten.

Das Streben des Hauses Illacriens nach künstlerischer Vollkommenheit schlägt sich auch hier in beeindruckender Form nieder. Das Blumenfest der Metropole ist an Pracht und Schönheit nicht zu übertreffen, und misst man das Wohlwollen Raias, der flatterhaften Schirmherrin aller Freuden, an der unüberschaubaren Zahl ihrer Schmetterlingsboten, die jedes Jahr den Umzug begleitet – und die in der Orismark schon immer ein atemberaubendes Schauspiel bietet –, dann meint es die Jüngste im Götterpantheon wahrlich gut mit der Stadt.

Sobald sich die Nacht über Sidor Valantis legt, spiegelt sich in den Kanälen nicht nur das Funkeln der Sterne, am meist klaren Himmel über Valantia, wider, sondern auch das warme Licht unzähliger Öllaternen, die, an den Bugeisen der Gondeln befestigt, von einem munteren Treiben auf den Wasserstraßen der Stadt zeugen. So mancher Nebenkanal, auf dem sich Bootsleute tagsüber launige Wortgefechte liefern, während sie in ihren schwerfälligen Lastenbarken Ware durch die Stadt transportieren, hört nun das tiefe, lusterfüllte Seufzen der Nachtschwärmer und das ausgelassene Lachen kleiner Gesellschaften, voller Vorfreude auf die Festivität, die sie zu besuchen gedenken.

Die nächtliche Metropole ist ein unerschöpflicher Quell kultureller und sinnlicher Freuden und bietet mannigfaltige Möglichkeiten, Leidenschaften jeglicher Art zu befriedigen. Wessen Herz für die darstellenden und bildenden Künste schlägt, sieht sich mit einer so immensen Zahl von Veranstaltungen konfrontiert, dass er in wahre Entscheidungsnot gerät, welche der Theateraufführungen, Schauspiele, Konzerte und Ausstellungen er denn nun besuchen möchte. Da ist es äußerst hilfreich, die Hand am Puls der Stadt zu haben, um allzeit darüber informiert zu sein, welche Künstler gerade hoch angesehen sind. Dies ist auch von unschätzbarem Wert, wenn es darum geht, eigene gesellschaftliche Fehlritte zu vermeiden.

Des weiteren laden zahlreiche luxuriöse Kasinos und prachtvolle Arenen dazu ein, den einen oder anderen Areal zu riskieren, um dann das heiße Glücksgefühl zu verspüren, wenn die Steine

günstig fallen oder der gesetzte Gladiator den Sieg davonträgt. Doch wie die Stadt selbst, so hat auch diese Leidenschaft ihre zwei Gesichter. Schon so manche Glückssträhne fand abrupt ihr Ende und sorgte für ein bitteres Erwachen als Sklave.

Spätestens hier zeigt sich die kalte, kompromisslose Gleichgültigkeit, die unter der prachtvollen und blendenden Oberfläche nicht nur Sidor Valantis', sondern des gesamten Horasiats schlummert. Das Schicksal der anderen interessiert nicht, man betrachtet es allenfalls mit einer gewissen klinischen Distanz und Neugierde und kümmert sich ansonsten nur um seine eigenen Angelegenheiten. Nur der eigene Genuss und die Befriedigung der eigenen Gelüste zählen. Demgemäß bringen solche Einzelschicksale – außer den Gestrauchelten selbst – nichts und niemanden auch nur für einen Augenblick aus dem Takt.

Das unermüdliche Streben nach Schönheit und Perfektion, gepaart mit dem ewigen Hunger des Adels nach neuer Zerstreuung sorgt dafür, dass in der Metropolstadt stets neue Stilrichtungen entwickelt oder doch zumindest begeistert aufgenommen werden und die Besten ihrer jeweiligen Profession zusammenfinden – seien dies nun thespianische Schauspieler, todesverachtende Akrobaten aus Minokreos, salmessische Tänzer oder andere begnadete Künstler. So ist unterdessen auch eine der neuesten Moden, alle möglichen künstlerischen Aspekte in ein einziges Theaterstück einzubinden und somit eine größtmögliche Bandbreite kultureller Unterhaltung auf einmal zu bieten, in Sidor Valantis nahezu perfektioniert worden. Allerdings gilt auch hier, dass Ruhm äußerst kurzlebig ist. So manch ein Künstler, der sich in den rückliegenden Nonen noch größter Wertschätzung erfreuen durfte, ist im nächsten Augenblick von seinem Mentor und dem verwöhnten Publikum vergessen, sobald eine neue Stilrichtung den Geschmack der schnelllebigen Metropole trifft.

Wer kein Interesse an solch geistig-kultureller Nahrung hat oder ein wenig Abwechslung und Entspannung sucht, dem steht der Weg in eine der vielen Thermen der Stadt offen. Verschiedenste Bäder, Massagen der Heilung oder des reinen Wohlbefindens, Schwitzbereiche und Ruheräume bringen Körper, Geist und Seele wieder in harmonischen Einklang und bieten somit Erholung von den Mühen des Tages. Wer darüber hinaus die Befriedigung anderer Leidenschaften sucht, der ist in den Spiel- und Freudenhäusern genau richtig, die oft um Raiatempel herum erbaut sind. Das Angebot an Bädern und Massagen ist zwar nicht ganz so umfangreich wie in den Thermen, doch die edle Einrichtung, die erlesenen Weine und die ausgesuchten Speisen, die man hier kredenzt, lassen dies schnell vergessen. Als genüge dies nicht bereits, um ein hohes Maß an Glückseligkeit zu erreichen, suchen die leidenschaftlichen und raffinierten Liebesspiele der hier beschäftigten Ravesaran ihresgleichen und lassen sicherlich keinerlei Wünsche offen. Unbestritten hat dieser Luxus seinen Preis.

Etwas rustikaler, demgemäß aber auch deutlich preiswerter, geht es in den Rauschkrauthäusern zu. Das Angebot ist generell das Gleiche, qualitativ gesehen jedoch nicht ganz so edel – das bedeutet allerdings nicht, dass es minderwertig wäre. Dies trifft in gleichem Maße auf die hier zur Verfügung stehenden Rauschgifte zu. Die dementsprechende Produktpalette ist dermaßen umfangreich, dass es unvorstellbar ist, einen Wunsch nicht erfüllen zu können. Den Suchenden bieten sich Wege zu neuen Rauscherlebnissen und Traumwelten, wenn auch ohne jegliche Garantie, wieder aus den verschlungenen Labyrinthen des Geistes herauszufinden.

Die meisten Lebenskünstler sehen auf Rauschkrautsüchtige nur mit Verachtung herab, haben sie doch kein Verständnis für diese – in ihren Augen – Fluchten in irgendwelche zerbrechlichen Traumgespinste, wo doch die körperliche Welt so viele wunderbare Annehmlichkeiten bereithält. So gilt auch Amethysma als diejenige unter den Grazien Raias, die für den Rauschgenuss als die verantwortungsvollen Umgang mit solchen Substanzen steht.

Für Fremde, die es sich leisten können, oder auch Einheimische, die sich diesen besonderen Luxus einmal gönnen wollen, bieten sowohl die Häuser der Glückseligkeit, als auch die Rauschkrauthäuser eine ganz besondere Dienstleistung an. Man kann die Ravesaran auch außer Haus als Reiseführer und Gesellschafter mieten, selbstverständlich inklusive aller Vorzüge.

Für die Händler und Kapitäne stellt die Reise in die Lagunenstadt sicherlich jedes Mal aufs Neue den Höhepunkt ihrer Handelsfahrt dar. Darauf angesprochen, würden die meisten von ihnen wohl behaupten, dies liege an den hervorragenden Geschäftsabschlüssen, die sich hier tätigen ließen – was ohne Frage den Tatsachen entspricht –, aber das ist zweifellos nur die halbe Wahrheit. Gute Geschäfte müssen schließlich gebührend gefeiert werden, und was liegt da näher, dies in der von Raia gesegneten Stadt der Freuden zu tun?

Ein weiteres Mal erweist sich Sidor Valantis hier als unersättlich und zeigt hinter der Maske der Annehmlichkeiten ein sorgsam verborgenes Antlitz der Gier, wenn die wohlverdienten Aureal der auswärtigen Händler nicht etwa für neue Ware, sondern für flüchtige Lustbarkeiten ausgegeben werden. Andere Gäste der Metropole sind von vornherein nicht im Mindesten an der Stadt als Handelszentrum interessiert. Der Ruf Sidor Valantis' als Stadt der Kultur und der Freuden ist weit verbreitet, und viele Besucher reisen ausschließlich deshalb an, um sich daran zu erfreuen. Einmal die neue, aufregende Form des Theaters in Vollkommenheit zu erleben, vor Schrecken, Spannung und Entzücken dabei beinahe das Atmen vergessen, sich an innovativen Wegen innerhalb der bildenden Künste, der Poesie und der Musik zu ergötzen, kulinarische Höhenflüge erfahren zu dürfen, um sich dann am Abend einer wohltuenden Massage hinzugeben oder unter den kenntnisreichen Händen eines ravesaranischen Liebedieners anderen Höhepunkten des Lebens entgegenzutreiben – nirgends sonst wird einem das alles und noch viel mehr in solcher Perfektion geboten wie hier, und jeder einzelne dieser Punkte ist bereits eine Reise nach Sidor Valantis wert.

Und doch gibt es noch einen weiteren schwerwiegenden Grund für den Adel, der Metropolstadt einen Besuch abzustatten – Prestige. Wer es sich leisten kann, sich auch nur für einen kleinen kosmetischen Eingriff vertrauensvoll in die magischen Hände eines Phraisopos in Sidor Valantis zu begeben, dessen gesellschaftliches Ansehen steigt in ungeahntem Maße. Ähnliches – wenn auch in geringerem Umfang – gilt für den Erwerb einer der berühmten Triopta-Glasmasken. An Kunstfertigkeit nicht mehr zu übertreffen, kostet eine dieser Masken ein kleines Vermögen, was schon so manchen Honoraten aus Profilierungssucht an den Rand des Ruins getrieben hat.

So entwickelte sich Sidor Valantis zu einer Stadt, in der Kunst, Kultur und teils unbeschreibliche Variationen von Lustbarkeiten die Lebensart der Einwohner, insbesondere die der Optimaten und der Honoraten, und manch eines Gastes beeinflussten. Ohne Zweifel ist dies dem maßgeblichen Einfluss des Hauses Illacriion zu verdanken, das nicht nur im gesamten Horasiat ei-

ne führende Rolle spielt, sondern darüber hinaus auch den Horas selbst stellt. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, dass auch die Erz-Cammer der Illacriion in der Metropolstadt keine Ausnahme hinsichtlich ihres politischen Desinteresses macht. Trotz der nachlässigen Ausübung ihrer Staatsämter und ihrer dekadenten Lebensart sollte man die Optimaten der Illacriion jedoch nicht unterschätzen. Auch wenn böse Zungen flüstern, sie könnten ihre Machtposition nur noch dank der historisch verwurzelten Verbundenheit mit den einflussreichen Amaunir Valantias halten, verstehen sie es ausgezeichnet, ihre ureigenen Interessen gegen alle Widerstände rigoros durchzusetzen, und sie können dabei in der Wahl ihrer Mittel äußerst skrupellos sein.

Das andauernde Streben nach künstlerischer Vollkommenheit und die völlige Prinzipienlosigkeit und Amoralität des Hauses treiben die Kultur der Stadt und den Lebensstil ihrer Einwohner zwar stets zu neuen Höhepunkten, das politische Vakuum, das durch diese einseitigen Interessen entsteht, wird jedoch von anderen Häusern gerne ausgefüllt – allen voran den Alantinos, die hier einst das führende Haus waren, bis sie sich nach den Chimärenkriegen den rivalisierenden corabenischen Aphidanos unterwerfen mussten. Nach der lokalen Legende stammt die menschliche Seite des Hauses vom Heroen Valantian oder Valantinos ab, der seinen Anhängern die Lehre vom Lebensgenuss nach Raias Willen brachte und nach dem das ganze valantische Volk und Land benannt ist. Schon daher sehen sie sich als die vollendeten Diplomaten und liebenswürdige Unterhändler, die andere mit Charme um den Finger wickeln.

In den Augen mancher Phraisopos stellen die Optimaten des Hauses Illacriion in ihrer Pflichtvergessenheit ein böses Geschwür am Haupte des Imperiums dar, das herausgeschnitten und ausgemerzt gehört. Da eine Operation dieser Größenordnung selbst für die herausragenden Heiler des Hauses Phraisopos eine echte Herausforderung darstellt, die es sorgsam zu planen und noch sorgfältiger durchzuführen gilt, konzentrieren sie ihre Kräfte einstweilen auf ihre biomagischen Versuchsreihen und Forschungsansätze auf dem Gebiet der Körperverjüngung. Ihre bahnbrechenden Erfolge diesbezüglich festigten ihren Status als zweiter großer Machtfaktor innerhalb der Metropole.

Obwohl wie eingangs erwähnt viele Errungenschaften der Stadt zweifellos dem Haus Illacriion geschuldet sind, dürfen die Optimaten der anderen Häuser diesbezüglich keinesfalls unerwähnt bleiben. So schwer es dem einen oder anderen auch fallen mag, keiner von ihnen kann sich dem alten Brauch entziehen, Teile seines Reichtums zum Wohle seiner Untertanen einzusetzen. Wie sie dies tun, bleibt weitestgehend ihnen selbst überlassen. Die finanzielle Unterstützung einer Arena ist genauso denkbar, wie der Bau eines neuen Badehauses oder einer Therme, wobei die bevorzugten Projekte sicherlich der Bau einer neuen Brücke oder doch zumindest die Restaurierung einer alten sind. Sidor Valantis als Gesamtkunstwerk der benannten Optimatenhäuser zu bezeichnen ist also sicherlich nicht verkehrt, denn schließlich formten sie die Stadt gemeinsam zu dem mehr als würdigen Aushängeschild Valantias, dem Land der puren Lebenslust.

Ein weiteres Markenzeichen der Metropole ist allerdings die vielschichtige Bevölkerung. Fraglos stellen dorinthische Menschen die Mehrheit der sidorvalantischen Bevölkerung, allerdings sehr dicht gefolgt von städtischen Amaunir. Auch die Shingwa, wahre Meister der Anpassung und Überlebenskünstler par excellence, können der Lagunenstadt gute Seiten abge-

winnen, und es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sich deren größte städtische Population von Balan Cantara nach Sidor Valantis verlagert hat.

Seit mehr als tausend Jahren beanspruchen sowohl Haus Phraiosopos, als auch Haus Illacrion den Ruhm für die Erschaffung des ersten Ravesaran für sich, ein Streit, der nicht unbedingt zur Besserung des Klimas zwischen den beiden Häusern beiträgt. Zumindest sind sich jedoch beide einig, dass Sidor Valantis die Geburtsstätte dieser wunderschönen hermaphroditischen Zwitterwesen ist, was durch die Tatsache unterstrichen werden mag,

dass sie ebenfalls einen sehr großen Teil der Metropolbevölkerung stellen.

Die Anzahl der verschlossenen und oft schlecht beleumundeten Neristu hingegen ist für die Größe der Metropole geradezu auffallend gering – woran immer das auch liegen mag. Ansonsten bereichern rastlose Djamaunir, friedliebende Loualil und leidenschaftliche Satyare das Stadtbild. Die unbeugsamen und reizbaren Leonir sieht man nur in Ausnahmefällen in Sidor Valantis, da sie – historisch bedingt – ein gesundes Misstrauen gegenüber den Menschen und deren Städten hegen.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft – unterwegs in Sidor Valantis

In einer Stadt, die sich über eine Vielzahl von Inseln erstreckt, steht ganz eindeutig der Wasserweg im Vordergrund. Ob nun die frischen oder neuen Waren eines gerade eingetroffenen Handelsschiffes möglichst zeitsparend vom Hafen der Metropole zu den innerstädtischen Kleinmärkten geliefert werden sollen oder ein Optimatensprössling es nicht erwarten kann, in die Arme seiner Konkubine zu gelangen, ihr Weg führt mit hoher Wahrscheinlichkeit über das nasse Element. Doch bedarf es bei einer so großen Zahl von Wasserfahrzeugen klarer Regeln, um die Stadt nicht buchstäblich zum Erlahmen zu bringen.

Für den Warenverkehr kommen hauptsächlich schwere Lastenbarken zum Einsatz, die mittels langer Ruderstangen durch die Kanäle der Stadt manövriert werden. Mindestens zwei Mann Besatzung sind für eine solche Barke Vorschrift. Oft kommen auch bis zu vier Stangen zum Einsatz, um die wuchtigen und tief im Wasser liegenden Kähne um die manchmal recht engen Biegungen der Inselkanäle zu lenken. Die Enge dieser künstlich geschaffenen Wasserwege machte es unabdingbar, klare Vorschriften zur Nutzung derselben zu erlassen, und führte darüber hinaus dazu, dass allzu große Warentransporte auf mehrere kleinere Barken umgeladen werden müssen, um den Verkehrsfluss auch weiterhin zu gewährleisten.

Auch für die Personenbeförderung gelten strenge Regeln. Bereits beim Kauf eines Wasserfahrzeugs ist der Kunde verpflichtet, dem Verkäufer seine Befähigung zum Lenken eines Boots zu belegen. Oft reicht es aus, unter Aufsicht des Händlers eine kurze Probefahrt zu unternehmen, manchmal reicht es dem Händler bereits, wenn der Kunde zwischen Rechts und Links beziehungsweise Back- und Steuerbord unterscheiden kann. Der Reisende in Sidor Valantis indes kann sich entscheiden, ob er sich mit einem der großen Flöße durch die Metropole schiffen lassen will oder ob er eine der schnittigen Gondeln wählt. Letzteres Beförderungsmittel bringt einen zwar deutlich schneller ans Ziel, ist jedoch auch erheblich teurer, wohingegen die regelmäßig verkehrenden Flöße zwar weniger Bequemlichkeit bieten und regelmäßig an festgelegten Stellen innerhalb der Stadt halt machen, dafür jedoch deutlich billiger sind und man nicht Gefahr läuft, von einem übereifrigen Gondoliere eine keineswegs kostenlose Stadtrundfahrt aufgedrängt zu bekommen.

Neben den wuchtigen Lasten- und Personenbarken, Fährflößen und Gondeln gibt es eine Vielzahl anderer Formen

von Booten und kleineren Schiffen, die durch die Kanäle Sidor Valantis' steuern, jedoch ist allen gemein, dass sie sich meist in Privatbesitz befinden und den jeweiligen Bedürfnissen ihrer Eigner angepasst sind.

Selbstverständlich ist es in der Hafemetropole nicht anders als an jedem anderen Ort, wo Regeln gelten. Es wird immer Personen geben, die sich nicht um diese kümmern oder sie gar nicht kennen. Beinahe stündlich jagen die Brajan-Gardisten verwegene Jugendliche oder fehlgeleitete Reisende aus den eigens für den Transport von Waren vorgesehenen Kanälen oder Einbahnwegen der Vergnügungsviertel. Oft bleibt es bei einer Ermahnung seitens der Garde, vor allem, weil ein Zugriff auf dem Wasser mehr Chaos anrichten würde, als er Nutzen brächte. Ausschließlich bei Wiederholungstätern reagiert die örtliche Exekutive rigoros und schreckt auch nicht vor drakonischen Strafen, wie der Zerstörung des jeweiligen Wasserfahrzeuges oder körperlicher Züchtigung, zurück. Je nach Rang des Übeltäters und Laune der ermittelnden Gardisten herrscht eine große Bandbreite an Restriktionen.

In einer Stadt voller Inseln und starkem Verkehr auf dem Wasser darf es natürlich an einem nicht fehlen – Brücken. Dabei hat man es nicht bei den notwendigen Brücken belassen, die wichtige Punkte innerhalb der Stadt miteinander verbinden, sondern darüber hinaus haben die gut situierten Einwohner der Stadt damit begonnen, Brücken zu stiften, sei es als Geschenk für ein Familienmitglied, eine Gottheit oder einfach nur auf Grund eines glücklichen Ereignisses für den Spender. Manche Einwohner der Metropole spötn bereits, bald werde kein Kanal mehr zu sehen sein, und das nicht von ungefähr, denn insbesondere um die Hauptinsel verschmelzen indes Brücken zu breiten Prachtstraßen und machen den Wassertransport wichtiger Güter zu ihrem Bestimmungsort zunehmend schwieriger.

Die Brücken sind zwar ein wichtiger Weg, um von Insel zu Insel zu kommen, doch natürlich gibt es darüber hinaus auch ein Straßennetz auf den Inseln selbst – wenn diese Bezeichnung dafür auch äußerst schmeichelhaft ist. Üblicherweise verlaufen auf jeder Insel ein bis zwei größere Hauptstraßen, meist mit den jeweilig größten Brücken der Insel verbunden, respektive mit der Anlegestelle verknüpft. Abseits dieser Straßen, die allenfalls so breit sind, dass zwei Lastenmaultiere mit ihren Tragekörben einander bequem passieren können, schließt sich unmittelbar ein enges Sträßchen- und Gassengewirr an, in dem sich ein unbedarfter Besucher der Stadt ohne ortskundige Unterstützung recht schnell hoffnungslos verirrt. Auf den größten der Inseln – Alt-Valantis,

Dromokos, Nephromor und Süderhafen – behilft man sich beim Warentransport über Land mit dem imperialen Tragetier schlechthin, dem Maultier, allerdings ist das beste und beliebteste Lastentier in den Städten der Sklave oder vielmehr der Arbeiter allgemein.

Die charakteristischen Hochstraßen einer Imperialstadt sucht man hier – mit Ausnahme Alt-Valantis' – vergebens. Der Adelsstand, der sich somit um eines seiner Privilegien gebracht sieht, kompensiert dies durch wendige Kleinsegler, die das Vorankommen auf den breiten Wasserstraßen ungemein beschleunigen, prachtvolle und luxuriöse Privatgondeln für die engeren Inselkanäle, und ebensolche prunkvollen Sänften, sollte der Weg noch ein Stück über Land führen.

Ein weiteres Mal bildet Alt-Valantis (gemeinsam mit Süderhafen) eine Ausnahme. Auf beiden Inseln sind die Straßen – selbst nach imperialen Maßstäben – außergewöhnlich großzügig angelegt, wenn auch aus unterschiedlichen Beweggründen. Während es auf Alt-Valantis eher dem Prunk dient, folgt es auf Süderhafen eindeutig kommerziellen Gründen. Der immense Warenfluss vom Hafen zu den Großmärkten und von diesen dann zu den Anlegestellen der Einkäufer, darf an keiner Stelle ins Stocken geraten. Ein weiterer Grund hierfür mag gewesen sein, dass Süderhafen nicht nur im Hinblick auf den Warenverkehr den Knotenpunkt der Stadt bildet, sondern auch alle Gäste Sidor Valantis' hier auf der Hafensinsel den Boden der Metropole betreten und standesgemäß begrüßt werden wollen. So stehen immer einige Dharlis für optimatische Reisende bereit, um diese angemessen und unbehindert durch die mit Handelsware

beladenen Karren oder Maultiere ihren Bestimmungsorten in der Metropole zuzuführen.

Eines darf man bezüglich der Fremden, die der Metropolstadt des Horasiats einen Besuch abstatten, jedoch nicht aus den Augen verlieren. Es sind keine Massen, die sich hier in Sidor Valantis einfinden, sondern vielmehr kleine Gruppen von Adligen, seltener einmal Einzelreisende. Der einfache imperiale Bürger reist nicht, sondern bleibt sein Leben lang an dem Ort, an den ihn die Götter und die Obrigkeit verpflanzt haben, und selbst ein Optimat wird es sich zweimal überlegen, ob er die Beschwerlichkeiten einer Reise auf sich nimmt und die Mühen sich am Ende wirklich lohnen. Sieht man von den Händlern, Flussschiffern und Seeleuten also einmal ab, bleiben die Sidorvalantier weitestgehend unter sich.

Der Luftverkehr – und in einem ganz besonderen Maße der zivile Luftverkehr – spielt in Myranor keine allzu große Rolle. Am Himmel über der Metroopole sieht man gelegentlich den ein oder anderen Insektopter, der der Obrigkeit, dem Militär oder einem der wirklich reichen Optimaten der Stadt gehört. Darüber hinaus können die Privilegierten ungefähr einmal pro None mit einem Imperialen Luftschiff Richtung Dorinthapolis, Balan Cantara oder Sidor Corabis reisen – doch für die Kosten einer Fahrt kann man auch eine Schar Sklaven einige Jahre lang ernähren... Viele der hiesigen Händler träumen auch davon, dass wieder einmal eines der bunten vinshinischen Luftschiffe am Himmel erscheinen und in der Metropolstadt Station machen würde. Doch allzu selten sind die Besuche der Vinshina mit ihren kostbaren und seltenen Waren.

Die Märkte der Metropole

Wenn man von den Märkten Sidor Valantis' spricht, hat man in erster Linie die Großmärkte am Süderhafen im Sinn. Hier kommt zunächst einmal die gesamte Handelsware für die Metropole an, wird von der Siminiagarde besteuert und anschließend den entsprechenden Märkten zugeordnet, deren Zentrum der Regenbogenpalast bildet, die berühmte Markthalle der Stadt.

Meist sind die Einkäufer der sogenannten Kleinmärkte die ersten Kunden vor Ort. Es wird gefachsimpelt, gefeilscht, gewogen und für gut oder schlecht befunden, neu verhandelt und neu verladen und schließlich setzen sich die mehr oder weniger schwerfälligen Lastenbarken in Bewegung, um die Ware zu den Kleinmärkten oder den jeweiligen Ladengeschäften zu transportieren, die in ganz Sidor Valantis verteilt sind. Dies geschieht in der Regel zu so früher Stunde, dass der Tag auf den anderen Inseln noch nicht richtig begonnen hat, und die Bootsleute machen sich oftmals einen Spaß daraus, die Stadt entlang ihrer Route mit lauthals geschmetterten Schelmen- oder Liebesliedern aus dem Schlaf zu rütteln. Die Wortgefechte und Beschimpfungen, die daraufhin folgen, gelten schon beinahe als liebgewonnenes sidorvalantisches Morgenritual, das sein Ende meistens in gutmütigem und beidseitigem Gelächter findet.

Auf den ersten Blick mag die Hafensinsel mit ihren Dutzenden verschiedenen Großmärkten wie ein unstrukturiertes lärmendes Durcheinander erscheinen, doch liegt dem vermeintlichen Chaos eine gewisse Struktur zu Grunde. In unmittelbarer Hafennähe findet man den Markt für Baumaterialien wie canterischen Bambus, Prismenmarmor, Optrilith aus Xarxaron und sogar

carabenischen Alabaster. In direkter Nachbarschaft schließt sich der große Fischmarkt an, auf dem man von der gewöhnlichen Thalasse über den Dotterbutt bis hin zu wahrlich exotischen Fluss- und Meeresgetieren alles erhalten kann, was den kulinarischen oder wagemutigen Gaumen erfreuen mag.

Bewegt man sich von hier aus weiter ins Inselinnere, auf den Regenbogenpalast zu, gelangt man zu den Bauernmärkten mit ihrem umfangreichen Nahrungsangebot. Alleine die vielfältigen Gerüche – die beileibe nicht immer angenehmer Natur sind –, stellen ein Erlebnis dar. Der delikate Geruch von Badekraut und Pfeffernüssen mischt sich mit dem exotischer und einheimischer Kräuter und Genussmittel, der sich wiederum mit dem süßlichen Duft der verschiedenen Obstsorten vermengt, und hiermit seien nur einige der olfaktorischen Eindrücke erwähnt, die sich einem hier erschließen.

Zwar ist Valantia als Obstgarten des Imperiums bekannt, allerdings wachsen nicht alle süßen Früchte an ein und derselben Stelle des Paradieses. So baut das Horasiat zwar weit über ihren Eigenbedarf hinaus Marillen, Pflaumen, Mandeln und Nüsse an – für die Zutaten der berühmten valantischen Soße muss schließlich gesorgt sein –, Zitrusfrüchte und andere Varianten wie zum Beispiel die xarxarischen Wasser- und Honigkakteen werden allerdings importiert.

Grundnahrungsmittel wie harpalischer und narinischer Mais, einheimischer Reis, mayenische Hirse, canteranische Cassava-Knollen, aber auch Kürbisse, Pfefferfrüchte, Artischocken und Okraschoten – um nur eine kleine Auswahl zu nennen – gehören natürlich zum Standardangebot, aber auch teure Genussmittel wie die Caranuss, Tarnaisamen und Burumbeeren sind mit

derselben Selbstverständlichkeit erhältlich. Während Süßwaren aus verschiedenen Ländern das i-Tüpfelchen des reichhaltigen Nahrungsangebots auf den sidorvalantischen Märkten bilden, rundet der Viehmarkt das Ganze ab. Hier bilden Schweine und Huhn, Blutbüffel aus Rhachis, Wasserbüffel aus der Orismark, Strauß und vor allem valantischer Speckmops Teile einer Fleischpalette, deren Geschmacksrichtung von kräftig, derb bis hin zu zart und fruchtig alles abdeckt. Die Eshundezüchter Sidor Valantis' arbeiten unermüdlich daran, ihre Methode der individuellen Fütterung mit unterschiedlichen Obst- und Fleischanteilen zu verfeinern, womit es ihnen in zunehmendem Maße gelingt, den Speckmöpsen den jeweils gewünschten Geschmack zu geben.

Weiterführend verändert sich das Erscheinungsbild des Märkteviertels. Durch kleine Haine und über sanft ansteigende Wiesen nähert man sich dem Zentrum der Insel, und nachdem man den wohlduftenden, farbenfrohen Blumenmarkt passiert hat, steht man schon fast im Schatten der Markthalle. Prägen bisher große helle Stände und offene Verkaufsflächen die Märkte, so werden diese nun von prächtigen Säulengängen aus Prismenmarmor abgelöst. Die Säulenhallen ordnen sich in großzügigem Abstand um den Regenbogenpalast herum an und beherbergen den Sklavenmarkt, den Wein- und Spirituosenmarkt und den Tucho- und Kleidermarkt.

Das hier präsentierte Warenangebot bietet Kleidungsstücke wie einfache Tuniken, Westen, Gewänder, Umhänge, aber auch Stiefel, Gürtel und Kopfbedeckungen, und dies alles entsprechend den Tuchen, aus denen sie gefertigt wurden, zu den unterschiedlichsten Qualitäten und Preisen. Genauso groß zeigt sich die Vielfalt der angebotenen Weine, die von koromanthischem Landwein, über regionale valantische Weine, bis hin zu kerrishitischem Reiswein reicht, der sich derzeit größter Beliebtheit erfreut. Selbstverständlich beinhaltet das Sortiment an alkoholischen Getränken gleichermaßen die komplette Bandbreite an Likören und Schnäpsen, wie auch den verschiedenen Biersorten, die geschmacklich mitunter äußerst gewöhnungsbedürftig sind.

Die zum Verkauf stehenden Sklaven sind der Einfachheit halber nach ihren Fertigkeiten und Talenten gruppiert. Wenn man hier auch vergeblich nach Ketten und Züchtigungsinstrumenten sucht – zumindest auf den ersten Blick –, bleibt der rechtlose Status der Sklaven natürlich unbestritten. Sie sind Eigentum ihres Besitzers, der sie von einigen wenigen Begrenzungen abgesehen jederzeit züchtigen oder im Extremfall gar töten kann. Das hiesige Sklavenangebot setzt sich insbesondere aus Haushalts- und Handwerkersklaven zusammen, durchsetzt von einigen wenigen, die ihre besonderen Fähigkeiten im künstlerischen Bereich haben.

Durchschreitet man die Tore des Regenbogenpalasts, um den herum alle anderen Märkte angeordnet sind, erkennt man sofort, dass man eine Welt des Luxus und der Exklusivität betreten hat. Der Pracht des nahezu gänzlich aus Optrilith erbauten Gebäudes entsprechend, gibt es hier aus all den verschiedenen Warengruppen nur die besten und teuersten Produkte – was nicht immer zwingend dasselbe sein muss.

Doch das zarte Kiemenfleisch der Zackenmuräne oder das fahle, jedoch äußerst schmackhafte Fleisch des Sternenkaisers bieten kulinarische Genüsse, deren Qualität völlig außer Frage steht. Ebenso treiben nachgereiftes Wildbret vom Leviushirsch und das schlicht absurd teure Alpschmeichlerfleisch, serviert mit kleinen Häppchen aus Schlupfwespeniern jedem

Gourmet die Glückstränen in die Augen. Wird dazu dann noch narkamarischer Palmwein, Kokoswein aus Tharpura oder der heimische Muskatell kredenzt, ist das Paradies auf Erden so gut wie erreicht. Besonders erwähnt sei hier noch die Raia-Milch, ein Obstlikör mit Büffelsahne und Valra, deren Genuss vor allem die Amaunir schätzen, nicht zuletzt wegen der aphrodisierenden Wirkung des Valra.

Die angebotenen Tucho, wie auch die daraus gefertigten Kleidungsstücke sind von feinsten Qualität, und selbst unter den Honoraten ist nicht jeder in der Lage, den Preis für ein gewünschtes Kleidungsstück zu bezahlen. Spätestens, wenn man der Stiefel aus erlesenstem Ghurikleider gewahr wird oder die Tunikas aus kostbarster banbarguinischer Khyalach-Seide oder gar der seltenen hauchdünnen, doch reißfesten Wolkenseide sieht, deren Gewebe so zart erscheint, dass man sich kaum getraut, dieses auch nur zu berühren, muss einem klar werden, in welchen preislichen Dimensionen man sich hier bewegt.

Bereits ein erster äußerer Eindruck des Sklavenangebots der Markthalle belegt, dass sich jeder einzelne von ihnen seines Wertes sehr bewusst ist. Ob es sich nun um das wunderschöne Ravesaran mit Kurtisanenschulung, den geschmeidigen amaunischen Akrobaten oder den muskelbepackten leonischen Gladiator handelt – sie alle erhielten eine besondere Ausbildung, die sie in ihrem jeweiligen Fachgebiet zu wahren Meistern werden ließ und dementsprechend strahlen sie eine gewisse Würde, ja wenn nicht sogar Stolz aus. Solange sie nicht vergessen, wo ihr angestammter Platz ist, behandelt man sie mit Höflichkeit, andernfalls gibt es sicher Möglichkeiten der Bestrafung, die eine nachhaltige Beschädigung eines solch kostbaren Besitzes ausschließen.

So kostbar und erlesen die bisher ausgestellte Ware auch gewesen sein mag, wird sie doch von der Meisterschaft der sidorvalantischen Glasbläserkunst all ihres Glanzes beraubt. Nichts reicht auch nur annähernd an die Schönheit und den Wert der gläsernen Alltags- und Kunstobjekte heran: wundervolle, hauchdünn geblasene Weinkelche, Vasen mit farbigen Einschlüssen oder gar eingelassenen Blütenblättern, kunstvoll geschliffene Schmuckstücke oder – als Krönung der sidorvalantischen Glasbläserkunst – die Glasmasken, deren Variantenreichtum kaum vorstellbar ist.

Während es die herkömmlichen Glaswaren – nach unten hin sind natürlich jederzeit qualitative Abstufungen möglich – entweder bei den Glasbläsern selbst oder auch auf den innerstädtischen Kleinmärkten zu kaufen gibt, können die wahrhaft exklusiven und kostbaren Objekte nur im Regenbogenpalast und – mit einem kleineren Sortiment – in einigen der größeren Glasbläsereien selbst erstanden werden.

Süderhafen ist sicherlich eine der umtriebigsten Inseln der Metropole, und die Siminiagardisten, denen die Marktaufsicht obliegt, wachen mit Adleraugen darüber, dass Zölle korrekt abgeführt werden und auch ansonsten alle Geschäfte rechtens sind. Für die Gewährleistung dieser Dienste und den Schutz vor kriminellen Übergriffen wie Vandalismus, Raub oder gar körperlicher Schädigung erheben die Gardisten eine Gebühr von den Gewerbetreibenden, die, wie sie nicht müde werden zu versichern, die Augen Siminias stets wohlwollend auf ihnen und ihren Geschäften ruhen lasse.

Ob dieser scheinheiligen Erpressung in ihrem Namen mag die Schutzgöttin der Handwerker und des Handels, der nichts mehr verhasst ist als unehrliche Geschäfte, ihren eigenen Gardisten

oft selbst eine strafende Gerechtigkeit auf den Hals gewünscht haben, und welcher Vater kann den Wünschen seiner Tochter schon widerstehen?

So geht die größte Gefahr auf der Hafensinsel dann auch nicht von Kriminellen aus, sondern droht immer dann, wenn das verhaltene Klagen der drangsaliierten Händler einmal zu weit über die Hafensinsel hinausdrang.

Sobald die Brajanguarde das Märkteviertel betritt, heißt es für den unbescholtenen Händler und Marktbesucher meist den

Kopf einzuziehen. Nicht nur, dass diese Truppe für die Wahrung der öffentlichen Ordnung verantwortlich ist und es somit eine Überschneidung der Zuständigkeiten mit der Garde des Siminia-Prätors gibt, sie verfolgt darüber hinaus auch noch Kriminelle. Haben die ehrenvollen Brajanguardisten also von den verbrecherischen Machenschaften ihrer Amtskollegen erfahren, kann es zu einem heftigen Streit kommen, der manchmal in aller Öffentlichkeit ausgetragen wird und sogar gelegentlich im offenen Schlagabtausch gipfelt.

Ein Feuerwerk der Leckerbissen – Genüsse und kulinarische Ergüsse Sidor Valantis'

Wie in jeder Metropole tragen mannigfache Bevölkerungsgruppen zum Reichtum der jeweiligen regionalen Küche bei. In Sidor Valantis ist man stolz darauf, diesen Umstand auf die Spitze getrieben zu haben. Kaum eine andere Stadt ist so reichhaltig und abwechslungsreich in Bezug auf ihre Speisepläne, wie der kulturelle Schmelztiegel an der Nordwestküste des Valantischen Meeres. Zahlreiche Gäste kommen jedes Jahr ausschließlich wegen des ungewöhnlichen Angebotes unterschiedlichster Speisen in die Gast- und Freudenhäuser der Metropolstadt.

Neben zahlreichen Spezialitäten aus anderen Regionen, die von den jeweiligen Bevölkerungsgruppen nach Sidor Valantis getragen wurden, wie etwa die bei den Amaunir beliebte Mao-Dan (zwei Nonen lang angebrütete Enteneier mit weitentwickelten Küken, die gekocht als Zwischenmahlzeit verzehrt werden) haben sich aus den unterschiedlichen kulturellen Einflüssen ganz und gar neue Gerichte entwickelt, die dem konservativen Gast vielleicht seltsam anmuten, an den Gaumen erfahrener Gourmets jedoch wie eine Symphonie oder eine Erfahrung aus einer anderen Welt erscheinen. Insbesondere stechen hier die Gerichte heraus, die eine Mischung von Meeresfrüchten und Fleisch bilden. Spieße vom Dotterbutt in Blutbüffelspeck, Ghaalfleischbällchen im Seetangebinde mit süß-scharfer Marinade und Molluske mit Ziegenfleisch gefüllt sind nur einige der Kreationen, die dieser Tage reißenden Absatz bei denjenigen finden, denen das Geld in Sidor Valantis allzu locker sitzt. Unzweifelhaft hat der hohe Standard bei der Auswahl der Zutaten seinen Preis, der jedoch von den besser betuchten Gesellschaftsschichten gerne entrichtet wird.

Doch selbst bei den Armen und Sklaven in Sidor Valantis hat die verhältnismäßige Nahrungsvielfalt etwas Gutes bewirkt. Steht diesen Bevölkerungsschichten üblicherweise nur Pulpa

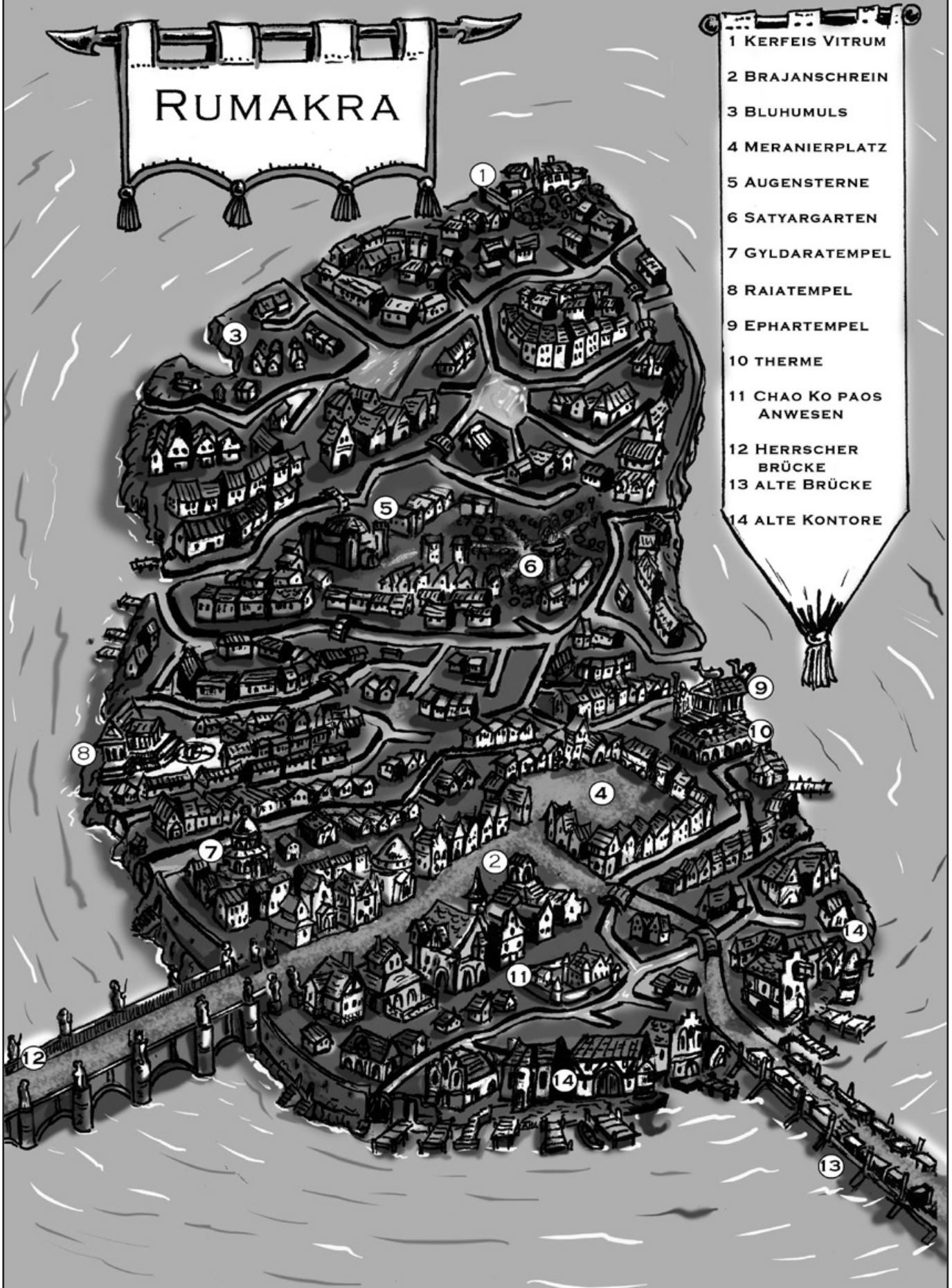
oder Tahu zur Verfügung, so bieten die Gasthäuser der Metropole regelmäßig "Einerlei" aus den Resten höherwertiger Speisen an. Für eine kleine Summe oder manchmal sogar kostenlos bekommt man an manchen Stellen in der Stadt eine Portion des gehaltvollen, aber gewöhnungsbedürftigen Breis, dessen Rezeptur vor allem deswegen keine Verbreitung findet, weil es schlicht keine gibt. Was in der Küche abfällt und essbar ist (Fisch, Fleisch, Pfefferschoten, Zwiebeln), kommt in die Schüssel und wird mit einer Tunke aus Meerwasser und Zucker abgerundet und zu einem dicken Eintopf gekocht und meist sehr stark gewürzt; serviert wird es meist in einer Holz- oder Blechschale auf gekochtem Reis. Wer jedoch denkt, die Mildtätigkeit der Valantier sei unbegrenzt, der liegt gänzlich falsch. Selbst die ärmste Seele kann sich dem Bedürfnis, nach Genuss von Einerlei etwas trinken zu wollen, kaum entziehen. Gerade hier machen die Gastwirte der Stadt einen nicht unbeträchtlichen Umsatz und können sich dennoch mit vor Stolz geschwellter Brust gegenseitig auf die Schulter klopfen, wenn es darum geht, ihr schlechtes Gewissen zu beruhigen. Wenn man das prächtige Sammelsurium unterschiedlichster Aromen und Geschmäcker berücksichtigt, die in Sidor Valantis miteinander verschmelzen, so ist man sich dennoch einig, in aller erster Linie einen süßen Zahn zu besitzen, denn eine Vielzahl valantischer Spezialitäten hat eine eindeutig in diese Richtung drängende Komponente. Honig, Süßkraut und Zucker haben in der Metropole Hochkonjunktur, weshalb kandierte, mit Zucker gepuderte oder glasierte Gaumenfreuden auf den Speiseplänen der gehobenen Gasthäuser und Etablissements der Stadt auf keinen Fall fehlen dürfen. Dabei treibt der kulinarische Übermut oft derart absonderliche Blüten, dass man nicht guten Gewissens von gutem Geschmack, sondern vielmehr von ungesunder Völlerei reden muss, um den Umständen gerecht zu werden. Für den ungeübten Gaumen sind manche Gerichte nämlich schlicht ungenießbar oder schmerzen doch zumindest an den Zähnen, wenn man der Meinung der vielen Reisenden Glauben schenken darf, die jedes Jahr durch die Hauptstadt schwärmen.

Rumakra

Rumakra bildet zusammen mit der etwas größeren Nachbarinsel Dromokos das Bindeglied der Lagunenstadt zum Festland im Norden. Sie ist geprägt von den wuchtigen Insulae, mehrstöckigen, für valantische Verhältnisse beklagenswert schmucklosen Wohnbauten, und einigen Handwerksbetrieben, in erster Linie Gondelbauern, Maskenmachern, Restauratoren

und Steinmetzwerkstätten, sowie vereinzelte Glasbläserhütten. Allerdings haben sich auf Rumakra in den letzten Jahrzehnten auch immer mehr Künstler aller Couleur angesiedelt, die alte Häuser und leerstehende Werkstätten als Ateliers nutzen, zum Teil nach ausgedehnten Umbauten, und zumeist auch gleich in den Mauern ihrer Wirkungsstätte wohnen.

RUMAKRA



- 1 KERFEIS VITRUM
- 2 BRAJANSCHREIN
- 3 BLUHUMULS
- 4 MERANIERPLATZ
- 5 AUGENSTERNE
- 6 SATYARGARTEN
- 7 GYLDARATEMPEL
- 8 RAIATEMPEL
- 9 EPHARTEMPEL
- 10 THERME
- 11 CHAO KO PAOS ANWESEN
- 12 HERRSCHER BRÜCKE
- 13 ALTE BRÜCKE
- 14 ALTE KONTORE

Insgesamt wirkt Rumakra mit seinen schmalen, verwinkelten Kanälen, über die sich zahlreiche Brücken und Stege spannen, den beiden großen, es mit den angrenzenden Inseln verbindenden Brückenbögen, dem großen Vergnügungsviertel und den endlosen Mietskasernenschluchten wie eine komprimierte Miniaturausgabe der Gesamtstadt.

Diese einzigartige Insel im Norden der Lagune strahlt auch über vier Jahrtausende nach ihrer Erstbesiedelung durch Dorinther noch eine gewisse Anziehungskraft aus und gehört sicherlich zu den faszinierendsten Vierteln der Metropole – trotz der Horden Reisender, trotz horrender Preise und trotz des Nepps an allen Ecken und Enden. Der schönste, wenn auch nicht der kürzeste Weg nach Rumakra führt vom Hafen aus auf Alt-Valantis zu, dann vorbei an der Tempelinsel, deren Prunkbauten in der Sonne gleißend funkeln, anschließend um die farbenprächtige Blumeninsel herum und in eine der breiten Wasserstraßen hinein, von wo aus man, unter den Verbindungsbrücken nach Dromokos hindurch, bereits das umtriebige Rumakra erkennen kann.

Was einem sofort ins Auge fällt, sobald man den Kleinsegler direkt an der Nordspitze der Insel, am Magnolienplatz, verlassen hat, ist die Diskrepanz zwischen Alt und Neu. Rumakra zählt zu den ersten Inseln, die, von Alt-Valantis ausgehend, erschlossen wurden. Dies spiegelt sich in der teils sehr altertümlichen Bausubstanz wider, der als Kontrapunkt modernere Atriumhäuser und Mietskasernen zur Seite stehen. Dies sorgt einerseits für ein sehr abwechslungsreiches Straßenbild, dem man einen eigenwilligen Charme nicht absprechen kann, andererseits zeugt es von einem architektonischen Wildwuchs, den man im übrigen Sidor Valantis vergebens sucht. Tatsache ist, dass man die ungemein rasche Besiedelung Rumakras und dessen Rolle, als eines der Ballungszentren der Gläsernen Stadt, durchaus mit der unglaublichen Expansion Sidor Valantis' selbst vergleichen kann.

Die häufigsten Gebäude der Insel sind die sogenannten Insulae, in deren drangvoller Enge es Tag und Nacht hoch hergeht. Stets hängt der Geruch nach allerlei exotischen Küchenindregenzen in der Luft und durch die klaustrophobischen Treppenhäuser hallt zu jeder Tages- und Nachtzeit von irgendwoher betrunkenes Grölen, die Geräusche handgreiflicher Auseinandersetzungen oder das Schnarchen derer, die dem Alkohol zu sehr zugesprochen haben. Seltener findet man auf Rumakra auch Atriumhäuser, die um einen quadratischen Innenhof gruppierten Wohnstätten der Wohlhabenderen, die vermehrt in der Nähe der Brücke nach Alt-Valantis hinüber stehen. Beide Bauformen zusammen bieten auf Rumakra fast einem Fünftel der Gesamteinwohnerschaft Sidor Valantis' Obdach, was die Insel zur dichtest besiedelten in der Lagune macht. Diese große Bevölkerungsdichte führt, abgesehen von einem stets präsenten Unruhepotenzial auch zu immensen Abfallmengen, wodurch die Schleusenmeister unter der Aufsicht der dafür abgestellten Magistrale des Gyldara-Prätors alle Hände voll zu tun haben, um die Verschmutzung der Kanäle in einem erträglichen Maß zu halten.

Die glanzvollen Tage Rumakras sind lange vorbei und doch lassen die zahllosen engen Gassen und Kanäle, sowie die wenigen malerischen Plätze der Insel, die der recht unstrukturierten Bauart noch nicht zum Opfer fielen, erahnen, woraus die vielen Dichter und anderen Künstler auf der einst großartigen Insel ihre Inspiration schöpfen. Davon abgesehen stellen der große Magnolienplatz, mit seinen vereinzelt erhalten gebliebenen alten Prachtgebäuden und dem Hauptmarkt der Insel und insbesondere die zwei gewaltigen Inselbrücken architektonische Glanzlichter aus dieser vergangenen Zeit dar. Die Herrscherbrücke bildet einen

kühn geschwungenen Steinbogen nach Alt-Valantis hinüber, der zu beiden Seiten von Optimatenstatuen gesäumt ist, während die Alte Brücke (die nur in der Mitte auf einem schmalen überlaufenden Streifen begehbar ist und an der zu beiden Seiten Häuser und Verkaufsstände wuchern) Rumakra und Tuxalis verbindet.

Insgesamt erheben sich an den schöneren Flecken der Insel vier Tempel in den Himmel: einer zu Ehren Gyldaras, in dem Prätor Tychos residiert, einer der Raia, der Schutzgöttin Sidor Valantis', geweiht ist, ein weiterer für Brajan, der gleichzeitig das Rathaus und Verwaltungsgebäude der Insel bildet, und letztlich der uralte, aber nichtsdestotrotz nach wie vor florierende und recht große Schrein des Meeresgottes Ephar. In unmittelbarer Nachbarschaft befindet sich die vom Ephar-Schrein betriebene älteste Therme Sidor Valantis'. Die Laienpriester, die dort Dienst tun, halten wenig von den Ausschweifungen, die andere Etablissements ähnlicher Art anbieten; für sie sind Dampfbäder, kalte Güsse, Massagen und Schwitzkammern lediglich Maßnahmen, die der Gesundheit dienen. Deshalb ist die Ephar-Therme auch nach alter Väter Sitte nur vom Aufgang der Sonne bis zu ihrem Untergang geöffnet und bietet ihre Dienste nicht wie "anrühligere" Konkurrenzunternehmen bis spät in die Nacht an.

Die Rumakraner, wie sich die traditionsbewussten Bewohner der Insel selbst nennen, sind in erster Linie Dorinther, wenn inzwischen auch fast so viele Amaunir wie Menschen hier wohnen und vor allem die höheren Stockwerke und Dachwohnungen der Mietskasernen bezogen haben. Auch Shingwa haben sich hier angesiedelt, bilden jedoch mit einigen wenigen Loualil eine deutliche Minderheit. Nequaner hingegen wird man auf Rumakra vergeblich suchen.

Eine der zweifellos schillerndsten Persönlichkeiten Rumakras ist Mardon, ein Kauffahrer, der über ein Handelsabkommen mit den im nördlichen Myranor lebenden Lyncil verfügt und einen schwungvollen Luftnesselimport nach Sidor Valantis betreibt. Dank der Tatsache, dass er und seine auf Rumakra ansässigen Gewürzhändlerkollegen quasi ein Handelsmonopol auf Pfefferfrucht und Tee haben, überschwemmt regelmäßig ein wahrer Goldsegen die Märkte der Insel. Sieht man vom Hauptmarkt auf dem Magnolienplatz ab, finden Handel und Wandel auf Rumakra teils in Läden in den Erdgeschossen der Insulae, teils von Handkarren aus, deren Besitzer stehen bleiben, um ihre Waren feilzubieten, wo immer es ihnen gerade in den Sinn kommt, und zum dritten auf improvisierten kleinen Märkten in den Hinterhöfen der Mietskasernen statt. All das trägt dazu bei, dass sich das "Geschäftsgesicht" Rumakras täglich verändert; so kann man einen Stand, an dem man am Vortag noch Gewürze erworben hat, am nächsten Tag schon nicht mehr wiederfinden, nur um ein paar Häuser weiter in einem schattenverhangenen Hof zufällig darüber zu stolpern.

Die Pracht und der Reichtum der wohlhabenden Teile der Insel um die Herrscherbrücke herum, erscheinen mitunter geradezu märchenhaft, weshalb die Anzeichen des schleichenden Verfalls einem aufmerksamen Beobachter umso mehr ins Auge fallen. Dieser betrifft fast ausschließlich den Zustand der Mietskasernen und der älteren Atriumhäuser, für deren notwendige Instandhaltungskosten sich niemand verantwortlich zeigen möchte. Die Bewohner können sich diese schlicht nicht leisten, und die adligen Grund- und Bodenbesitzer möchten damit nicht belästigt werden, investieren sie doch lieber in gewinn- und vergnügungsträchtigere Projekte. Meist werden die entsprechenden Honoraten als Vertreter ihrer jeweiligen Optimatenfamilie erst tätig, wenn die optimatischen Beamten der Gyldara-Garde mit Abriss und somit dem Verlust einer Einnahmequelle drohen.

Das, was Rumakra jedoch noch bis heute zu einem der größten Anziehungspunkte der Metropole macht, ist die Tatsache, dass man hier alle Annehmlichkeiten – von Schänken und Gasthäusern über Theater bis hin zu Bordellen, Thermen und Arenen – auf engstem Raum konzentriert findet. Nicht unbedingt immer in bester Qualität, aber mit einer Begeisterung dargeboten, die ansteckend wirkt und mitreißt. Nichts kann jedoch darüber hinweg täuschen, dass die Insel vom Ruhm vergangener Tage zehrt und der letzte erhaltene Rest weiterhin zunehmend schwindet. Noch ist es so, dass für jeden Einwohner, der der Insel den Rücken kehrt, ein neuer nachrückt, doch es kann nur noch eine Frage der Zeit sein, bis der marode Kern der Insel nicht mehr zu ignorieren ist.

Rumakra steht heute an einem Wendepunkt seiner Geschichte – einschneidende und wohl auch unpopuläre Maßnahmen werden notwendig sein, wenn die Insel das fünfte Jahrtausend ihrer Besiedlung überleben will.

Unterwegs auf Rumakra

Grundlegend unterscheidet sich Rumakra in nichts vom Rest der Stadt, was die Fortbewegung zu Wasser und zu Land betrifft. Über die natürlichen Wasserstraßen ist Rumakra von allen Seiten bequem mit den Kleinseglern zu erreichen, für die an der Nordspitze der Insel, unweit des Magnolienplatzes, aus-

Gerüchte und Gerede

Halten sich die Helden schon einige Zeit auf Rumakra auf, so haben sie eventuell das eine oder andere von der Bevölkerung aufgeschnappt. Alternativ können Sie die Gerüchte und Gesprächsfetzen auch einstreuen, wenn sich die Helden in einer Taverne amüsieren oder sie sich über ungeklärte Todesfälle oder die allgemeine Lage in Sidor Valantis erkundigen.

Nach dem jeweiligen Gerücht folgt die Information, ob dieses wahr oder falsch ist, wo man es wohl am ehesten aufschnappen kann sowie einige allgemeine Hinweise, was der Meister möglicherweise damit anfangen kann.

“Der erhabene Optimat Dracosyres an Alantinos hat Sidor Valantis kürzlich mit großem Gefolge und zahlreichen Bewaffneten verlassen. Es heißt, er wolle Gerüchten über bevorstehende neuerliche Angriffe der Chrattac nachgehen!” (Wahr. Diese Information lässt sich in Sidor Valantis im Grunde überall aufschnappen, denn viele Bewohner der Stadt sind sich der Geschehnisse der Kämpfe gegen die intelligenten Termitenwesen sehr bewusst und achten sehr genau auf jegliche Gerüchte bezüglich ihrer Wiederkehr. Mit dieser Information werden allerdings weder der Meister noch die Helden für den Augenblick viel anfangen können.)

“... dieser Optio Aegmelas von der Siminia-Garde ist ein geldgieriger Sack. Wehe dem, der auf seine Dienste angewiesen ist ...” (Wahr. Diese Information kann überall auf den Märkten aufgeschnappt werden; sie ist allerdings nicht weiter von Bedeutung. Auf Rumakra sind die Standgebühren auf den Marktplätzen und die Zölle ohnedies horrend; die Gewerbetreibenden nehmen achselzuckend in Kauf, dass der zuständige Optio auch noch etwas von all dem merkantilen Treiben haben will. Allerdings bekommt er in letzter Zeit tatsächlich den Hals nicht voll.)

“Das war jetzt schon der zweite Amaunir, der unter mysteriösen Umständen zu Tode kommt. Ich wette, dass da jemand so seine Gründe hat, den Katzen das Fell über die Ohren zu ziehen.” (Falsch. Die genauen Hintergründe der Serie von Toten sind an anderer Stelle dargelegt (s. S. XX). Jedenfalls ist nicht die Volkszugehörigkeit, sondern die Magiebegabung der gemeinsame Nenner aller Opfer. Auf jeden Fall darf dieses Gerücht erst gestreut werden, wenn die Helden durch den Tod ihres Gastgebers, ChaoKoPao Valantherios, in die Geschehnisse verwickelt wurden.)

“Ein Mörder geht um in Sidor Valantis. Es heißt, allein in der letzten None hat er sich elf Opfer geholt. Aber glaubt

ihr, die Brajan-Garde kümmert sich darum? Fehlanzeige.” (Überall in Sidor Valantis aufzuschnappen. Die Informationen über die Serie an rätselhaften Todesfällen entsprechen in Grundzügen der Wahrheit, doch vermengen sie sich mit den “üblichen” Verschwundenen und Erschlagenen aus viel niedrigeren Beweggründen. Der Amaunir ChaoKoPao, über den die Helden ins Geschehen verwickelt wurden, war erst das vierte Opfer –, aber die Todesserie stellt für die magisch Begabten der Stadt ein echtes Problem dar.)

“Es heißt, Ankasane, die Inhaberin des “*Zum Augenster*”, habe einen äußerst exotischen Liebhaber. Worum mag es sich dabei wohl handeln?” (Wahr. Dieses Gerücht ist eher in den Bordellen und Rauschkrauthöhlen Rumakras aufzuschnappen als anderswo. Der Liebhaber ist natürlich Setanen. Allerdings ist er mehr als das – er ist auch der Drahtzieher im Hintergrund um den Tod in Valantia.)

“Die Optimaten planen eine Art Eintrittsgeld für Sidor Valantis.” (Falsch. Allerdings macht dieses Gerücht enorm schnell die Runde.)

“Die Optimaten planen einen Kriegszug gegen Draydalân.” (Falsch. Niemand weiß, wo dieses wirre Gerücht seinen Ursprung hat. Es wird nur hinter vorgehaltener Hand erzählt, und zwar in eher gehobenen Etablissements, es scheint also aus dem Umfeld der Optimatenfamilien zu stammen.)

“Der Mörder scheint einen Schlupfwinkel auf Rumakra zu haben. Jedenfalls waren all seine Opfer vor ihrem Tode hier auf der Insel.” (Das ist wahr, wenn auch reine Spekulation. Ankasane lebt im “*Zum Augenster*”, was auch der Ort ist, an dem sich die vergifteten, die nun als geheimnisvolle Todesfälle gelten. Dieses überall auf Rumakra aufzuschnappende Gerücht stellt allerdings einen deutlichen Hinweis dar; der Meister sollte es den Helden nur zugänglich machen, wenn sie aus eigener Kraft nicht weiterkommen.)

“Klar, dass nun alle nach einem Mörder suchen, dabei will sich nur keiner der Wahrheit stellen. Welcher Wahrheit? Nun, fragt Ara doch mal nach Garka Geisterhaar. Der kann euch einiges über ihn erzählen, sage ich euch. Danach werdet ihr schon verstehen, dass sie alle nur Angst vor Geisterhaars Rache haben und daher lieber nach einem anderen Sündenbock suchen.” (Falsch, wobei der Teil, das Ara mehr über Garka Geisterhaar weiß, korrekt ist. Schließlich ist er eine von ihm erdachte Figur. Viele in der Arbeiterschaft Rumakras glauben diese Geschichte jedoch und vielleicht ist es nur eine Frage der Zeit, bis es Übergriffe auf Leonir, unter dem Vorwand, Garkas Helfern entgegenzuwirken, gibt.)

reichend Liegestellen vorhanden sind. Die junge Generation der Optimaten, die die Vergnügungsviertel Rumakras derzeit für sich entdeckt hat, zeigt zwar in einigen Aspekten weniger Berührungängste mit dem einfachen Volk als ihre Eltern, nichtsdestoweniger offenbaren sie an anderer Stelle denselben Konservatismus und dieselben Standesdünkel. So käme keiner von ihnen auf die Idee, sich zu Fuß in das Nachtleben auf Rumakra zu stürzen, sondern würde sich nur in einer Sänfte von der Anlegestelle wegbewegen. Ein wohlhabender Händler, dessen Berufsstand das zweite große Klientel der Insel bildet, würde dem wohl schon alleine aus Geltungsbedürfnis naheiefen, allerdings nicht um jeden Preis.

Prinzipiell bestünde auch die Möglichkeit, sich mittels Gondeln in die Tiefen der Vergnügungs- und Wohnviertel zu begeben, doch jeder Optimat, der dies einmal praktiziert hat, würde zukünftig davon absehen, solange er genügend Sänften zur Auswahl hat. Trotz aller Bemühungen der Gyldaramagistrale kommt das komplexe Abwassersystem dem Abfallaufkommen der Insel kaum hinterher. Dies hat zur Folge, dass oftmals eine leichte Fäulnisnote über den Kanälen schwebt, nicht immer und nicht schlimm, aber ausreichend für die empfindlichen Nasen der adligen Kundschaft, um die Kanäle wenn möglich zu meiden.

Wer zu Fuß auf Rumakra unterwegs ist, wird sich vor dieselben Probleme gestellt sehen wie auf den anderen Inseln auch. In dem völlig unübersichtlichen Labyrinth von Gassen und Gässchen, Durchgängen und Straßen fühlt man sich schnell vollkommen verloren – und manches Mal macht es keinen Unterschied, ob man auch nur auf der anderen Seite eines Inselkanals wohnt. Zwar haben alle Häuser, von den heruntergekommensten Mietkasernen, über die diversen Vergnügungsorte, bis hin zu den Atriumhäusern der Reichen, Hausnummern, doch leider will sich deren System selbst auf einen zweiten Blick niemandem offenbaren und trägt daher eher zur Verwirrung, als zur Verbesserung der Orientierung bei: Rumakra hat mehrere tausend Hausnummern, die in der Regel nicht einmal nach Straßen geordnet sind. Das bedeutet, man findet auf der Insel Nummern von 1 bis weit über 5000, die nur insofern gegliedert sind, als benachbarte Nummern in der Regel auch vergleichsweise nahe beieinander liegen. Eine Adresse in Sidor Valantis setzt sich aus Insel und Hausnummer zusammen, lautet also beispielsweise

Rumakra 3942. Nur selten wird ein Straßename hinzugefügt, denn es haben schlicht nicht alle Straßen Namen, aber es könnte etwa die Adresse Rumakra 3942, Gasse des Gewinns, geben. Um die Verwirrung noch größer zu machen, kommen auf Rumakra mehrere Straßen- und Gassennamen doppelt vor.

Unbestritten ist allerdings auch, dass man als Fußgänger die geschichtsträchtige Insel am unmittelbarsten erlebt. Sei es nun aus Zufall, dank der Hilfe eines Ortskundigen oder weil man tatsächlich selbst bereits über rudimentäre Ortskenntnisse verfügt – auf diese Art und Weise findet man viele der schönsten Orte ganz Rumakras, weil diese pittoresken Plätze oft abseits der üblichen Wege und Kanäle liegen.

Am Südufer Rumakras, dem sogenannten Sklavenufer, legt jeweils zur vollen Stunde eine Ruderbarke ab, die mit verschiedenen Zwischenstationen einmal komplett um die Insel fährt, und gleichermaßen kann man hier die Barke nach Tuxalis nehmen, die in einem viertelstündlichen Rhythmus ablegt. Diese ist meist sehr voll, da die Alte Brücke ohne Ausnahme überfüllt ist und die Ruderbarke somit eine schnelle und relativ preiswerte Alternative darstellt. Am Sklavenufer gibt es sogar kostenlose Anlegeplätze für eigene Boote. Auffällig am Sklavenufer ist, dass es ein gutes Stück höher liegt als der Rest der Insel, weswegen man auf langen, ins Ufergestein gehauenen, serpentinenförmig angelegten Wegen auf das eigentliche Bebauungsniveau emporsteigen muss. Dieser südliche Bereich der Insel, in dem auch zahlreiche der Vergnügungsetablissemments angesiedelt sind, ist der einzige mit felsigem, wirklich hartem Untergrund, so dass auf Rumakra nur im Süddrittel Unterkellerung eine Option darstellt.

In kaum einer Stadt Myranors ist die öffentliche Personenbeförderung so ausgeprägt wie in Sidor Valantis. Die städtischen Wasserfahrzeuge sind in der Lagunenstadt allgegenwärtig und stellen das Fortbewegungsmittel der Wahl dar – was für Rumakra natürlich in gleichem Maße gilt. Die größten dieser Boote, die Ruderbarken, können bis zu hundert Personen fassen und befahren hauptsächlich die großen Wasserstraßen zwischen den einzelnen Inseln. Stakbarken fassen bis zu zwanzig Personen und befahren die Kanäle innerhalb der einzelnen Inseln. Ihr Hauptknotenpunkt auf Rumakra ist der Anleger direkt am Ephar-Schrein auf halber Höhe des Westufers der Insel, von wo aus man viertelstündlich mit einer Ruderbarke hinüber nach Alt-Valantis gelangt.

Interessante Örtlichkeiten

Haus der tausend Laster

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Haus der tausend Laster nähert, überkommt euch sogleich ein mulmiges Gefühl. Die baufällige Fassade des einstmals prunkvollen, vierstöckigen Bauwerkes will so gar nicht zu den vollmundigen Ankündigungen passen, die man überall auf Rumakra und sogar darüber hinaus hören kann. Dennoch geht eine besondere Faszination von dem Palastbau aus, der ihr euch nur schwer entziehen könnt und die doch nicht richtig greifbar ist.

Beim Betreten der Eingangshalle dringt euch das Aroma mannigfacher Gewürze, Kräuter und anderer Substanzen in die Nase, die zu unterscheiden unmöglich erscheint. Eine Amauna mittleren Alters, die in goldfarbene Gewänder gehüllt ist, entbietet euch umständlich ihren Gruß und weist stumm auf eine Tür am Ende der zwar großen, aber mit allerhand Dekoration vollgestopften Halle.

Beim Durchschreiten des Portals bleibt euch gleich aus zweierlei Gründen die Luft weg. Zum einen wird der Duft, dessen Ursprung eindeutig an diesem Ort zu finden ist, schlagartig intensiver, zum anderen werdet ihr von einer Zurschaustellung puren Luxus förmlich erschlagen. In der

weitläufigen Halle sind kleinere Separées mit Paravents abgeteilt, und auf schweren Kissen räkeln sich Männer und Frauen aller Rassen und Gesellschaftsschichten. Auf niedrigen Tischen stehen Speisen und Getränke, sowie Schalen mit Rauchwerk. Entlang der Wand der runden Halle sind mehrere Türen zu sehen, die in Räumlichkeiten mit mehr Privatsphäre führen, und zwischen denen jeweils Wachen in unpraktischen, aber überaus beeindruckenden Rüstungen stehen.

Am östlichen Rand der Insel Rumakra findet sich das Haus der tausend Laster. Bereits beim Betreten der Insel wird man aller Orten durch Anschläge an Hauswänden und durch Ausrufer auf dieses Etablissement hingewiesen.

Bei dieser Gaststätte handelt es sich um eine Einrichtung mit Rundumservice, wie es wohl kaum eine zweite in Sidor Valantis gibt. Das Erfolgsrezept ist einfach. Wohlhabende und höher gestellte Persönlichkeiten betreten das Haus, um ihren Gelüsten nachzukommen und für kurze Zeit Zerstreuung zu finden, ärmere oder bedürftige Personen betreten es, um ersterem Personenkreis ihre Dienste anzubieten und dafür entsprechend entlohnt zu werden. Diese Dienste reichen von einfachen körperlichen Zuwendungen, über angeregte Gespräche, bis zu unaussprechlichen Dingen. Beide Parteien verlassen das Etablissement auf die eine oder andere Art befriedigt. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, treten die Betreiber des Hauses auf den Plan, die sich sonst weitestgehend zurückhalten. Erstaunlicherweise kommt es jedoch selten vor, dass ein Kunde mit den Dienstleistungen unzufrieden ist. Zum einen ist das auf die langjährige Tradition des Hauses mit seinen zahlreichen Stammgästen zurückzuführen, zum anderen umgibt die Betreiber des Hauses ein Ruch, von dem niemand in der Metropole weiß, woher er kommt oder ob er gerechtfertigt ist, doch scheint es ungeschriebenes Gesetz zu sein, dass man sich mit den Herren des Hauses besser nicht anlegt.

Jedenfalls gelingt es der Hausdame KjaShar meist, jeden Besucher bereits beim Betreten des Hauses in eine der beiden Kategorien, die für das Haus wichtig sind, einzuteilen. Beim Verlassen des Hauses der tausend Laster wird der Kunde dann diskret um ein, seinem Status entsprechendes, Entgelt gebeten, und so mancher Gast zeigte sich schon über alle Maßen überrascht, wie die Amauna den Versuch durchschaute, sein Licht unter den Scheffel zu stellen.

Für die Abenteurer kann diese Gaststätte gleichermaßen Fluch wie auch Segen sein. Nirgendwo in der Metropole findet man eine derart bunte Mischung unterschiedlicher Personen, die sich, dank der gelösten Atmosphäre, so leicht zum Plaudern bewegen lassen. Sollten die Abenteurer sich aber angesichts einer derartig freizügigen Umgebung abgestoßen fühlen oder ihren Unmut gar zum Ausdruck bringen, könnte sich das Haus der tausend Laster in eine Todesfalle verwandeln – und niemanden würde es stören.

Bluhumuls

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch mühsam hierher durchfragen musstet, erscheint das Ziel eurer kurzen Irrfahrt eher enttäuschend. Nur ein handgeschriebenes Schild in mehreren Sprachen weist ins Innere eines Hauses, das ehemals wohl als Tro-

ckendock der nahegelegenen Anlegestelle diente. Inmitten des gepflasterten Bodens des großen Raums, über dem ein leichter Fischgeruch hängt, baumelt ein Schild mit der Aufschrift *Bluhumuls* an schweren Ketten und Haken von der Decke und verweist auf ein kreisrundes Loch darunter, das senkrecht in die Tiefe führt.

Folgt ihr der Leiter, die den einzigen Zugang in die Gaststätte darstellt, gelangt ihr in einen Vorraum, in dem ihr eure Bekleidung ablegen und in die Obhut der Bediensteten dort geben könnt. Wahlweise erhaltet ihr von diesen eine Tunika oder ein Lendentuch, die zwar schlicht, jedoch von sehr guter Qualität sind.

Nachdem ihr euch umgekleidet habt, könnt ihr euch ein weiteres Stockwerk nach unten begeben. Ihr gelangt in einen Glasglobus, der knapp unter der Wasseroberfläche liegt und von dem aus man über verschieden lange Verbindungsgänge tieferliegende Globen erreicht, die in ihrer Gesamtheit die Gasträume des *Bluhumuls* bilden.

Die Gaststätte ist gut besucht, und die transparenten Wände der kugelförmigen Gasträume ermöglichen euch einen seltenen Einblick in die Unterwasserwelt Sidor Valantis'.

Das vermutlich ungewöhnlichste Speisegasthaus Rumakras befindet sich am nordwestlichen Ufer der Insel und wird von dem Loualil Bluhumul unterhalten, der dem Gasthaus auch seinen Namen gab. Bluhumul suchte nach der Möglichkeit einer Gastronomie, die in Ambiente und Speiseangebot sowohl loulalischen, als auch anderen Ansprüchen gerecht würde. Die Lösung fand er in der Lebensweise der Nequaner. Unter Beteiligung eines honorarischen Geschäftspartners entstanden die vier Unterwassergloben, die die Gasträume des *Bluhumuls* darstellen. Allen gemein ist der Ausblick in eine Unterwasserwelt, deren Panorama durch die Lage zwar etwas zu wünschen übrig lässt, das aber immerhin noch exotisch genug ist, um eine verwöhnte Gästeklientel anzuziehen. Abgesehen davon vermied man es, durch die Positionierung nahezu ganz im Norden der Stadt, dass die Gäste den Unrat der Einwohner vorübertreiben sehen, was ihrem Appetit definitiv sehr abträglich wäre.

Außerdem bieten die Globen zwei unterschiedliche Bereiche an. In den oberen beiden Gastgloben speist man an niedrigen, muschelverzierten Jadetischen, während man selbst bequem auf gepolsterten Liegen ruht. In den unteren Globen sitzt man während des Mahls in wohltemperierten Wasserbecken, deren Umfassung kunstvoll mit Jade und Lapislazuli geschmückt ist, und kann sich so noch mehr als Teil der Unterwasserwelt fühlen, in der man soeben als Besucher weilte. Das Wasser, auf dem verschiedenfarbige Blüten der Wasserhyazinthe treiben, ist mit Ölen versetzt, die die Haut glatt und geschmeidig halten und mit ihrem Duft zum allgemeinen Wohlbefinden beitragen.

Das *Bluhumuls* zählt dieser Tage zu den angesagten Gastronomiebetrieben der Stadt, denn gerade gelangweilte Optimatensprösslinge suchen ständig nach neuen Herausforderungen und Gesprächsstoff, um sich selbst in Szene zu setzen. Beides bietet ihnen das *Bluhumuls*, und zwar nicht nur auf Grund des besonderen Ambientes, sondern auch wegen des Speiseangebots. Dieses besteht ausschließlich aus Fisch und Meeresgetier, manches davon so exotisch, und sei es auch nur in der Zubereitung, dass dies zu essen alleine bereits Herausforderung und Mutprobe genug darstellt.

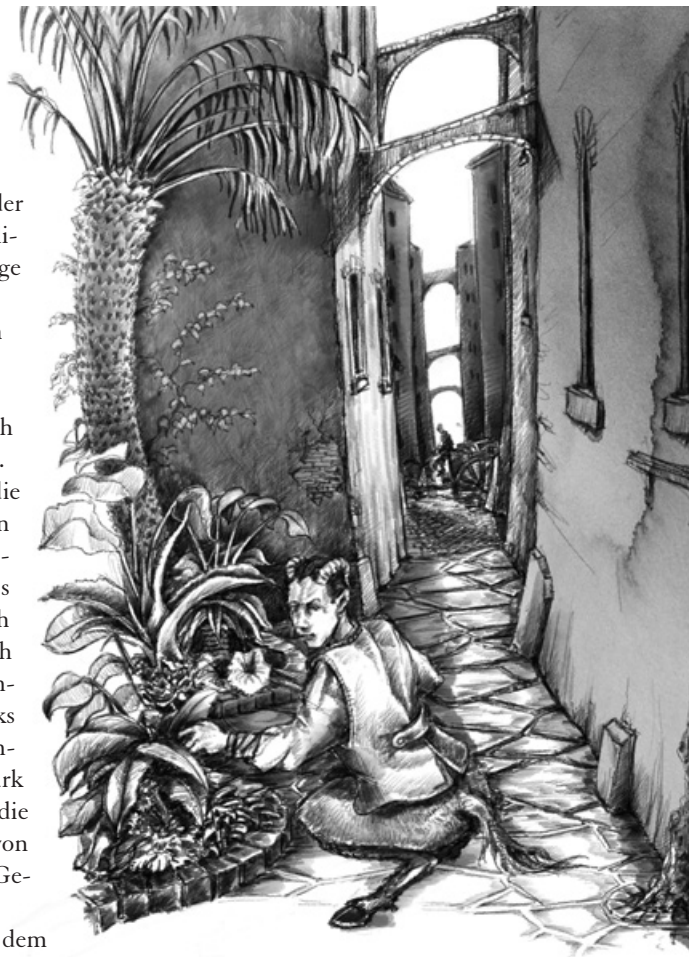
Doch der Reiz, sich unter Wasser zu begeben, und die teils sehr ausgefallene Speisekarte allein reichen nicht aus, um die Faszination zu erklären, die das *Bluhumuls* ausstrahlt. Als weiterer Faktor kommt hier die sonderbare Anziehungskraft hinzu, die die Loualil schon immer auf bestimmte Menschen und Amaunir auszuüben scheinen und die Tatsache, dass Bluhumul in den unteren Gastbereichen nur loulisches Personal beschäftigt. Da die Loualil es unbewusst verstehen, in Mensch und Amaun den sehnsuchtsvollen Wunsch nach Nähe und Freundschaft zu erwecken, entsteht ein Spannungsverhältnis zu manchem der Gäste, das die ständig frisch aufbereitete Luft mit einer prickelnden, hoffnungsfrohen Erwartungshaltung auflädt. Die Zeit weiß von vielen solcher Geschichten zu berichten, deren Ausgang sehr traurig, wenn nicht gar tragisch ist. Vor allem jüngere Mitglieder des Adels, Künstler und deren Dunstkreis verkehren regelmäßig im *Bluhumuls*.

Der Garten der Satyare

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Die engen und oft schmutzigen Gassen Rumakras bilden ein immer gleichbleibendes Bild der Trostlosigkeit. Umso auffälliger erscheint euch das üppige Grün zahlreicher Schlingpflanzen, das den schmalen Durchlass zwischen zwei heruntergekommenen Mietshäusern ziert und euch einlädt, dem Weg zu folgen. Nachdem ihr euch durch die immer dichter wachsenden Kletter- und Schlingpflanzen an beiden Seiten des alten Gemäuers hindurch gekämpft habt, öffnet sich der dahinter liegende Innenhof des Häuserblocks in einen üppigen, dschungelartigen Garten mit stark duftenden Zierpflanzen, die an exponierten Stellen von geschickter Hand in das Gesamtbild eingefügt wurden. Als ihr euch ein wenig in dem labyrinthischen Wildgarten umseht, fällt euch auf, dass ihr nicht allein seid. In einigen, vor den Blicken gut verborgenen Lauben, tummeln sich Satyare, mal in Gruppen, mal in Paaren zum Zeitvertreib.



Das Volk der Satyare unterhält zahlreiche, über sämtliche Inseln Sidor Valantis' verbreitete Gärten, und obwohl es seine Hauptbetätigung, die Gärtnerei, vor allem auf der Blumeninsel ausübt, befindet sich der größte und prachtvollste Satyaren-Garten auf der Insel Rumakra.

Der große Garten auf Rumakra zeichnet sich besonders durch seine wilde Natürlichkeit aus. Als hätte die Natur inmitten der Zivilisation ihren Tribut eingefordert, erheben sich Bäume in schwindelerregende Höhen und nagen mit ihren Wurzeln am Fundament der umstehenden Gebäude. Kletterpflanzen lassen kaum noch etwas vom Mauerwerk, das sich darunter befindet, erahnen, und zarte Moose verwandeln den ehemals gepflasterten Untergrund in einen weichen Teppich. Die ehemaligen Geschäfte und Ladenlokale im Erdgeschoss der, den Garten umgebenden Mietshäuser wurden zu geräumigen und behaglichen Lauben und Höhlen umgeformt, in denen der Großteil des täglichen Lebens stattfindet. Einige der behaglichen Lauben sind mit schweren Vorhängen aus Lianen und Moosen vor der Außenwelt abgeschirmt, um wenigstens etwas Privatsphäre zu gewährleisten. Zwar zeichnen sich die Satyare nicht unbedingt durch Prüderie aus, doch gibt es auch in diesem lebenslustigen Volk Individuen, die in bestimmten Momenten lieber unbeobachtet sind.

Unter den Satyaren gilt dieser Ort als Zentrum ihres städtischen Lebens und ist demgemäß oft voll mit Angehörigen dieser Spezies.

Die magisch begabten Mitglieder des Volkes, die Satyare, finden sich hier ein, um als Lehrmeister der jungen Satyare zu fungieren und sie in den Wegen des wilden Volks zu unterrichten, was ihren Eltern, die einem fast schon geregeltem Leben in der Stadt nachgehen, oft nicht gegeben ist.

Da dieses Volk die Gärten als "sein Revier" betrachtet, stößt es bei den Satyaren auf wenig Gegenliebe, wenn man in einen ihrer Gärten vordringt oder gar eine ihrer Zusammenkünfte stört. Zwar ist nicht davon auszugehen, dass es zu aggressiven Handlungen oder Übergriffen kommt – vorausgesetzt man reagiert nicht überheblich oder wütend auf die höflichen aber energischen Bitten, diesen Ort so schnell es geht wieder zu verlassen –, aber die Chancen auf eine nette Unterhaltung über das Wetter und die Pflanzungen auf der Blumeninsel stehen denkbar schlecht.

Die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Ermittlungsarbeit an einem dieser herrlichen Fleckchen Natur sind ausgesprochen ungünstig, wenn man bedenkt, dass die Helden die Ruhe derer stören, die sie befragen wollen, doch sobald die Satyare merken, dass man ein echtes Interesse am Verbleib und an den Umständen des Todes eines der Ihren zeigt, entspannt sich die Grundsituation deutlich und die Satyare werden bereitwillig Auskunft geben – zumindest die meisten.

Persönlichkeiten der Insel

Im Folgenden lernen Sie einige der mächtigsten, einflussreichsten oder schillerndsten Persönlichkeiten Rumakras kennen. Mit dem Tod in Valantia haben sie nur am Rande zu tun, da sie auch Bewohner der Insel Rumakra sind. Möglicherweise werden sie jedoch von den Helden in die Ereignisse hineingezogen, weil diese sich Hilfe von ihnen erhoffen, andere bieten Zerstreung für eine Nacht oder mehr, und wieder andere sehen sich vielleicht gezwungen, einzugreifen, weil die Taten der Abenteurer das Machtgefüge auf Rumakra erschüttern.

Tychos, der Gyldara-Magistral Rumakras

Erscheinung: Tychos sieht aus wie ein Getriebener. Dunkle Ringe unter den Augen und tiefe Furchen im Gesicht zeichnen ihn, und das nervöse Augenzucken und die niemals ruhenden Hände machen ein Gespräch mit dem Gyldara-Magistral zu einem anstrengenden Unterfangen. Die Robe und sonstigen Bestandteile seiner Amtstracht sehen an ihm aus, als hätte er sie von einem älteren Bruder entliehen, da sie ihm viel zu groß sind. Tychos ist schmal, beinahe dünn, sein braunes Haar ist ungepflegt und klebt ihm am Kopf fest. Er riecht nach Schweiß und weiß das.

Geschichte: Tychos' Leben wird den meisten Abenteurern – und vermutlich auch allen anderen – schrecklich langweilig erscheinen. Bereits sein Vater war Magistral, und innerhalb der Familie gab es daher keinen Grund, warum der Sohn nicht in die Fußstapfen seines Vaters hätte treten sollen. Wie zu erwarten war, war Tychos unter Gleichaltrigen nicht sonderlich beliebt, da er stets in sich gekehrt und mit den Gedanken immer woanders war. Er war ein gelehriger Schüler, und böse Zungen behaupten, er sei über diesen Status niemals hinausgekommen. Obwohl seine Befähigung für sein Amt mehr als nur ausreicht, hätte er den Posten des Gyldara-Magistrals mit den Verantwortlichkeitsbereichen Familien- und Standesregister, Abfallwirtschaft, Brandschutz und Bauaufsicht niemals bekommen, wenn Tychos' Vater nicht seinen Einfluss in die Waagschale geworfen hätte, um die Wahl zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Tychos indes ist glücklich mit seinen Aufgaben, aber das wäre er sicher auch mit jeder anderen Aufgabe geworden, denn solange er etwas zu tun hat, muss er sich nicht mit seiner Person und seinen eigentlichen Problemen herumschlagen. Alleinsein ist eine Qual.

Charakter: Tychos ist ein treuer Diener des Landes und steht zu den Prinzipien, die sein Amt mit sich bringt. Dieser Umstand ist weniger auf einen Ehrenkodex zurückzuführen, sondern ist der Tatsache geschuldet, dass er nicht einmal im Traum auf die Idee kommen würde, so etwas wie Illoyalität oder Korruption könne existieren. Im Grunde seines Herzens ist Tychos ein kleiner Bub, der in sein Spiel vertieft ist. Man darf ihn aber nicht unterschätzen, denn er ist hochintelligent, merkt sich jedes Gesicht und hat auch sonst ein erstaunliches Bildergedächtnis. Wenn er helfen kann, hilft er, meist steht er sich jedoch selbst dabei im Weg, und seine Hilfe läuft ins Leere, da niemand im Stande ist, ihm über längere Zeit zuzuhören.

Darstellung: Seien Sie aufgeregt, bringen Sie Ihre Sätze nicht zu Ende und wechseln Sie häufig das Thema, wenn Ihnen gerade ein neuer Gedanke kommt, der Ihnen wichtig erscheint. Tychos ist keineswegs dumm oder einfältig, im Gegenteil, aber er lebt

in seiner eigenen Welt voller Dinge, die wichtiger sind als alles andere, und steht ständig unter ungesundem Stress.

Funktion: Tychos hat ein bedeutendes Amt auf Rumakra inne. Er kennt die Insel wie vermutlich kein anderer, auch wenn sich dies mehr auf die Geographie, als auf die Abläufe bezieht. Wenn die Abenteurer die richtigen Fragen stellen, werden sie in dem Gyldara-Magistral einen wichtigen Informanten finden. Andernfalls könnte es passieren, dass er die Charaktere in den Wahnsinn treibt.

Zitat: "Ja, wundervoll ... wie bitte? Ach, nein ... ja, ich weiß, dass wir diesen Punkt ... was? Bitte ... mir nicht, nein."

Alter: 38 Jahre *Größe:* 1,76 Schritt

Haarfarbe: nussbraun *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: Meisterhafter Baumeister, umständlicher, verwirrter, unkorumprierbarer und hochintelligenter Gyldara-Magistral

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 15, Gutes Gedächtnis, Autoritätsgläubig 5, Übler Geruch

Herausragende Talente: Etikette 10, Schriftlicher Ausdruck 12 (Schreiber), Orientierung 11 (Stadt), Baukunst 15 (Tiefbau), Geographie 12 (Valantia), Götter/Kulte (Gyldara-Kult) 14, Mechanik 14, Rechtskunde 9, Staatskunst (Verwaltung) 9, kann sich in Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend verständigen, beherrscht etwas Alt-Imperial, Gemein-Amaunal und Shingwanisch

Aegmelas, Optio der Siminia-Garde

Erscheinung: Ein Mann, der seine besten Jahre schon hinter sich hat, aber keineswegs gebrechlich wirkt. In seinem grauen, einfachen Hemd und den schlichten schwarzen Beinlingen erinnert er eher an einen Handwerker oder Krämer denn an einen Optio des Siminia-Prätors, der er ist. Im Gespräch gestikuliert er, wie viele in Sidor Valantis Geborene, stets hektisch mit den Händen. An diesen sind stets Spuren von roter und schwarzer Tinte zu entdecken. Ohne seine schweren runden Augengläser, ein Geschenk eines früheren Siminia-Prätors, könnte er seinen Beruf schon lange nicht mehr ausüben, und auch die langen Jahre des Sitzens an diversen Schreibpulten haben ihren Tribut gefordert: Aegmelas ist ausgesprochen hager, sein Rücken gebeugt, und wenn man in sein faltiges Gesicht blickt und seine Halbglätze mit dem schlohweißen Haarkranz betrachtet, würde man ihn bedeutend älter schätzen, als er in Wirklichkeit ist.

Geschichte: Aegmelas ist im Namen Siminias, der Göttin des Handels und des Handwerks, auf Rumakra zuständig für Zölle, sowie für die Aufsicht über die Märkte und Cirkel. Schon mit fünfzehn begann der mittlerweile fünfundfünfzig imperiale Jahre zählende Dorinther als Schreiber für die Stadt Sidor Valantis und dann für den Siminia-Kult zu arbeiten, und im Laufe dieser Zeit gelang es ihm, sich von einem einfachen Schreiberposten zum offiziellen Optio des Siminia-Prätors für Rumakra hochzuarbeiten. Seine Amtsstube befindet sich im Obergeschoss der Markthalle am Magnolienplatz, was ihn aber nicht hindert, allerhand Schriftrollen und Kodizes, vor allem aber seine Notizbücher mit den bestenfalls halboffiziellen (und halblegalen) Schutzgeldkonten seiner Klienten in seinem bescheidenen Do-

mizil in einer engen Gasse östlich des Magnolienplatzes aufzubewahren.

Charakter: Aegmelas ist berüchtigt für die Erpressung der Gewerbetreibenden. Er regiert Handel und Wandel auf Rumakra mit eiserner Hand. Man sollte sich von seinem Äußeren nicht täuschen lassen – hinter der Fassade des alten Mannes lauert ein wacher, reger Geist, was er auch im Gespräch mit den Helden immer wieder aufs Neue beweisen wird, und wenn es diesen gelingt, über seine Ehrlosigkeit hinwegzusehen, ist er eine Goldgrube an Informationen, denn er hat das Geschehen auf "seiner" Insel aufs Genaueste im Blick. Auch wenn er sich an seinem Dienst persönlich bereichert, ist seine Arbeit sein ganzes Leben – er hat die Aufgabe, den Handel auf Rumakra (unter Wahrung seiner persönlichen finanziellen Interessen) in Schwung zu halten, völlig verinnerlicht. Aegmelas hat nie geheiratet, und einen Großteil seiner Freizeit verbringt er damit, offizielle Dokumente zu illuminieren, neue Schriften für Aushänge zu entwerfen und sich auf andere Weise mit seinem Beruf zu befassen.

Darstellung: Wirken Sie vertrauenswürdig, pflichtbewusst und leutselig. Verlieren Sie dabei nie den eigenen finanziellen Vorteil aus den Augen.

Funktion: Aegmelas ist eine weitere mögliche Informationsquelle für die Helden und kann (zumal gegen klingende Münze) alle Fragen beantworten, die im weitesten Sinne mit Handel und Wandel auf Rumakra zu tun haben. Es sollte aber durchaus kostspielig sein, sich dieses Informanten zu bedienen. Auf der anderen Seite ist es für die Abenteurer aber auch einfach, sich seinen Groll zuzuziehen. Eine, und sei es nur zufällige Beschädigung seiner "Schutzbefohlenen" und ihrer Ware (wie etwa durch eine handfeste Auseinandersetzung auf einem Hinterhofmarkt, bei der Stände und Ware zu Bruch gehen), ruft ihn ebenso auf den Plan und seine Forderung nach Kompensation kann ganz schön drastisch ausfallen.

Zitate: "Politik? Das geht mich nichts an! Ich bin nur ein bescheidener Diener Siminias."

"Interessante Frage. Was ist Euch die Antwort wert, edle Dame?"

Alter: 55 **Größe:** 1,95 Schritt, wirkt aber auf Grund des gebeugten Ganges viel kleiner

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: Korrupter, aber kompetenter Beamter, weiß alles über alle Geschäfte auf Rumakra, will sich permanent bereichern

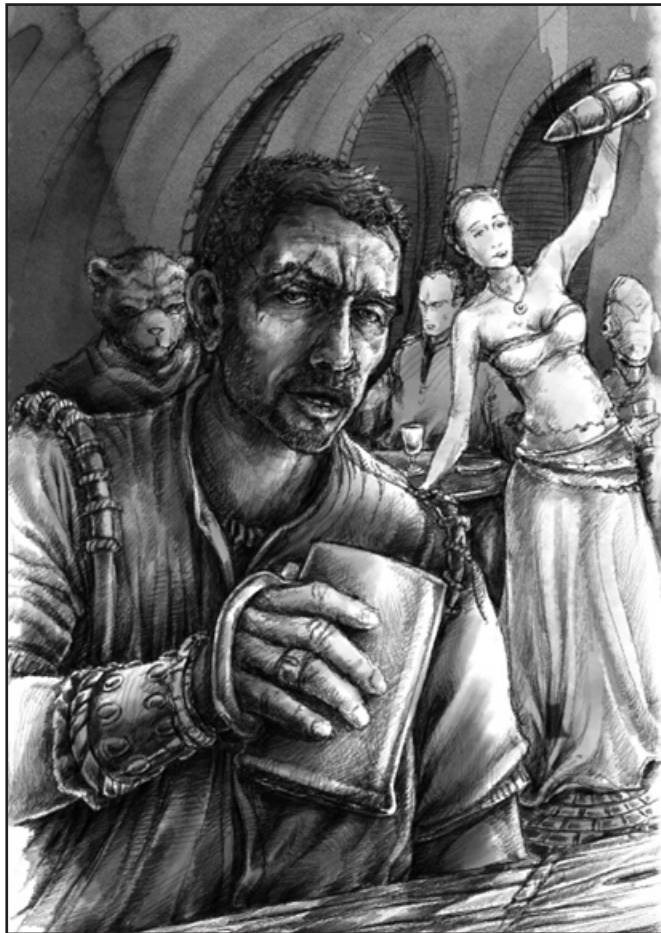
Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 15, CH 15, Goldgier 6

Herausragende Talente: Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 12, Schriftlicher Ausdruck (Schreiber) 15, Überreden 11, Götter/

Kulte (Siminia-Kult) 9, Rechtskunde 9, Handel 12, kann sich in Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend verständigen

Antigenes, Herr über ein kleines Reich

Erscheinung: Auf den ersten Blick erscheint Antigenes wie ein ungehobelter Schläger, dessen wettergegerbtes, stets unrasiertes Gesicht selten ein Lächeln umspielt. Gemäß seines vorherigen Lebens als Soldat trägt der muskulöse Mann sein Haar



kurzgeschoren und entblößt damit zahlreiche kleinere wie größere Narben, die sich über seinen ganzen Kopf verteilen. Seine schmucklose, einfache Kleidung unterstreicht das kriegerische Äußere Antigenes' und sein wacher Blick aus stahlblauen Augen straft den ersten Eindruck, den man von ihm bekommt, Lügen. Wen der ehemalige Soldat erst einmal zu seinen Freunden zählt, der kann sich auf ihn verlassen.

Geschichte: Antigenes' Anwesenheit in Sidor Valantis ist mehr dem Zufall, als einer tieferen Absicht zuzuschreiben. Als Kind einfacher Handwerker und jüngster Sohn blieb ihm nach der Ausbildung im elterlichen Betrieb wenig übrig, als, wie viele vor ihm, sein Heil bei den Myriaden zu suchen. Als Myrmidone machte er sich schnell einen Namen innerhalb seiner Einheit, da er stets pflichtbewusst und loyal zu seinen Kameraden stand.

Dennoch hegte er keine Ambitionen, im Rang aufzusteigen, obwohl einiges dafür gesprochen und er einflussreiche Befürworter gehabt hätte.

Nach zahllosen für ihn oft lebensgefährlichen Schlachten quittierte er mit vierzig, nach über zwanzig Jahren bei den Myriaden den Dienst, um ein neues Leben anzufangen. Dass ausgerechnet Sidor Valantis seine neue Heimat würde, war nicht abzusehen. Nach vielen glücklosen Versuchen, in der Stadt ein neues Leben aufzubauen, verfiel er in alte Verhaltensmuster und fand sich, ehe er sich selbst darüber bewusst war, in der Position eines "halblegalen Bezirksvorstehers" wieder. Es war eine Zeit, in der die Straßen und Gassen Rumakras immer wieder mit dem Blut sich befeindender Banden überschwemmt wurden, und das Haus Illacrión hatte ein Auge auf den engagierten Mann geworfen und ihm kurzerhand einen Handel vorgeschlagen, dem er pflichtbewusst zustimmte. Es bedurfte einer willensstarken Leitfigur, um die Banden davon abzubringen, sich gegenseitig abzuschlachten. Der Illusion, man könne sie unwiderruflich und auf alle Zeit los werden, gab sich niemand hin. Seitdem hält Antigenes offiziell inoffiziell seine schützende Hand, im

Namen einer der mächtigsten Familien Sidor Valantis', über Rumakra. Er ist das Gesetz, auch wenn es nicht immer mit der gängigen Justiz einher geht.

Charakter: Antigenes ist stets ein treuer, loyaler Soldat gewesen, und da er ein einfacher Mann ist, hält er es auch nach abgegolte-ner Dienstzeit wie ehemals. Sein Herz schlägt für seine Familie und das Imperium, und wer ihm eines von beiden madig machen will, der lernt schnell, dass auch ein Veteran noch Mumm in den Knochen hat.

Darstellung: Setzen Sie so wenig Mienenspiel wie möglich ein und äußern sie so wenig Sätze wie nötig, mit so viel Bedeutung wie möglich. Ein Scherz unterscheidet sich nur geringfügig von einem Anraunzer. Ein Wort Antigenes' kann schneiden wie ein Schwert, ein Satz über Leben oder Tod entscheiden.

Funktion: Antigenes hält seine schützende Hand über Rumakra. Er kennt sich gut aus auf seiner Insel, und auch wenn es nicht seine offizielle Aufgabe ist, leistet er einen wichtigen Dienst an den Menschen in seinem Autoritätsbereich, und das im Namen der mächtigsten Familie der Stadt. Auch wenn er in den Augen der Brajan-Garde, die seine Existenz gerne verleugnet und ihn am liebsten kalt stellen würde, nur ein weiterer, wenn auch bedrohlicher Bandenführer ist, können die Abenteurer in ihm einen wichtigen Verbündeten finden. Ihn zum Feind zu haben könnte die Ermittlungsarbeit innerhalb Rumakras zum Erliegen bringen oder doch zumindest empfindlich stören.

Zitat: "Wir leben für die Familie, wir sterben für das Imperium."

Alter: 49 Jahre *Größe:* 1,69 Schritt

Haarfarbe: aschblond *Augenfarbe:* stahlblau

Kurzcharakteristik: Zäher Kriegsveteran und ehemaliger Berufssoldat, achtbar und kompromisslos

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 16, KK 16, Zäher Hund, Pflichtbewusstsein

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 14, Sinnenschärfe 13, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 9, Überreden (Einschüchtern) 11, Kriegskunst 13, spricht Gemein-Imperial und Myranisch, kann sich in Gemein-Amaunal, Neristal und Shingwanisch mit Mühe verständigen

Serra Onyx

Erscheinung: Goldgelbe Augen sind neben den strahlend weißen Zähnen die einzige Farbe im Gesicht dieser jungen, hingebungsvoll lächelnden Amauna. Ihr Fell ist nachtschwarz, was sie mit geschmackvollen violetten und roten Schleiern, Schals und aufreizend, geradezu provokativ knapp geschnittenen Seidenkleidern gekonnt betont. Ein sanfter Geruch nach Orangen umspielt sie beständig, ohne je aufdringlich zu wirken, und ihre Stimme ist ... hm, war da nicht gerade ein Schatten?

Geschichte: Das Leben war bisher immer ein großer Spaß für ATiRa und AGiRa, die beiden Amaunir-Zwillingsmädchen, die sich unter dem Namen Serra Onyx in nur zwei Jahren einen Namen gemacht haben. Ihre Mutter, eine reiche Fernhändlerin, würde wahrscheinlich empört reagieren, wenn sie wüsste, was für einem Zeitvertreib und Broterwerb ihre kleinen Prinzessinnen nachgehen. Aber nach allem, was ihr bekannt ist, werden die beiden Mädchen nur oft auf Feste und Anlässe aller möglichen Couleur eingeladen. Damit haben ihre beiden Töchter nicht gelogen, zumindest nicht sehr, denn sie sind tatsächlich oft auf Feiern, gerade in der Gesellschaft junger Handelserben, Künstler, aber auch Optimatenzöglingen auf der Suche nach dem Leben außerhalb der

Herrenhäuser und Schreiberstudenten, die ihre Studiengelder verprassen. Anlässlich dieser Feiern entdecken beide nicht nur ein Talent, das vor allem ATiRa innewohnte, sondern auch eine nette Art, ein paar Argental nebenher zu verdienen. ATiRa begann, auf diesen Feiern Mädchen mit jungen Herren ins Gespräch zu bringen und durch ihre sinnlich-verführerische Art so zu reizen und anzuregen, dass diese bald zusammen ein Separee aufsuchten. Was zuerst noch zum Spaß geschah, begann sich bald zu lohnen, als das Auge einer reichen Reederstochter auf einen stattlichen jungen Studenten fiel und die Amauna mit ihr wettete, dass sie ihn noch heute Nacht in ihrem Schlafgemach haben würde. Der Einsatz des Mädchens war ein Aureal, und man sagt ihr nach, dass es gern verlorenes Geld war, denn ATiRa hatte Erfolg. Nun sind beide in diesem Geschäft, teilen sich eine Deckidentität und sind meistens getrennt unterwegs. Während ATiRa auf den Feiern der jungen Reichen ist, huscht AGiRa durch die Nacht, um neue Feiern auszukundschaften und potenzielle Gäste zu laufenden Festen zu locken. So ist Serra Onyx die einzige Zuhälterin, die kein einziges Mädchen und keinen einzigen Jungen für sich arbeiten lässt und doch jeden morgen in der Frühe ein volles Beutelchen besitzt.

Charakter: Die Zwillinge mussten noch nie in ihrem Leben wirklich arbeiten, und wenn sie das Geld sparen würden, dass sie allein in den letzten zwei Jahren eingenommen haben, müssten sie es auch in Zukunft nicht. Für die beiden ist das Leben eine Aneinanderreihung rauschender Feste und amouröser Abenteuer, letztere jedoch selten in ihrem eigenen Beisein. Dennoch sind sie bestens informiert über alles, was auf Rumakra mit Feiern, Rausch und Lust zu tun hat – man muss schließlich angesagt bleiben. Unter den normalen Zuhältern auf der Straße, die nie an den Feiern des Geldadels teilnehmen und die nur AGiRa umherstreifen sehen, geht das Gerücht um, diese junge Amauna namens Onyx sei entweder eine Attentäterin oder eine Art Zauberin. Denn als AGiRa anfänglich Probleme in den etwas zwielichtigeren Orten der Stadt bekam, täuschte sie die, ihr Revier verteidigenden, Zuhälter zusammen mit ihrer Schwester, in dem sie an mehreren Orten gleichzeitig zu sein schien, sich plötzlich in Nichts auflöste und dann an anderer Stelle auftauchte. Oh, und der Schuss aus einer Hand-Bela aus den Schatten des Hauses, in dem "Serra Onyx" verschwunden war, der einen Zuhälter das Auge kostete, war auch ein Grund, von nun an auf Abstand zu bleiben. AGiRa bezeichnet den Leibwächter, den sie sich dafür ebenfalls zulegte und der den eigentlichen Schuss abgab, gerne als ihren Schatten, denn der Stadtamaun namens ShyDjao weicht der jungen Amauna nicht von der Seite, auch wenn ihn nur die wenigsten sehen.

Darstellung: Beide Mädchen sind aufgeweckte, verspielte und manchmal sogar etwas leichtsinnige Amaunir, die sich mit einem Elan in die nächtlichen Feiern werfen, als wäre jede ihre letzte. Jede Unterhaltung unterstreichen sie mit suggestiven Blicken, Zwinkern oder Streichlern, und irgendwie kann niemand umhin, sie nicht zu mögen.

Funktion: Die Anlaufstelle, wenn man etwas über Festlichkeiten, Rauschkrauthäuser und aktuelle Mode wissen möchte.

Zitate: "Mmmmmhmmmm... hast du gesehen, wie sie ihre Schuhe richtet? So wundervolle Beine ... das hat sie bestimmt mit Absicht getan. Wollen wir wetten, dass sie gern ein Glas Sonnenkirschler mit dir trinken will? Was sagst du? 10 Argental?" "Warst du schon mal im *Bluhumuls*? Nicht, dass ich dort etwas essen wollte, aber ich war mit diesem Kapitän dort, und wie sich sein Körper unter der nassen Tunika abzeichnete!"

“Was? Nein, nein, ich habe heute Abend schon etwas vor ... aber ich weiß, wo du sicher noch etwas Spaß finden wirst.”

Alter: 20 *Größe:* 1,63 Schritt

Fellfarbe: nachtschwarz *Augenfarbe:* gold

Kurzcharakteristik: mutige Müßiggängerinnen, Partnervermittlerinnen für eine Nacht

Herausragende Eigenschaften: MU 13, CH 15, GE 14, Gefahreninstinkt 5, Gut aussehend, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren 8, Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz), Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 6, Neugier 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Eitelkeit 5, Unstet

Herausragende Talente: Schleichen 9, Sich verstecken (Stadt) 11, Tanzen 12, Betören 13, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 12, beherrschen Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial und Myranisch fließend

Janna Levon Shea

Erscheinung: Eine bezaubernde, dunkelhäutige Frau mit langem, glattem, schwarzem Haar, das sehr früh graue Strähnen aufzuweisen beginnt. Sie hat große schwarze Augen, die fast immer weit aufgerissen sind. Janna trägt weit fallende, weiße Kleidung, feste Stiefel und jede Menge Schmuck.

Geschichte: Janna Levon Shea stammt aus der Wüste Narkramar. Ihre Heimatstadt Par-Al-Narkram ist um eine Oase herum entstanden und schützt diese wie eine Festung; ihre Einwohner dienen oft Karawanen als Führer, Wächter oder stellen ihrer Dienste anderweitig zur Verfügung. Zum Leidwesen ihrer Eltern zeigte Janna aber keinerlei Interesse am Berufstand des Karawanenführers.

Sie führte zwar die ihr anvertrauten Karawanen immer sicher an Ihren Zielort, wurde aber bald hauptsächlich zur Unterhaltung der Reisegesellschaften engagiert, da sie sich für die Sagen, Märchen, Dichtungen und im Allgemeinen für die Kultur der Wüste Narkramar interessierte. Nebenbei konnte sie bei einigen Gauklern und Barden, sowie in einigen Zirkussen, das eine oder andere lernen. Durch den Kontakt mit diesen Leuten wuchs ihr Wunsch, neue Länder zu bereisen und kennen zu lernen.

Charakter: Janna Levon Shea ist besessen von dem Wunsch, die ganze bekannte Welt zu bereisen. Sie hält nichts von Traditionen und ist ein ebensolches Klatsch- wie Schandmaul. Im Innersten ist sie eine Hedonistin, die die Genüsse all der vielen Länder, die sie bereist und beschrieben hat, sehr wohl zu schätzen weiß.

Darstellung: Wirken Sie stets charmant, eloquent und begeisterungsfähig. Allerdings sind Sie auch durchaus aufbrausend und widerspenstig.

Funktion: Janna Levon Shea ist ein idealer Informationsquell und kennt zudem alle Gerüchte aus der obigen Tabelle. Darüber hinaus ist sie ein Born nützlichen wie unnützen Wissens über ganz Myranor und hört sich gern selbst reden.

Zitate: “Das muss ich sofort notieren!”

“Lasst mich euch erzählen, was mir widerfuhr, als ich damals ...”

Alter: 25 *Größe:* 1,80 Schritt

Haarfarbe: schwarz/silbergrau *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: Bardin und Weltreisende, kennt sich an sehr vielen Orten sehr gut aus, trinkt wie ein Mann und verträgt auch so viel

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 14, CH 14, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Aberglaube 5, Neugier 8

Herausragende Talente: Singen 11, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Orientierung 9, Geographie 9, Sagen/Legenden 13, spricht Gemein-Imperial, Myranisch und Nakramarisch, kann sich in Gemein-Amaunal, Hiero-Imperial und Shingwalisch verständigen

Ara, der Einbeinige

Erscheinung: Die Gestalt Aras des Einbeinigen ist in eine lange, stark ausgebleichene und an einigen Stellen schadhafte Toga gehüllt, deren einstige Würde rein gar nichts mit dem verhärtet-eingefallenen Antlitz des Mannes und den ausgebleichenen Stoffetzen gemein hat, die er unter der Toga um seinen Körper gewickelt hat. Aber es hält die Kälte der Nacht ab. Auch seinen Kopf unter dem breiten Strohhut hat er sommers wie winters mit Tuch umwunden, nur seine blitzenden, strahlend blauen Augen huschen unentwegt umher. Man findet den Mann, dessen linkes Bein unterhalb des Knies fehlt, nie ohne seine beiden Holzkrücken. Sein Alter ist unter den Tüchern schwer zu schätzen, aber von seinen Geschichten und dem Klang seiner Stimme her, würde man den Valantier auf gute vier Dekaden schätzen.

Geschichte: Oh, Ara ist kein Glückskind. Nachdem der Hof seiner Herren, auf dem seine Familie und er Gehilfen waren, niederbrannte, suchte er überall in Valantia nach Wegen, seinen Magen zu füllen. Meist war dies Arbeit, und von gelegentlichem Mundraub einmal abgesehen, war Ara allzeit eine ehrliche Haut, oh ja. Er kam herum in Valantia, bis es ihn nach Sidor Valantis verschlug, wo er nach kurzer Suche eine Stelle in den Trockendocks annahm. Seine Gewandtheit beeindruckte seinen Vorarbeiter, der ihm bald darauf eine feste Anstellung gab, in der er mehr verdiente als früher. Doch nein, das Glück war Ara nicht hold, denn nur einen Tag später zerschmetterte eine vom Ladekran fallende Kiste sein Bein so schwer, dass man es abnehmen musste.

Dies zumindest ist die Lebensgeschichte, die Vrataros an Eupherban erzählt, wenn man den Optimaten in Gestalt seiner Rolle des humpelnden Geschichtenerzählers antrifft. Tatsächlich verlor er sein Bein recht früh durch jugendlichen Leichtsinns bei einem Jagdunfall in den westlichen Savannen. Da so rasch keine Hilfe geholt werden konnte, musste sein von einem Brassachbüffel zertrampeltes Bein amputiert werden. Er gibt seit jeher insgeheim dem Leonir-Führer, den er und seine Freunde angeheuert hatten, die Schuld, sie absichtlich in die Falle geführt zu haben, obgleich der Führer bei dem Angriff der Bestie sein Leben ließ.

Charakter: Vrataros hat sich seit dem Unglück immer mehr zurückgezogen und sich Literatur, Dramen und Historien gewidmet. Da er ohnehin kein sehr einflussreiches Mitglied des Optimatenhauses Eupherban war und bald merkte, dass die Rechte eines verkrüppelten Optimaten wesentlich weniger schwanden als seine Pflichten, sitzt er oft und lange in seinem Schreibzimmer und brütet über Geschichten, Bühnenstücken und Legenden. Da sich gerade in Valantia Theaterstücke über Figuren und Helden der Vergangenheit großer Beliebtheit erfreuen, die größten aber schon alle verewigt wurden, macht er sich die Eigenheit der verschiedenen Inseln mit ihren lokalen Gebräuchen und Legenden zu Nutzen und streut Märchen und ausgedachte historische Ereignisse unter das Volk. Dies geschieht in Gestalt Aras des Einbeinigen, der der Bevölkerung von großen und grimmigen Ereignissen aus der Stadtgeschichte berichtet. Derzeit stilisiert er einen Leonir-Banditen namens Garka Geisterhaar zu einem

vortrefflichen Bösewicht und versucht sogar, die mysteriösen Todesfälle als Racheakt des Geistes dieses letztlich hingerichteten Briganten darzustellen. Durch seine charismatische, anschauliche und spannende Erzählweise hat er meist viele Zuhörer, die seine Geschichten weitererzählen und mit angeregter Phantasie die Legenden weiterspinnen. Nach ein paar Jahren durchdringen seine Geschichten die Bevölkerung so sehr, dass Theaterstücke, die auf ihnen aufbauen, fieberhaft herbeigesehnt werden.

Da er selbst ein guter Schauspieler ist und man ihn als Vrataros sonst nur mit seiner Optimatemaske und edlen Roben kennt, ist seine Verkleidung nahezu perfekt. Gleichwohl hat er immer ein paar kompetente Leibwächter in der Nähe, wenn er sein palastähnliches Atriumhaus auf Alt-Valantis verlässt.

Darstellung: Blicken Sie Ihren Zuhörern tief in die Augen, machen sie theatralische Pausen oder stellen sie Zwischenfragen zu von Ihnen erwähnten Dinge.

Funktion: Ein großartiger Erzähler, der viel über die Gegend und auch die Fälle zu wissen scheint, dem man aber einfach nicht böse sein kann, wenn sich seine Andeutungen als falsch herausstellen.

Zitate: "Ja, seht ihr, vor genau hundertelf Jahren wurde Geisterhaar von den Mächtigen der Stadt hingerichtet. Nun übt sein Geist Rache an denen, die ihn damals stellten!"

"Leicht hatte ich es nicht. Doch lasst mich einmal von Gilivia erzählen. Das arme Mädchen, nun, dagegen ist mein Schicksal von den Göttern begünstigt!"

"Was meint ihr, was dann geschah? Richtig, von der Brustwehr trat er ihn, der Halunke!"

Alter: Fragt mich nicht ... *Größe:* 1,78 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* eisblau

Kurzcharakteristik: Ausgezeichneter Geschichtenerzähler, kompetenter arkaner Diplomat

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, Gutes Gedächtnis, Halbzauberer, Einbeinig, Neugier 5

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 13, Schauspielerei 15, Sich verkleiden 10, Überzeugen 12, Magiekunde 12, Sagen/Legenden 11, Sprachenkunde 14, beherrscht die Eupherban-Haussprache, Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial, Myranisch und Shingwalisch fließend, kann sich in Alt-Imperial, Leonal und Neristal ausdrücken

Szenen in der Stadt

Der Auszug

Als die Helden durch die festlich geschmückten Straßen Rumakras gehen, bemerken sie, dass sich viele Menschen mit Wimpeln, Körben voller bunter Stoffbänder und ähnlichem ausgestattet, in Richtung Alt-Valantis begeben. Auf ihre Fragen hin erfahren sie, dass "der Auszug", anlässlich dessen die Stadt feiere, unmittelbar bevorstehe. Gemeint ist damit die Verschiffung von Hilfstruppen, die ansonsten in der kleinen Garnison im Orismani-Delta stationiert sind, nach Balan Cantara und von dort aus weiter zu den Stellungen am Tharpagiri-Gebirge. Dies ist für das sehr unkriegerische Sidor Valantis ein extrem ungewöhnliches Ereignis, um so mehr werden die tapferen Kämpfer gefeiert, sowohl um deren Moral, als auch die der

Stadt zu heben. Soweit die offizielle Erklärung. Eigentlich wird der Auszug gefeiert, weil in Sidor Valantis jeder Anlass zu einer Festlichkeit willkommen ist und man einfach keine Gelegenheit auslässt, ein rauschendes Fest zu begehen. Dazu wurden die Truppen auf Alt-Valantis am Fuß der Acropole versammelt, um von hier aus in einer Parade über eine der breiten Prunkstraßen zum Fährhafen zu marschieren. Die Hilfstruppen, etwa drei Zenturien stark und damit an der Einwohnerzahl der Stadt gemessen eher klein – und eigentlich des ganzen Aufwands nicht wert –, sind dank des Reichtums der Stadt gut ausgestattet und bieten in ihren glänzenden Rüstungen einen prächtigen Anblick, der jedoch niemanden über die Tatsache hinwegtäuschen kann, es hier bestenfalls mit kriegsunerfahrenen Wachsoldaten zu tun zu haben. Trotzdem werden Blumen gestreut, den An-



führen reicht man bunte Stoffbänder, auf denen gute Wünsche und aufmunternde Weisheiten eingestickt sind, und zahlreiche Bauchladenkrämer verkaufen in der Menge Andenken, Erfrischungen und ebensolche Bändchen für diejenigen, die solche Einkäufe immer erst zu spät machen.

Der Weg ist gesäumt von Menschen, Amaunir und anderen Rassen, die den Hilfstruppen bis zum Fährhafen Geleit geben. Vier festlich geschmückte, große Personenbarken nehmen die Kämpfer hier auf, und sie werden zu der etwa 40 Schritt langen Schaufelgaleere hinaus gerudert, die im Hafen der Metropole vor Anker liegt. Dort angekommen sind die Feierlichkeiten für die Truppen zwar zu Ende, für die Einwohner der Stadt jedoch noch lange nicht. So wird in den prächtig geschmückten Straßen Sidor Valantis' bis tief in die Nacht gefeiert, und wie immer ist Rumakra die Insel der Stadt, auf der zuletzt so etwas Ähnliches wie Ruhe einkehrt.

Der Sang

Mit diesem kurzen Begriff wird eine, der für viele Bewohner Sidor Valantis' wichtigsten Zeiten (vom Sommerfest am Opfertag der ersten None, also dem 5. Tag des Oktals bis zum Großen Raiafest 18 Tage später) bezeichnet, und wer beim Studieren von Reiseberichten über seine Einfachheit schmunzeln mag, wird schnell eines Besseren belehrt, wenn er einmal im Oktal der Raia in der Stadt ist. Überall in der Metropole, sei es auf Plätzen, an Ecken belebter Straßen oder in großen Tavernen, findet man Geweihte und Priester, die das Volk zu Opfern auffordern. Doch oft sind die Gaben an Raia kein Gold, sondern Gesänge und Lieder. Die heitere Stimmung schwappt über die gesamte Stadt, und es gibt keinen Ort auf den Inseln, an dem nicht der Klang einer Flöte, Lautenspiel oder getragene Chöre zu hören wären. Wenn sich die Charaktere ihren Weg durch belebtere Straßen bahnen, ist es fast unumgänglich, dass sie zum Mit- oder Vorsingen aufgefordert werden, besonders, wenn sie in den Augen der Stadtbewohner exotisch gewandt sind. An anderen Orten stürmen ganze Scharen von Mädchen und Jungen auf Passanten zu und haken sich bei ihnen ein, um sie in einen Reigen einzuladen. Wie zu erwarten, ist diese Zeit auch eine herrliche Gelegenheit für Taschendiebe (wobei einige an diesen Tagen ihrer Tätigkeit, aus einer Art Ehrgefühl, nicht nachgehen), worauf sich die Bevölkerung Sidor Valantis' mit den Jahren eingestellt hat. So trifft es meist Reisende, die sich an dem Spektakel erfreuen und nachher reich an Erfahrung, aber arm an Bargeld von dannen ziehen.

Die Aufführungen und Veranstaltungen während des Sanges sind für verschiedene Aktivitäten und Anschläge auf die Charaktere ein guter Deckmantel, da die Stadt so voller Klang und Stimmen ist, dass ein vereinzelter Schrei kaum auffällt.

Phantomschmerzen

Die zahlreichen verwinkelten und engen Gassen Rumakras bieten sich an, um neben den Geschichten um sündige und lustvolle Freuden auch eine ganz andere Saite erklingen zu lassen. Abseits der überfüllten Hauptstraßen, der monumentalen Brückenbauten und Vergnügungstempel lauern in dunklen Seitengassen und verwitterten Stadtvillen Schrecken, die auch dem heldenhaftesten und unerschrockensten Abenteurer einen kalten Schauer über den Rücken jagen. So auch im Norden der Insel Rumakra, wo unweit des geschäftigen Treibens eine

Reihe verlassener Bootshäuser ihrem längst überfälligen Abriss entgegenblickten. Misswirtschaft und die kriminellen Machenschaften einiger Cirkel in Sidor Valantis führten schnell zum Ruin der Bootsbauerfamilien, die ihre gesamten Ersparnisse in gewagte Unternehmung gesteckt hatten. In der Folge führten Überschuldung und das damit einhergehende Leid schnell dazu, dass aus den schmucken Bauten heruntergekommene, ab-rissreife Baracken wurden. Doch noch ehe der so entstandene Schandfleck Rumakras adäquaten Stadtvillen oder einem Tempel der Lüste weichen konnte, wurde das gesamte Areal von einem Investor von außerhalb aufgekauft, um den sich bis heute manches Gerücht rankt.

Manche behaupten, ein reicher Optimatenspross, dessen sexuelle Vorlieben keinen Platz in den offiziellen Etablissements fanden, habe sich hier einen Platz gesucht, um den ultimativen Lustgewinn zu erleben. Andere sehen in den Hintermännern nur gerissene Spekulanten, die beim Kauf der Immobilie ausschließlich ihre finanziellen Vorteile im Sinn hatten. Fakt ist jedoch, dass ein aventurischer Gelehrter vor einigen Jahren Sidor Valantis zum Ausgangspunkt eines perversen Forschungsprojektes auserkor. Aus Aventurien geflohen, weil man mit seinen Praktiken nicht einverstanden war, suchte er Zuflucht in einer der bevölkerungsreichsten Städte des Güldenlandes, und das mit Erfolg. Er und seine Straftaten gerieten in Vergessenheit – bis zu jenem Tag, als die Dinge nicht so liefen, wie er geplant hatte. Seither meiden die Rumakraner den nördlichen Stadtbezirk um den verfallenen Gebäudekomplex, ohne sich jedoch gänzlich sicher zu sein warum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je weiter ihr den verschlungenen Straßen Rumakras nach Norden folgt, desto unbelebter und verlassener erscheint euch plötzlich die Gegend. Unmittelbar vor euch erhebt sich unerwartet die dunkle Silhouette einiger heruntergekommener Gebäude aus dem dichten Nebel, der vom Wasser her mit seinen feuchten Fingern nach euch zu greifen scheint. Ein schwerer Geruch nach Moder und Verfall liegt in der Luft, und selbst das Geräusch eurer schweren Stiefel auf dem nassglänzenden Stein klingt seltsam erstickt.

Sollten sich die Helden den Häusern, nähern, werden sie auf leises Geflüster und Schatten, hinter den halb vernagelten Fenstern eines der Häuser aufmerksam werden. Die Nebelschwaden verdichten sich noch, wenn die Charaktere sich dem Eingang nähern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr über die Schwelle, der schräg in den Angeln hängenden Haustür ins Innere des Hauses vordringt, schlägt euch der süßliche Geruch verwesenden Fleisches entgegen. Die ehemals schlichte, aber hochwertige Möblierung liegt in Trümmerhaufen auf dem Boden verteilt und Glassplitter knirschen unter euren Sohlen, als ihr voranschreitet. Die Nässe, die vom Meer her ins Haus eingezogen ist, hängt wie träger Morast in den verwüsteten Zimmern. Exquisiter Stuck, der vor Jahrzehnten die Wände verzierte, ist zu fauligen Geschwüren erblüht und verleiht der Szenerie einen bizarren Anstrich.

Während die Abenteurer sich durch den riesigen Gebäudekomplex arbeiten, wird ihnen klar werden, dass sein Besitzer,

wenig behutsam und mit architektonischem Dilettantismus, Zwischenwände herausgerissen hat, um ehemals getrennt voneinander stehende Häuser zu einem großen Ganzen zu verbinden. Dabei wurde wenig Wert auf Statik gelegt, und man dürfte schnell zu dem Schluss kommen, dass das ganze Gebäude stark einsturzgefährdet ist.

Gleichwohl übt das Bauwerk eine einzigartige Faszination auf die Abenteurer aus, die sie sich selbst nicht erklären können und die sie immer weiter ins Innere zieht.

Trotz der großen Verwüstungen im Inneren des Gebäudes, können die Charaktere, anhand einzelner Möbelfragmente und ihrer Anordnung, gut nachvollziehen, wie die ehemaligen Bewohner des Hauses gelebt haben müssen. Trotz der ungeheuren Ausmaße und der Vielzahl an Zimmern fand das Leben des einzigen Bewohners auf wenigen Quadratmetern statt. Bett, Schreibtisch und Unmengen an Büchern, Notizen und seltsamen alchimistischen und wissenschaftlichen Instrumenten liegen zerstört und wild verstreut in einem großen Zimmer im Erdgeschoss.

Einen Keller sucht man in diesem Gemäuer vergebens. Das einzige, was tiefer liegt als das Erdgeschoss, ist der Zugang zum überdachten Bootssteg, der ausreichend Platz für zwei Boote bietet, die allerdings beide leck geschlagen und halb versunken an morschen Stricken mit dem schlüpfrigen Steg verknüpft sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Erklimmen der baufälligen Stufen zum ersten Stock stellt eine echte Herausforderung dar. Immer wieder brechen Teile der hölzernen Treppenstufen weg und segeln in die darunter liegende Schwärze. Das Geschnatter und Geflüster, das euch die ganze Zeit über begleitet hat, wird hier oben deutlich lauter, keineswegs jedoch verständlicher. Vielmehr entgleitet euch die Bedeutung der Wörter immer genau dann, wenn ihr versucht, euch darauf zu konzentrieren.

Am obersten Treppenabsatz angelangt, bietet sich den Abenteurern nicht nur ein bizarrer Anblick, denn das gesamte Geschoss wird von einer riesenhaften verschlungenen Apparatur eingenommen, die an vielen Stellen geborsten oder geschmolzen ist, viel erschreckender ist das Erscheinen zweier geisterhafter Wesen, die sich aus dem Nichts zu materialisieren scheinen und auf die Abenteurer zukommen.

Bei den Gestalten handelt es sich um Gespenster, Rachegeister, die danach streben, wieder stoffliche Gestalt anzunehmen. Zu Lebzeiten hatte der merkwürdige aventurische Wissenschaftler zahlreiche Humanoide für seine Experimente geopfert, um ihre einzigartige Essenz zu destillieren. Über Jahre hinweg scheiterte er jedoch immer wieder mit seinen Versuchen, steigerte sich immer weiter in seinen Wahn und wurde schließlich bei der Beschaffung neuen "Materials" immer unvorsichtiger. Am Gipfelpunkt seiner abartigen Forschungen fiel er seiner eigenen Schöpfung zum Opfer, als die Maschine barst, die er zum Zwecke der Destillation gebaut hatte, in einer Kettenreaktion das ganze Labor zerstörte und schließlich seine beiden jüngsten Opfer in Form von Rachegeistern in die Freiheit entließ. Schwer verletzt, hatte der Wissenschaftler keine Chance gegen seine Nemesis und starb unter entsetzlichen Qualen inmitten des Chaos, das er hinterließ. Mit schreckgeweiteten Augen und abgezehrt liegt er noch heute vor seiner größten, wenn auch verhängnisvollen Erfindung.

Der Kampf mit den Gespenstern dürfte für die Abenteurer eine nicht zu unterschätzende Herausforderung darstellen, denn diese Geistwesen sind zäh und zielstrebig. Ihr ganzes Sein stützt sich auf den Wunsch, wieder stofflich zu werden und ihren Opfern Lebensenergie zu entziehen. Drei Leichen in einer Ecke des Labors zeugen bereits davon, dass sie mit Erfolg an ihrer Erstarkung gearbeitet haben.

Sollten die Abenteurer diese Aufgabe meistern, bleibt es dem Meister überlassen zu entscheiden, wie er seine Spieler für diese Heldentat entlohnen möchte. Die Besitztümer des Gelehrten sind kaum der Rede wert, denn er hat all sein Geld in seine Forschungen gesteckt. Die Apparaturen sind so absurd und bizarr, dass außer dem verwirrten Mann niemand etwas damit anfangen könnte, und zudem sind die meisten Gegenstände in blinder Wut von den Gespenstern oder durch die Explosion der Maschine zerstört worden. Nur die Obrigkeit kann an dieser Stelle also ihre Dankbarkeit zum Ausdruck bringen. Endlich konnten die Umstände um das Geisterhaus geklärt werden, womit einem Abriss nichts mehr im Wege steht.

Gespenster (2)

Anrufung: +1	Befehl/Bitte: +1				
INI 4+1W6	PA 10	LeP 80	RS 6		
Angriff: DK HN	AT 15	TP 1W6 SP		GS 10	MR 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Wenn einem Gespenst eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat es seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn es dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Furcht die Flucht.)
Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte der angerichteten SP), Gebunden (Ort seines Todes).
Mögliche Dienste: Albtraum (dadurch gewinnt das Phantom 1W3 LeP pro Opfer), Beratung (Frage beantworten), Bewegung, Kampf

Maskenspiele

Als die Helden eines Abends am Gasthaus zum Lachenden Barden vorbeikommen, fällt ihnen die heitere Musik auf, die aus den weit geöffneten Fenstern der rustikalen Schenke dringt, begleitet vom fröhlichen Stimmengewirr und dem Gesang ausgelassen Feiernder. Der Barde ist eine der ältesten und beliebtesten Gasthäuser Rumakras. Goldener Glanz zahlloser Fackeln und Kerzen erhellt den Gehsteig vor dem Gasthaus, und im angrenzenden, durch eine niedrige, weinrebenumrankte Steinmauer von der Straße getrennten Gartenbereich des Wirtshauses zechen zahlreiche Maskierte. Einige wenige tragen die schönen, wenn auch vergleichsweise einfach gearbeiteten Glasmasken der wohlhabenderen Bürger, während der Großteil der fröhlichen Gästeschar sein Gesicht hinter den einfacheren Varianten aus bemaltem Gips, Leder oder Pergament verbirgt. Es ist Maskenfest im Lachenden Barden!

Wenn diese ansteckende umtriebige Fröhlichkeit die Charaktere in den Garten des Wirtshauses lockt, reicht ihnen einer der Schankkellner am Eingang zum Gastgarten wortlos und diskret eine simple, einfarbige Stoffmaske, denn gänzlich unmaskiert darf niemand den Barden betreten, wenn wieder einmal eines seiner, über die Grenzen Sidor Valantis' hinaus berühmten, Maskenfeste stattfindet. Kaum drinnen, werden die Wogen des rauschenden Festes über den Helden zusammenschlagen.

Auf einer, aus Brettern zusammengenagelten Bühne, im rückwärtigen Bereich des Gastgartens, werden aus alter Zeit überlieferte, bäuerliche Maskenspiele aufgeführt, rustikale Schwänke, der eher derberen Art, in denen es zumeist um zotige Späße, Liebe und notdürftig getarnten politischen Spott über die Optimaten geht; als die Helden den Garten betreten, verprügelt gerade ein Mann, in einer Parodie der Tracht eines Legionärs, einen, mittels einer riesigen, grotesken Fellmaske notdürftig als Tighrir gekennzeichneten, anderen Schauspieler mit einer überdimensionierten Klatsche. Nach dem Genuss des einen oder anderen Kelches Wein wird den Helden auffallen, dass eine Frau, die auf einer der langen Holzbänke im Garten sitzt, den charismatischsten unter ihnen recht unverhohlen mustert. Es handelt sich um eine Frau mit vermutlich dorinthischen und bansumitischen Ahnen, mit kurzem schwarzem Lockenschopf und einem sehr attraktiven Körper, den die leichten Roben eher akzentuieren, denn verhüllen, deren Antlitz aber hinter einer kostbaren, ja geradezu extravaganten, geschwungenen Glasmasken mit winzigen Edelsteinpailletten verborgen ist. Alles an ihr lässt auf eine Dame von hohem gesellschaftlichem Rang schließen, die sich unter einfache Volk gemischt hat, um einmal einen Abend lang, fernab der Etikettezwänge der Optimatenpaläste, ihren Spaß zu haben. Mit eleganter Verbeugung erhebt sie sich und zieht den Helden ihrer Wahl wortlos, aber mit einer entwaffnenden Leichtigkeit, die jeden Widerstand im Keim erstickt, in den Reigen der Tanzenden. Ohne ein Wort zu sagen wirbelt sie ein paar Tänze lang leichtfüßig mit ihm durch den Garten, um dann schalkhaft lachend wieder an ihren Platz zurückzukehren und ihm einen Schluck schweren Rotweins aus ihrer Karaffe zu kredenzen.

Ihr Anbandeln mit dem Charakter ist zugleich der Start eines raffinierten Beutelschneidermanövers. Bei der charmanten Tänzerin handelt es sich um keine Geringere als Epamsalea an Phraisopos e Manossos (s. Anhang I – Dramatis Personae S. 85ff.), die Tochter eines der Optimatenhäuser der Stadt. Sie ist mit ihrer Geliebten, der Amauna TirChao Kupferhaar, in den Lachenden Barden gekommen, um dem Reiz des Verbotenen zu frönen. Epamsalea hat es, das wissen die Götter, wahrhaftig nicht nötig, mehr oder weniger begüterte Festgäste um ihre, in der Regel eher kümmerliche, Barschaft zu erleichtern, doch das Spiel mit der Gesetzlosigkeit bietet der Adligen ein ganz besonderes Kribbeln, und nicht selten endeten solche Ausflüge in die Unterwelt für die katzenhafte Diebin und ihre hochgestellte Lebensgefährtin, trunken vom Wein und der Lust am Regelbruch, zwischen den Laken.

Ein stürmischer Flirt wie der, den sie mit dem Helden vorexerziert, hat noch jedes Mal die Aufmerksamkeit der Gefährten ihres Auserwählten gefesselt. Sacht tritt dann TirChao von hinten an diese heran, und ehe sich's jemand versieht, hat ihr flinkes kleines Messer, das sie im rechten Ärmelaufschlag aufbewahrt, sein Werk getan, und der eine oder andere Geldbeutel liegt in ihrer Hand. Viele ahnungslose Zecher sind im Laufe der letzten Monde Opfer dieses Manövers geworden, und nie ist jemand den beiden Frauen auf die Schliche gekommen. Doch diesmal haben die raffinierten Frauen es nicht mit halbbesoffenen Seeleuten, sondern mit den Helden zu tun. Diese können über eine Sinnenschärfe-Probe +5 feststellen, was TirChao da tut, und sie auf frischer Tat erwischen. Dann werden die Charaktere wohl zwei und zwei zusammenzählen und beide Frauen verdächtigen.

TirChao und Epamsalea haben allerdings, im Vorfeld ihres ersten Raubzuges, Überlegungen für genau diesen Fall angestellt. TirChao ist der Ansicht, sie dürften auf keinen Fall gemeinsam ertappt und demaskiert werden, weil das die, gerade in Gründung befindlichen Wasserratten, ebenso gefährden würde, wie das Ansehen und die gesellschaftliche Stellung ihrer Geliebten. Deshalb springt die Amauna, sobald die Probe der Helden geschafft ist, auf einen Akrobaten zu, der stelzengehend und jonglierend durch die Menge schreitet, stößt ihn in Richtung ihrer überaufmerksamen Opfer um und rennt um ihr Leben (oder zumindest ihre Freiheit), als seien die Jagdhunde eines Optimaten hinter ihr her. So verschafft sie sich einen Vorsprung und vollführt zugleich ein Ablenkungsmanöver, mit dessen Hilfe Epamsalea aus dem Lachenden Barden entkommen kann. Kaum auf der Straße angelangt, sprinten Epamsalea und TirChao in entgegengesetzte Richtungen davon.

Es ist unerheblich, welcher der beiden Frauen die Helden zu folgen beschließen oder ob sie sich gar aufteilen. Egal wie gut sich ihre Verfolger anstellen, TirChao Kupferhaar wird es, auf Grund ihrer überlegenen Ortskenntnis als Cirkeloberhaupt der Wasserratten, über kurz oder lang gelingen, im Gassenwirlwarr Rumakras unterzutauchen und mittels einiger, wahrhaft katzenhafter, Sprünge und Klettermanöver ihre Verfolger abzuhängen. Richten Sie es aber andererseits so ein, dass einer der Charaktere das Glück hat, Epamsalea beim hektischen Aufspringen und Losrennen an der Schulter zu erwischen. Sie reißt sich los, doch dabei streift die Hand des Helden so unglücklich ihre Maske, dass sich die Pailletten von dieser zu lösen beginnen und fortan während Epamsaleas gesamter Flucht von der Maske herab rieseln werden, ohne dass die Optimatentochter es bemerkt. Findige Helden können diese, im Fackellicht rot glitzernden Spur folgen, wie den sprichwörtlichen Brotkrumen aus dem Märchen. Einem Ariadnefaden gleich, führt die Paillettenspur die Charaktere durchs Gassenlabyrinth der Altstadt Rumakras, bis sie schließlich vor dem Tor eines der Atriumhäuser am Inselrand endet. In unmittelbarer Nähe des metallenen Doppelporthals des Hauses, liegt im Schatten einer mächtigen Steinsäule, achtlos hingeworfen, die kostbare, beschädigte Maske. Hier endet die heiße Spur der Helden zunächst einmal.

Recherchieren sie über das Haus, so finden sie heraus, dass es sich um eines der zahlreichen Stadthäuser des Hauses Phraisopos handelt; dieses besitzt auf praktisch jeder Insel Sidor Valantis' eines oder mehrere Anwesen. Epamsalea hat dort übernachtet; da sie eine recht volksnahe Einstellung hat, sollte es den Helden, wenn sie sich nicht allzu dumm anstellen, gelingen, zu ihr vorgelassen zu werden. Konfrontiert man sie auf diskrete Weise mit den Geschehnissen im Lachenden Barden, so wird sie ihre Verwicklung zugeben, das ganze aber als Dumme-Mädchen-Streich tarnen. Ohne Zögern ersetzt sie den Helden den Verlust, wenn diese darauf verzichten, Epamsalea bloßzustellen, was "nur diplomatische Verwicklungen nach sich zöge und euch an sich gar nichts brächte", wie die Optimatin ausführt.

Dies ist eine weitere Möglichkeit, die Bekanntschaft Epamsalea an Phraisopos' zu machen und von dieser ins Vertrauen gezogen zu werden, was ihren Bruder angeht (näheres dazu s. *Xeldorquorias orn Phraisopos e Manossos* – die Sünden der Vergangenheit, S. 49).

Kapitel 2 – Die Augensterne

Der Weg ins Abenteuer

Höchstwahrscheinlich sind die Helden Fremde in Sidor Valantis und lernen die Metropole im Laufe der Ereignisse erst kennen. Natürlich können Sie Ihre Gruppe auch schon vor Beginn dieses Abenteuers mit der Stadt in Berührung kommen lassen, vielleicht sogar gezielt bereits einen NSC einführen, von dem die Helden, im Rahmen ihrer Ermittlungen, ein gewisses Maß an Unterstützung erhoffen können. Wenn Sie eine solche Vorgehensweise planen, bedenken Sie bitte zweierlei: Zum einen sollte die Gruppe in der Vergangenheit dem *„Zum Augenstern“* noch keine besondere Aufmerksamkeit geschenkt haben. Zum anderen erscheint es uns als eine gute Idee, die Helden vor den aktuellen Geschehnissen zumindest für einige Tage aus der Stadt zu locken, so dass sie von den Todesfällen, die sich bereits ereignet haben, noch keinerlei Kenntnis erlangen konnten.

Denkbar ist bei einer solchen Hauptstadt auch, dass einer der Helden hier seine Heimat hat. In diesem Fall ist es möglich, dass die Familie auf einer anderen Insel als Rumakra lebte – suchen Sie passend zum Hintergrund des Helden eine aus. Wenn

der Held sich darum bemüht, mag er ein oder zwei zusätzliche Anlaufstellen, wie noch hier lebende Verwandte oder einen Circle, in dem sich jemand des einstigen Knaben beziehungsweise Mädchens wohlwollend erinnert, aufsuchen.

Wenn Ihre Helden einander vor Beginn dieses Abenteuers noch nicht begegnet sein sollten, richten Sie es so ein, dass sie sich vor Eintreffen in der Metropole bereits kennenlernen können. Die Möglichkeit dazu ist bei jeder denkbaren Anreise gegeben, sei dies nun während einer Passage zu Wasser auf dem Binnenmeer oder auf dem Großen Orismani, wo sie je nach Fähigkeiten und Geldbeutel entweder als Passagiere reisen oder sich ihre Heuer durch harte Arbeit verdienen können, oder sei es auf dem Landweg, wo sie entweder auf eigene Faust oder in fremden Diensten, etwa als Wächter eines Handelszugs, die Großstadt am valantischen Meer erreichen können. Ein sehr guter Grund, gerade in diesem Zeitraum nach Sidor Valantis zu kommen, ist das *Große Raiafest*, an dem die heitere Göttin besonders stark geehrt und gefeiert wird, es findet wie jedes Jahr am Opfertag der Dritten None im Raiakotal statt, also zehn Tage nach Beginn des Abenteuers – und wie jedes Jahr sind bereits tausende von Besuchern in die Stadt gekommen, um sich schon einmal in Stimmung zu bringen.

Bieten Sie Ihrer Gruppe einen, von der See wie vom Land, beeindruckenden ersten Anblick der Lagunenstadt, deren Kuppeln mit dem Wasser um die Wette in der Sonne glitzern, als seien sie aus Glas, beschreiben Sie bei der weiteren Annäherung die erstaunliche Menge der Lastkähne und Segler, die prächtige, aber verwirrende Vielfalt der Brücken über die Kanäle, die die Stadt durchschneiden und in einzelne Inselbezirke gliedern und auf denen eine Vielzahl kleiner Boote vom regen Treiben der Bewohner zeugt. Das Geschrei von Wasservögeln und der geschäftige Lärm, der von den vielen Tausend Einwohnern ausgeht und zu einem nie endenden Gesumm verschmilzt, leistet ebenso einen Beitrag zum Gesamteindruck, wie der Geruch nach Fisch und Tran.

Lassen Sie die Helden ankommen, entlassen Sie sie, wenn nötig, aus dem Dienst, der sie hierher führte, geleiten Sie die Gruppe zu einer ersten Erkundung Sidor Valantis' und dirigieren Sie sie sachte auf die Insel Rumakra – dort gibt es alles, was das Heldenherz begehren mag: Unterkünfte, Arbeit, Speis' und Trank, Vergnügungen aller Art und auch ein reichhaltiges Warenangebot sowie Neuigkeiten und Gerüchte aus dem gesamten Imperium.

Suchen Sie sich aus den, in Kapitel 1 geschilderten Szenen oder aus der Beschreibung des Marktes aus, was das Interesse Ihrer Helden auf sich ziehen könnte, und versorgen Sie die Neuankömmlinge auch ruhig schon mit ein oder zwei Gerüchten, die im folgenden Anknüpfungspunkte für Konversationen mit weiteren Einwohnern der Stadt bieten können.

Wenn die Helden Fragen nach weiteren Örtlichkeiten stellen, kann ein beliebiger NSC die Gruppe in das Wirrwarr kleinerer Gassen schicken. Geben Sie den Helden an dieser Stelle nicht allzu viel Zeit, sich mit den Merkwürdigkeiten Sidor Valantis' vertraut zu machen, und vermeiden Sie es, sie bereits jetzt mit den Todesfällen der letzten Tage zu konfrontieren. Lassen Sie sie statt dessen Augenzeugen eines Verbrechens werden ...

Der Fall im Überblick

Eine kurze Zeittafel für Tod in Valantia

Streittag der fünften None (44.Tag) im Brajan: *Ankasane Augenstern* stellt den Optimatentod fertig und gibt das Gift den Augensternen bei, um es zu testen.

Ackertag der ersten None (3.Tag) im Raia: Der Optimat *Brakratenes en Alantinos* ist das erste Todesopfer des Giftes (s. *Der tote Optimat* S. 42).

Fuhrtag der ersten None (7.Tag) im Raia: Der rumakranische Satudure *Ornamorios* verstirbt – das zweite Opfer des Giftes (s. *Die Satyar-Verbindung*, S. 43).

Ruhetag der ersten None (9.Tag) im Raia: *RyShyTir*, ein amaunischer BaLoa, ist das dritte Opfer (s. *Die trauernden Amaunir*, S. 43).

Markttag der zweiten None (13.Tag) im Raia: Beginn des Abenteuers, Begegnung mit *ChaoKoPao* und dessen Ableben.

Rechtstag der zweiten None (15.Tag) im Raia: In den frühen Morgenstunden wird ein Loualil aus der Wasserstraße zwischen Rumakra und Alt-Valantia gefischt. Quantil der Schwärmer ist das fünfte Opfer des Giftes (s. *Die kommenden Toten*, S. 44).

Streittag der zweiten None (17.Tag) im Raia: Der Glasbläsermeister Gajsanos e Valantis wird das sechste Opfer (s. *Die kommenden Toten*, S. 44).

Ruhetag der zweiten None (18.Tag) im Raia: Die bezaubernde MakhAo, Tänzerin aus Salmessis, bricht bei ihrem Auftritt im Haus der tausend Laster tot zusammen. Sie ist das siebte und letzte Opfer des Optimatentodes (s. *Die kommenden Toten*, S. 44).

Wichtige NSC

Um Ihnen das Verständnis zu erleichtern, fassen wir an dieser Stelle alle handlungstragenden Meisterpersonen in einem kurzen Überblick zusammen. Abgesehen von zwei Personen finden sich ihre ausführlichen Beschreibungen in Anhang I – Dramatis Personae, und ihre Verwicklung in die Geschehnisse wird im vorliegenden Kapitel erläutert.

ChaoKoPao Valantherios: Opfer eines Angriffs und für seine Rettung dankbarer Gastgeber, der im Laufe des Abends, an dem die Helden bei ihm verweilen, stirbt. Er ist das vierte Opfer des Optimatentodes (näheres zu ChaoKoPao erfahren Sie unter *Wer ist der Gastgeber?* auf S. 36).

Ankasane Augenstern: Die Nequanerin ist die Besitzerin des Rauschkrauthauses *„Zum Augenstern“*, Urheberin des, als Optimatentod benannten Giftes und zunächst die direkte Widersacherin der Helden, die vor allem ihre zahlreichen Kontakte nutzt, diesen das Leben schwer zu machen.

RuKaell: Geschäftspartner und treue rechte Hand Ankasanens; der Verwalter und Einkäufer des *„Zum Augenstern“*.

Roximela: Eine der im *„Zum Augenstern“* beschäftigten Kurtisanen, die nicht im Haus selbst wohnt. Sie sieht der verstorbenen Ehefrau des Xeldorquorias zum Verwechseln ähnlich und ist ein Mittel Ankasanens, um den Optimaten in ihrem Sinn zu beeinflussen.

UaKhoa: Der Optio der Brajan-Garde sucht einen Schuldigen für die mysteriösen Todesfälle und glaubt, diesen in Form der Helden schnell gefunden zu haben, vor allem dann, wenn es sich bei ihnen um Glatthäute handelt.

Mydorias: Der alte Brajan-Gardist betrachtet den ganzen Fall nüchterner. Er hat eine hervorragende Nase, die ihn letztlich auf die Spur Ankasanens und damit ins Verderben führt.

NiKsanbarias Serr Illacrión: Der durch und durch käufliche und dekadente Honorat des mächtigsten Hauses der Stadt zählt zu den gefährlichsten Waffen im Arsenal Ankasanens, die sie ziehen wird, sollten ihr die Abenteurer zu nahe kommen.

Xeldorquorias orn Phrai sopus e Manossos: Der zurückgezogene Alchimist des mächtigen Hauses Phraisopos, der über die Schuld am Tod seiner Ehefrau nie hinwegkam, kann von Ankasane beeinflusst werden, ihr gegen die Helden beizustehen.

Epamsalea an Phraisopos e Manossos: Die kleine Schwester Xeldorquorias' ist eine Quer- und Freidenkerin, deren Ansichten vor den Ohren der sidorvalantischen Herren besser verborgen bleiben. Doch die Sorge um ihren Bruder kann sie zu einer bedeutungsvollen Verbündeten werden lassen.

Zenturio Protero: Der in der sidorvalantischen Unterwelt aktive Myrmidone und seine Leute sind die wahrscheinlich eindrucksvollste Waffe im Arsenal Ankasanens. Doch seine Hilfe kann einen hohen Preis kosten.

Setanen: Der Ravesaran ist der eigentliche Drahtzieher im Hintergrund der Ereignisse, und es ist sein Plan, der in Sidor Valantis umgesetzt wird. Er wird den Helden zu Beginn höchstens als merkwürdiger Serr S. bekannt werden, übernimmt aber im späteren Verlauf die Rolle des unmittelbaren Widersachers.

Der Angriff

Auf der Suche nach einer beliebigen Örtlichkeit, die für die Helden von Interesse ist, irrt die Gruppe durch die Straßen Rumakras, ausgestattet mit einer höchstwahrscheinlich vierstelligen Hausnummer und früher oder später, wenn die Helden Einheimische um Hilfe bitten, einer Wegbeschreibung von fragwürdiger Zuverlässigkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem Weg, wie man ihn euch beschrieben hat. Die schmutzige Gasse führt zwischen den nahezu fensterlosen Querseiten heruntergekommener Insulae auf der rechten Seite und einer übermannshohen, torlosen Mauer, die den Blick auf eine der wenigen, auf Rumakra übrig gebliebenen, großen Glasbläsereien verstellt, auf der linken Seite entlang. Der Gestank von Brackwasser, der den kleinen Abwasserkanälen entströmt, hängt schwer in der heißen Luft des valantischen Spätsommers. Kein Wunder, dass hier kaum jemand unterwegs ist: Wer sich auskennt, macht um diese Gässchen gewiss gerne einen Bogen, aber euch dient die Mauer als Wegzeichen. Ungestümen Schrittes geht ihr voran. Ein Stück voraus scheint die Mauer an einer kleinen Quergasse zu enden. Von jenseits dieser querverlaufenden Gasse kommt euch ein stattlicher Amaun mit scheckigem Fell entgegen.

Geben Sie den Helden Gelegenheit, sich in dieser Situation einzufinden. Je nachdem, wie sich Ihre Gruppe verhält, können Sie entscheiden, ob Sie den Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe abverlangen, um den folgenden Überfall mitzubekommen, oder ob die Gruppe aufmerksam genug ist, um die Geschehnisse zu beobachten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Amaun hat die Quergasse erreicht. In diesem Augenblick kommt aus ihr ein grobschlächtiger Mensch in euer Blickfeld, in der Hand einen erhobenen Friedensstifter, den er auf den Amaun niedersausen lässt.

Bei dem Amaun handelt es sich um *ChaoKoPao* (s. u.) Gut möglich, dass Sie an dieser Stelle schon unterbrochen werden und die Helden sofort ins Geschehen eingreifen möchten, sei es, indem sie loslaufen, um dem Amaun zu Hilfe zu eilen, oder indem sie ihn zumindest durch einen lauten Ruf warnen. Nehmen Sie diese Handlungen Ihrer Gruppe in Ihre weitere Beschreibung auf. Ziel dieser Szene ist, dass Chao die Bedrohung überlebt und Grund hat, den Helden dankbar zu sein. Wenn also ein Warnruf aus der Gruppe ertönt, dann beschreiben Sie es so, dass dieser der Grund dafür ist, dass der Amaun nicht gleich nach dem ersten Schlag zu Boden geht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schlag trifft den Amaun nicht am Schädel, sondern nur an der Schulter und bringt ihn ins Taumeln, doch da zeigt sich eine weitere abgerissene Gestalt, die aus der Gasse hervorspringt und den Amaun mit sich zurück, und aus eurem Blickfeld zerrt. Der Mann mit dem Friedensstifter sieht zu euch herüber und schnarrt mit überraschend hoher Stimme: "Ephars Furz – Fremdel!" Eine andere Stimme ertönt: "Dann los!" Nach diesen Worten entzieht sich auch der Mensch eurem Blick.

Sollten Ihre Helden zögern, sich dem Geschehen weiter anzunähern oder beispielsweise entscheiden, offizielle Hilfe herbeirufen zu wollen, so wird der Amaun bewusstlos geschlagen und beraubt, aber lebend liegengelassen, und die Angreifer entkommen. In diesem Fall können Sie je nachdem, ob die Helden noch in Hörweite des Geschehens sind, das Klirren eines zu Boden fallenden Dolches und die Geräusche eines kurzen Handgemenges beschreiben, dann den panischen Ausruf "Er hat das Feuer gerufen!" (zum Zusammenhang s. Textkasten unten und Beschreibung ChaoKoPaos unter *Wer ist der Gastgeber?* weiter unten), gefolgt von einer anderen Stimme: "Nichts wie weg!" und den Geräuschen, die die Unruhestifter bei ihrer Flucht verursachen (sie springen auf leere Holzkisten, setzen über die Mauer und rennen auf dem Gelände der Glasbläserei davon). Nun kann die Gruppe sich dem benommenen Amaun ungefährdet nähern.

Wahrscheinlicher ist aber, dass die Helden ins Geschehen eingreifen wollen. Zunächst benötigen sie einige Sekunden, um die Entfernung zu überwinden, dann bietet sich ihnen folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Einmündung ist keine Gasse, sondern nur ein wenige Meter kurzer Zugang zum Glasbläsereigelände, der vor einem geschlossenen, zweiflügeligen Portal endet. Einige Holzkisten stehen hier herum, und weiterer Abfall liegt am Boden verteilt. Insgesamt drei Angreifer bedrängen den Amaun: der große Mensch mit dem Friedensstifter, den ihr bereits gesehen habt, außerdem ein kleinerer Mensch mit dem Brandmal eines Sklaven auf der Stirn und einem Dolch im Gürtel und ein Shingwa, der von genauso braungrauer Farbe ist wie die Mauer in seinem Rücken und in seiner Rechten ein gefährlich aussehendes langes Messer hält – nur sein, in dunklem Gelb gefärbter Gürtel, an dem mehrere Täschchen und eine Messerscheide befestigt sind, sticht farblich hervor.

Der kleinere Mensch drückt den Amaunir gegen die Wand und versucht mit der Linken, ihm seinen Dolch aus der Hand zu winden, während der Shingwa sich am Gürtel des Opfers zu schaffen macht. Gerade fällt der Dolch schep-pernd zu Boden, als der dritte Angreifer, der grobschläch-tige Mensch, den ihr zuerst bemerkt habt, sich euch in den Weg stellt und euch mit hohem Krächzen anruft: "Verpisst euch! Das geht euch nichts an!"

Wenn die Helden sich auf den Kerl stürzen, der sie angerufen hat, kommt der Shingwa seinem Freund zu Hilfe. Geben Sie jedem Helden die Gelegenheit zu einer Aktion, ehe Sie die Aufmerksamkeit darauf lenken, wie der Amaun sich im Griff des dritten Angreifers fauchend aufbäumt (Probe auf *Sinnesschärfe*, nur bei Gelingen sehen die Helden selbst ein kleines, harmloses Feuer-

zünglein, das aus dem Nichts erscheint und auf die rechte Hand des ersten Angreifers zu züngelt). Der zuckt zurück und keucht mit panischem Gesichtsausdruck: "Er hat das Feuer gerufen!" Wenn die Helden mit ihren ersten Angriffen schon viel Schaden angerichtet haben, besonders, wenn der große Mensch selbst bereits eine Wunde davongetragen hat, antwortet dieser sofort: "Nichts wie weg!" Waren die ersten Angriffe der Helden eher ungefährlich, führen Sie den Kampf noch eine oder zwei Runden weiter. Wenn die Unterlegenheit der Angreifer deutlich wird, ruft der große Mensch seine Kameraden zur Flucht. Die drei versuchen, zuerst auf die Holzkisten und von dort aus über die Mauer davonzukommen. Gelingt die Flucht nicht, wird der große Wortführer, Felos, sich eher ergeben, als im Kampf zu sterben, und seine beiden Freunde werden es ihm gleichtun.

Umwege und Abwege – Helfen? Wieso denn?

Nicht jeder Abenteurer fühlt sich genötigt, einem Amaun zur Hilfe zu eilen, wenn er sieht, dass dieser gerade Gefahr läuft, für ein Paar Stiefel und eine Handvoll Münzen abgestochen zu werden. Für Sie als Meister stellt sich dann natürlich die Frage: Was tun, wenn meine "Helden" so reagieren?

Zunächst einmal könnte es sich bei *ChaoKoPao* nicht um einen (fast) beliebigen Fremden handeln. Vielleicht ist er der Verwandte eines Helden? Ein alter Gefährte? Ein Bekannter der Eltern? All das und noch viel mehr ist möglich und macht das ganze Geschehen für die Abenteurer dramatischer und persönlicher. Natürlich müssen sie ihn (oder den, durch den Sie ihn ersetzen) dann nicht zwingend in einer dunklen Gasse vor ein paar dahergelaufenen Spitzbuben retten. Es könnte auch ganz einfach eine Einladung im Raum stehen, ihn im prächtigen Sidor Valantis zu besuchen, was gleichzeitig auch einen weiteren guten Grund gibt, die Metropole überhaupt aufzusuchen. Dann können Sie mehr oder minder gleich beim Abendbrot anfangen. Wenn Sie sich für diesen Einstieg entscheiden, müssen Sie nur darauf achten, dass der Angehörige/Gefährte/Bekannte auch die Voraussetzungen erfüllt, sprich er muss mindestens ein Viertelzauberer sein. Des Weiteren könnte sich *UaKhoa* (s. S. 90) im Verlauf der Ereignisse etwas freundlicher zeigen und wäre wohl nicht ganz so überzeugt von der Schuld der Abenteurer.

Falls sich keiner der Angehörigen, Bekannten oder Freunde anbietet oder sie bereits zu oft die Nichten, Onkels, Cousins und Lieben der Helden genutzt haben, um diese unter Druck zu setzen, geht natürlich immer noch der einfache Auftrag, sprich das Versprechen von harter Währung, gegen eine Gefälligkeit. Hinterbliebene der bisherigen Opfer könnten ein Kopfgeld zur Ergreifung der oder des Unbekannten aussetzen, weil sie (zu Recht) das Gefühl haben, die Brajan-Garde sei überfordert. Vor allem die Nachkommen des amaunischen BaLoa *RyShyTir* (s. S. 43) kämen dafür in Frage. Theoretisch bietet sich auch *Mydorrias* als Auftraggeber oder Geldgeber an, doch wenn die Helden mit ihm zusammenkommen, dann hätten sie auch dem Amaun in der Gasse geholfen.

Für das weitere Geschehen ist es egal, ob die drei Unruhestifter davonkommen oder nicht. Wenn die Helden die drei bezwingen wollen, sollte ihnen das gelingen. Gleiches gilt natürlich, wenn die Gruppe ihre Widersacher nicht nur an der Flucht hindern, sondern bewusst tödlich treffen will. Gönnen Sie der Gruppe ruhig das Erfolgserlebnis, mit den Angreifern so zu verfahren, wie sie es tun will.

Die drei Banditen

Felos, der Wortführer

Erscheinung: Felos ist ein grobschlächtiger, massiger und großgewachsener Mensch, gekleidet in eine gegürtete, ungefärbte Tunika einfacher Machart und eine fleckige Weste von ausgebleichen-grünlicher Farbe, der um die 40 Jahre alt sein mag. Sein kurzes, dunkles Haupthaar offenbart mittlerweile eine hohe Stirn und einen kahlen Fleck am Hinterkopf. Seine Bewaffnung besteht aus Friedensstifter und Serovermesser.

Geschichte: Früher war Felos als Seefahrer auf dem Valantischen Meer und dem Meer der Schwimmenden Inseln unterwegs. Er überwarf sich mit seinem Kapitän, konnte froh sein, dass er mit dem Leben davonkam, und wusste, dass er in diesem Hafen auf keinem anderen Schiff mehr eine Heuer bekommen würde. In der Stadt hat er nie richtig Fuß fassen können. Seit einiger Zeit ist er nun im "Hinterzimmer" des Hehlers Barados untergekommen und schlägt sich, im wahrsten Sinne des Wortes, so durch, mit den Aufträgen, die Barados für ihn hat.

Charakter: Felos ist ein einfach gestrickter Mann, der mit seinem derzeitigen Leben unzufrieden ist, es aber nicht zu ändern weiß. An raue Sitten ist er gewöhnt, er ist nicht zimperlich, und es belastet sein Gewissen nicht, dass er in Barados' Auftrag von Diebstahl und Raub lebt. Durch schiere Größe und Masse ist ihm – trotz der unpassend erscheinenden hohen Stimmlage – die Rolle des Wortführers von Barados' kleiner Bande zugewachsen. Felos' Traum ist es, eines Tages wieder zur See zu fahren. Er hat nicht vor, in dieser Gasse zu sterben.

Darstellung: Sprechen Sie mit hoher, heiserer Stimme und fluchen Sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Geben Sie zu, was man Ihnen nachweisen kann, und streiten Sie alles andere ab. Versuchen Sie, zu überleben. Wenn es nicht anders geht, liefern Sie Barados den Brajan-Gardisten ans Messer und versuchen Sie, im Gegenzug selbst mit einer möglichst geringen Strafe für Ihr Tun davonzukommen.

Alter: 40 *Größe:* 1,95 Schritt

Herausragende Eigenschaften: GE 12, KO 12, KK 14

Herausragende Talente: Klettern 10, Segeln 10

Friedensstifter:

INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK N

Serovermesser:

INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+3 DK NS

LeP 29 AuP 30 KO 12 MR 3 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Finte, Geländekunde Meer, Standfestigkeit, Wuchtschlag

Gubes, der Fälscher

Erscheinung: Gubes ist ein junger Mensch von kleiner Gestalt, hat die bleiche Hautfarbe eines Bücherwurmes und einen Schopf hellbraunen, ebenfalls blass wirkenden, bis knapp über die Schultern reichenden ungekämmten Haars, das zu einem ungepflegten Zopf gebunden ist. Auffällig ist das Brandmal auf seiner Stirn, das ihn als Sklaven ausweist. Wer einen Blick für Einzelheiten hat, dem mögen Gubes' lange, schlanke Finger auffallen. Über einer einfachen, gegürteten Tunika trägt er eine zerschlissene dunkle Weste, die über mehrere ausgebeulte Innentaschen verfügt. Seine Bewaffnung besteht aus einem Phugion am Gürtel und einem Schlagring in seiner Weste.

Geschichte: In die Sklaverei geboren und freigelassen, als sein Herr verstarb, hatte Gubes nie die Möglichkeit, aus seinem zeichnerischen Talent etwas zu machen. Seine Suche nach Nahrung und einem Unterschlupf brach-



te ihn allzu schnell zu den falschen Leuten – sonst hätte er es möglicherweise weit bringen können.

Charakter: Gubes hat wenig Selbstbewusstsein und fühlt sich draußen in den Gassen Sidor Valantis' nicht so recht wohl. Er wird sich Felos' Anweisungen nicht widersetzen. Gubes ist äußerst abergläubisch und hat unter anderem große Angst vor der Fähigkeit der Amaunir, Geister zu rufen. So kommt es, dass er angesichts der ungefährlichen kleinen Feuerzunge, in der sich der Großteil von ChaoKoPaos verbliebener Magie entlädt, panisch aufschreit.

Sollte es zu einer Verhörsituation kommen, versucht Gubes, in Gegenwart seiner Kumpanen tapfer den Mund zu halten. Trennt man ihn von den anderen, so ist es leicht, ihn zum Antworten zu bringen.

Alter: 20 **Größe:** 1,65 Schritt

Herausragende Eigenschaften: FF 13, Herausragender Sinn (Tastsinn), Aberglaube 6

Herausragende Talente: Heraldik 8, Feinmechanik 8, Malen/Zeichnen 11

Phugion:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** HN

LeP 29 **AuP** 29 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 8 **RS** 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Finte

Dshentshin, der Einbrecher

Erscheinung: Als Shingwa wirkt der junge Dshentshin sehr fremd auf alle, die nicht in einer Metropole wie Sidor Valantis leben, in der so viele Angehörige dieser Rasse zu Hause sind, dass die einheimischen Menschen und Amaunir sich an ihren Anblick gewöhnt haben. Einen Shingwa vom anderen zu unterscheiden wird den meisten Angehörigen anderer Rassen dennoch schwer fallen, allein schon deshalb, weil der Shingwa immer wieder die Farbe wechselt. Dshentshin ist für einen Shingwa von mittlerer Größe, eher schmal als muskelbepackt, dabei aber sehr agil. Außer einem dunkelgelb gefärbten Gürtel, an dem mehrere Täschchen und eine Scheide für sein Haumesser befestigt sind, trägt der junge Shingwa keine Kleidung. Zu Beginn der Begegnung hat seine Haut die Farbe der Mauer, also graubraun. Wenn er kämpft, verändert sich seine Farbe zum Rotbraunen hin, um im Falle von Bewusstlosigkeit oder gar Tod zu einem schilffarbenen Grünton zu wechseln. Ist unter den Helden ein Shingwa, so kann der feststellen, dass Dshentshin noch einen sehr jugenhaften Eindruck macht und mit wissbegieriger Miene seine Umgebung betrachtet.

Geschichte: Dshentshin ist erst seit wenigen Wochen bei Barados untergekommen und erst seit ebenso kurzer Zeit in der Stadt. Er träumt davon, ein berühmter Einbrecher zu werden, dessen Name in aller Munde ist, obwohl kaum jemand ihn zutreffend beschreiben kann, und von dessen dreisten Raubzügen man sich Geschichten erzählt.

Charakter: Dshentshin ist ein ruhmstüchtiger Jugendlicher. Er will etwas lernen, sich dabei aber auf keinen Fall falsch verhalten oder sich eine Blöße geben. Er hat Barados' Angebot akzeptiert, da er noch kein besseres hat und außerdem der Meinung ist, von seinen beiden Kumpanen noch etwas lernen zu können. Er versucht, sich im Falle einer Befragung ruhig zu verhalten, um nicht direkt angesprochen zu werden. Wird er gesondert befragt, wird er schwärmerisch äußern, es sei richtig, den Reichen zu nehmen und diesen Reichtum den einfachen Leuten zukommen zu lassen.

Darstellung: Machen Sie ruckartige Kopfbewegungen und betonen Sie, wenn Sie zu sprechen genötigt werden, Zischlaute und sprechen Sie zwischen diesen Zischlauten sehr schnell.

Alter: 13 **Größe:** 1,75 Schritt

Herausragende Eigenschaften: MU 13, GE 14; Balance, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Farbwandel, Flink, Talentschub Klettern, Schleuderzunge, Zusätzliche Gliedmaße (muskulöser Schwanz); Neugier 5, Kältestarre, Kleinwüchsig, Unstet

Herausragende Talente: Klettern 9, Schlösser öffnen 11

Garmesh:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** HN

LeP 27 **AuP** 34 **KO** 11 **MR** 1 **GS** 8 **RS** 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 14), Waffenlose Manöver: Schleuderzunge, Schwanzschlag

Umwege und Abwege – Eigene Verhöre: Barados, der Hehler

Eventuell wollen die Helden die übermannen Unruhestifter selbst verhören und die Hintergründe des Angriffs herausfinden – angesichts der Rechtsordnung Sidor Valantis' ein sehr verständliches Ansinnen. In diesem Fall können die Helden, nachdem sie ChaoKoPaos Einladung angenommen haben, folgendes herausfinden, wenn sie sich geschickt verhalten:

Die drei haben in den letzten Wochen mehrere Raubüberfälle verübt.

Hintermann dieser Angriffe ist Barados, ein pockennarbiger Hehler, der im Erdgeschoss einer Insula, die etwa fünf Blöcke vom Ort des Überfalls entfernt liegt, offiziell eine Werkstatt und einen Verkauf aufgearbeiteter Möbel betreibt, in Wahrheit aber Diebesgut verhökert.

Es ging bei dem Angriff nicht um das, was der Amaunir am Leib trug, sondern darum, seinen Schlüssel zu erbeuten und ihm zu folgen, um herauszufinden, wo der Schlüssel passt. Dann sollte der eigentliche Raub stattfinden.

Der Amaunir wurde nicht gezielt ausgewählt, sondern weil er reich aussah und die Gelegenheit da war.

Barados hat die drei Banditen bei sich aufgenommen. Sie schlafen in der Wohnung über Barados' "Werkstatt", wo der Hehler auch die besonderen Beutestücke aufbewahrt (darunter sind einige auffällig genug, um Barados als Hintermann der Bande zu überführen).



Die Einladung

Wenn die Helden den Kampf beendet und höchstwahrscheinlich die drei Angreifer überwältigt haben, lenken Sie die Aufmerksamkeit wieder auf den Amaun.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Amaun, der benommen an der Mauer zusammengesunken war, reibt sich die schmerzende Schulter und rappelt sich mühevoll auf. Gleich darauf sinkt er mit einem Stöhnen wieder in die Hocke, als hätte er Schwierigkeiten, sich aufrecht zu halten, und hält sich nun den Kopf. Es dauert aber nicht lange, bis der Gerettete sich erneut aufrappelt, um seine Retter zu mustern. Mit tiefer, klangvoller Stimme spricht er: "Ich danke euch, meine Freunde! Ach, viele Male will ich euch danken! Dass ich mein Hab und Gut noch habe, nun, das ist das eine – doch wer weiß, ob dieses Otterngezücht mir auch nur das Leben gelassen hätte! Sagt mir frei heraus, was kann ich für euch tun? Seid ihr fremd hier, dass ihr mit euren Rucksäcken hier durch die Gassen lauft? Dann lasst mich euch zumindest – uh!" (Er greift sich mit schmerzverzerrter Miene an den Hinterkopf.) "... zumindest zu einem Mahl in meinem Haus einladen, und wenn ihr noch kein Domizil habt, noch jemand eures Besuchs harrt, so seid mir auch willkommen für die kommende Nacht! Oh, sicher wollt ihr auch wissen, in wessen Haus! ChaoKoPao ist mein Name, Musiker für die festlichen Anlässe des Lebens." Bei den letzten Worten deutet er (je nach dem äußeren Eindruck, den die Helden machen, mehr oder weniger tief) eine Verneigung an.

Wollen die Helden ChaoKoPao untersuchen, so können sie feststellen, dass es bis auf eine Platzwunde am Hinterkopf, wo sein Schädel mit Schwung gegen die Mauer gerammt wurde, keine Verletzungen zu versorgen gilt. Chao klagt über Kopfweh und Schmerzen in der Schulter, außerdem hat er mehrfach damit zu kämpfen, sein Gleichgewicht zu halten.

Durch die Wirkung des *Optimatentodes* wurde Chao in den letzten Tagen mehrfach von Kopfweh geplagt und hatte auch einige Male Schwindelgefühle. Das wird er aber nicht von selbst zur Sprache bringen.

Auf die Frage, was er in einer Gegend wie dieser zu suchen hatte, erzählt Chao den Helden, er sei auf der Suche nach zwei Spielern, die in dieser Gegend in einer der Insulae wohnen sollen, da er die beiden für sein nächstes Fest verpflichten wolle. Sein Diener Dalos habe ihn anfangs zwar begleitet, doch habe er Dalos dann losgeschickt, um allein zu suchen. Chao möchte nun auf dem Weg zu seinem Anwesen, zu dem er die Helden eingeladen hat, den Diener am Epharplatz wiedertreffen.

Natürlich begleiten er und sein Hausdiener Dalos, den die Gruppe unterwegs aufsammeln kann (Beschreibung s. u.) die Helden und ihre Gefangenen gerne, um die Banditen in sicheren Gewahrsam zu übergeben und eine Aussage zu ihren Missetaten zu machen. Wenn die Helden nicht wissen, an wen sie sich wenden sollen, wird Chao vorschlagen, die Übeltäter der Brajan-Garde zu übergeben (s. Kapitel 1).

Sollten die Helden die Befragung der Unruhestifter selbst übernehmen wollen, wird Chao sich mit seinem Diener verabschieden, nicht ohne sich versichern zu lassen, dass er die Helden

ganz sicher zu einem abendlichen Mahl in seinem Anwesen in der Nähe der Herrscherbrücke erwarten darf – und diesmal werden die Helden einer vorbildlichen Wegbeschreibung dorthin mit Leichtigkeit folgen können.

Am Nachmittag

Sofern die Gruppe Felos und seine Kumpanen selbst befragt hat und möglicherweise bis zu Barados vorgedrungen ist, trifft sie ohne den Gastgeber und seinen Diener Dalos ein und ist den Nachmittag über beschäftigt. Haben die Helden sich entschieden, die Angreifer der Brajan-Garde zu überantworten, sucht Chao auf jeden Fall gemeinsam mit den Helden die Gardisten auf. Nun können Sie je nachdem, ob ein längerer Abend mit Chao Ihnen für Ihre Gruppe erstrebenswert erscheint, den angesehenen einheimischen Musiker bevorzugt behandeln lassen, so dass er seine Aussage zuerst machen und sich daraufhin gemeinsam mit seinem Diener Dalos empfehlen wird, oder die Helden samt Chao nach Erfüllung ihrer Pflichten für das Allgemeinwohl gemeinsam mit leeren Mägen wieder ins Gassengewirr Rumakras entlassen.

Der Gastgeber: ChaoKoPao Valantherios, Musiker und Magiedilettant

Erscheinung: Chao ist ein stattlicher Amaun, der sich dem mittleren Alter nähert, mit seidig glänzendem, gepflegtem, kupferweiß-geschecktem Fell. Er trägt gern eine reich bestickte Weste, die farblich seiner dunkleren Fellfärbung nahe kommt, und kupferne Oberarmreifen mit kunstvollen Einlegearbeiten aus Glassteinen in verschiedenen Gelbtönen. Ein Gürtel, an dem ein, mit ebensolchen Steinen geschmückter Dolch, sowie mehrere kleine Taschen befestigt sind, ergänzt sein Erscheinungsbild, sofern Chao sich in der Öffentlichkeit bewegt.

Geschichte: ChaoKoPao entstammt einer Amaunir-Gauklersippe und ist in seiner Kindheit und Jugend recht weit herumgekommen im Imperium. Von Kindesbeinen an war ihm die Bühne ein Zuhause, auch wenn er zunächst nur, gemeinsam mit einer gleichaltrigen Base, einer Tante, die als Possenreißerin verkleidet war, um die Beine strich und so für zusätzliche Lacher sorgte.

Schon als Kind geschah es ihm erstmals, dass sich unwillkürlich bei ihm ein Feuergeist manifestierte und Klein-Chao auf diese Art vor dem, möglicherweise unangenehmen, Angriff eines Baumschleichers bewahrte. Es war jedoch niemand da, der ihn hätte lehren können, wie man einen solchen Geist in sich aufnimmt, und so blieb Chao ein feueraffiner Magiedilettant: Er hat eine Kraft in sich, und er hat im Laufe seines Lebens eine gewisse Übung darin entwickelt, diese Kraft fließen zu lassen, um das Feuer zu rufen – und manches Mal gelingt es ihm auch.

Auf anderen Gebieten hatte Chao in der Sippe mehrere begabte Lehrmeister, angefangen bei seiner Mutter, die eine hervorragende Harfnerin war und das Publikum zu verzaubern wusste. Aber Chao lernte nicht nur die handwerkliche Kunst des Musizierens und ein großes Repertoire an Liedern und Legenden, das er mit seiner tiefen, samtig-weichen Stimme vorzutragen weiß, wobei er

sich selbst inzwischen gern auf der Bassharfe begleitet; er lernte auch, wie man ein unterhaltsames Abendprogramm zusammenstellt, und diese Kunst hat ihm in den vergangenen Jahren zu einem gewissen Ansehen in Sidor Valantis verholfen und ihm die Türen einiger sehr angesehener und vor allem zahlungskräftiger Bürger geöffnet, die sich von ihm ihre Feierlichkeiten zu verschiedensten Anlässen haben organisieren lassen.

Zunächst meinte es das Schicksal gar nicht gut mit dem jungen Amaun. Als junger Mann war er gemeinsam mit einem Onkel in eine kleine Ortschaft am Grünen Orismani aufgebrochen, um mit der dortigen Obrigkeit die Konditionen für einen Aufenthalt der Sippe auszuhandeln. Bei ihrer Rückkehr zum Lager der Sippe fanden sie dies verlassen vor, bis auf ChaoKoPaos Base, die im Sterben lag und ihnen röchelnd die Schuldigen nennen konnte: "Chrattac"! Der verzweifelte Onkel folgte der deutlichen Spur, die die Eindringlinge zurückgelassen hatten, auf Nimmerwiedersehen, doch Chao blieb bei der Base, die in seinen Armen starb. Ein Drohnenschwarm der Chrattac hatte seine gesamte Sippe verschleppt und versklavt. Als der junge Amaun einsehen musste, dass niemand wiederkehren würde, suchte er sich zusammen, was ihm des Mitnehmens wert erschien, und machte sich auf in ein Leben ohne Sippe. Das einsame Leben fand er grausam, doch die tiefempfundene Traurigkeit seiner Balladen aus dieser Zeit rührte so manche seiner Zuhörer und Zuhörerinnen an und öffnete auch ihre Börsen.

Seit fast zehn Jahren ist ChaoKoPao nun in Sidor Valantis sesshaft und finanziert mit seiner Kunst gar die Miete für ein Atriumhaus. Er hat im Laufe der Jahre eine dreiköpfige Dienerschaft um sich geschart, mit der er geradezu familiär zusammenlebt. Seine Diener sind Freie aus armen Verhältnissen, beziehungsweise Freigelassene, die wissen, dass sie es kaum besser hätten treffen können, und Chao verlässt sich auf ihre Loyalität. Mittlerweile ist der Amaun mit seinem selbstbestimmten Leben sehr zufrieden und hat sogar schon einmal das Angebot einer Stelle als Hofmusikus in einem Optimatenhaus abgelehnt. Zur Zeit bereitet Chao die Feierlichkeiten zum Raiafest im Haushalt einer wohlhabenden Reederfamilie vor.

Charakter: ChaoKoPao ist vor allem anderen Künstler. Er liebt es, grandiose Festlichkeiten zu konzipieren und mit einem eigens für den Anlass komponierten Lied, das er zu den Klängen seiner Bassharfe vorträgt, zu krönen. Er liebt es nicht, dabei allzu viel über finanzielle Beschränkungen nachdenken zu müssen, und ebenso wenig, wenn man ihn vor der Feier zur Geheimhaltung über das Programm verpflichtet. Vielmehr spricht er gern, ausführlich und auch mitreißend über seine Kunst. Als Zuhörer ist Chao weniger gut, aber wenn sich unter den Helden jemand mit künstlerischer Begabung oder einem interessanten Musikinstrument findet, so wird er durchaus kenntnisreiches Interesse an den Tag legen.

Zum zweiten ist Chao, wie so viele Amaunir, dem Genuss der Faulenzerei und des wohlthuenden Rausches zugeneigt. Er hat keinen Ehrgeiz, andere Ziele anzustreben, als sein Leben, so wie er es sich eingerichtet hat, fortzuführen, und denkt äußerst selten einmal daran, dass eine Zeit kommen mag, in der er seinen gehobenen Lebensstandard möglicherweise nicht mehr aus seinen Einkünften finanzieren kann. Auch ist ihm nicht daran gelegen, Reichtümer anzuhäufen.

Er hat sich für seine Begriffe angenehm und angemessen eingerichtet und überlässt die alltägliche Haushaltsführung in finanziellen Dingen seinen Dienern Bruxos und SylNy. Die Aural, die die Diener nicht benötigen, gibt Chao gerne aus, um sich in Häusern wie dem "Zum Augensterne" (s. u.) oder dem Haus

der tausend Laster (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis) bei einer Wasserpfeife mit Valra von einer, bevorzugt hellpelzigen, Amauna verwöhnen zu lassen. Dabei hat er bereits so einige Amaunas kennengelernt, die auf diese Weise ihr Geld verdienen, auch *KjaRi* aus dem "Zum Augensterne", und er ist auch schon mehrfach neugierig genug gewesen, etwas stärkeres zu probieren als Valra.

Wie sich nun herausstellen wird, hat er seiner Neugier einmal zu viel nachgegeben.

Darstellung: Machen Sie große Gesten und verwenden Sie außergewöhnliche Formulierungen. Sagen Sie statt "Sklaverei ist abscheulich." Dinge wie "Der Angstschweiß der Sklaverei ist geeignet, jedwede künstlerische Tätigkeit zu ersticken." Sprechen Sie mit tiefer, weicher Stimme, und seien Sie ein freigiebiger und dankbarer Gastgeber. Sollte eine Amauna zu Ihrer Gruppe gehören, versuchen Sie, sie zu umgarnen und für sich einzunehmen – wie wäre es mit einer Verabredung für den Abend, wenn ihre Begleiter sicher irgendwo eine Unterkunft gefunden haben und für ein Weilchen auf ihre Gesellschaft verzichten können?

Wenn ChaoKoPao stirbt, reißen Sie mitten in einem bedeutungsvollen Satz die Augen auf, greifen Sie sich mit einer Hand an den Kopf und mit der anderen vielleicht an die Nieren und sacken Sie dann auf ihrem Stuhl in sich zusammen.

Funktion: Als Opfer eines Überfalls, dem die Helden zu Hilfe kommen, erweist ChaoKoPao sich anschließend als dankbarer und eloquenter Gastgeber. Sein plötzlicher Tod verwickelt die Helden in die Serie von Todesfällen, die es aufzuklären gilt.

Zitate: (*Zu den Helden, während sein Diener Wein ausschenkt*) "Greift zu, greift nur kräftig zu! Der Fisch will schließlich schwimmen."

"Ach, was kümmert mich, was ich letztes Jahr über dieses Stück gesagt habe! Ich habe es komplett neu bearbeitet, und nun ist es das einzig Wahre, um ein großes Fest zu eröffnen."

Alter: 32 **Größe:** 1,80 Schritt

Fellfarbe: kupfer-weiß **Augenfarbe:** gelbgesprenkelt

Kurzcharakteristik: Lebensfroher, weltoffener Künstler

Herausragende Eigenschaften: CH 15, FF 14, Viertelzauberer (feueraffin)

Herausragende Talente: Singen 14, Überzeugen 12, Musizieren 14

Die Dienerschaft ChaoKoPaos

SylNy

SylNy, eine Angehörige der luchsartigen Lyncil, kümmert sich um Küche, Vorratshaltung und Kleintierzucht und ist vor allen Dingen jeden Tag mindestens eine Stunde lang damit beschäftigt, das Fell ChaoKoPaos zu pflegen.

Erscheinung: SylNy hat ein gelblich-hellbraunes Fell und Augen von flaschengrüner Farbe. Ein sehr auffälliges Merkmal ist das Brandmal auf ihrer Stirn, das von vornherein deutlich macht, dass sie zumindest einen Teil ihres Lebens als Sklavin gefristet hat. Meist trägt sie einen grüne, leinene Tunika von schlichter Machart. Fremden gegenüber nimmt sie zunächst eine misstrauische Haltung ein, die auf manchen aggressiv wirken mag, da sie, ungewöhnlich für eine Dienerin, den Blick nicht von ihrem Gegenüber senken mag. Sie scheint um Weniges älter als ihr Dienstherr zu sein.

Geschichte: Nicht als Sklavin geboren, sondern von skrupellosen Jägern aus ihrer nördlichen Heimat verschleppt, wird sie nie

den Tag vergessen, an dem das Brandeisen das weiche Fell auf ihrer Stirn verbrannte und eine abstoßende dunkle Narbe hinterließ. Sie verbrachte einige Jahre als Sklavin eines Leder- und Fellhändlers am Goldenen Orismani und wurde dann weiterverkauft und nach Sidor Valantis verschifft.

Durch Zufall entdeckte ChaoKoPao sie, als sie dort zum Verkauf angeboten wurde. Ihre Fremdartigkeit und ihr harter, stoischer Blick faszinierten den Amaun und erinnerten ihn an die Zeit seiner eigenen Einsamkeit, und so kaufte er sie, gab ihr die Freiheit und bot ihr an, fortan in seine Dienste zu treten. Tatsächlich gab es eine Zeit, in der Chao sogar versuchte, die verschlossene Fremde als seine Geliebte zu gewinnen, doch nachdem SylNy festgestellt hatte, dass das Dienstangebot des Amaun nicht an eine solche Liebschaft geknüpft war, einigte sie sich auf die ihr eigene, eher wortkarge Art mit ihrem Dienstherrn recht schnell auf den noch heute gültigen Status quo. Dankbarkeit und eine gewisse Intimität durch die tägliche gegenseitige Fellpflege sorgen dafür, dass sie sich ChaoKoPao eng verbunden fühlt.

Niemand hat ihr je mehr über das Leben in der Stadt beigebracht, als sie für ihre täglichen Besorgungen wissen muss. So ist sie des Lesens und Schreibens nicht kundig, und das Rechnen begreift sie auch nur so weit, wie ihre Finger reichen.

Zu den beiden Dienern des Haushalts hat sie ein gutes, von gegenseitiger Anerkennung geprägtes Verhältnis.

Charakter: SylNy ist im Herzen eine Jägerin geblieben. Wenn ihr Tagwerk ihr die Zeit dafür lässt, streift sie in Tagträumen durch die Wälder ihrer nördlichen Heimat. Im Innenhof des Anwesens züchtet sie einige Kaninchen, und wenn sie eines schlachten will, so lässt sie alle frei und wählt zum Schlachten das aus, das sich als erstes wieder fangen lässt. Wenn sie die übrigen Tiere auch wieder eingefangen hat, ist das einer der seltenen Momente, in denen man die oft so verschlossene Frau mit einem herzhaften Grinsen im Gesicht antreffen kann.

Üblicherweise aber ist sie hart gegen sich selbst, genauso wie gegen andere und zumindest anfangs misstrauisch gegenüber Fremden. Sie macht nicht viele Worte, ist aber eine ausgezeichnete Beobachterin.

Darstellung: Lassen Sie Ihr Gegenüber im Gespräch nicht aus den Augen, äußern Sie knappe, aber präzise Antworten auf konkrete Fragen. Lassen Sie sich Zeit, die Frage genau zu überdenken, beschreiben Sie – Augenkontakt haltend –, wie das kurze Fell über der flachen Nase sich beim Nachdenken zusammenzieht und die Pinselohren zucken. Sollte SylNy in Verdacht geraten, ihren Dienstherrn vergiftet zu haben, reagieren Sie mit einer einmaligen Unschuldsbeteuerung und innerem Rückzug.

Funktion: Zunächst nur als Bedienstete im Hintergrund, wird SylNy bei den Ermittlungen zu ChaoKoPaos Todesursache wahrscheinlich eine gewisse Rolle spielen und möglicherweise sogar zeitweilig unter Verdacht stehen, da sie die letzte Mahlzeit ihres Dienstherrn zubereitete. Bei Fragen zu ChaoKoPaos Haushalt, zu seinen Gästen und Gewohnheiten kennt sie sich aus.

Zitate: "Die Hühnereier waren in Schmalz gebraten, mit Minze, Pfeffer, Salz." (*Auf Nachfrage, raunzig*) "Nein, sonst nichts."

Alter: 35 *Größe:* 1,68 Schritt

Fellfarbe: gelblich-hellbraun *Augenfarbe:* flaschengrün

Kurzcharakteristik: Schwer zugängliche Dienerin, genaue Beobachterin

Herausragende Eigenschaften: GE 13, IN 12

Herausragende Talente: Sinnesschärfe 10, Tierkunde 8, Kochen

11

Bruxos

Bruxos, ein eher hagerer Mensch mit blasser Hautfarbe, zählt bereits an die 50 Jahre. Er kümmert sich in ChaoKoPaos Haushalt um das Finanzielle, erledigt auch die Einkäufe und ist für die Sauberkeit des Hauses und die Bedienung von Gästen zuständig.

Erscheinung: Bruxos ist kein großer Mann und wirkt mit seinem schmalen Körperbau und der blassen Haut bei flüchtiger Betrachtung leicht kränklich. Sein dunkles Haar offenbart mittlerweile Geheimratsecken und mischt sich auch bereits mit einigen grauen Strähnen, was seinem Anblick etwas Distinguiertes verleiht. Er trägt gern ein dunkelgraues Untergewand aus Leinen, dessen lange Ärmel die Ellbogen bedecken – wer die Gelegenheit dazu bekommt, kann feststellen, dass Bruxos am rechten Ellbogen von einem unansehnlichen Ekzem geplagt wird, das ihm Juckreiz verursacht. Über dieser Tunika trägt er einen Gürtel mit einer kleinen Tasche, und wenn er das Haus verlässt, wirft er üblicherweise einen einfachen Umhang über.

Geschichte: Bruxos entstammt, als Sohn einer freigelassenen Frau, der Unterschicht Sidor Valantis'. Bei einem Händler, der ein kleines Warenlager gepachtet hatte und den Bauern der Umgebung Obst und sonstige Waren abkaufte und der möglicherweise sein Vater war, kam er unter und lernte genug über das Führen der Bücher und die Notwendigkeit von Sauberkeit, um das Ungeziefer auf ein Minimum zu begrenzen, um seine jetzigen Aufgaben zu erfüllen. Er bemühte sich nie, diesen einfachen Verhältnissen zu entkommen, und hat, nachdem ihn eine junge Frau vor langer Zeit abwieh, auch nie mehr daran gedacht, eine Familie zu gründen.

Als sein damaliger Dienstherr vor einigen Jahren starb, warf das den damals etwa 40-jährigen Bruxos in eine tiefe Krise, denn er stand buchstäblich vor dem Nichts. Über den Eigentümer des Warenlagers, dem auch das von ChaoKoPao gemietete Atriumhaus gehört, erfuhr er von dem Amaun, und aus schierer Verzweiflung überwand er sich, dort vorstellig zu werden. ChaoKoPaos Worte waren damals, nachdem er Bruxos eingehend gemustert hatte, "Warum nicht?"

Charakter: Bruxos ist ein einfacher Mann, der sich mit seiner Rolle als Diener längst abgefunden hat. Das Lernen fiel ihm nie leicht, weshalb er bei der Arbeit strikt seinen eingeübten Routinen folgt. Wenn die Helden ihn nach dem Wie und Warum seiner Arbeitsgänge befragen, wird er schnell ins Stocken geraten. Am wohlsten fühlt er sich, wenn alles seinen gewohnten Gang geht. Er ist den Gästen seines Dienstherrn gegenüber von einer unauffälligen Höflichkeit, doch nimmt er seine Aufgaben sehr ernst, und wenn man ihm Schlampigkeit oder gar böse Absicht unterstellen sollte, wird ihn das hart treffen. Lassen die Helden ihn mit einem solchen schlechten Gefühl zu Bett gehen, wird er die ganze Nacht keinen Schlaf finden und sich im Morgengrauen mit einem kleinen Bündel leise davonzustehlen versuchen.

Darstellung: Reden Sie leise und senken Sie den Blick. Beantworten Sie die Fragen der Helden umständlich und in unvollständigen Sätzen, indem Sie am Anfang eines Arbeitsgangs beginnen und auf Unterbrechungen und Drängen nicht flexibel reagieren, sondern bestenfalls von vorn beginnen.

Die Vorstellung, es mit der Obrigkeit zu tun zu bekommen, macht Ihnen Angst. Wenn nach dem Tod seines Dienstherrn eine Nacht vergangen ist, wird es Bruxos schlechter gehen, da er die Verzweiflung, wie damals vor dem Nichts zu stehen, wieder in sich aufsteigen fühlt.

Funktion: Bruxos wird bei den Ermittlungen zu ChaoKoPaos Todesursache eine Rolle spielen, weil er für den Einkauf der Lebensmittel des Haushalts zuständig ist.

Zitate: "Ist es recht so, Herr?"

"Dann schaue ich an Alugas Stand nach Kräutern. Der neue Verkäufer dort ist übrigens wirklich unansehnlich, mit so einem verfilzten Bart ... auf jeden Fall gehe ich dann zum Metzger. Ist ja doch recht schwer zu tragen, deshalb zuerst die Kräuter."

Alter: 45 **Größe:** 1,70 Schritt

Haarfarbe: Schwarzmeliert **Augenfarbe:** Blau

Kurzcharakteristik: Pingeliger Hausdiener mit Zukunftsangst

Herausragende Eigenschaften: Keine

Herausragende Talente: Rechnen 13

Dalos

Dalos ist ein großer, braungebrannter, sehniger Mensch von gut 20 Jahren. Er ist für schwere Arbeiten zuständig und übt sich regelmäßig mit Stab und Friedensstifter, da er Chao des Öfteren als Leibwächter begleitet.

Erscheinung: Dalos ist kein ausgesprochenes Muskelpaket, aber er ist sehnig und zäh, und auf Grund seiner Körpergröße bringt er es doch auf eine gewisse Masse. Er trägt gern ein jungenhaftes Lächeln zur Schau und kleidet sich üblicherweise in eine helle, kurze Tunika und eine dunkle Toga, deren Farbe der, seines ohrläppchenlangen, lockigen Haars sehr nahe kommt. Wer ihn genauer beobachtet, kann feststellen, dass Dalos sehr auf sein Aussehen bedacht ist.

Geschichte: Dalos wuchs auf einem Bauernhof in der Nähe des Orismanisdeltas auf. Da der Hof nicht so viele Kinder ernähren konnte, wie seine Mutter zur Welt und durch die ersten Lebensjahre gebracht hatte, verließ er den elterlichen Hof früh und mit hochtrabenden Plänen, um letztendlich in der Gosse Sidor Valantis' zu stranden. Dass er vor etwa zwei Jahren im Haushalt ChaoKoPaos untergekommen ist, hat er Bruxos zu verdanken.

Charakter: Dalos ist ein Junge vom Land, der mit einer gewissen Naivität in seiner jetzigen Umgebung nur die Fülle der Möglichkeiten sieht und die Gefahren gerne ignoriert. Er schwärmt immer wieder für wechselnde Künstlerinnen, mit denen ChaoKoPao zu tun hat, und sobald man ihn zu reden auffordert, trägt er sein Herz auf der Zunge.

Über den Tod seines Dienstherrn ist er tief betrübt, doch er wird schon bald davon zu träumen beginnen, vielleicht Leibwächter einer gewissen Lepida, einer jungen Tänzerin, werden zu können.

Darstellung: Reden Sie schnell und begeistert, schweifen Sie ab zu Dingen, die einen jungen Mann interessieren könnten, fahren Sie sich durchs Haar – und lassen Sie kein Fettnäpfchen aus.

Funktion: Auch Dalos wird bei den Ermittlungen zu ChaoKoPaos Todesursache bestimmt eine Rolle spielen, da er von den drei Dienern am häufigsten gemeinsam mit Chao unterwegs war und am besten (wenn auch keineswegs durchgängig) darüber Auskunft geben kann, wann der Amaun wo mit wem zusammengetroffen ist. Leider ist Dalos nicht gut darin, einen zusammenhängenden Bericht vorzubringen. Durch Dinge, die ihm nachträglich einfallen, können Sie den Helden jederzeit einen neuen Hinweis zukommen lassen, wenn es Ihnen sinnvoll erscheint. Darüber hinaus ist Dalos derjenige der Diener, der nach dem Tod seines Herrn dazu drängen wird, die Brajan-Garde zu verständigen und so *UaKhoa* ins Spiel bringt.

Zitate: (Zu einer Heldin, nach ChaoKoPaos Tod) "Gut, dass Ihr zu viert dort wart, wenn ich schon nicht dort sein konnte. Obwohl, von jetzt aus betrachtet hat es nicht viel genützt, leider." (Errötend) "Der Herr geht immer wieder in solche Häuser ..."

Alter: 20 **Größe:** 1,90 Schritt

Haarfarbe: Blauschwarz **Augenfarbe:** Braun

Kurzcharakteristik: Diener und Leibwächter mit eigenen Plänen

Herausragende Eigenschaften: CH13, KK 13, Neugier 7

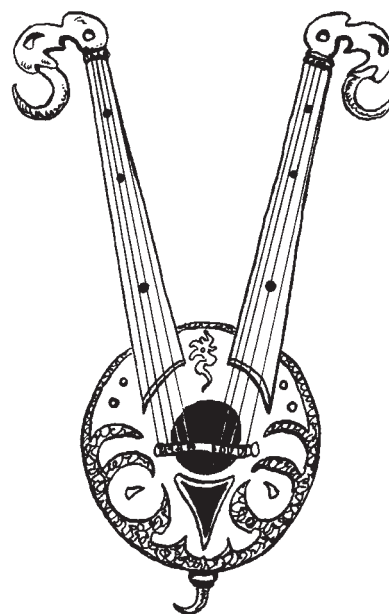
Herausragende Talente: Musizieren, Singen, Überzeugen

Das Abendessen und der Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne steht noch am Abendhimmel, als ihr ChaoKoPaos Anwesen erreicht. Wendet ihr den Blick in die Richtung, in der ihr Alt-Valantis vermutet, könnt ihr zwischen der Bebauung mit zweistöckigen, einzelnstehenden Atriumhäusern hindurch einen Blick auf die Bögen der Herrscherbrücke erhaschen. Die Gassen sind in dieser Gegend Rumakras breiter und heller angelegt. Einige der Häuser in dieser Gegend können ihr Alter nicht verbergen und zeigen deutliche Risse in ihrer verblichenen Fassade, während andere, in einem leicht gebrochenen Weiß getüncht, den Eindruck machen, ein wohnliches Heim bieten zu können. Ein paar Häuser weisen gar, mit großen Glasfenstern in den Fronten, in denen sich das goldene Sonnenlicht bricht, auf den Reichtum ihrer Bewohner hin. Ein neben der Herrscherbrücke gelegener Steg bietet die Möglichkeit, ohne allzu weite Fußwege auf den Kanälen ein zügiges Fortkommen zu finden.

Als ihr ChaoKoPaos Anwesen, Rumakra 963, erreicht, seht ihr, dass es sich um eines der frischgetünchten Häuser handelt. Die schmale Außenfläche, die das Haus von den Nachbarhäusern trennt, umschließt das Haus nach allen Seiten, sogar zur Gasse hin. Sie sieht sauber und gepflegt aus und ist mit Kieselsteinen bestreut. Bevor ihr am Tor angelangt seid, öffnet sich auch schon der linke, mit einem Sechschlitz versehene Torflügel und gibt den Blick auf den Innenhof und einen hageren, schon etwas älteren Menschen frei.



Bei dem Diener, der die Tür öffnet, handelt es sich um *Bruxos*. Mit leiser Stimme begrüßt er die Helden, die er entweder erwartet oder in Begleitung ChaoKoPaos antrifft, und bittet sie einzutreten.

Möglicherweise, wenn die Helden in Begleitung ChaoKoPaos eintreffen, erfährt die Köchin *SylNy* erst jetzt, dass sie am heutigen Abend mehrere Gäste zu verköstigen hat. In diesem Fall bleibt noch ein wenig Zeit bis zum Essen. Andernfalls ist beim Eintreffen der Helden alles bereit.

Bruxos wird die Helden, die ja auch zur Übernachtung eingeladen wurden, zunächst in den Innenhof bitten und das Tor hinter ihnen mit einem Riegel sichern. Der Hof ist zum Teil mit Bodendeckern und blühenden Büschen bepflanzt, in der Mitte wächst ein Nussbaum, unter dessen Zweigen sich eine Sitzgruppe aus wetterfestem Holz befindet. Ebenfalls im Innenhof zu finden sind ein Brunnen und die kleinen Ställe mit *SylNy* Kaninchen. Wege, auf denen man über den festen, unbewachsenen Erdboden schreiten kann, führen außen um den begrünten Bereich, sowie zur Sitzgruppe und zum Brunnen hin. Der Hof ist komplett im Viereck, zweistöckig umbaut, wobei zur Straße hin das Erdgeschoss nicht existiert. Auf schlanken Säulen ruht zur Hausfront hin das obere Geschoss und lässt unten Platz, um in diesem Säulengang zu wandeln, sowie auch zur trockenen Aufbewahrung von Brennholz.

Die Dächer der vier Gebäudeteile sind, wie für die Atriumhäuser *Sidor Valantis'* üblich, recht flach und fallen zum Innenhof hin ab, wobei sie auch noch die, an den beiden Seitenflügeln vom einen bis zum anderen Hofende reichenden, ebenfalls von Säulen getragenen Galerien bedecken. Schlanke Außentreppe führen an der torwärtigen Seite zu den Galerien hoch. Von jeder der beiden Galerien führen wiederum Türen in jeweils drei der vier Obergeschossgevierte. Besonders bemerkenswert ist das Obergeschoss des rechten Gebäudeflügels, das zur Galerie hin links und rechts der Tür riesige Aussichtsfenster besitzt, auf die die Abendsonne ihr Licht wirft. Ins untere Geschoss gelangt man vom Innenhof aus durch reich beschnitzte Türen, die sich jeweils in der Mitte der drei Erdgeschossflügel befinden.

Vom Hof aus führt *Bruxos* die Gäste über die Treppe zur Linken auf die Galerie und von dort aus durch eine Tür in den Gebäudetrakt über dem Tor. Die Tür öffnet sich in einen schmalen Gang, von dem vier recht einfache Türen zu ordentlichen Kammern abgehen, die insgesamt sechs Bettstellen bieten, dazu für jede Kammer eine Truhe und einen Waschtisch. Hier können die Helden sich einquartieren, ihre Bündel ablegen und sich ein wenig frisch machen, um dem Gastgeber den bevorstehenden Abend nicht durch unangenehmen Geruch zu verderben. Wusste *Bruxos* nichts von der Ankunft der Gäste, wird er sogleich davoneilen, um Wasser zu bringen. Mit der Erklärung, dass die Helden im Obergeschoss des gegenüberliegenden Gebäudeteils, das einfach über die Galerie zu erreichen ist, erwartet werden, zieht sich *Bruxos* zurück.

Wenn die Helden bereit sind, können sie sich ins gegenüberliegende Obergeschoss begeben. Von der Galerie aus gelangt man hier zunächst in einen kleinen Windfang, der die Möglichkeit bietet, Übergarderobe abzulegen. Weiter geht es in einen sehr großzügigen Raum mit einer großen Tafel, die wohl einer Gesellschaft von vierzehn oder gar sechzehn Personen Platz böte. Der Raum nimmt den Großteil dieses Obergeschossflügels ein. Ebenfalls hier untergebracht ist eine kleine, zugige Toilettenkammer, die sich in der Ecke hinter dem Windfang befindet – was den Körper hier verlässt, wird über ein Fallrohr abgeleitet – sowie, im Anschluss an das andere Ende des großen Speise-

saals, ein Treppenhaus, das ins Erdgeschoss führt, und ein symmetrisch gestalteter Windfang, der Zugang zur zweiten Galerie gewährt. Vom Treppenhaus her duftet es verlockend nach kulinarischen Köstlichkeiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Speisesaal betretet, schleppt *Dalos* gerade, von der anderen Galerie kommend, eine riesige Harfe herbei. *Bruxos* ist dabei, das letzte Besteck zurechtzurücken – der Tisch ist gedeckt und wird auf Grund seiner enormen Größe heute dennoch nur zur Hälfte besetzt sein. Als *Bruxos* euch gerade gebeten hat, Platz zu nehmen und ihm zu sagen, was ihr zu trinken wünscht, betritt *Chao* den Saal und mischt sich sofort ein: "Weißten Wein, selbstverständlich, den guten vom Großen *Orismani*. Ein solcher Abend, an dem ich meine Retter zu Gast habe, verlangt nach Wein!"

ChaoKoPao ist ein eloquenter und weitgereister Gastgeber, der zu vielen Themen eine Meinung hat und damit nicht hinterm Berg hält. Gehen Sie auf das ein, was die Helden ihren Gastgeber fragen. Improvisieren Sie über die Vorzüge der Bassharfe, gegenüber kleineren Exemplaren. Bringen Sie *ChaoKoPaos* Blessuren, das Kopfweg und die schmerzende Schulter, während der Unterhaltung nochmals in Erinnerung. Zetern Sie über den Zustand der Kanäle, über Geruchsbelästigungen, die es *unmöglich* machen, wahrhaft künstlerisch tätig zu sein, erzählen Sie möglicherweise von ersten Ideen für ein Lied zu Ehren der Helden. Kündigen Sie ruhig an, die Melodieideen dafür nach dem Essen auf der Bassharfe zum Vortrag bringen zu wollen (unbesorgt, denn das wird nicht mehr stattfinden können).

Vergessen Sie auch nicht, einem Helden Ihrer Gruppe, der ein künstlerisches Talent hat, die Gelegenheit zu einem Vortrag oder zu einem Fachgespräch zu geben. Wenn Sie finden, es reicht mit der kultivierten Unterhaltung, lassen Sie die fremdartige *SylNy* die Vorspeise, Bällchen von Huhn und Melone in Honigkruste, auftragen. *Bruxos* bringt im Anschluss roten Wein, dazu trägt *SylNy* *Lammfleisch in Minzsauce* auf.

Während der Hauptgang verspeist wird – und der Gastgeber auch hierbei weiterhin zu unterhalten weiß, beispielsweise über verschiedene Zubereitungsarten amaunischer Fischgerichte oder über die neue Sitte der Armenspeisungen mit scharfem *Eiernerlei* –, hält *Chao* mit einem ersticken Röcheln und weit aufgerissenen Augen inne, lässt sein Besteck auf den Teller fallen, fasst in dramatischer Geste mit beiden Händen an Kopf und Nieren und sackt zusammen – tot!

Die Untersuchung der Leiche

Die Helden werden sich sicher um *ChaoKoPao* kümmern wollen und werden auch die Hoffnung haben, ihn ein weiteres Mal retten zu können. Die erste Feststellung lautet aber, er ist wirklich tot und jede Hilfe kommt zu spät.

Nun sind sehr unterschiedliche Reaktionen der Gruppe denkbar, bis hin zum sofortigen Aufbruch auf Nimmerwiedersehen. Am wahrscheinlichsten ist aber, dass die Helden mit allen ihnen zu Gebote stehenden Mitteln ergründen wollen, woran ihr Gastgeber verstorben ist – immerhin haben sie gerade die gleichen Speisen gegessen und schweben möglicherweise selbst auch in Gefahr.

Mit gelungenen Proben auf *Heilkunde: Wunden* (um 3 erleichtert) lässt sich sicher feststellen, dass der Amaun keine

Wunde, keinen Biss oder sichtbaren Stich eines Tiers erlitten hat. Eine solche Untersuchung an einem fellbedeckten Körper vorzunehmen, nimmt allerdings schon eine Viertelstunde Zeit in Anspruch, zumal der Körper ja auch entkleidet werden muss.

Eine gelungene Probe auf *Heilkunde: Gift* führt zu der Erkenntnis, dass es sich vom Ablauf her um ein Nahrungsgift gehandelt haben kann. Allerdings ist den Helden kein so abrupt wirkendes Gift bekannt. Wenn ein Held auf diesem Gebiet wirklich fundiertes Wissen hat, so kann er ein Gift ums andere ausschließen und muss am Ende doch einräumen, dass ihm keine andere Lösung einfällt, abgesehen vielleicht von unbekannter Magie – einem uralten Fluch etwa.

Tatsächlich ist die Todesursache, das elf Tage zuvor, mit einem Augenstern eingenommene Gift *Optimatentod* (s. S. 72). Die Helden können es nicht kennen, da es sich um eine Neuentwicklung handelt, und die Wirkungsweise ist innovativ.

Die Diener des Hauses lassen den Gästen, die ihren Herrn ja gerade erst früher am selben Tag gerettet haben, zunächst weitgehend freie Hand. Wenn der Tod des Amauns vertuscht werden oder der tote Körper außer Haus geschafft werden soll, werden sie allerdings aufbegehren und zum Ausdruck bringen, dass es sich ihres Erachtens geziemt, die Brajan-Garde zu rufen. Sollten sie von den Helden nicht gewaltsam daran gehindert werden, werden sie dies auf jeden Fall im Laufe des Abends tun.

Die Diener werden jedoch nicht dagegen aufbegehren, dass die Gäste zunächst selbst Untersuchungen anstellen, sie werden ihnen alle Räume des Anwesens zeigen und ihre Fragen beantworten (s. u. *Was die Dienerschaft weiß*).

Untersuchungen im Hause ChaoKoPaos:

Die folgenden weiteren Räumlichkeiten können von den Helden erkundet werden:

Erdgeschoss unter dem Speisesaal: Hier sind die Küche, ein Vorratsraum für Lebensmittel, ein kleiner separater Weinkeller und ein Werkstattraum, der sowohl von SylNy, als auch von Bruxos genutzt wird, untergebracht.

Linker Seitenflügel: Hier sind im Erdgeschoss vier Kammern untergebracht, die von einem schmalen Gang abgehen. Drei davon werden von den Dienern bewohnt, die vierte nutzt Dalos für seine Waffenübungen.

Im Obergeschoss befinden sich die privaten Räume des verstorbenen Amauns: eine Schlafkammer und ein Wohnraum, in dem sich außer einer niedrigen Sitzzecke eine Liege für die tägliche Fellpflege und ein Sekretär mit einem gepolsterten Lehnstuhl befinden. Hier sind neben allerlei Korrespondenz auch die Verträge, die Chao in letzter Zeit eingegangen ist, zu finden, außerdem ein Vorrat an Caranüssen und eine Wasserpfeife nebst Valra und normalem Pfeifenkraut.

Rechter Seitenflügel: Dieser Flügel ist der Musik vorbehalten. Das Obergeschoss besteht aus einer großen Halle, die eine schöne Akustik aufweist. Keine zusätzlichen Ecken und Vorsprünge sollten die Klänge behindern. Die Westseite wird von den beiden großen Aussichts fenstern links und rechts der Tür zur Galerie beherrscht. Mehrere Harfen unterschiedlicher Größe und auch andere wertvolle Instrumente werden hier aufbewahrt und wurden auch oft gespielt. Zu beiden Seiten führen symmetrisch angeordnete Aufgänge ins Erdgeschoss, das als Empfangshalle gestaltet ist. Hier können sich während einer Festivität Gäste zu lockeren Gesprächen in Grüppchen zusammensetzen, und während lau-

fender Probenarbeiten können sich einzelne Künstler hierher zurückziehen. Der Raum enthält nur einige bequeme Sitzmöbel und eine große Garderobe. Die übrigen Räumlichkeiten wurden bereits weiter oben vorgestellt.

Was die Dienerschaft weiß:

Über ChaoKoPaos Magie:

- “Magister Chao hat manchmal das Feuer gerufen.” (alle)
- “... letztes Frühjahr beim Fest nach dem Blumenumzug sogar bei seinem Auftritt, das war sehr beeindruckend.” (Dalos)
- “... aber nicht so wie manche andere Amaunir. Nicht in sich drin.” (SylNy)

Über Gifte:

- “Keiner von den anderen beiden hat etwas mit Giften zu tun.” (alle)
- “Die Herrschaften nehmen gerne manchmal Sachen, die ihnen nicht gut bekommen.” (Dalos; nicht unbedingt auf Anhieb)

Über Rauschmittel:

- “Wenn Gäste im Haus sind, wird oft Alkohol getrunken.” (alle)
- “Magister Chao rauchte gerne eine Wasserpfeife.” (alle)
- “Die riecht manchmal auch anders.” (SylNy)
- “Ich weiß nicht, was dann drin ist, aber ich würde den Geruch erkennen.” (SylNy, auf Nachfrage)
- “Magister Chao hat gern Caranüsse gekaut. Er hatte oft welche da.” (SylNy)
- “Wo er solche Sachen kauft, weiß ich nicht.” (SylNy, auf Nachfrage)
- “Die Herrschaften nehmen gerne manchmal Sachen und sind dann ganz merkwürdig.” (Dalos)

Über die letzten Tage:

- “Ich finde, Magister Chao war wie sonst auch.” (alle)
- “Ich finde, die beiden anderen waren wie sonst auch.” (alle)
- “Magister Chao hat an einer neuen Komposition gearbeitet.” (alle)
- “Ich glaube, für das neue Stück gab es noch keinen Text.” (SylNy)
- “Ich habe keinen Fremden auf dem Grundstück bemerkt.” (alle)
- “Magister Chao hatte in letzter Zeit oft einen Klopffogel im Kopf.” (SylNy)

Über Auftraggeber:

- “Ich weiß von niemand, der unzufrieden war mit Magister Chao.” (alle)

Über Künstler:

- “Ich weiß von niemand, der Magister Chao Böses angedroht hat.” (alle)
- “Natürlich gibt es Neider. *Xardoras* oder *Iadapara* etwa. Aber ein Giftmord ...?” (Dalos; die beiden erwähnten Namen sind natürlich Sackgassen)

Über Lebensmittel:

- “Bruxos kauft unsere Lebensmittel ein.” (SylNy und Dalos)
- “Wir essen viel Fleisch.” (alle)
- “Bruxos macht jeden Tag die gleiche Runde für seine Einkäufe. Nur ganz selten geht er zusätzlich noch zu einem anderen Verkäufer.” (Dalos)

Bruxos kann seine Einkaufsrunde auf seine umständliche Art beschreiben:

- Kräuter bei Aluga (Eine dicke Frau mit rotem Kopf und lauter Stimme. Ihr neuer Gehilfe hat einen verfilzten Bart. Von Aluga kann die Auskunft eingeholt werden, dass sie die Kräuter von Domänen aus dem Umland bezieht. Die vorhandenen Kräuter sind alle einwandfrei. Wer Ulas Kräuter zerpfücken will, muss sie bezahlen.)
- Fleisch bei LauMai (Ein buntgescheckter Amaun mit spitzer Zunge, der sich über schlagfertige Reaktionen freut. Seine Base führt eine eigene Schlachtereier.)

- Algen und Meeresfrüchte bei Isela (Eine hellhaarige Schönheit, solange sie nicht ihre sehr unschön krächzende Stimme hören lässt. Unbedenkliche Ware.)
- Obst und Gemüse nur selten und dann nur für die Diener und Gäste bei Heriot (Ein alter, gebeugter Mann mit Glatze, der die Arbeit einem Neristu überlässt. Wenn man Heriot mit einer offiziellen Untersuchung droht, bekommt man einige Kostproben geschenkt. Alles einwandfrei und lecker.)
- Gewürze nur selten und nicht in den letzten Tagen.
- Mehl, Hülsenfrüchte und Reis nur selten und dann nur für die Diener und Gäste, nicht in den letzten Tagen.

Auf den Spuren der Augensterne

Von hier an können die Helden ihre Nachforschungen frei gestalten. Wir beschreiben Ihnen, was es über die bisherigen Opfer zu erfahren gibt, wer sich den Abenteurern bei ihren Untersuchungen in den Weg stellen und wer ihnen Unterstützung zukommen lassen wird. Letztlich sollten sie diese Nachforschungen zum "Zum Augenstern" führen, einem Rauschkrauthaus Rumakras, das in der Tat die Quelle des Giftes ist, das für die Todesfälle verantwortlich ist.

Während die Bediensteten des nunmehr verstorbenen *ChaoKoPao* zwar hilfsbereit sind, sind die Informationen, die sie den Helden geben können, jedoch nicht sehr hilfreich, um die eigentliche Todesursache ihres Herrn zu klären. Es wird ihnen also nichts anderes übrig bleiben, als andernorts Erkundigungen einzuholen.

In einer Metropole wie Sidor Valantis sterben oder verschwinden fast in jeder Nacht Einwohner oder Fremde, seien dies nun Seeleute, der zahlreichen hier vor Anker gehenden Handelsschiffe oder betuchte Besucher der Gläsernen Stadt. Sie sind Opfer von Überfällen oder werden aus niederen Beweggründen verschleppt, um nie wieder aufzutauchen. Die meisten dieser Verbrechen werden nie aufgeklärt, wenn sie denn überhaupt an das Ohr der Garden herangetragen werden.

Die Serie von Todesfällen, die derzeit die Stadt erschüttert, bildet jedoch eine Ausnahme, indem bislang angesehene und durch die Bank magiebegabte Opfer zu beklagen sind. Den Anfang machte der Optimat *Brakratenes en Alantinos*, dann kam der Satudur *Ornamorios*, dann der BaLoa *RyShyTir* und schließlich *ChaoKoPao* (s. auch *Das Geschehen im Überblick* S. 31), wohl im Vergleich zu seinen Vorgängern nur ein Magiedilettant, dennoch magiebegabt. Während der Optio der Brajan-Garde, *UaKhoa*, der den Helden als erstes begegnen dürfte (s. *Komplikationen* S. 45), bislang nur *RyShyTir* und *ChaoKoPao* miteinander verbindet und die Schuld beider Todesfälle bei den Helden sucht, ist es der Brajan-Gardist *Mydorias* (s. auch *Ihr seid nicht allein!* S. 52), der alle vier als Opfer desselben Täters sieht. Auch er wird sich bald mit den Abenteurern in Verbindung setzen.

Hören sich die Helden ohne die Hinweise der Brajan-Garde auf Rumakra um, um von ähnlichen Fällen zu erfahren, so kostet sie dies ein paar Stunden ihrer Zeit und das ein oder andere Getränk in den zahlreichen Schänken und Tavernen, um die Zunge ihres Gegenübers zu lockern. Dann sollten sie vom seltsamen Tod des Satuduren (s. *Die Satyar-Verbindung* unten) und des BaLoa (s. *Die trauernden Amaunir* unten) erfahren, denn

beide sind noch ungeklärt. Der Tod des Optimaten hingegen, ist scheinbar geklärt:

Der tote Optimat

Die Cammer des Hauses Alantinos befindet sich auf der Insel Alt-Valantis und nicht auf Rumakra. Es ist ein kleiner Palast, der gemeinhin als *Halle des Wandels* bekannt ist, von schon verwegener Architektur, denn so wie in seinem Innern über die neuesten Erscheinungen in Mode, Kultur, Gastronomie und Etikette debattiert, gelästert und gelobhudelt wird, so ändert sich auch sein Äußeres stets nach den gerade gefragten Vorgaben der Baukunst. Da dies oft nicht im Ganzen geschieht oder überhaupt geschehen kann, ohne den Palast komplett abzureißen und neu zu errichten, ist das Gebäude an sich schon ein Spiegel des fortwährenden Wandels, in dessen Architektur sich die Entwicklung der letzten Jahrhunderte und kulturelle Einflüsse verschiedenster exotischer Völker zeigen.

Die Halle des Wandels ist ein exklusiver Club, zu dem nur die Familienangehörigen der Alantinos und Mitglieder, wozu fast ausschließlich Optimaten anderer Familien zählen, Zugang haben. Alle anderen werden von den Optimatenwachen höflich, aber bestimmt fortgeschickt. Die Helden werden hier also nur Zugang erhalten, falls einer von ihnen selbst ein Alantinos ist, oder wenn Sie der Meinung sind, dass es realistisch ist, dass ein Optimat eines anderen Hauses unter den Abenteurern ein Clubmitglied kennen könnte, das ihn als Gast mitnehmen kann (im Fall der Illaciron ist dies sehr wahrscheinlich). Sollte dies nicht der Fall sein, bleibt ihnen nur, die Wachen, Boten oder Einkäufer, die die Cammer gelegentlich verlassen, zu überreden oder zu bestechen, um an Informationen zu kommen. Letzteres erfordert eine um 7 Punkte erschwerte *Überreden*-Probe oder eine unmodifizierte *Überzeugen*-Probe und unter Umständen eine Hand voll Argental (oder mehr, sollte die Probe scheitern). Gelingt den Helden das eine oder das andere, sind folgende Informationen aus der Halle des Wandels zu beziehen:

Brakratenes verstarb im Schlaf in seinen Gemächern. Es konnten keine Spuren von Gewaltanwendung an seinem Körper festgestellt werden, noch wurden seine Gemächer gewaltsam betreten. Da alles auf ein Gift hindeutete, ließ man alle Köche, Küchenhilfen und Servierer, die Brakratenes in den letzten Tagen seines Lebens bedient hatten, hinrichten.

Die Angelegenheit ist zwar sehr traurig und bedauerlich, doch betrachtet man den Tod damit als "geklärt" und wünscht kei-

ne weiteren Ermittlungen, nicht durch die Brajan-Garde und schon gar nicht durch "unbekannte Freischaffende".

Gerade der letzte Punkt mag für die Ohren der Helden überraschend sein. Der Grund hierfür liegt in Brakratenes Vergangenheit und den sich hartnäckig um ihn rankenden Gerüchte. Brakratenes stammte ursprünglich aus Daranel und in den acht Jahren, in denen er nun Sidor Valantis sein Zuhause nannte, wurde immer wieder spekuliert, er sei mit koromanthischen Rebellen im Bunde, die an der weiteren Destabilisierung des Imperiums arbeiten würden. Tatsächlich soll er sich zu diesem Zweck im *Haus der tausend Laster* (s. dazu auch Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis und *Konkurrenz belebt das Geschäft* weiter unten) auf Rumakra regelmäßig mit koromanthischen Partisanen getroffen haben. Diese Informationen zu erhalten, bedarf es schon einer um 3 erschwerten *Überzeugen*-Probe oder einer Hand voll Argentale.

Dass Brakratenes bei seinen Besuchen auf Rumakra ebenso ein gern gesehener Gast des "Zum Augenster" war, weiß keiner der Bediensteten, besuchte er die Insel doch immer allein und inkognito. Bei der "koromanthischen Verschwörung" handelt es sich – zumindest was dieses Abenteuer betrifft – um einen Holzweg, die Abenteurer irre zu leiten. Ihn zu vertiefen, steht Ihnen frei. *Mydorias* wird selbstverständlich keinen Einlass in die Halle des Wandels erhalten. Er wird sich jedoch mindestens zwei Tage in ihrer Nähe herumtreiben, um den Palast verlassende Bedienstete zur Rede zu stellen. Er erhält somit alle oben aufgeführten Informationen. Aus der Entscheidung der Alantinos, keine weiteren Untersuchungen zu wünschen, schließt *Mydorias*, dass etwas Wahres an den Gerüchten um Brakratenes sein muss. Darüber hinaus erweitert das aus seiner Sicht die Reihe möglicher Täter um koromanthische Mitverschwörer (Vielleicht ein Streit? Die Angst aufzufliegen?) und die Obrigkeit der Gläsernen Stadt selbst, die durch seine Ermordung vielleicht nur ein Zeichen setzen wollte, um zu sagen: "Wir wissen, was ihr tut".

Die satyrische Verbindung

Als Satudur lehrte der verstorbene *Ornamorios* junge Satyare, deren Eltern durch ihre schon regelmäßige Arbeit in der von Menschen und Amaunir geprägten Gesellschaft Sidor Valantis' kaum Zeit fanden, die Wege ihres Volkes. Im Garten der Satyare auf Rumakra (s. *Der Garten der Satyare* S. 22) stand er außerdem den Riten und Festen vor, führte und leitete sie. Sollten die Helden nicht zufällig über den Garten auf Rumakra stolpern, ist eine *Gassenweisen*-Probe nötig, seinen genauen Standort ausfindig zu machen.

Wie in Kapitel 1 beschrieben, werden es die Satyare zunächst nicht schätzen, wenn man sie in ihrem Heiligtum aufsucht. Eine Ausnahme wäre hier natürlich die Anwesenheit eines Satyaren unter den Abenteurern. Das erleichtert selbstverständlich die Kontaktaufnahme ungemein. Für alle anderen gilt es, ihren Respekt gegenüber den satyrischen Gebräuchen durch eine *Etikette*-Probe zu untermauern. Modifizieren Sie diesen Wurf ruhig durch das ausgespielte Auftreten der Helden und dem, was die Spieler tatsächlich am Tisch sagen, im Guten wie im Schlechten. Die Satyare des Gartens trauern um ihren Satudur, und wenn die Satyare trauern, dann tun sie dies richtig und voller Wehklagen. Späße, seien sie auch gutmütig gemeint, werden auf wenig Gegenliebe stoßen.

Ist diese Hürde einmal genommen, und sind die Satyare von der Aufrichtigkeit der Abenteurer überzeugt, zeigen sie sich aufgeschlossen und hilfsbereit. Zu diesem Zeitpunkt ist *Iadapara* die

Sprecherin der Satyare Rumakras. Selbst ist sie keine Satudurin, deshalb füllt sie diese Rolle wohl nur aus, bis ein neuer gefunden ist, doch ist sie eine meisterhafte Flötistin und verdient ihr Brot, indem sie Feste arrangiert. Damit ist sie eine Konkurrentin *ChaoKoPaos* und wird auch von dessen Diener und Leibwächter *Dalos* als "Neider" erwähnt (s. dazu *Was die Dienerschaft weiß*). Selbstverständlich hat sie nichts mit dem Tod *ChaoKoPaos* zu tun, auch das dient nur, die Abenteurer in die Irre zu leiten und auf falsche Spuren zu locken. Immerhin muss *Iadapara* damit mindestens zwei der Toten gekannt haben ...

Die Helden können im Garten der Satyare folgende Informationen erhalten:

- *Ornamorios*, der ein begnadeter Tänzer war, strauchelte bei einem wilden, ekstatischen Tanz, als sei ihm schwindelig und brach dann abrupt tot zusammen.

- Eine Verletzung konnte an ihm nicht festgestellt werden und sein tragischer Tod wirft nur Rätsel auf.

- Er klagte im Vorfeld weder über Schmerzen noch über andere Symptome.

- Er war ein geselliger Lebemann, gern gesehen bei seinem Volk und auch in zahlreichen Schänken, Bordellen und Rauschkrauthäusern der Insel.

- Feinde hatte er eigentlich keine. Sicher, mit seinem aufbrausenden Gemüt konnte es schon mal einen Streit geben, aber er war guten Herzens und lachte und versöhnte sich ebenso schnell wie er stritt.

- *Ornamorios* hinterlässt keine Familie, doch hatte er in der letzten Zeit eine Geliebte, die junge *Ayabara*, die im "Zum Augenster" beschäftigt ist. Wahrscheinlich wickelte sie ihn aber nur um den Finger, um in ihm einen Stammkunden zu haben, den sie regelmäßig ausbluten lassen konnte.

Soweit es *Iadapara* und die anderen Satyare betrifft, entspricht all das der Wahrheit, und das meiste ist auch zutreffend. *Ornamorios* litt selbstverständlich unter den Symptomen des *Optimatentodes*, namentlich den auftretenden Kopfschmerzen und dem gelegentlichen Schwindel, doch bei seinem Lebenswandel machte er sich darum keine Gedanken. Beides waren treue, wenn auch nicht gern gesehener Wegbegleiter nach manch einer durchzechten Nacht. Im Fall *Ayabaras* irrt *Iadapara* jedoch, denn die Dame des "Zum Augenster" empfand viel mehr für *Ornamorios*, als die Satyare des Gartens vermuten. Eine ausführliche Beschreibung *Ayabaras* finden Sie auf S. 68.

Mydorias wird es nicht leicht fallen, das Zutrauen der Satyare zu erhalten, und es sollte auch nicht das erste sein, was er tut. Denn wenn er einmal von *Ayabara* erfahren hat, wird er sich in das "Zum Augenster" aufmachen und von da an wird der Rest seines Lebens in Stunden gemessen (Näheres dazu s. *Mydorias – der tragische Ratgeber*). Ansonsten wird er alle oben aufgeführten Informationen hier erhalten und dabei die These zu *Ayabaras* Beweggründen teilen.

Die trauernden Amaunir

Der verstorbene *BaLoa RyShyTir* fungierte auf Rumakra als geistiger Berater der Sippen, obgleich er den Ausdruck des "flatterhaften" Mannes sicher auf die Spitze trieb. Selbst ein Zaubertänzer, ließ er kein Fest, keinen Anlass zum Feiern aus und schenkt man den Gerüchten um ihn Glauben, so gibt es auf der ganzen Insel keine Amauna, die ihm nicht verfallen wäre. So hinterlässt er bestimmt ein Dutzend von Nachkommen, doch derzeit keine Schüler.

Unter seiner ausschweifenden und bedenkenlosen Fassade verbarg sich jedoch ein kompromissloser und aufmerksamer Hüter der Sippen, der nur gelegentlich von seinen Launen abgelenkt wurde. Der Mann, der RyShyTir demnach am besten kannte, ist die Glatthaut *Antigenes* (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis S. 24), denn so verschieden waren sie weder in dem, was sie taten, noch in der Wahl ihrer Mittel. RyShyTir tat zu Lebzeiten sein Möglichstes, die verschiedenen Amaunir-Sippen Rumakras davon abzuhalten, sich gegenseitig an die Kehle zu gehen, weil sie um Einflussgebiete oder Ressourcen stritten. Sein Tod hinterlässt hier ein Vakuum, das Antigenes als Mensch nicht füllen kann. Es bleibt also zu hoffen, dass sich bald ein anderer Amaunir finden wird, der die Banden davon abhalten kann, sich selbst zu zerfleischen.

Was man über RiShyTir erfährt, hängt demnach davon ab, wo man sich umhört. Sein dekadent ausgestattetes Atriumhaus auf Rumakra ist mit ein bisschen Umhören und einer Probe auf *Gassenwissen* leicht zu finden. Selbst wenn sich die Helden so früh wie möglich auf den Weg hierher machen, so sind mindestens 5 Tage vergangen. RyShyTirs Leichnam wurde bereits zubereitet und verspeist und sein Geist weitergeleitet, so dass für *MoiRi*, RyShyTirs letzter Lebensabschnittsgefährtin, langsam wieder Normalität einkehrt. Da sich immer noch Amaunir der Insel auf den Weg machen, ihre Trauer und Anteilnahme zu bekunden, sind hier stets einige Amaunir anzutreffen. Treten die Helden einigermaßen respektvoll auf, wird *MoiRi* ihnen Auskunft geben.

Die Helden können im Atriumhaus des BaLoa folgendes erfahren:

RyShyTir verstarb im Schlaf. Sein Leichnam wies Biss- und Kratzspuren auf, allerdings nichts Lebensgefährliches. Er beklagte sich in den letzten Tagen mehrfach darüber, er werde wohl älter, weil er weder Alkohol noch Rauschmittel besonders gut vertrage. Von Feinden, die ihm nach dem Leben getrachtet hätten, weiß *MoiRi* nichts.

MoiRi ist bei ihrer Aussage nicht ganz ehrlich, was eine *Menschenkenntnis*-Probe offenbart. Um die Wahrheit aus ihr heraus zu bekommen, bedarf es aber dennoch einer um 3 erschwerten *Überreden*-Probe, was ganz einfach daran liegt, dass sie glaubt, sie gehe niemanden etwas an, denn der BaLoa starb während des Geschlechtsaktes mit *MoiRi* und auch die "Verletzungen" stammen von ihr. *MoiRi* weiß nichts davon, was RyShyTir bereit war zu tun, um die Sippen zusammenzuhalten.

Mydorias hingegen hat sehr wohl Gerüchte gehört, wie die Dinge auf Rumakra laufen, und er erinnert sich auch noch an Zeiten, in denen es weder einen Antigenes noch einen RyShyTir gab. Banden, egal ob Menschen oder Amaunir, kämpften um jeden einzelnen Straßenzug, jede Gasse, um Schutzgelder zu erpressen, ihre Huren auszustellen oder allerlei anderen zwielichtigen Aktivitäten nachzugehen. Größere Kämpfe geschahen regelmäßig und überzogen ganze Plätze mit Blut, was wiederum die Geschäfte und den Tagesablauf störte, ganz zu schweigen von den Unschuldigen, die bei diesen Auseinandersetzungen das Leben lassen mussten, weil sie zur falschen Zeit am falschen Ort waren. Das endete erst mit dem Kommen von Persönlichkeiten wie RyShyTir und Antigenes. Nicht, dass es heute keine Banden mehr gäbe, nein, nur heute beugen sie sich dem Stärkeren und akzeptieren ihr Territorium – meistens.

Darüber hinaus wird *Mydorias* die oben zur Verfügung stehenden Informationen von *MoiRi* erhalten. Er weiß zwar wohl, dass sie etwas verheimlicht, kann sie aber nicht dazu bewegen, ihm zu verraten was.

Antigenes aufzusuchen und zu befragen, stellt zwar eine Möglichkeit dar, den Helden eine der Persönlichkeiten im Hintergrund Rumakras vorzustellen, doch wird er keine Hinweise liefern können, die die Abenteurer auf ihrer Suche tatsächlich voran bringen. Ihn auf RyShyTir anzusprechen, ist jedoch eine der wenigen Möglichkeiten, ein Gespräch mit ihm auf gutem Fuß zu beginnen. Zwar waren die beiden keine echten Kumpel, doch respektierten und schätzten sie einander. Ein aufrichtiges Interesse seitens der Helden, den Tod des BaLoa aufzuklären, ist ein echter Pluspunkt im Gespräch mit Antigenes und vielleicht lässt er sich gar dazu hinreißen, ihre Bemühungen finanziell zu unterstützen.

Die kommenden Toten

Egal wie schnell die Helden in ihren Nachforschungen sind und wann sie das "Zum Augenster" selbst angehen, um Anka-sane das Handwerk zu legen, es werden weitere Tote folgen, denn sie alle haben sich bereits vor Tagen vergiftet.

Quantil der Schwarmer

Am Rechtstag der zweiten None im Raia wird man in den frühen Morgenstunden die Leiche eines Loualil aus der Wasserstraße zwischen Rumakra und Alt-Valantia, auf rumakranischer Seite fischen. Die Loualil sind ein eher seltener Anblick, weshalb dieses Geschehen für genug Aufmerksamkeit sorgt, dass es auch an die Ohren der Helden gelangen sollte, zumal sie wahrscheinlich ohnehin unterwegs sind, um Informationen zu sammeln. Wer auf Rumakra mit einem Loualil zusammentreffen möchte, der tut dies sinnvollerweise im Bluhumuls (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis). An keinem Ort sonst werden die Helden Informationen über die Leiche einziehen können. Auch hier gilt, dass die Abenteurer mit Respekt und Einfühlungsvermögen vorgehen sollten, mehr noch, da die Loualil für ihre Scheu bekannt sind. Was für *Tultul*, den Geschäftsführer des Bluhumuls', jedoch nur eingeschränkt gilt, denn wer ein Restaurant betreibt, kann es sich nicht leisten, seine Gäste zu meiden.

Von *Tultul* können die Helden folgendes in Erfahrung bringen:

- Bei der Leiche handelt es sich um *Quantil* den Schwarmer. Erneut sind keine äußerlichen Verletzungen zu erkennen gewesen.
- *Quantil* war ganz im Gegensatz zu vielen Loualil keineswegs scheu, sondern neugierig, mit der Welt an Land zu interagieren. Wohin es ihn geführt hat, sieht man ja nun.
- *Tultul* weiß weder, dass *Quantil* ein Magiedilettant war, noch dass er das "Zum Augenster" aufsuchte. Auf das "Zum Augenster" angesprochen, wird er jedoch zugeben, *Rukaell* zu kennen, und ihn, traurig den Kopf schüttelnd, als hoffnungslosen Fall bezeichnen. Vielleicht ein weiteres Zeichen, dass Loualil nicht in die Nähe der Siedlungen an Land kommen sollten.

Gajsanos der Glasbläser

Am Streittag der zweiten None im Raia stirbt der Glasbläsermeister *Gajsanos e Valantis* kurz vor der Mittagsstunde bei der Arbeit, und nur aufmerksame Gesellen können Schlimmeres verhindern. Das wird für *Setanens* Geschmack schon etwas zu nah an ihm sein, denn *Gajsanos* gehörte zu den Meistern, die für die Familie *Kerfei* in *Kerfeis Vitrum* arbeiten (s. Kapitel 3 – Es ist erst vorbei ...), doch es ist nicht so, als hätte er darauf Einfluss nehmen können. Entschließen sich die Abenteurer, sich

in Kerfeis Vitrum nach dem Verstorbenen zu erkundigen, können sie relativ problemlos mit *Phronosalio Kerfei* oder ein paar Gesellen in Kontakt kommen, vorausgesetzt sie halten letztere nicht von der Arbeit ab.

Über den verstorbenen Gajsanos können die Helden folgendes erfahren:

- Er klagte in den vergangenen Tagen zunehmend über Kopfschmerzen, bevor er aus heiterem Himmel tot zusammenbrach.
- Seine Leiche zeigte keine Wunden oder Verletzungen.

Um seine Kopfschmerzen zu bekämpfen, holte er sich Linderung nicht bei einem Medicus oder einer Kräuterfrau, nein, er besuchte das *“Zum Augensterne”*, ein Rauschkrauthaus hier auf Rumakra.

• Gajsanos war in der Lage, seine Glasbläserware – vor allen Dingen kleine Tierfigürchen – mit solch einer Kunstfertigkeit herzustellen, dass es das Menschenmögliche bei weitem überstieg.

• Letzteres lag daran, dass Gajsanos ein Viertelzauberer mit dem Vorteil Meisterhandwerk war. Sonst verfügte er über keine magische Begabung, doch das reichte auch schon. Begeben sich die Abenteurer zu Kerfeis Vitrum sollten sie Setanen nicht antreffen, aber vielleicht irgendwo den charakteristischen und letztlich verräterischen Geruch seiner Pomade wahrnehmen – eine herbe, fast unangenehme Ölsalbe aus Ramara-Distel mit einem Hauch Pardiriske.

MakhAo die Tänzerin

Am Ruhetag der zweiten None im Raia bricht die anmutige Amauna *MakhAo*, eine Tänzerin aus Salmessis, während ihres Auftritts im *Haus der tausend Laster* (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis) tot zusammen. Sie ist das siebte und vorläufig letzte Opfer des *Optimatentodes*. Sie tingelte bereits seit zwei Nonen durch verschiedene Gast- und Freudenhäuser Rumakras, um ihre Darbietung vorzuführen, in der sie teils eleganten, teils wilden Tanz mit Schleiern gewebter Illusionen verband, die den Zuschauer in ihren Bann schlugen. Ihr plötzlicher Tod wird genug Gerede nach sich ziehen, damit die Helden auch ohne Mydorias Hilfe auf ihn aufmerksam werden. Informationen über die oben

aufgeführten allgemein bekannten hinaus zu erlangen, ist auf Grund der Verschlossenheit und Diskretion des Hauses der tausend Laster nicht einfach. *KjaShar*, die Dame des Hauses, wird zähneknirschend darauf hinweisen, dass MakhAo zuvor einige Auftritte im *“Zum Augensterne”* hatte, doch das ist bereits fast eine None her. Wie bei allen anderen Opfern auch gab es keine ersichtlichen Verletzungen und selbstverständlich hat das Haus der tausend Laster nichts damit zu tun, ein Tod im Haus ist schon schlecht genug für den Ruf.

Mydorias wird, jeweils wenige Stunden nachdem es passiert ist, von den Toten erfahren und kann diese Information an die Helden weitergeben, so er denn selbst noch am Leben ist. Die Tatsache, dass – von Mydorias Kenntnisstand aus – weder Quantil noch Gajsanos magisch begabt waren, stellt ihn vor ein Rätsel, war das doch die einzige Gemeinsamkeit, die die Toten bislang verband. Bevor er seine Theorien diesbezüglich jedoch völlig verwerfen kann, wird er den Garten der Satyare und schließlich das *“Zum Augensterne”* aufsuchen, um mit Ayabara zu sprechen (s. *Mydorias – der tragische Ratgeber* S. 52). Den Tod von MakhAo wird er selbst nicht mehr erleben.

Komplikationen: Die Brajan-Garde

Ein Sprichwort der Leonir sagt, dass die Steppe nicht stillsteht, nur weil man selbst auf der Pirsch ist. Was in der Wildnis Myrorns gilt, hat erst recht in den Straßen und Gassen von Sidor Valantis seine Gültigkeit. Während die Helden Nachforschungen anstellen und dem *“Zum Augensterne”* immer näher kommen, wäre es töricht anzunehmen, dass niemandem ihre Fragen auffallen würden.

Ein Jäger, der sich früh an die Fersen der Helden heftet, ist *Optio UaKhoa* von Rumakras Brajan-Garde (s. S. 90). Der (Menschen gegenüber voreingenommene) Amaun wird menschlichen Helden während ihrer ganzen Ermittlungen nachspionieren – entweder in Person oder indem er Spitzel ausschickt.



Je näher die Charaktere dabei dem *“Zum Augensterne”* kommen, beziehungsweise je mehr sich die Informationen für UaKhoa verdichten, dass sich die Helden auf die Suche nach Ankasane machen, desto handfester wird seine Überwachung werden. Es ist anzunehmen, dass der Brajan-Gardist zu diesem Zeitpunkt der Ermittlungen davon ausgeht, dass die Helden sich *KjaRi* als nächstes Opfer ausgesucht haben, selbst wenn die Amauna ihnen gegenüber bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht einmal erwähnt wurde. UaKhoa kennt das Mädchen noch aus ihrer Zeit auf der Straße, als sie für *Gyldas den Schneider* arbeitete, und vielleicht spielt etwas mehr als reines Pflichtbewusstsein in seine Befürchtungen mit hinein. So wird er die Helden, wie im Anhang beschrieben, entweder selbst oder mit Hilfe anderer Brajan-Gardisten festzusetzen versuchen und unter Umständen sogar Ankasane warnen, was diese wiederum dazu bringen wird, ihre eigenen Pläne in Bewegung zu setzen.

Die Brajan-Garde, die nur dann von der Verfolgung wirklicher und vermeintlicher Verbrecher absieht, wenn ein Verdacht in die Belange der Optimaten oder Myriaden hineinspielt, hat wenig Probleme damit, einzelne oder kleine Gruppen der Helden anzuhalten und zum Rathaus auf der Insel mitzunehmen. Unter Optio UaKhoa herrscht bei einigen von ihnen ohnehin die Einstellung, dass Vorsicht besser als Nachsicht sei, und dementsprechend stellen sie ihm keine Fragen, wenn er sie anweist, die Helden festzusetzen. Hier wird den Charakteren gutes Wissen über die Rechte und Gesetze in Sidor Valantis zu Gute kommen. Im komplizierten Rechtswesen Valantias wird so häufig mit Präzedenzfällen und ähnlichem gearbeitet, dass die meisten Beschuldigten lieber direkt kooperieren und auf ein milderes Strafmaß hoffen als das Risiko einzugehen, sich den Brajan-Gardisten zu verweigern und dann nach einem uralten drakonischen Urteil verurteilt zu werden. (Näheres zu Recht und Gesetz erfahren Sie im Textkasten *“Alles was Recht ist”*, s. S. 54.) Die Hauptaufgabe der Gardisten ist die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung. Wenn es den Helden also gelingt, durch fundiertes Rechtswissen (oder Beistand in Form von *Mydorias*)

zu belegen, dass eine Festnahme eben jenes Recht verletzen würde, werden die Brajan-Gardisten von ihrer weiteren Verfolgung absehen (so sie sich nichts Neues zu Schulden kommen lassen). Eine andere Möglichkeit, einer Festnahme zumindest vorübergehend zu entgehen, ist es, sich nur als gesamte Gruppe und immer in größeren Menschenmengen zu bewegen. Die Gardisten sind im Verhältnis auf die Bevölkerungsdichte Rumakras gesehen zu wenige und benötigen einige Zeit, große Verbände zusammenzuziehen. Da UaKhoa ihnen sicherlich von der potenziellen Gefährlichkeit der Helden berichtet wird, kann es gut sein, dass die Gardisten erst einmal beobachten und erst auf einen Vorfall reagieren, anstatt eine Konfrontation vom Zaun zu brechen, bei der Unschuldige in Mitleidenschaft gezogen werden könnten. Falls die Helden nach den Geschehnissen im *“Zum Augensterne”* UaKhoa gegenüber immer noch nicht von ihrer Unschuld überzeugen konnten, wird dies der Punkt sein, wo zusätzliche Brajan-Gardisten hinzugezogen werden, um die Charaktere für ihre Taten in dem Rauschkrauthaus zur Rechenschaft zu ziehen. Generell sollte es für die Helden ein leichtes sein, mit den in Ankasanes Schlafzimmer und Labor zu findenden Beweisen klar darzulegen, dass sie nicht zu *“den Bösen”* gehören, weswegen eine Festnahme durch die Brajan-Garde kein großes Problem darstellen sollte. Entziehen sie sich allerdings den Gardisten oder ziehen sie vor zu kämpfen, wird das weitere Bewegen in der Stadt zu einem großen Problem.

Typischer Brajan-Gardist

Friedensstifter:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK N

oder Fausthieb:

INI 8+1W6 AT 12 PA 9 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 30 AuP 31 KO 12 MR 4 GS 7 RS 2

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Formation, Ortskenntnis (Rumakra), Wuchtschlag

Die Dame greift an

Sobald Ankasane durch ihre eigenen Informanten oder UaKhoa merkt, dass sich Leute auf ihrer Spur befinden, wird sie mit allen Mitteln gegen sie vorgehen, schließlich ist ihre Formel vollendet und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis sie mit ihrem Geliebten zusammen ihr Ziel erreicht hat. So kurz vor dem Triumph darf nichts schiefgehen. So muss sie eine Menge Steine ins Rollen bringen, wobei die meisten ihrer Verbündeten zwei mögliche Wege haben, gegen die Charaktere vorzugehen. Generell starten sie mit der ersten Phase, ob es zu einem zweiten Übergriff kommt, hängt vom Handeln der Helden ab.

Die Serpentinaen

Phase 1: Ihre Anfrage bei den *“Serpentinaen”*, wie sich das Collegium der Alchimisten nennt, muss Ankasane wesentlich gemäßigter und vorsichtiger stellen als sie es eigentlich will, denn nur so kann sie verhindern, dass ihre Cirkelkollegen auf ihre Arbeit aufmerksam werden. So tischt sie ihnen eine Schreckensgeschichte von verblendeten Menschen auf, die ihr und dem *“Zum*

Augensterne” auf Grund irrationaler Vorstellungen Schaden zufügen wollen. Viele andere Mitglieder des Collegiums kennen aus leidvoller Erfahrung ähnliche Vorfälle, bei denen Verwandte eines Kranken zu Stöcken und Steinen griffen, nur weil die verabreichte Medizin ihn nicht mehr retten konnte ... von den Rauschkrautsüchtigen ganz abgesehen. Dementsprechend ist es für Ankasane ein Leichtes, die Unterstützung einiger Schläger zu bekommen, die vom Collegium geschickt werden, um den Helden unmissverständlich klar zu machen, dass sie ihre Nase in andere Angelegenheiten stecken sollen. Noch wissen Ankasane und das Collegium der Alchimisten ja nicht, wie fähig die Helden sind, und die meisten halten sie tatsächlich für dahergelaufene Spinner. Die Alchimisten würden nie wissentlich gegen die Optimaten vorgehen, da ihre Zunft nur geduldet ist und sie es vermeiden, unnötige Aufmerksamkeit der herrschenden Klasse auf sich zu ziehen.

Die Schläger sollen keinesfalls versuchen, die Charaktere zu töten. Da sie nur die Botschaft überbringen, dass die Helden ihre Nachforschungen einstellen sollen (nur vielleicht werden

sie erwähnen, dass sie sich vom "Zum Augenster" fernzuhalten haben), wird ein direkter Bezug zu dem Collegium der Alchimisten nicht offenkundig. Bei einem eingehenden oder magischen Verhör allerdings werden die Auftraggeber rasch genannt, schließlich sind es nur gedungene Straßenschläger und keine Veteranen. Die Anzahl der Schläger sollte der Größe der Abenteurergruppe +1 entsprechen.

Schläger der Serpentina

Tritt:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

oder Fausthieb:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

LeP 29 **AuP** 33 **KO** 13 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 0

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Ortskenntnis (Rumakra), Waffenloser Kampfstil: Gossenstil, Wuchtschlag

*Die Angaben gehen von einem waffenlosen Kampf aus, nutzt einer der Helden eine Waffe, gelten für die Schläger die WM -1/-2.

Phase 2: Wenn die Helden sich als "beratungsresistent" erweisen und durch Kaltblütigkeit auffallen (komplette Auslöschung des Schlägertrupps, Folter, Drohungen gegen die Auftraggeber), wird das Collegium die Sache sehr ernst behandeln und einen Giftmörder losschicken, der die Speisen der Charaktere in ihrer gewählten Unterkunft vergiften soll. Dazu wählt der Mörder ein *alchimistisches* Gift (5/E, schleichende Vergiftung 1 SP/Stunde für 40-KO/20-KO Stunden), das er heimlich versucht, in der Küche beizumengen. Dafür ist es nötig, dass er die Gaststätte oder das Haus, in dem die Helden untergebracht sind, ausspäht. Hierbei ist es aufmerksamen oder stadterfahrenen Helden möglich, ihn zu entdecken, in dem sie eine *Sinnenschärfe*-Probe gegen die *Sich Verstecken*- oder *Sich Verkleiden*-Probe des Attentäters bestehen. Wenn sie nicht direkt gegen ihn vorgehen, erleichtert es ihnen später, ihn bei frischer Tat zu ertappen. Gehen sie ihn sofort an, wird er entweder unbedarft tun oder gleich versuchen zu flüchten, wobei er die Ortskenntnis auf seiner Seite hat. Geben Sie den Charakteren eine reale Chance, den Mörder zu stellen, wenn möglich mit einer spannenden Verfolgungsjagd, vielleicht durch eine der Stadtszenen (s. S. 27ff.). Wird er beim ersten Mal erwischt, wird er einen zweiten Observationsversuch am nächsten Tag unternehmen, wobei die Proben, der nun vorgewarnten Helden, dabei um 2 erleichtert sind, ihn zu entdecken, auch wenn er sich anders verkleidet. Sollte der Giftmörder auch beim zweiten Mal entdeckt werden, wird er seinen Herren Bericht erstatten und zugeben, dass er nicht nah genug an sie herankommt. Das Collegium der Alchimisten wird in diesem Fall nach einiger Diskussion unter seinen Mitgliedern zu dem Entschluss kommen, die Helden weiter zu überwachen, aber erst einmal nicht mehr direkt gegen sie vorzugehen, solange sich die Charaktere nicht gegen sie wenden.

Attentäter der Serpentine

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 13, CH 13, GE 15

Herausragende Talente: Schleichen 10, Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe 9, Sich Verkleiden 11

Dolch: **INI** 12+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 30 **AuP** 35 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 14), Ortskenntnis (Rumakra)

Niksanbarias – die träge Tücke

Phase 1: Der Zeremonienmeister des Hauses Illacriion war noch nie verlegen darum, Probleme lösen zu lassen, stürzt sich aber nie blindlings auf eine neue Aufgabe. Dementsprechend wird er erst einmal Erkundigungen über die Helden einholen, nachdem Ankasane sich an ihn gewandt hat. Seiner Erfahrung nach sind Unfälle eine herrliche Sache, so sie einem nicht selbst geschehen, und eine Kette ist nur so stark wie das schwächste Glied. Hat er herausgefunden, wo die Helden nächtigen und welchen Weg sie normalerweise einschlagen, zeigt sich sein Einfluss. Denn fast über Nacht werden am Nachbarhaus Renovierungsarbeiten in Gang gesetzt. Ein wackliges Holzgerüst wird errichtet, Flaschenzüge werden installiert, um Steinblöcke und Balken in die Höhe zu ziehen.

Verlassen die Helden nun am folgenden Morgen ihre Unterkunft, wird ihr Weg durch einen störrischen, blökenden Esel blockiert, der einen ganzen Karren voller schwerer Balken ziehen soll. Das laute Antreiben durch seinen Führer beeindruckt das Tier offensichtlich gar nicht. Während die Helden so kurz innehalten, sind sie nur einen flinken Schnitt mit dem Dolch von einem herunterfallenden Holzbalken entfernt. Eine gelungene *Gefahrensinn*-Probe warnt sie davor, aber auch eine um 3 erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe (die erleichtert werden sollte, wenn sie ansagen, dass sie sich auch nach oben umschauchen) lässt sie im letzten Moment erkennen, wie einer der Arbeiter das Tau durchschneidet, das gerade einen Balken oben hält. Scheitern beide Proben, so sind sie überrascht, als es dann tatsächlich geschieht (behandeln Sie den herabstürzenden Holzbalken wie einen Angriff mit AT 15 und 2W+4 TP). Alle drei Arbeiter an der Baustelle werden sofort ihr Heil in der Flucht suchen, wobei einer, immer noch durch den Esel von den Abenteurern getrennt, sein Glück in den engen Gassen suchen wird, die anderen beiden klettern kurzerhand vom Gerüst auf das Dach, um so zu entkommen.

Niksanbarias ist es egal, ob er so einen, zwei oder drei Helden erwischt. Seinem Denken nach, werden sich die Charaktere erst einmal um ihren verletzten und hoffentlich lange bettlägerigen Freund kümmern und so nicht effektiv genug arbeiten, um gegen Ankasane vorzugehen. Seine Spuren hat er unterdessen gut verwischt und sollte es den Abenteurern tatsächlich gelingen, einen der fliehenden Arbeiter zu stellen, so wird er unter Druck (oder gegen das Versprechen, ihn laufen zu lassen) gestehen, dass er und seine Freunde beauftragt wurden, genau das zu tun, nämlich einen Anschlag auf die Abenteurer durchzuführen. Allerdings wurden sie von einem Fremden beim Verlassen des *Lachenden Barden* angesprochen und ließen sich – nicht ganz nüchtern zu dem Zeitpunkt – für eine Hand voll Aural zu dieser Tat hinreißen ... Kindermäuler wollen immerhin gestopft werden.

Phase 2: Wenn die Helden entgegen Niksanbarias' Annahme über Heilmagie verfügen oder sich direkt daran machen, ihre Nachforschungen weiterzuführen, wird er zuerst eine Weile verstimmt sein, zumal er sich ja auch um wichtige Dinge, nämlich den Gang der Dinge am Hofe kümmern muss. Sollte Ankasane nach drei Tagen immer noch seine Hilfe benötigen, wird er über einen weiteren Mittelsmann eine Gruppe von vier Söldnern anwerben, die die Helden einfach umbringen sollen und danach aus der Stadt zu verschwinden haben. Wenn die Helden vorher schon von den Serpentina angegriffen wurden, kleidet sich der Mittelsmann auf Niksanbarias' Wunsch hin schlicht aber vor-

nehm und riecht dabei etwas nach Salpeter, um den Söldnern die Idee zu geben, dass ihr Auftraggeber unter Umständen aus den Reihen der Alchimisten stammt. Ein Mann wie Niksanbarias ist schließlich informiert und nicht sehr interessiert daran, dass einer seiner Pläne für ihn selbst Konsequenzen hat. Dem Mittelsmann selbst wird aufgetragen, sich in nächster Zeit etwas bedeckt zu halten und sich unauffällig zu benehmen. Es werden in dieser Sache keinerlei Hinweise zu Niksanbarias führen, und sollte es bekannt werden, dass die Helden im Zuge ihrer Ermittlungen ins *“Zum Augensterne”* eindringen, wird er die Sache ohnehin auf sich beruhen lassen.

Gedungene Söldner

Töten ist das Handwerk dieser vier gedungenen Männer. Sie haben eine Beschreibung der Helden und wissen wahrscheinlich, wo diese untergekommen sind. Bei der Verrichtung ihrer Arbeit gehen sie gewöhnlich wenig subtil vor: sprich, einer von ihnen wird torkelnd bei einer sich bietenden Gelegenheit mit einem der Helden zusammenstoßen und nach einem kurzen Wortgefecht blank ziehen und angreifen. Dabei wird er selbstverständlich von seinen Kumpanen unterstützt, die sich ob der Entwicklung keineswegs überrascht zeigen.

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 13, GE 13, KO 13, KK 15

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9

Späler:

INI 14+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+5 DK N

oder Phugion:

INI 14+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 32 AuP 33 KO 13 MR 4 GS 7 RS 2

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil, Wuchtschlag

Zenturio Protero – der Scharlachbeißer

Der Hilfe von Zenturio Protero geht ein handfester Streit voraus. Der Zenturio sieht nicht ein, dass er seine Leute für ein Problem Ankasanes opfern soll. Zudem würden Myrmidonen auch wesentlich mehr auffallen als irgendwelche Gossenschläger, die die Herrin des *“Zum Augensterne”* gefälligst selbst anheuern könne. Schließlich siegt Ankasanes Wissen über Proteros Machenschaften, als sich dieser knirschend eingesteht, dass es leichter sein wird, eine Gruppe Unbekannter verschwinden zu lassen, als die Besitzerin eines der größten Rauschkrauthäuser der Stadt. Dieser Austausch zieht sich über mehrere Tage, bis sich Protero letztlich entschließt, zuzuschlagen. Seine ausgebildeten und gut auf den gemeinsamen Kampf abgestimmten Truppen werden den Helden sehr zu schaffen machen, weshalb ihre beste Verteidigung ist, es gar nicht erst so weit kommen zu lassen und die Zeit zu nutzen, um Ankasane auszuschalten. Sollte die Besitzerin des *“Zum Augensterne”* das Zeitliche segnen, wird Protero zuerst fieberhaft versuchen herauszufinden, inwieweit sie bei der Konfrontation Informationen über ihn bekommen haben. Die Aufzeichnungen über seine Schulden alleine werden ihn nicht zum Handeln veranlassen.

Wenn der Zenturio schließlich gegen die Helden vorgeht, wird er das mit nahezu übertriebener Härte tun, auch wenn er selbst an dem Geschehen nicht teilnimmt. Die meisten seiner Leute sind mit Wachdienst in der Garnison betraut und können demnach nicht eingreifen; weitere bemannen ein Boot, das nahe dem Ort, den sich Protero zum Zuschlagen aussucht, Patrouille fährt, um eine mögliche Flucht der Helden auf den Kanälen zu unterbinden. Sollten die Helden ein Schiff besitzen, stehlen oder auch nur auf eine Barke aufspringen, so werden die Myrmidonen versuchen, dieses Boot ohne Rücksicht auf Zivilschäden umgehend zu versenken. Das Schiff der Myrmidonen ist mit zwei schweren Belas ausgerüstet, mit deren Einsatz die Soldaten nicht zögern.

So bleiben Protero zehn weitere Soldaten, die er direkt gegen die Abenteurer einsetzen kann. Damit diese sich schnell und einigermaßen unauffällig bewegen können, werden sie nicht in voller Rüstung auftauchen und ihre Waffen unter weiten, einfachen Wollumhängen verbergen. Myrmidonen sind in Sidor Valantis zwar nicht oft unterwegs, da sie meist unter sich bleiben, aber kein völlig außergewöhnlicher Anblick. Ebenso werden Brajan-Gardisten, die zufällig in der Nähe sind, im Zweifelsfall die Myrmidonen unterstützen oder aber ihren Optio um Anweisungen ersuchen. Protero ist sich dessen bewusst und zögert somit auch nicht, die Helden am helllichten Tag und auf offener Straße zu stellen, wenn es sein muss, wobei er aber die Abend- oder frühen Morgenstunden bevorzugt. Ein Angriff bei Nacht wird er nur in Erwägung ziehen, wenn er fühlt, dass seine Zeit knapp wird oder ein vorangegangener Versuch, die Helden zu stellen, fehlschlug, da es für Einzelpersonen bei Nacht leichter ist, zu flüchten, und seine Schützen in der Dunkelheit verständlicherweise nicht so effektiv sind. Panische Menschenmengen passen ihm jedoch auch nicht ins Kalkül, weswegen ihm die oben genannten Stunden passend erscheinen. Wenn er erfährt, dass die Helden an einem festen Ort einquartiert sind, wird er diesen umstellen lassen und dann den Befehl zum Angriff geben. Im Vorfeld, und zwar seit Ankasane ihn das erste Mal um seine Hilfe bittet, wird er seinen Bruder beauftragen, so viel über die Charaktere herauszufinden, wie es nur geht. Wenn sie sich häufig trennen, wird er lieber gegen die einzelnen Gruppen losschlagen. Teilen und Erobern war schon immer eine Maxime der Kriegsführung, die er verstand und verinnerlicht hatte, wobei sich das Teilen natürlich nie auf eigene Kräfte (oder Gold) bezog.

Wenn Sie der Ansicht sind, dass die Helden die Gefahr, in der sie schweben, kennen sollten, um ihnen eine Chance zur Flucht zu geben, können Sie kurz vor Kampfbeginn einen tödlichen Zwischenfall beschreiben: So könnte etwa ein Bursche, der von den bisherigen Taten der Helden gehört hat, voll Stolz zeigen, dass er sich den gleichen markanten Hut gekauft hat wie der verwegenste Fechter der Gruppe, nur um dann beim Verlassen des Hauses durch zwei glatte, zeitgleiche Kopfschüsse niedergestreckt zu werden.

Die Möglichkeiten zur Flucht sind in dem Falle die besten, bevor die Männer und Frauen von Protero durch die Türen brechen, da man sie so überraschen kann und nur einen Teil von ihnen gegen sich stehen hat, während die restlichen Myrmidonen zuerst kaum wissen, was mit ihren Waffenbrüdern geschieht. Halten Sie sich jedoch nicht zurück, wenn die Helden versuchen, den Angriff der Soldaten durchzustehen. In einer direkten Konfrontation sollten sie, wenn sie nicht über sehr mächtige Magie (wobei es in diesem Fall wahrscheinlich ohnehin nicht zum Angriff kommt, siehe dazu auch *Ist es das wert?* auf S. 49) oder eine gottgegebene Raffinesse verfügen, sterben. Diese Begegnung

findet nur statt, wenn die Helden Zeit bei der Jagd nach ihrer Gegnerin verschwenden und Protero somit überhaupt auf den Plan treten kann. Ziel dieses Abenteuerabschnitts ist es ja nicht, gegen Protero und die Myrmidonen zu bestehen, sondern es gar nicht so weit kommen zu lassen.

Myrmidonen

Bei den zehn Soldaten, die Protero direkt gegen die Abenteurer schickt, handelt es sich um handverlesene, treue Myrmidonen, deren Zeit nach dem Dienst, dank der Aktivitäten ihres Unteroffiziers, finanziell gesichert ist. Etwas, was für die im Horasiat Valantia stationierte Myriade, die so gut wie keine Kampfhandlungen sieht, wenn man vom Niederschlagen seltener Aufstände einmal absieht, sonst so gar nicht gegeben ist.

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 13, GE 13, KO 15, KK 15, Arroganz 5

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 11, Kriegskunst 10

Machira:

INI 15+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK HN

oder Leichte Bela:

INI 15+1W6 AT 19 TP 2W6+2*

LeP 33 AuP 34 KO 15 MR 4 GS 7 RS 2

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Defensiver Kampfstil, Formation, Kampfflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I & II, Scharfschütze (Bela), Schnellladen (Bela), Waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil, Wuchtschlag

* Ein Treffer mit der Leichten Bela richtet automatische eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.



Ist es das wert?

Befindet sich unter den Abenteurern entweder ein Optimat oder ein anderer Held mit ähnlichem Ruf oder Einfluss, wird sich Protero noch länger überlegen, seine Truppen einzusetzen. Die eventuelle Aufmerksamkeit, die mit dem Tod einer solchen Person einhergeht, kann er wahrlich nicht brauchen. Wenn Sie möchten, können Sie ihn sogar Ankasane hintergehen lassen. In diesem Fall wird er Kontakt mit den Helden aufnehmen und ihnen mitteilen, wer für die Attentate tatsächlich verantwortlich ist, ohne zu groß auf seine eigene mögliche Rolle dabei einzugehen. Er rät den Helden, so rasch wie möglich zuzuschlagen. Schließlich lasse sich nicht sagen, welche Steine Ankasane noch ins Rollen gebracht hat. Zudem bietet er an, ihnen bei Folgeproblemen wie neugierigen Brajan-Gardisten und ähnlichem zu helfen. Von Setanen oder Ankasanes tatsächlichen Plänen weiß er allerdings nichts. Direkte Hilfe bei der Infiltration des "Zum Augenstein" möchte er nicht bieten, es sei für einen Offizier der Myriaden nicht gut, bei so einer Sache gesehen zu werden. Verrat zahlt sich jedoch selten aus – in diesem Fall wird Protero ein Opfer der Nerista *Amyari Uchar*, weshalb die zugesagte Hilfe ausbleiben wird und den Helden noch klarer werden sollte, dass das Spiel mit Ankasanes Tod noch nicht aus ist.

Xeldorquorias orn Phraí sopus e Manossos – die Sünden der Vergangenheit

Der Optimat ist, neben Protero, Ankasanes effektivste Waffe, allerdings eine, deren Handhabung Übung und Fingerspitzengefühl erfordert. Zu ihm wird Ankasane nur gehen, wenn die Lage brenzlich ist, denn so kurz vor der Vollendung ihres Werks einen Optimaten direkt einzubeziehen, ist ein Risiko. Zudem braucht sie *Zeit*, *Roximela*, das Mädchen in das Xeldorquorias so vernarrt ist, zu manipulieren und einzuschwören, so dass ihre gemeinsame Bitte echt, aufrichtig und verzweifelt klingt. Natürlich wird sie dem Phraisopos-Optimaten nichts über ihre Pläne erzählen, aber man kann nie sicher sein, mit welchen magischen Mitteln die Herrscherklasse des Imperiums sich Informationen über eine Lage beschafft, bevor sie handelt. Und in diesem Fall könnte dies mehr aufdecken, als Ankasane wünscht.

Phase 1: Hat Ankasane Xeldorquorias erst einmal so weit, dass er ihr hilft, wird er sich auch nicht durch ihren Tod, sondern nur durch Beweise für ihre Verderbtheit aufhalten lassen. Allein diese plötzliche Manie ihres sonst so besonnenen und eigenbrütlerischen Bruders, wird seine Schwester *Epamsalea* aufhorchen lassen. Zum Beispiel wird er drei Männern, die sonst mit der Beschaffung wichtiger Forschungsobjekte in falschen Händen beauftragt sind, befehlen, die Schlafstätten der Charaktere ausfindig zu machen und ihre Kopfkissen mit einem langsam wirkenden, kaum wahrnehmbar nach Anis riechenden (*Sinneschärfe-* oder *Pflanzenkunde*-Probe um 4 erschwert) Lähmungsmittel namens Gliederschlaf zu versetzen. Das Gift wirkt erst nach einer Stunde, aber er geht davon aus, dass die Helden länger schlafen.

Gliederschlaf

Nachdem es zu Wirken begonnen hat, senkt das pflanzliche Gift in der verabreichten, hohen und andauernden Konzentration die KK, FF und GE eines Ziels jede Stunde um 1W3. Sobald sich die KK des Ziels dabei unter die Hälfte des Ori-

nalwerts gesenkt hat, fängt es an zu ersticken (s. Myranor – Das Güldenland, S. 207), da die Lungen nicht mehr funktionieren. Dabei erwacht das Opfer ungnädigerweise, damit es dem wahrscheinlich eintretenden Tod bewusst ins Auge blicken kann.

Je nachdem ob sich die Helden gut mit ihrem Wirt (oder dem Ort, an dem sie sich einquartiert haben) verstehen, wird er oder die Person, die sich um die Zimmer kümmert, ihnen bei der Heimkehr erzählen, dass sie beim Bettenmachen in ihrem Zimmer Kopfschmerzen und leichte Schwindelgefühle bekommen habe, und sie somit noch warnen. Für den Fall, dass sich die Helden mit dem Personal nicht sonderlich verstehen, wird dieser Hinweis nicht gegeben.

Phase 2: Sollten die Helden die Nacht überlebt haben, wird Xeldorquorias zu zwar phantasielosen, aber keineswegs wirkungslosen Mitteln greifen: in diesem Fall zu einem Stadtmaun und einer Menschenfrau, die hervorragende Schützen sind und zum Beseitigen von Problemen schon des Öfteren vom Haus Phraisopos angeheuert wurden, demgemäß dort auch als vertrauenswürdig gelten. Dieser Schritt wird letztlich *Epamsalea*, die Schwester Xeldorquorias', auf den Plan rufen, die zunächst versucht, ihren Bruder zur Rede zu stellen, von ihm jedoch nichts Brauchbares erfährt. Im folgenden wird sie versuchen herauszufinden, um wen es sich bei den Zielen handelt, was ihr auch gelingt, nachdem sie die beiden Schützen zur Rede gestellt hat (vorausgesetzt, die Helden haben sie nicht getötet) und ein Treffen mit den Abenteurern arrangieren, um ihre Neugier zu stillen und zu erfahren, was ihren Bruder so aufgebracht hat. Doch für die Helden gilt es zunächst, die beiden Scharfschützen zu überleben ...

Die beiden Attentäter werden den Charakteren von den Dächern der Häuser, im Gewirr der Straßen und Kanäle, aus auflauern und zwar aus zwei verschiedenen Richtungen. Am liebsten wäre es ihnen, wenn sie die Helden auf einem Boot erwischen würden, denn dort können sie kaum fliehen, haben auf Grund des Schusswinkels so gut wie keine Deckung und durch die Wucht der Schüsse kann selbst ein vorbeigegangener Angriff unter Umständen Schaden am Boot anrichten und den Helden weitere Schwierigkeiten bereiten. Da das Nachladen recht lange dauert, werden die beiden Schützen ein oder zwei Schüsse abgeben, bevor sie abtauchen und ihre Position wechseln. Dabei versuchen sie die Abenteurer im Auge zu behalten, bis sie wieder an einer ungeschützten Stelle oder in einer anderen, heiklen Situation sind, um erneut zu schießen. Sie führen jeder zehn Schuss Munition für ihre Bela mit und sind auch bereit, diese einzusetzen, hängen aber beide an ihrem Leben (Oh ja, man bezahlt sie gut. Gerade deswegen wäre es eine Schande, früh zu sterben!) und werden fliehen, wenn es den Helden (mit gewagten Kletteraktionen und Verfolgungsjagen über die Dächer) gelingt, sie zu entdecken und ihnen nahe zu kommen.

Scharfschützen

Die beiden sind gute Schützen, aber keine Veteranen im Nahkampf. Sollten sie sich zu irgendeinem Zeitpunkt sicher sein, dass die Helden sie identifizieren könnten, weil sie ihnen zu nahe kamen, werden sie die Flucht ergreifen und ihren Angriff abbrechen. Sollte einer von ihnen oder gar beide dennoch von den Helden gestellt werden, bedarf es schon gehöriger "Überredungskünste", sie dazu zu bewegen preiszugeben, wer sie beauftragt hat. Ihr Leben ist ihnen zwar lieb, aber sie fürchten auch den Zorn des Hauses Phraisopos.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 13, FF 15, GE 13, KO 12, KK 12

Herausragende Talente: Athletik (Weitsprung) 8, Klettern (Freiklettern) 8, Körperbeherrschung 8, Sich Verstecken 9, Sinnen-schärfe (Sehen) 10

Scharfschützen-Bela:

INI 11+1W6 AT 20 TP 2W6+8*

oder **Dolch:**

INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 28 AuP 30 KO 12 MR 5 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 14), Scharfschütze (Bela), Schnellladen (Bela)

* Ein Treffer mit der Scharfschützen-Bela richtet automatische eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Übersteigt der Schaden zudem die KK des Ziels, kann der Getroffene niedergeworfen werden (s. gleichnamiges Manöver).

Phase 3: Entgehen die Charaktere den Scharfschützen oder stellen sie sogar einen von ihnen, wird Xeldorquorias panisch. Erfährt er dazu noch, dass seine Schwester sich mit genau den Leuten trifft, die seine Geliebte bedrohen, wird er blind vor Verzweiflung und damit keine Rücksicht mehr auf mögliche Folgen seines Tuns nehmen. Er wird den Charakteren einen Brief zustellen, mit dem Siegel seines Hauses und im Namen seiner Schwester, um ihnen ein Treffen an einem verborgenen Ort vorzuschlagen. Seine Schwester lässt er von einem Laufburschen ebenfalls über das Treffen informieren, in dem Fall stellt er es aber so dar, dass die Charaktere sich mit ihr zu treffen wünschen. Xeldorquorias wird sich Mühe geben, beide Nachrichten so dringend wie möglich, doch schwammig zu halten. Er weiß nun mal nicht, wie weit die Gespräche zwischen seiner Schwester und den Helden schon gediehen sind. Hier sollten Sie aber durchaus die Möglichkeit nutzen anzudeuten, dass etwas nicht stimmt.

Der besagte Treffpunkt ist ein Salzlager im Süden Rumakras, dort in den Boden getrieben und mit hochwertiger Mauerkunst trocken gehalten, das zudem den Vorteil hat, fast gänzlich luftdicht zu sein (schließlich soll das Salz auch nicht durch die Luft feucht werden). Es ist Teil eines dreistöckigen Handelskontors, mit dem Xeldorquorias seit langem zusammenarbeitet, um Basismaterial für seine Forschungen einzukaufen, meist Salze, Mineralien und Alkohole. Es ist einigermaßen anonym und man kennt den Optimaten dort und stellt deshalb keine Fragen. Die Wachen der Händler winken die Helden ohne Fragen hindurch nach unten, wo Epamsalea, die kurz vor den Helden eingetroffen ist, tatsächlich schon neugierig auf sie wartet.

Plötzlich werden die Kellerluken zum Salzlager hinter ihnen mit einem donnernden Knall zugeschlagen, verriegelt und mit schweren Säcken beladen. Nun bleibt den Helden wenig Zeit, um zu handeln. Die Luke, durch die sie reinkamen, aufzubrechen, ist durch die schweren Säcke kaum möglich. Die andere Kellerluke am anderen Ende des vier mal 12 Schritt großen Raums mit den Säcken und Fässern in den Nischen ist noch nicht so beschwert, wird nach 6 KR aber aufgerissen, um drei Öllaternen in den Keller, auf die Säcke, zu werfen, was sich eine KR davor durch Klappern ankündigt. Eine KR später werden die Handlanger Xeldorquorias' versuchen, die Kellerluke wieder zuzuschlagen. Noch bevor die Laternen fliegen (am besten direkt nach dem Zuschlagen des ersten Tors) wird Epamsalea

als gelehrte Frau bemerken, dass die Zeichen auf den Fässern und Säcken keinem Salz, sondern Kohlestaub und Schwefel zugeordnet sind. Diese Worte sollten in den Ohren der Helden noch nachhallen, wenn die Öllampen ihren Flug beginnen.

Zwar sind die Säcke unbewegte Ziele, aber Öllampen sind auch keine sonderlich guten Wurfgeschosse, weshalb Sie für jede Laterne einen Wurf machen sollten. Bei einer 1 bis 13 trifft die Laterne und fängt an, den Sack oder das Fass in Brand zu setzen, bei einer 14 bis 19 fliegt sie gegen einen der Steinteiler für die einzelnen Nischen und prallt ab oder der Wurf geht schräg und die Laterne platzt direkt in der Mitte des Raums auf. Steht ein Held in der Nähe der Tür, kann er versuchen, eine Laterne zu fangen, was aber eine sehr schwierige GE-Probe (erschwert um 4) voraussetzt. Es dauert etwa drei KR, bis sich das Öl und die Flammen so durch einen Sack gefressen haben, dass er in einer Stichflamme aufgeht und damit alle umliegenden Säcke und Fässer mit entzündet. Soviel Zeit haben die Helden noch, die Flammen durch eine MU-Probe zu ignorieren und das brennende Stück vom Stapel zu zerren, wobei jeder daran Beteiligte 1W6 SP erleidet. Gelingt es ihnen nicht, die Säcke rechtzeitig vor den Flammen zu bewahren oder eine der beiden Türen aufzubrechen, werden sie nach 3 weiteren KR in einem sehr heißen und obendrein giftigen Feuer sterben, wofür auch keine Würfe mehr benötigt werden. Um die schweren Kellerluken zu öffnen, benötigt man auf der Eingangsseite eine kombinierte KK von 34, wobei nur zwei Helden gleichzeitig auf der kleinen Treppe stehen können, auf der gegenüberliegenden Seite reichen 28. Für jede Runde, die mit geeigneten Waffen (Hämmern, Äxten und ähnlichem) das Holz in Scharnier- oder Riegelhöhe bearbeitet wird, sinkt diese Zahl um 2 bis auf maximal -6.

Ganz gleich ob das Attentat Erfolg hat oder nicht (was den Helden zugegebenermaßen egal sein dürfte, wenn sie ihm erlegen sind) wird Xeldorquorias danach, von Schuldgefühlen übermannt, versuchen den Freitod durch Gift zu wählen. Wenn die Helden Epamsalea und sich selbst vor den Flammen bewahren konnten und sie gemeinsam zum Optimatenpalast der Phraiso-
pos auf Alt-Valantia hetzen (schließlich hatte Epamsalea schon einen Verdacht ihrem Bruder gegenüber, zudem waren alle gewählten Kommunikationsmittel hauseigen), kann Epamsalea ihren Bruder mit einem Gegenmittel retten, woraufhin er unter Tränen alles gesteht, was er getan hat, und dass er Ankasane doch nur schützen (oder rächen) wollte. Sollten die Helden mit Epamsalea nach dem Attentat an einen anderen Ort gehen, wird Xeldorquorias seine Geheimnisse mit ins Grab nehmen, wobei die Optimatin durchaus drängend darauf hinweist, Antworten in ihrem eigenen Palast suchen zu wollen.

Umwege und Abwege – Oh, Eminenz! Ihr hier?

Die Macht der Optimatenhäuser ist gewaltig, ihr Einfluss allumfassend und ihr Zorn fürchterlich. Niemand innerhalb des Imperiums, der bei gesundem Verstand ist, würde es wagen oder auch nur daran denken, Hand an sie zu legen. Sollte sich also ein Mitglied der Optimatenfamilien unter den Helden befinden, kann dies natürlich Auswirkungen auf das Abenteuer haben. Die Tatsache, dass in Sidor Valantis das eher passive Haus Illacrion die herrschende Familie ist, erschwert im Falle stadtfremder Optimaten eine mögliche Aufklärung von Verbrechen, ansässige Optimaten oder Mitglieder der Großen Häuser erwecken so viel Ehrfurcht, dass einige der hier aufgeführten

Komplikationen es nicht wagen werden, gegen die Charaktere vorzugehen. Für Zenturio Protero steht eine ganz eigene Option offen, die Sie im Kasten "Ist es das wert?" finden können.

Angehöriger von Haus Illacrion in der Gruppe: Niksanbarias wird Ankasane nicht beistehen. UaKhoa wird die Helden wesentlich sanfter anpacken. Die Schläger des Collegiums der Alchimisten werden, sobald sie merken, dass sie es mit einem Optimaten zu tun haben, jegliche Hilfe verweigern und auch nicht zu Phase 2 übergehen.

Angehöriger eines anderen Hauses in der Gruppe: Niksanbarias wird nur Phase 1 ausführen und darauf achten, dass der Optimat selbst nicht verletzt wird. UaKhoa ist vorsichtiger bei seinen Anschuldigungen. Die Schläger des Collegiums der Alchimisten werden, sobald sie merken, dass sie es mit einem Optimaten zu tun haben, jegliche Hilfe verweigern und auch nicht zu Phase 2 übergehen.

Angehöriger eines Entmachteten Hauses: Die Schläger des Collegiums der Alchimisten werden, sobald sie merken, dass sie es mit einem Optimaten zu tun haben, jegliche Hilfe verweigern und auch nicht zu Phase 2 übergehen.

Ortsansässiger Optimat: Niksanbarias wird nur Phase 1 ausführen und darauf achten, dass der Optimat selbst nicht verletzt wird. UaKhoa ist vorsichtiger bei seinen Anschuldigungen. Die Schläger des Collegiums der Alchimisten werden, sobald sie merken, dass sie es mit einem Optimaten zu tun haben, jegliche Hilfe verweigern und auch nicht zu Phase 2 übergehen.

Die Furcht der Bevölkerung vor den Optimaten macht diesen Abschnitt des Abenteuers unter Umständen einfacher für eine Gruppe, die ein Mitglied der herrschenden Kaste in ihren Reihen birgt, doch so sind nun einmal Gyldaras Wege. Die richtige Person am richtigen Ort kann oft viel bewegen. Zudem: Das nächste Abenteuer außerhalb der Zivilisation kommt bestimmt, also lassen Sie ihren Helden die Möglichkeit zu glänzen, wo sie es können.

Weitere Komplikationen ...

Die Augen der Optimaten und die der Brajan-Garde können in einer so großen Stadt wie Sidor Valantis kaum überall zugleich sein (auch wenn diese Aussage schlimme Unannehmlichkeiten einbringen kann, so sie die falschen Ohren erreicht). Demnach haben sich, wie in vielen Städten des Imperiums, auch in Valantia unter den freien Bürgern Cirkel und Collegien gebildet, um ihre Interessen und ihr Verlangen nach Sicherheit zu schützen. Aber auch Verbindungen mit weniger hehren Absichten haben sich in den Straßen der Stadt zusammengefunden. Folgend finden Sie eine kurze Übersicht der Gruppierungen, die im Abenteuer auftauchen können – was nicht bedeutet, dass sie zu den wichtigsten der Stadt gehören.

Der Cirkel der goldenen Schlösser: Diese Vereinigung von Zuhältern, Sklavenhändlern und anderen Vertretern sehr direkter Dienstleistungen ist seit fast neunhundert Jahren ein fester Bestandteil der Nächte von Sidor Valantis, nachdem er die ehemals getrennten Cirkel der erlesenen Fracht (Sklavenhändler) und Cirkel der Sternennacht (Zuhälter) vereinte und zugleich den Lächelnden Cirkel (Kurtisanen) zerschlug. Während die greise Matrona des Cirkels, Gaibolea, in Alt-Valantia residiert, ist in Rumakra vor allem Gyldas der Schneider, ein Protector des Cirkels, aktiv. Ein ertragreicher Nebenerwerb des Cirkels, nämlich das Verschwindenlassen unliebsamer Personen in die Sklaverei, wäre für Ankasane si-

cherlich auch eine Option gewesen, sich der Helden zu entledigen, wenn sie sich mit den güldenen Schlössern besser verstehen würde.

Die Serpentinaen: Das Collegium der Alchimisten, Medici und Kräutlerhändler ist eines der ältesten der Stadt und seit seiner Gründung vor fast zweitausend Jahren unter dem Vorsitz derselben Familie, weshalb das Oberhaupt jeweils den Namen des Gründers, Cyrrates, seinem Geburtsnamen hinzufügt. In der Vergangenheit oft verfolgt, ist dieses Collegium in der heutigen Zeit eines der einflussreichsten der Stadt, was vor allem auf der Tatsache beruht, dass viele Geheimnisse und Gefallen innerhalb der Gründerfamilie weitergegeben wurden. Selbst unter den Optimatenfamilien gibt es nur wenige, die nicht Kunden bei den Serpentinaen waren, ob sie es nun wussten oder nicht. Wenn *der Cirkel der güldenen Schleier* versucht, Nachforschungen über Ankasane anzustellen, werden die Serpentinaen dies versuchen zu verhindern. In diesem Fall kann es durchaus vorkommen, dass es Gefechte im Verborgenen zwischen den beiden Cirkeln gibt, ohne dass irgend jemand in Rumakra dies je mitbekommt.

Die Wasserratten: Im Gegensatz zu den beiden vorher genannten Cirkeln sind die Wasserratten, eine kleine Gaunerverbindung die von TirChao, der Geliebten Epamsalea an Phraisopos, gegründet wurde, kaum eine Erwähnung wert. Dieser eher aus jugendlichem Leichtsinn, denn aus Notwendigkeit oder Zweck geborene DiebesCirkel wurde, zum eigenen Glück, von den alteingesessenen Organisationen der Unterwelt noch nicht wahrgenommen. Auf Grund der Fehlannahme, dass durch die Erfolge der Myriaden gegen Schmugglerbanden ein wertvolles Kräftevakuum entstanden sei, überlegt TirChao derzeit eine Ausweitung ihrer Aktivitäten. Ein Schritt, der aus ihrem kleinen Spiel sehr schnell blutigen Ernst werden lassen kann.

Ihr seid nicht allein!

Während sich die Helden in den Gassen und Märkten Sidor Valantis' umhören und versuchen, den mysteriösen Todesfällen auf den Grund zu gehen, gibt es andere, die genau das Gleiche tun oder die dank ihrer Vorgeschichte als Unterstützer auftreten können.

Mydoriaas – der tragische Ratgeber

Mydoriaas ist ein Opfer des Systems. Auf Grund widriger Umstände ist der ehemals geachtete Optio der Brajan-Garde auf den unteren sozialen Rängen angekommen und fristet ein, für einen Menschen seines Formates, unwürdiges Leben in der Gosse. Doch sein Gerechtigkeitsgefühl ist ungebrochen. Wo Optio *UaKhoa* (s. o.) den Abenteurern gegenüber oft nur Unverständnis und Aggression zeigt, wird Mydoriaas den Helden auf die Sprünge helfen, ihnen Zusammenhänge erklären und ihnen den oftmals steinigen, aber zielführenden Weg weisen. Mydoriaas ist ebenso wie den Helden an einer Aufklärung der Todesfälle gelegen, wobei er im Gegensatz zu ihnen selbstverständlich nicht von anderen Brajan-Gardisten verdächtigt wird. Ihm ist von Anfang an bewusst, dass ChaoKoPao das vierte Opfer einer Todesserie ist, deren Umstände mehr als schleierhaft sind. Zwar deutet vieles auf ein Gift, doch wie und wo sich die Opfer vergiftet haben, bleibt bislang ein Geheimnis. Die andere Möglichkeit wäre eine Art Fluch, aber auch hier stellt sich die Frage, was die Opfer gemeinsam hatten, um sich den gleichen Fluch zuzuziehen. Die einzige Gemeinsam-

keit, die er zum Zeitpunkt von ChaoKoPaos Tod benennen kann, ist die, dass alle Opfer auf die ein oder andere Art magiebegabt waren.

So tritt er durch die Gassen und befragt Freunde, Verwandte und Bekannte der Opfer, soweit man ihn eben lässt. Auf die Helden selbst wird er entweder durch den Bericht UaKhoa aufmerksam oder durch die Befragung der Diener ChaoKoPaos, auch wenn er diese erst einen Tag nach UaKhoa aufsucht. Selbstverständlich würde auch er die Abenteurer gerne zu den Geschehnissen befragen, sind sie doch die bislang einzigen Augenzeugen, die direkt bei einem eintretenden Tod anwesend waren. Dabei hört er sich in Ruhe an, was sie zu sagen haben, fällt (im Gegensatz zu UaKhoa) keine vorschnellen Urteile, spricht aber auch nicht einfach so über seine Ermittlungen und Vermutungen. Dazu müssen ihn die Helden zunächst einmal davon überzeugen, dass es ihnen ebenfalls ernst ist mit der Aufklärung der Todesfälle.

Gelingt es ihnen, sein Vertrauen zu gewinnen, haben sie einen Verbündeten gefunden, der sie über den Stand seiner Ermittlungen informiert hält und dabei an Orte geht, an denen die Helden selbst noch nicht waren oder wo sie nicht die richtigen Fragen gestellt haben, um ihnen auf die Sprünge zu helfen. Die folgenden Opfer des Giftes (s. *Die kommenden Toten*, S. 44) verwischen den bisherigen gemeinsamen Nenner etwas, da es bei keinem mehr offensichtlich oder allgemein bekannt war, dass sie über eine magische Begabung verfügten. Doch das ist nichts, das Mydoriaas nicht herausfinden könnte.

Die Abenteurer indes sollten sich in Acht nehmen, sich mit Mydoriaas nicht in der Öffentlichkeit zu zeigen, denn die Stadt hat tausend Augen und viele davon sind dem Brajan-Gardisten nicht gewogen. Sowohl in der Unterwelt der Metropole, als auch in der Oberschicht gibt es jene, die Mydoriaas gerne tot sehen würden – auch wenn das in den Augen des ehemaligen Optios sicherlich die geringere Schmach wäre, bedenkt man die Umstände, unter denen er jetzt leben muss. Selbst Optio UaKhoa dürfte sich wenig beglückt über den Umstand zeigen, Mydoriaas an der Seite der Abenteurer zu sehen, und sein Verhalten den Helden gegenüber würde sicherlich auf den Nullpunkt sinken.

Letztlich wird Mydoriaas nach einem Besuch bei den Satyaren Rumakras das *“Zum Augensterne”* aufsuchen, um *Ayabara* zu befragen. Der ehemalige Optio hegt bereits seit längerem den Verdacht, dass das *“Zum Augensterne”* ein Ort des Verbrechens ist (s. *Das Schicksal Kassimelas*, S. 65), doch konnte er es nie beweisen. Vielleicht fällt seine Befragung *Ayabaras* deshalb so scharf und unangenehm aus. Es ist sein Pech, dass ausgerechnet an diesem Abend *Setanen* selbst im *“Zum Augensterne”* zu Gast ist, und so wendet sich Ankasane an ihn, nachdem sie von der Befragung durch den Brajan-Gardisten hört. Im Gegensatz zu den vielen Feinden Mydoriaas' hat *Setanen* keine Skrupel, ihn zu einem Märtyrer zu machen, und so wird der alte Brajan-Gardist noch in dieser Nacht von *Amyari Uchar* ermordet.

Was die Helden von diesen Ereignissen mitbekommen, hängt davon ab, wie oft sie mit Mydoriaas zusammentreffen, um Informationen auszutauschen, und von Ihrem Willen, sie weiter in Richtung des *“Zum Augensterne”* zu manövrieren. Mydoriaas selbst findet man in den frühen Morgenstunden in einer dunklen Gasse mit durchgeschnittener Kehle, seiner wenigen Münzen und seiner Stiefel beraubt. Nichts deutet dabei auf eine Verbindung zum Rauschkrauthaus.

Konkurrenz belebt das Geschäft

Die Mächte, die im *Haus der tausend Laster* (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis, S. 20) die Fäden ziehen, schätzen den Kontakt mit der Außenwelt nicht sonderlich, sind aber durchaus auf dem Laufenden, was die Ereignisse in Sidor Valantis anbelangt. Sprachrohr der Besitzer des Etablissements ist die ständig freundliche Amaunir-Hausdame KjaShar, die ihren Besuchern immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Diese scheinbare Voraussicht der Dinge kann den Abenteurern behilflich sein, wenn sie in der Lage sind, die richtigen Fragen zu stellen. Lassen die Charaktere sich beim Besuch des Hauses der tausend Laster auf ein Gespräch mit KjaShar ein, wird diese die Abenteurer, auf subtile Weise, auf die mögliche Beteiligung an den schrecklichen Todesfällen in der Stadt, des *“Zum Augensterne”* hinweisen. In aller erster Linie verfolgt sie – oder besser ihre Arbeitgeber – natürlich damit, von den Vorkommnissen in ihrem eigenen Hause abzulenken. Zwar hat das Haus der tausend Laster keinerlei Verbindung mit den Todesfällen, wohl aber mit dem ein oder anderen Toten, der zuvor auch hier ein gerngesehener Gast war und verfügt jedoch, bildlich gesprochen, über genügend andere Leichen im Keller, um Neugierige fernhalten zu wollen.

Auch kleinere und unbedeutendere Freudenhäuser, wie Aronias Palast im Nordend Rumakras oder Raias Zuflucht, werden den Abenteurern gerne weiterhelfen, wenn es darum geht, der direkten Konkurrenz zu schaden. Selbstverständlich wird sich kaum jemand dazu herablassen, konkret zu werden, aber wer in der Lage ist, zwischen den Zeilen zu lesen, der wird ausreichend Hinweise aus unterschiedlichster

Quelle erhalten, die das Augenmerk früher oder später in Richtung Ankasanes und des *“Zum Augensterne”* lenken. Der Grund hierfür ist in den meisten Fällen einfacher Neid, denn obwohl das *“Zum Augensterne”* nicht zu dem einschlägigen Cirkel gehört, floriert dort das Geschäft prächtig. Dass die Neider damit ausnahmsweise ins Schwarze treffen, ist zwar praktisch, mit konkreten Hinweisen oder gar Beweisen kann aber niemand seine Andeutungen untermauern. Haken die Helden forscher oder unnachgiebiger nach, wird leider nur offenbar, dass es sich um *“üble Nachrede”* handelt.

Die güldenen Schlösser

Die güldenen Schlösser, der Cirkel der Kurtisanen und Gesellschafter, widmen sich keineswegs den Interessen beider Parteien, sondern ist vielmehr ein Zusammenschluss von Zuhältern, Badern und Sklavenhändlern, die ihre Gebiete abstecken, Preise für fleischliche Gelüste und Dienstleistungen vereinbaren und im unüberschaubaren Angebot der Sinnesfreuden die Kon-

trolle behalten wollen. In der Tat haben hier Kurtisanen und Gesellschafter nur dem Namen nach eine Stimme und damit das so bleibt, hat der Cirkel sich beizeiten einige Lustdamen in den *“Rat”* geholt, die bereits selbst ein oder mehrere Etablissements unterhalten und nur zum Schein den Titel der Kurtisane weiterhin tragen. Somit kann der Cirkel von sich mit Fug und Recht behaupten, sämtlichen Interessen gerecht zu werden und ein Aufbegehren von unten kann im Keime erstickt werden.

Wenn der Cirkel von den Geschehnissen auf Rumakra Wind bekommt, wird er seine eigenen Nachforschungen anstellen, denn die üblichen Verdächtigen sitzen in der Tat unmittelbar vor seiner Nase. Sobald die Mitglieder des Cirkels jedoch eine Täterschaft in den eigenen Reihen ausgeschlossen haben,

beginnt die Suche nach denjenigen, die den Machenschaften der Güldenen Schlösser im Weg stehen. Dabei ist ihnen beinahe jedes Mittel recht. Somit wird es über kurz oder lang auch geschehen, dass der Cirkel sich in Gestalt *Gyldas des Schneiders* (s. Anhang I – Dramatis Personae, S. 91) an die Abenteurer wendet, um zunächst deren Wissen anzuzapfen und wenn die Charaktere sich kooperativ zeigen, gemeinsame Anstrengungen zu unternehmen, den Fall schnellstmöglich aufzuklären. Immerhin ist Mord schlecht für das Geschäft und die ehrenwerten Mitglieder des Cirkels mögen es nicht, wenn ihnen ein Geschäft durch die Lappen geht.

Die Abenteurer müssen sich jedoch in Acht nehmen, wenn sie sich mit den güldenen Schlössern zusammentun. Bestenfalls können sie hier immerhin eine Bezahlung aushandeln, wenn sie die Dinge möglichst schnell regeln. Der Cirkel ist jedoch versucht,

“die Sache unter der Hand zu klären”. Sobald die Organisation genügend Informationen oder gar einen Wissensvorsprung gegenüber den Charakteren hat, werden sie versuchen, die Angelegenheit auf ihre Weise zu regeln und die Abenteurer dabei hinter sich zu lassen. Schlimmstenfalls könnte es gar passieren, dass die Abenteurer vor dem *“Zum Augensterne”* auftauchen und nur noch rauchende Trümmerhaufen vorfinden. Allerdings wird das Collegium der Alchimisten genau das zu verhindern suchen, und die Helden könnten sich unvermittelt zwischen den Fronten eines handfesten *“Cirkelkriegs”* wiederfinden.

Die Nequaner – Alter Groll

“Der Feind meines Feindes ist mein Freund” lautet ein altes Sprichwort, und das trifft in Sidor Valantis genauso zu, wie auf dem Rest des Kontinentes. Die Nequaner hegen eine große Abscheu, wenn nicht sogar Hass gegenüber Ankasane, denn sie hat in ihren Augen alles verraten, was ihnen lieb und teuer ist: sie ist eine nequanische Alchimistin, die ihrem eigenen Volk den



Rücken gekehrt hat; ganz zu schweigen von der Art und Weise, wie sie ihr Wissen erworben hat.

Die nequanische Kultur ist alt und unterscheidet sich von der valantischen Lebensfreude wie Tag und Nacht, und so verwundert es nicht, dass die wenigen Nequaner, die in Sidor Valantis ihre Heimat gefunden haben, weitestgehend unter sich bleiben. Dennoch geht das alltägliche Leben nicht spurlos an ihnen vorüber und ihre Informationsquellen sind mannigfaltig, nicht zuletzt weil ihr Warenangebot sehr begehrt ist und sie somit zahlreiche gute Kontakte in der ganzen Metropole geknüpft haben. Sollten die Abenteurer im Rahmen ihrer Ermittlungen nur ausreichend Staub aufwirbeln, werden die Nequaner auf sie aufmerksam. Da Nequaner nicht sonderlich bekannt für ihre aufbrausende Art sind, dennoch aber tief verwurzelte Rachegefühle gegen Ankasane und nicht zuletzt die Furcht hegen, sie könne eines Tages all ihre Geheimnisse ausplaudern, scheint sich im Auftauchen der Abenteurer eine Gelegenheit zu ergeben, die man nicht ungenutzt verstreichen lassen will.

Der Nequaner *Haragun* wird versuchen, Kontakt mit den Charakteren herzustellen, sollte sich abzeichnen, dass die Helden gegen das *“Zum Augensterne”* vorgehen und es für Sie sinnvoll erscheint, dass die Nequaner davon Wind bekommen haben (beispielsweise werden sie von Erkundigungen erfahren, die die Helden im Bluhumuls anstellen). In einem Gespräch wird Haragun versuchen herauszufinden, wie weit die Abenteurer zu gehen bereit sind. Er will Ankasane am liebsten tot sehen, wird dies jedoch keinesfalls zugeben. Die Geheimnisse, die diese über die nequanische Alchimie angehäuft hat, dürfen nicht in die Hände eines Nicht-Nequaners gelangen. Sollte er den Eindruck gewinnen, die Abenteurer wären zu einer Liquidierung bereit, wird er eine Belohnung in Aussicht stellen, entweder in Form von harter Währung oder nequanisch-alchimistischen Tränken, sollten sie Erfolg haben. Befindet sich unter den Abenteurern selbst ein Nequaner, so wird nur dieser von Haragun unter vier Augen ins Vertrauen gezogen. Die Nequaner haben an und für sich keine Ahnung von dem, was sich im *“Zum Augensterne”* tatsächlich abspielt, es geht ihnen nur darum, eine alte Rechnung zu begleichen.

Alles was Recht ist

Das grundlegende Problem der imperialen Rechtsprechung liegt darin, dass in den letzten Jahrtausenden ein geradezu undurchdringliches Dickicht aus Gesetzen, Edikten, Verfügungen und Regelungen entstanden ist, dessen gesetzliche Grundlagen von niemandem mehr nachvollzogen werden können. Dass hierbei die valantischen respektive sidorvalantischen Gesetze und Statuten noch nicht einmal mit eingerechnet sind, macht die Gesetzeslage der Metropole nicht einfacher.

“Für jeden Rechtsstreit gibt es ein Gericht und einen Richter”. Dieser Ausspruch wird von den Optimaten oft voller Stolz zitiert, unterstreicht er doch nach ihrer hohen Meinung, die große Effizienz und Qualität des imperialen Rechtssystems. Bei näherer Betrachtung jedoch offenbart er gleich zwei weitere Missstände – die Zuständigkeit der Gerichte und die Richter als solche.

Denn letzteren sind sehr selten juristisch gebildet, sondern Optimaten auf einer der Sprossen der imperialen Karriereleiter. Im besten Fall verfügen diese Personen über einen wachen Geist und einen gesunden Menschenverstand, allerdings ist ein bestechendes Merkmal ihres Amtes ihre bis zur völligen Passivität reichende neutrale Haltung. Ein tiefergehendes Interesse oder einen Hauch von Eigeninitiative lassen sie nur erkennen, sobald sie selbst oder ein anderes Mitglied des Adelstands geschädigt wird, spricht, ein Honorat oder Optimat Opfer eines Verbrechens wird. Ansonsten möchte das Gericht unterhalten werden, respektive es erwartet, dass der Geschädigte oder dessen Klageführer, ein rechtskundiger Legitimat, seine Sicht der Rechtslage mittels stichhaltiger Argumente und natürlich unter Benennung stimmiger Präzedenzfälle veranschaulicht.

Bevor dies jedoch geschehen kann, muss der Kläger eine der schwierigsten Hürden des ganzen Verfahrens nehmen – den zuständigen Gerichtshof ausfindig machen. Man sollte meinen, dies sei in Sidor Valantis kein Problem, da sich die Tempel der acht Staatsgötter allesamt auf der Tempelinsel

befinden, doch weit gefehlt. Es ist allgemein bekannt, dass jede dieser Gottheiten für bestimmte Aspekte des Zusammenlebens zuständig ist und der jeweilige Prätor als weltlicher Vertreter deren Tempel und Priesterschaft vorsteht, die dem Gott zugehörige Garde anführt und als Gerichtsvorsitzender über die Fälle urteilt, die in die Zuständigkeit seines Gottes fallen. Leider wurde es auch hier versäumt, klare Abgrenzungen der Zuständigkeiten zu formulieren, und die daraus resultierenden Überschneidungen sorgen oftmals für großen Ärger zwischen den Garden – insbesondere seien hier die Brajans- und die Siminia-Garde genannt – und für Verwirrung bei denen, die Gerechtigkeit suchen.

Als seien die acht Haupttempel nicht bereits genug, existieren in einer Metropole wie Sidor Valantis meist mehrere Tempel für ein und denselben Gott, somit auch mehrere Prätores und mehrere Gerichte, was zu einer zusätzlichen, territorialen Unterteilung der Zuständigkeiten führt. Spätestens jetzt kann sich die Zuhilfenahme eines Legitimates als äußerst klug erweisen. Hat man es nun tatsächlich geschafft, den richtigen Gerichtshof zu finden und die Klage wurde somit nicht abgewiesen, kommt es zur Verhandlung – wann immer der Prätor die nötige Zeit dazu findet.

Sowohl in der Anklage, als auch in der Verteidigung kommt es ausschließlich darauf an, sicherer als der Verhandlungsgegner zu erscheinen, ein klareres Bild der Rechtslage darlegen zu können und die besseren Argumente und Präzedenzfälle zur Verfügung zu haben oder zumindest in der Lage zu sein, diese gegebenenfalls auch nur überzeugender vortragen zu können – wem dies gelingt, gewinnt den Prozess.

So verwundert es vielleicht nicht, dass manch ein Schauspieler vor Neid erblassen würde, könnte er der Vorstellung eines Legitimates vor Gericht beiwohnen. Diese sind oft Schauspieler, rhetorische Wortakrobaten, Scharlatane und Gedächtniskünstler in Personalunion.

Die Freude über den gewonnenen Prozess und den erhaltenen Rechtstitel währt oft nur kurze Zeit, denn Recht bekommen und dessen Durchsetzung erweisen sich als zwei

sehr unterschiedliche Seiten derselben Medaille. Der Prätor sieht es lediglich als seine Aufgabe an, auf Grund der Ausführungen vor Gericht, zu einer Entscheidung zu kommen, die Vollstreckung des Urteils (zumindest in Zivilstreitigkeiten) obliegt nicht mehr seiner Zuständigkeit. Als Folge davon erfährt das Modell der Selbstjustiz immer größeren Zuspruch, durch die man sich die ganzen Gerichtskosten sparen kann, wenn dies auch mit einem nicht unerheblichen Gefahrenpotential verbunden ist. Stellt man sich allzu ungeschickt an, hat man schnell selbst die Brajan-Gardisten auf dem Hals.

Die Anklage gegen Ankasane

Sollten die Abenteurer im Laufe ihrer Ermittlungen auf das *“Zum Augensterne”* aufmerksam geworden sein und Ankasane verdächtigen, hinter den Morden zu stecken, sollten sie einige Dinge beachten, bevor sie Anklage erheben – wenn sie dies denn überhaupt planen.

Alles beginnt mit dem zuständigen Gericht, denn nur dort kann man seine Anschuldigungen, respektive seine Klage mit Aussicht auf Erfolg vorbringen. Im vorliegenden Fall gibt es zwar keinerlei Zweifel, dass die Zuständigkeit eindeutig einem Brajan-Prätor zufällt – jedoch welchem? Da Rumakra zu einer der am dichtest bevölkerten Inseln der Metropole gehört, trug man Sorge, dass hier stets ein Kontingent von Brajan-Gardisten vor Ort stationiert ist, das sein Quartier im Rathaus des Inselviertels hat. Anders als der Prachtbau auf der Tempelinsel, ist das Verwaltungsgebäude nicht auf den ersten Blick als ein weiterer Brajanstempel der Metropole erkennbar, folgt damit jedoch einer verbreiteten Tradition im Imperium, bei den Tempeln eines Gottes weltliche Funktionalität mit den religiösen Aspekten der Gottverehrung zu verbinden.

Hinsichtlich der territorialen Zuständigkeitsbereiche ist ohne jeden Zweifel der Brajanstempel auf Rumakra die richtige Adresse, um eine Anklage gegen Ankasane vorzubringen. Allerdings prallen die Abenteurer hier gegen das geballte, irrationale Misstrauen Optio UaKhoas. Dieser ist von der Schuld der Helden überzeugt und arbeitet wie besessen daran, Beweise gegen sie zu finden. Vernünftigen Argumenten ist er in seiner Verbörtheit nicht zugänglich und sollten die Abenteurer inzwischen nicht selbst gute Kontakte geknüpft haben, die ihnen einen direkten Weg zum Zenturio der Garde oder gar zum Prätor selbst weisen, werden sie einen äußerst schweren Stand haben.

Doch es wird noch komplizierter. Haben die Helden zum Zeitpunkt ihrer Klageführung stichhaltige Beweise dafür,

dass Ankasane in den Mord an dem Optimaten Brakratenes en Alatinos verwickelt ist, ändert sich unmittelbar die Zuständigkeit des Gerichtshofes. Nunmehr muss der Prozess im Haupttempel des Brajan auf der Tempelinsel geführt werden. Wird der falsche Gerichtshof gewählt, ist die Anklage bereits im Ansatz gescheitert.

Sollten diese Fallstricke der imperialen Rechtssprechung erfolgreich umgangen worden sein, beginnt die oftmals recht lange Gerichtsverhandlung, die für jeden, der nicht bereits einmal eigene Erfahrungen mit diesen Abläufen machen konnte, absurde Züge annehmen kann.

Die sprichwörtliche Neutralität der sogenannten Richter, sorgt zunächst für eine absolute Gleichstellung der Parteien. Dies bedeutet, dass Ankasane trotz der Anklage wegen Giftmischerei und Mordes – unter Umständen sogar wegen Hochverrats – all ihre Rechte behalten würde. Sollte es auf Grund der Beweislast und vor allem ob des Sachverhalts, dass ein Optimat zum Opfer eines Tötungsdeliktes wurde, trotz allem zu einer Verhaftung kommen, käme das einer kleinen Sensation und einem ersten großen Erfolg der Abenteurer gleich. Es wäre ja nicht das erste Mal, dass ein Richter in so einem Fall mit aller Härte durchgreift und ein Exempel statuieren möchte. Aber – mit Beweisen ist das so eine Sache. So grotesk dies auch erscheinen mag, vor Gericht verlieren sie mehr und mehr an Gewicht, und wie bereits beschrieben, bilden letztlich die herangezogenen Präzedenzfälle und die rhetorische Kunstfertigkeit des Legitimatens die Grundlage eines Urteils.

Angenommen es lief schlecht für Ankasane und der zuständige Prätor sähe sich gezwungen, ob der Schwere der Vorwürfe eine Sicherheitsverwahrung anzuordnen, wäre dies der Zeitpunkt, an dem Ankasane beginnen würde, ihre eigenen Verbindungen auszuspielen – was sie früher oder später so oder so getan hätte. Das Wissen, das sie im Lauf der Zeit angehäuft hat, hilft ihr nun dabei, auf gewichtige, honorige Personen der Optimatengesellschaft gelinden Druck auszuüben, so dass diese ihr den Weg heraus aus dieser unleidigen Misere ebnen.

Ankasane ist glatt und gefährlich wie der Orismani-Zitteraal und auch im Falle vorliegender Beweise nur äußerst schwer zu packen und zu halten. Sollte der zuständige Prätor ihre Verhaftung ablehnen oder während des Prozesses ihre Freilassung anordnen, läge es ihr fern, sich sang- und klanglos aus Sidor Valantis zu verabschieden. Die Metropole und insbesondere Rumakra sind ihre Spielwiese. Sie würde untertauchen und sich endgültig mit Setanen zusammentun, um weiter auf das gemeinsame Endziel hinzuarbeiten.

Das Zum Augensterne

Wenn man den Werbern, die die Märkte Sidor Valantis' gelegentlich aufsuchen, und selbst den Kunden, die das Haus in den frühen Morgenstunden mit verklärtem Blick verlassen, Glauben schenken mag, ist das *“Zum Augensterne”* das Rauschkrauthaus ganz Valantias, und obwohl es als Rauschkrauthaus firmiert, macht niemand (schon gar nicht die Ausstattung des Hauses

selbst) einen Hehl daraus, dass man hier zahlreichen weiteren Vergnügungen nachgehen kann.

Der Tag ist Ruhezeit im *“Zum Augensterne”*; die Diener säubern und putzen, bereiten Essen für die Veranstaltungen der kommenden Nacht vor oder schlafen einfach. Auch die Hauswachen sind zu diesem Zeitpunkt auf ein Minimum reduziert und

die meisten schlafen oder verbringen ihre Freizeit irgendwo anders in Sidor Valantis. Die Gesellschafter und Kurtisanen, Masseusen und Masseure werden erst kurz vor Sonnenuntergang an ihren Arbeitsplatz zurückkehren. Mit dem Untergehen der Sonne öffnet das "Zum Augenster" seine Tore. Dann dauert es nicht lange, bis sich die ersten Gäste und Kunden einfinden und es wird schnell voll. Die Unterhaltung im "Zum Augenster" ist nicht billig, doch sie ist in der Tat populär, und die Preise helfen, um Vagabunden und Gesindel draußen zu halten.

Die Wände des "Zum Augenster", innere wie äußere, sind mit polierten Ryolithplatten verkleidet. Die Türen sind aus Holz, oft mit Schnitzereien von erotischen oder suggestiven Szenen verziert. Sie sind etwas dicker als gewöhnlich, um Geräusche besser zu dämmen, und mit guten Schlössern versehen (*Schlösser knacken +1*), doch sind die meisten Kammern des Hauses unverschlossen. Die Geheimtüren sind mit einer *Sinnenschärfe-Probe* zu finden, wenn man nach ihnen sucht. Ein nur flüchtiges Umschauen erschwert diese um +3.

Die Wände im Innern sind mit kunstvollen Vorhängen und Gobelins oder schlüpfrigen Gemälden geschmückt. Erotische Statuen stehen in den meisten der verfügbaren Alkoven und Ecken. All diese Kunstgegenstände sind etwas wert.

Eine gierige Gruppe von vier Leuten könnte all die Statuen und Gemälde in etwa einem Tag zusammentragen und von hier wegschaffen, vorausgesetzt es wäre niemand da, um sie aufzuhalten. Die ganze Sammlung hat einen Wert von 200 Aureal bei einem Gewicht von etwa 500 Stein. Ausgewählte Kunstgegenstände, die in der entsprechenden Raumbeschreibung Erwähnung finden, sind nicht Teil dieser Sammlung.

Alle Böden des "Zum Augenster" sind mit weichen, tiefen Teppichen über einer dünnen Polsterung bedeckt; womit sich das Laufen im Haus in etwa so anfühlt, als würde man auf einem harten Bett gehen. Die Deckenhöhe des Erdgeschosses liegt bei eindrucksvollen acht Schritt, während sie im ersten Stock kaum mehr die Hälfte beträgt. In den Tiefen darunter liegt sie mit Ausnahmen bei unter drei Schritt. Da das Haus über keinerlei Fenster verfügt, wird die Ventilation über eine Serie ausgeklügelter und gut verborgener Abzugsöffnungen, Luftdurchlässe und Röhren bewerkstelligt, deren kunstfertige Anbringung und technische Versiertheit durchaus nequanische Einflüsse erkennen lässt.

Das Gros der Bewohner des "Zum Augenster" ist die Dienerschaft, Köche, Hausknechte und Mägde, Leibdiener und Zofen, von denen 16 im Haus selbst leben. Bei ihnen handelt es sich um freie Untertanen des Imperiums, obgleich die meisten Vorfahren haben, die noch als Sklaven dienten oder selbst Freigelassene sind. Nach der Dienerschaft, sind die Hauswachen die zahlenmäßig stärkste Gruppe; acht leben und arbeiten im "Zum Augenster". Drei Damen des Hauses beaufsichtigen und leiten die Diener, die Wachen und die Angestellten, die nicht im "Zum Augenster" wohnen, und berichten Rukaell. Neben Ankasanes Geschäftspartner und rechter Hand, dem Meereskind Rukaell, leben noch vier Alchimistenlehrlinge im Haus. An einem normalen Abend können sich zu diesen Zahlen nochmal 20 und

mehr Masseure und Masseusen, Gesellschafter und Gesellschafterinnen gesellen, die zwar in fester Anstellung im "Zum Augenster" arbeiten, doch nicht hier wohnen. Richtet das "Zum Augenster" eine seiner berühmt-berüchtigten Orgien aus, liegt diese Zahl noch einmal höher und wird ergänzt durch Tänzer und Musiker. Darüber hinaus beherbergt das "Zum Augenster" noch die ein oder andere tödliche Kreatur in seinen Kammern. Offensichtlich kommt ein offener Angriff auf das "Zum Augenster" einem Selbstmordkommando gleich, zumal der Ruf des Hauses, wenn auch schlüpfrig, so dennoch gut, bald Unterstützung von Verbündeten herbeieilen lässt; egal ob es sich dabei um die Hauswache eines besorgten Optimaten, um Schläger des Cirkels der Alchimisten oder um eifrige Brajan-Gardisten handelt. Will man dem Haus (und Ankasane) seine Geheimnisse entreißen, so dürfte die produktivste Methode die Infiltration sein, entweder im Geheimen oder als potenzieller Kunde. Einmal im Innern kann eine heimliche oder diplomatische Gruppe von Abenteurern große Teile des Erdgeschosses und des ersten Stocks erkunden, ohne auf allzu viel Opposition zu treffen. Gelingt es ihnen, in die Tiefen des

Hauses vorzustoßen, wohin nur die wenigsten Angestellten gehen, sprechen die Zahlen potenzieller Gegner auch nicht mehr so deutlich gegen die Gruppe.

Wird *Ankasane* vor Unruhestiftern im Haus gewarnt oder vernimmt sie gar die Geräusche eines Kampfes, so wird sie zunächst versuchen, sich ein Bild von der Bedrohung zu machen und gegebenenfalls den Alabaster-Golem auf dem Treppenabsatz aktivieren (siehe Gebiet 23). Letztlich wird sie sich in ihr Glaskuppellabor zurückziehen (siehe Gebiet 42), darauf vorbereitet, die Beweise ihres Tuns zu vernichten.

Zu diesem Zweck wird sie eine oder zwei der Hauswachen mit nach unten nehmen, sollte sie die Möglichkeit dazu haben. *Rukaell* hingegen wird Unruhestiftern eher entgegen gehen, als sich vor ihnen zu verstecken. Auch wenn ihm Emotionen, wie etwa Angst, fremd sind, ist er nicht dumm und auch er wird zu diesem Zweck ein oder zwei Wachen um sich scharen, um dann nach Eindringlingen zu suchen.

Umwege und Abwege – Wie zum Geier kommen wir da rein?

Um es zusammenzufassen, es gibt genau drei Wege in das "Zum Augenster": durch das Haupttor, über die Fassade durch die Türme oder durch den Tunnel zum unterirdischen Anlegesteg. Das offensichtliche Haupttor wird an anderer Stelle abgehandelt und soll hier nicht Thema sein.

Die Fassade des "Zum Augenster" zu erklettern, stellt dank Basreliefs und den Fugen der Ryolithplatten für einen geübten Kletterer kaum ein Problem dar. Dennoch gilt es, gute 15 Schritt Höhe zu überwinden, bis man das Dach erreicht, was in diesem Fall zwei *Klettern*-Proben –5 erfordert. Um vom Dach auf die Plattform eines der vier Türme zu gelangen, ist nochmal eine unmodifizierte *Klettern*-Probe nötig, da es einen leichten Überhang zu bewältigen gilt und Basreliefs fehlen. Jedoch läuft



man "nur" Gefahr, höchstens etwa vier Schritt zurück auf das Dach zu fallen. Die Treppenabgänge der Turmplattformen sind zwar durch Falltüren abgedeckt, diese sind jedoch weder verschlossen, noch verriegelt. Über die Wendeltreppen gelangt man entweder in Gebiet 4 oder Gebiet 7 des Erdgeschosses.

Der Tunnel, der letztlich zur Anlegestelle (Gebiet 39) führt, ist hingegen ein schon fast in Vergessenheit geratenes Geheimnis des Hauses; er ist älter als das heutige "Zum Augenster" und er wird von seinen derzeitigen Bewohnern nicht benutzt. Nichtsdestotrotz könnten sich Informationen über seine Existenz durchaus im Gyldara-Tempel Rumakras (s. dazu auch *Tychos, der Gyldara-Magistral Rumakras* S. 23) finden lassen. Sollten die Helden das "Zum Augenster" auf diese Art und Weise betreten, sind sie gleich in seinem Herzen angelangt.

1. Eingang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses elegante, quadratische, zweistöckige Gebäude wurde aus scharlachroten und braunroten Steinplatten errichtet. Es ist ein moderner Bau, dessen Frontpylonen nicht mehr so wuchtig ausfallen und dessen Hauptgebäude von einer gewaltigen Kuppel gedeckt wird. Vier schlanke Türme erheben sich über seinen vier Ecken. Die Fassade ist geschmückt mit Statuen und Basreliefs von stattlichen Männern und hübschen Frauen, Menschen wie Amaunir, in lasziven Posen beim Entspannen, Erholen oder Baden. Das Gebäude ragt über einen kleinen Platz, auf den nur enge Gassen führen und der fast zu jeder Zeit von Gauklern und Straßenkünstlern, Bettlern und anderen zwielichtigen Gesellen, und Krämern mit ihren Handkarren bevölkert ist. Keiner von ihnen kommt dem Gebäude zu nah, das die umstehenden Mietshäuser aus Holz oder einfachem Bruchstein gedrungener, schmuckloser und maroder erscheinen lässt, als sie eigentlich sind. Das "Zum Augenster" ist in seiner Nachbarschaft einzigartig, was noch durch die Tatsache unterstrichen wird, dass es weder Fenster noch, einen Nebeneingang besitzt. Zwei Wachen – ein Mann und eine Frau, beide durchaus attraktiv – sind vor dem goldenen Eingangstor postiert. Gerüstet sind sie mit körperbetonendem, stählernem Brustharnisch, sowie Arm- und Beinschienen, die orangerot lackiert und mit goldenen Bändern verziert wurden. Die Visiere ihrer Maskenhelme wirken wie weißes Porzellan und stellen ebenmäßige, hübsche, menschliche Gesichter dar. Bewaffnet sind sie mit der für Myrmidonen typischen Kentema. Das Eingangstor selbst, das die Wachen flankieren, ist gute vier Schritt hoch.

Das Eingangstor besteht eigentlich aus Holz und ist lediglich mit goldener Farbe bemalt. Tagsüber wird es verschlossen gehalten. Das Schloss selbst ist von großer Kunstfertigkeit (*Schlösser knacken* +3), jedoch trägt eine der beiden Wachen einen Schlüssel bei sich. Selbstverständlich sähen es die Hauswachen nicht gerne, würde sich jemand am Schloss zu schaffen machen, während sie daneben stehen. Gewöhnlich wissen die Wachen, mit welchen Lieferungen, von welchem Händler sie tagsüber rechnen können. Jedem anderen, der sich dem Gebäude in dieser Zeit nähert, werden sie sich sehr misstrauisch in den Weg stellen und ihn auffordern, zu verschwinden. Etwas anders sieht es in den frühen Abendstunden aus, wenn all die Gesellschafter und Gesellschafterinnen zur

Arbeit kommen. Hier geschieht es immer wieder, dass neue Gesichter auftauchen, die die Wachen noch nicht kennen. Solange diese nicht offensichtlich schwer gerüstet, bis an die Zähne bewaffnet oder nicht in der Lage sind, dem prüfenden Blick der Hauswachen standzuhalten, werden sie nach einer nur knappen Befragung eingelassen. Schon zu dieser Zeit ist das Eingangstor mehr offen als verschlossen. Mit dem Untergang der Sonne öffnen sich die Tore des "Zum Augenster" für Kunden und Gäste, jedoch nur metaphorisch, da das Tor meist geschlossen ist, aber eben nicht verschlossen.

Hauswachen des Zum Augenster

Die Hauswachen des "Zum Augenster" sind in der Tat ehemalige Myrmidonen, die meist eine Dienstzeit absolviert haben. Jede einzelne wurde Ankasane von *Zenturio Protero* empfohlen, wobei ihre Loyalität selbstverständlich eine große Rolle spielt, aber auch ihre Kompromisslosigkeit in der Ausübung ihrer Pflicht. Im "Zum Augenster" bleiben sie für gewöhnlich unter sich, bilden eine Einheit, die sich gegenseitig den Rücken freihält, und schauen auf die anderen Angestellten herab. Ihr Sold ist ansehnlich und sie erhalten zudem Zulagen, wenn sie mal etwas tun müssen, was aus der Reihe fällt, weshalb es schwer ist, sie zu bestechen. Sie wissen, dass sie auch mal hart hinlangen müssen, um die Sicherheit des Hauses zu gewährleisten, aber meist reicht ihr Auftreten, um für Ruhe zu sorgen. Keiner von ihnen ist in die Erpressungen und schon gar nicht in die Herstellung und Verbreitung von Gift eingeweiht und während ersteres sie noch relativ kalt lassen dürfte, würden Beweise für letzteres ihre Loyalität Ankasane gegenüber mehr als nur erschüttern.

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 10, IN 11, CH 13, GE 13, KO 14, KK 13, Arroganz 5

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Überreden (Einschüchtern) 7

Kentema:

INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK NS

Fausthieb*:

INI 8+1W6 AT 12 PA 9 TP(A) 1W6+2 DK H

Wurfdolch: INI 10+1W6 FK 9 TP 1W6+2

LeP 32 AuP 33 KO 14 MR 4 GS 4 RS 7

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 5), Finte, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung I und II, waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil

*Gehen Sie davon aus, dass eine Hauswache bei diesem Angriff das Manöver Gerade einsetzt, weshalb die Parade um 4 Punkte erschwert ist, wenn der Gegner nicht über Auspendeln verfügt.

2. Foyer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese gewaltige Halle wird von zahlreichen Kristallkronleuchtern in angenehmes Licht getaucht. Die Wände sind geschmückt mit violetten und roten Vorhängen und einer großen Kollektion erotisch angehauchter Gemälde. Thematisch im gleichen Stil sind die geschmackvoll an den Wänden aufgestellten Statuen. Vier große Springbrunnen mit sprudelndem, kristallklarem Wasser dominieren die

Kanten hin zu den Zwillingsgärten, die, trotz des Mangels an Sonne, eine breite Vielfalt von Nachtschattengewächsen vorweisen und den gewölbten Durchgang im Süden flankieren. Das Zentrum der Halle wird von drei großen Tischen beherrscht.

Die Nachtschattengewächse der Gärten sind Chimären, die ihrer Umgebung (im Innern von Gebäuden) angepasst wurden und Nützliches mit dem Schönen verbinden. So finden sich hier Stechapfel, Alraune oder Tollkirsche gekreuzt mit Petunien, Ziertabak oder der Kuheuterpflanze.

Allabendlich kann man hier 3W6 Gäste und Kunden der unterschiedlichsten Art antreffen, die in erwartungsvoller Anspannung darauf warten, von einer der Damen des Hauses in die Vorhalle gebeten zu werden. Bis zu vier verschleierte Diener, gekleidet in einem Hauch von Seide, huschen durch die Halle und servieren Häppchen und Getränke, damit keiner der Kunden verärgert wird, während er wartet. Gelegentlich taucht eine der Damen des Hauses auf, um Gäste zu bitten, ihr in die Vorhalle zu folgen, und um vorhergehende Kunden durch diese Halle hinauszuleiten.

Die Diener, die hier servieren, sind angehalten, Augen und Ohren offen zu halten und die Gäste zu belauschen, während sie warten, um mögliche Störenfriede zu entlarven oder potenzielle Opfer einer späteren Erpressung zu auszumachen (wobei die Diener selbstverständlich nur wissen, dass es gilt, bedeutende Persönlichkeiten zu erkennen, auf dass man sie bevorzugt behandeln kann ...), denn es ist überhaupt nicht ungewöhnlich, dass Honoraten und die seltener zu Besuch kommenden Optimaten, das "Zum Augenster" nur in Verkleidung betreten. Sollte es hier zu einer Auseinandersetzung kommen, so werden die Diener weiter ins Haus fliehen, um die Hauswachen zu alarmieren, doch ist es keinesfalls sicher, dass sich die Gäste gänzlich heraushalten. Die Hälfte von ihnen wird sich, bereits leicht beschwipst, einer ausschweifenden Nacht oder der nächsten Dosis ihrer bevorzugten Droge beraubt sehen und entsprechend auf Seiten des Hauses in einen eventuellen Kampf eingreifen.

Beschwipste Gäste

Empörung und der Mut, der mit dem Alkoholenuss einher geht, veranlassen diese Männer (und Frauen), sich bei einer Auseinandersetzung auf Seiten der Hauswachen zu stellen. Sie sind weder richtig bewaffnet noch gerüstet. Alleine würden sie kaum eine Gefahr darstellen, als Unterstützung der Hauswache und in großer Zahl sind sie jedoch bedrohlich. Mit ihrer Kampfmoral ist es jedoch nicht weit her und sie werden sich aus dem Kampf zurückziehen, sobald sie LeP verloren haben, indem sie wimmernd zusammenbrechen und ungläubig auf ihre Wunde starren oder nach einem kurzen Aufschrei des Schmerzes einfach die Beine in die Hand nehmen.

Fausthieb:

INI 8+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
 LeP 28 AuP 30 KO 12 MR 3 GS 8 RS 0 oder 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10)

3. Vorhalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Architektur dieser Halle ist einfach atemberaubend. Ein Paar, miteinander verbundene, Springbrunnen beherrscht das Zentrum der annähernd runden Halle mit gewölbter Decke, die sich in der vollen Höhe des Gebäudes anschließt, denn zum ersten Stock ist sie hier offen. Zwei sanft gebogene, breite Treppenfluchten im Süden verbinden das Erdgeschoss mit dem Stockwerk darüber. Ein weiteres Paar sprudelnder Springbrunnen befindet sich in Alkoven um die Ecke zu eurer Rechten und Linken. Doch am augenfälligsten sind die zehn im Raum verteilten, zweieinhalb Schritt hohen Statuen aus rosafarbenem, silbrig geädertem Marmor, die nackte schöne Frauen und hübsche Männer darstellen, und während euer Blick noch auf ihnen ruht, erwachen sie zu Leben und streichen in lasziven Bewegungen über ihre Körper und locken euch mit einer Handbewegung, sich ihnen anzuschließen.

Bei der Bewegung der Statuen handelt es sich im Grunde um eine harmlose Illusion (RD 10), die sich nach etwa einer Minute wiederholen wird und bestehen bleibt, solange man eine der Statuen direkt und aufmerksam betrachtet.

Wenn eine der Damen eine neue Gruppe von Gästen hier hinein führt, teilt sie sie auf und weist sie durch die Halle in Richtung der Anmelde- und Verkaufsräume im Osten und Westen. Das Wasser der Springbrunnen ist rein und erfrischend. Die Tür im Süden ist verschlossen (Schlösser knacken -3).

4. Anmelde- und Verkaufsräume

Gäste und Kunden gelangen schließlich in diese luxuriös ausgestatteten Kammern, die gleichzeitig als Büro- und Verkaufsräume dienen. Man bittet sie, auf weichen Bänken Platz zu nehmen und einzeln werden sie dann an einen Tisch gebeten, wo sich eine der Damen, manchmal auch Ankasane oder Rukae selbst, mit gesenkter Stimme nach ihrem Begehrt erkundigt. Dies kann so einfach sein wie der Erwerb weiterer Dosen der Lieblingsdroge und so komplex wie das "Mieten" des Hauses für eine ausschweifende Orgie. In letzterem Fall wird der Gast jedoch gebeten, die Dame nach oben zur speziellen Anmeldung (28) zu begleiten, um die Details zu klären.

Abhängig von den Wünschen des Kunden stellt die Dame mehr oder weniger persönliche Fragen an ihn. Der einfache Einkauf von Rauschkräutern oder ähnlichem zieht so gut wie keine Fragen nach sich und ist meist sehr schnell abgehandelt. Selbstverständlich bietet man dem Kunden auch die Möglichkeit, verschiedene Mittelchen zu probieren – zu einem entsprechenden Vorzugspreis versteht sich. Das "Zum Augenster" stellt hierfür und selbstverständlich für jene, die ihre Lieblingsdroge nicht zu Hause nehmen wollen, Séparées zur Verfügung; auf Wunsch gerne mit kundiger Betreuung durch einen Gesellschafter oder eine Gesellschafterin, deren Dienste in der Tat von der einfachen Beratung und Hilfestellung bei der Einnahme, über Unterhaltung und Massage bis hin zu handfestem Sex reichen.

Die Damen des Hauses sind in jedem Fall in ihren Gesprächen bemüht, eine Vertrauensbasis zu ihrem Kunden zu schaffen, sind stets freundlich und zuvorkommend. Je größer die Wünsche des Kunden, desto mehr wird die Dame über ihn, durch geschicktes Fragen, in Erfahrung bringen wollen. Das fängt bei seinem Namen an und hört bei seinen sexuellen Vorlieben noch

lange nicht auf. Immerhin will man ja jeden Wunsch des Kunden auch erfüllen können.

Ein ehernes Gesetz des Hauses ist: Nichts ist umsonst. Jeder, der aus den Anmelde- und Verkaufszimmern heraustritt, hat bezahlt. Eine Liste der angebotenen Rauschmittel, ihrer Wirkung, sowie einen Überblick über die gebotenen Dienstleistungen finden Sie im Textkasten *“Das unmoralische Angebot”*.

Die Wendeltreppen hier führen hinauf in einen der Türme, die sich über den Ecken des Hauses erheben. Von dort hat man den kleinen Platz vor dem *“Zum Augensterne”* gut im Blick, doch ist der Ausguck gewöhnlich unbemannt.

Das unmoralische Angebot

Das *“Zum Augensterne”* ist zunächst ein Rauschkrauthaus, und wer keine Rauschmittel erwirbt, wird auch nicht in den Genuss der anderen Angebote des Hauses kommen. Ausnahmen dieser Regel können selbstverständlich im Fall von Honoraten oder gar Optimaten gemacht werden und es steht den Damen des Hauses im Fall von Neukunden frei, diese bevorzugt zu behandeln und ebenfalls von dieser Regel abzuweichen. Vorzugspreise für Rauschmittel, die im *“Zum Augensterne”* erstmalig eingenommen werden, reichen von einem Nachlass um 50% bis hin zu geschenkt; je nach Suchtwirkung der Droge.

Es folgt eine kurze Aufstellung der gängigeren Rauschmittel, die man im *“Zum Augensterne”* erwerben kann. Doch es rühmt sich, auch ausgefallene Wünsche erfüllen zu können. So kann Rukaell in spätestens einer None so ziemlich jedes myranische Rauschmittel besorgen, wenn man danach fragt.

Augensterne

Die Augensterne werden als kleine, hellblaue Tabletten gereicht, die mit Flüssigkeit (meist Alkohol) geschluckt oder in dieser aufgelöst werden können. Bei ihnen handelt es sich um eine alchemistische Rezeptur, deren genaue Zusammensetzung von Ankasane und Rukaell wie ein Augapfel gehütet wird. Ein Extrakt des roten Lotos, Caranussöl, Tarnaisamen und Mandragora spielen dabei eine Rolle.

Wirkung*: aphrodisierend, potenzsteigernd, Steigerung der Sinneswahrnehmung, bis hin zur Erzeugung von bisher unbekanntem Sinneseindrücken: KL, IN +2, 1 Punkt *“Erschöpfungs-Reserve”* und die schlechte Eigenschaft Brünstigkeit 5 für 1W6 Stunden, körperliche Abhängigkeit (8).

Preis: 6 Ag/Portion (Tablette)

*Ankasanes Feldversuch mit dem Optimatentod ist zu Beginn des Abenteuers zwar zu ihrer Zufriedenheit abgeschlossen, dennoch besteht eine Chance von 25% noch eine Portion zu erwischen, die mit dem Gift versetzt ist (näheres hierzu s. *Optimatentod*, S. 71). Dies kann natürlich auch mit voller Absicht geschehen, sollten die Helden sich unbeliebt gemacht und unterstrichen haben, dass sie zauberfähig sind.

Euhypnos

Im *“Zum Augensterne”* wird der Nektar der Cuina-Blüte aromatischem Tabak beigemischt, der in Wasserpfeifen oder shindrabarischen Shillums geraucht wird.

Wirkung: Leichtes Hypnotikum, wirkt körperlich beruhigend und mild aufheiternd: KL, MU, FF, GE, KK je -2 für 3W6 Stunden, körperliche Abhängigkeit (6).

Preis: 6 Ag/Portion

Caranüsse

Das *“Zum Augensterne”* rühmt sich, nur reife und schmackhafte Caranüsse zu verkaufen.

Wirkung: Anregendes Euphorikum: IN, MU +2, 2 Punkte *“Erschöpfungs-Reserve”*

Preis: 5 Ag/Nuss

Traumsporen

Die Traumsporen sind ein Pulver aus den Sporen der Traumpilze, das in einem Getränk aufgelöst wird, um es so zu konsumieren.

Wirkung: Leichtes Euphorikum: Steigerung der Sinne, leichte Trugbilder für 1W3 Stunden: MU +3, KL, GE, FF je -2; starkes Euphorikum: für 2W6 Stunden starke Trugbilder, die den Berauschten nahezu handlungsunfähig machen: MU +6, KL, GE, FF je -6, und körperliche Abhängigkeit (was als Krankheit der 8. Stufe behandelt wird).

Preis: 8 Ag/Portion (für das leichte Euphorikum) oder 8 Au/Portion (für das starke Euphorikum)

Mibel-Absud

Das Mibelrohr wird im *“Zum Augensterne”* mit wohlschmeckenden, erasumischen Teesorten vermischt und aufgeköcht, um einen feinen, bekömmlichen Absud zu erhalten, der oft noch mit Rum gewürzt wird.

Wirkung: Steigerung der Geistesschärfe und Hand-Auge-Koordination für 2W6+5 SR KL und GE je +2; zu häufiger Genuss (mehr als einmal im Monat) führt mit 80%-iger Wahrscheinlichkeit zur Mibelsucht (einer Krankheit der 8. Stufe). Dann muss der Mibelrohr-Tee mindestens an jedem zweiten Tag getrunken werden, sonst setzt eine völlige Apathie ein.

Preis: 2 Au/Portion

Feuerposaunen-Elixier

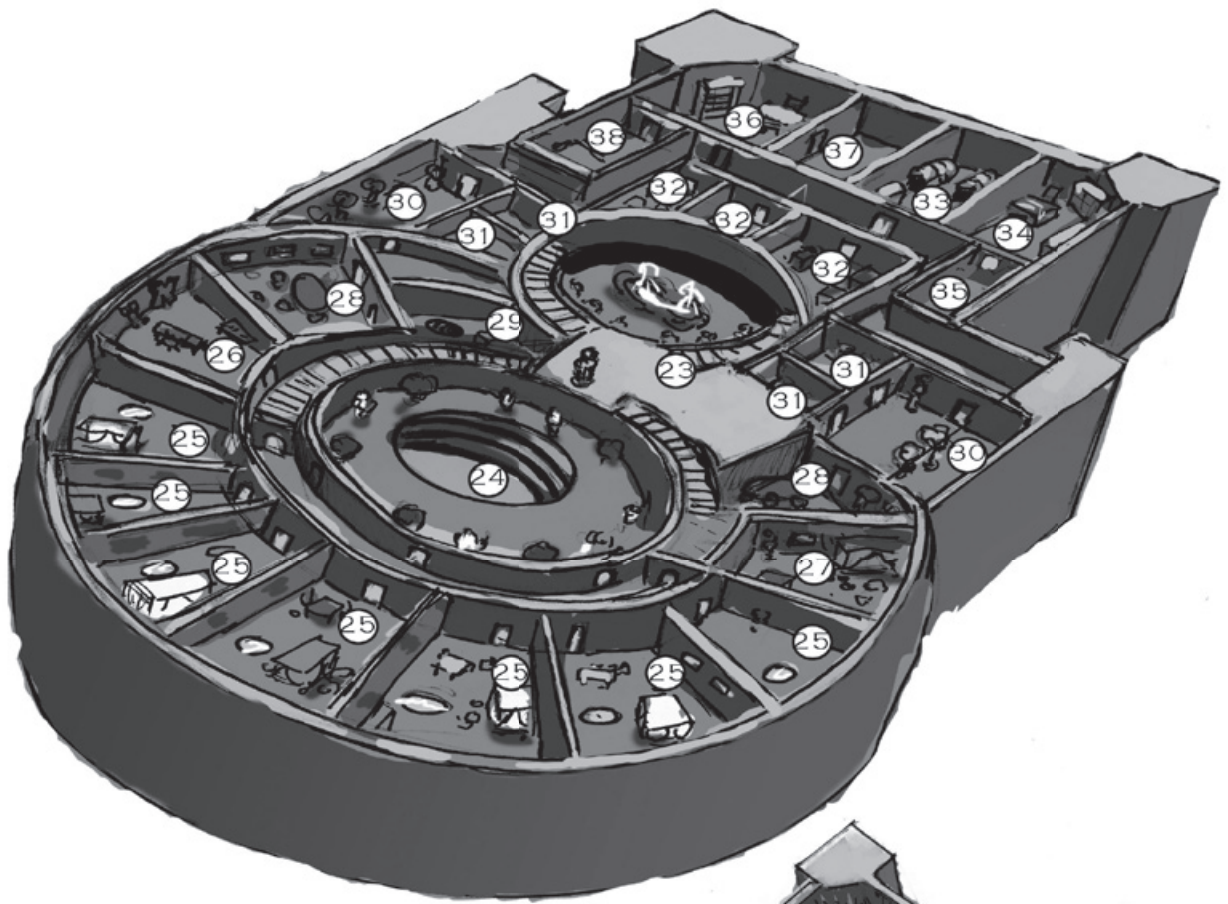
Für den kostbaren Absud aus getrockneten Feuerposaunen-Pilzen gilt das gleiche wie für den Mibelrohr-Tee. Kunden, die nach diesem Tee begehren, waren die ersten Kandidaten für die mit dem Optimatentod vergifteten Augensterne.

Wirkung: Fördert die astrale Regeneration (pro Stunde Nachtruhe 1 AsP zusätzlich), führt jedoch schleichend zur Abhängigkeit (Stufe 2, pro zwei Dosen Stufe +1) und dem Verlust der Selbstkontrolle.

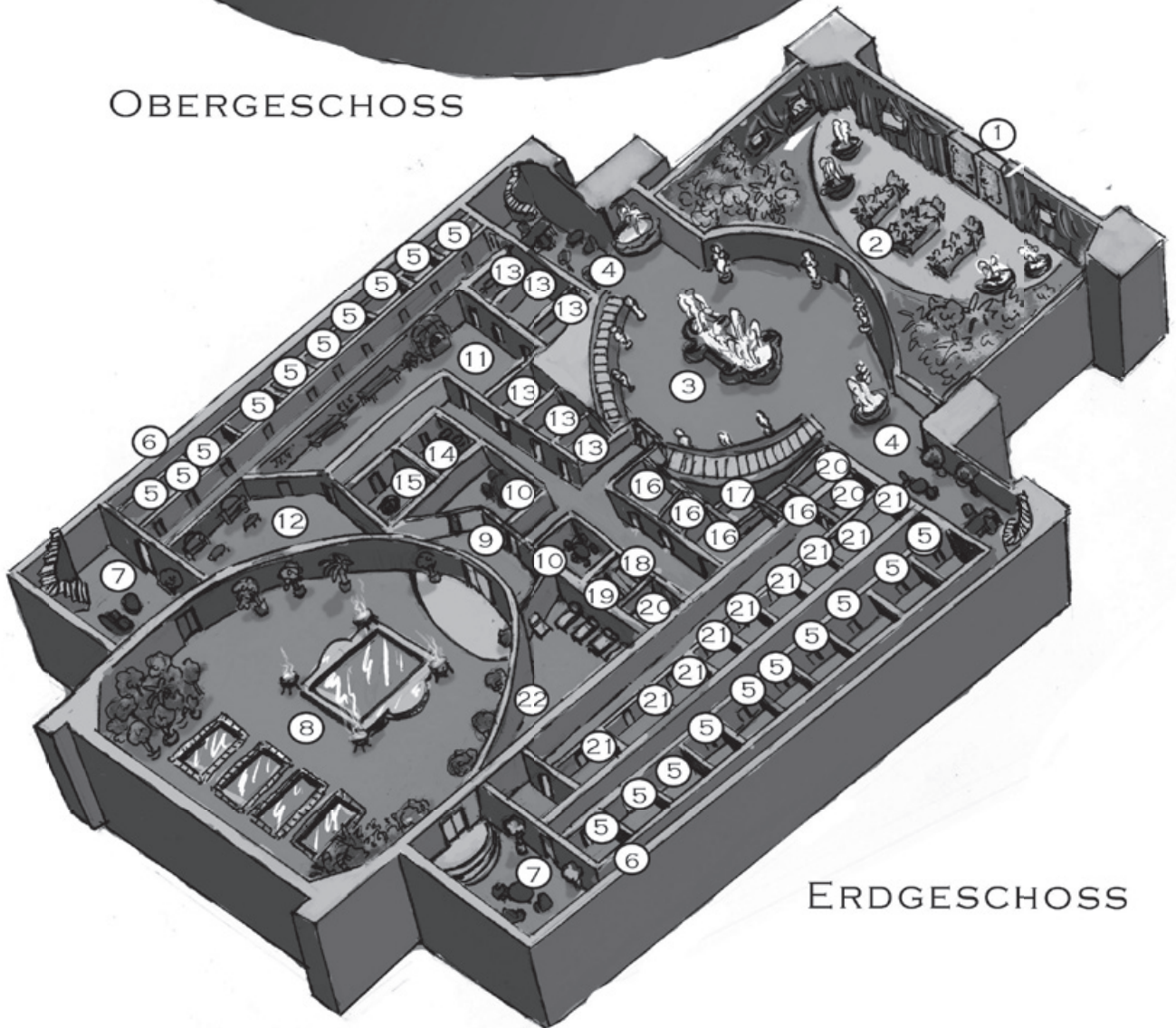
Preis: 5 Au/Portion

Andere Dienstleistungen

Entsprechend der gehobenen Atmosphäre und der Kunstfertigkeit seiner Angestellten gilt das *“Zum Augensterne”* als Etablissement gehobener Qualität und deshalb gilt hier das Doppelte der in Waren und Dienstleistungen (s. Myranor – Das Gildenland, S. 278) angegebenen Preise. So kostet eine Massage schon um die 10 Pk, während eine Kurtisane als Begleitung bis zu 6 Ag verlangen wird. Spezielle Wünsche der Kunden werden nach der Schwierigkeit bemessen, sie zu beschaffen und hinterher die Spuren zu beseitigen, beginnen gewöhnlich aber bei 2 Au, wobei es nach oben kaum eine Grenze gibt. Die Gesellschaft einer der Damen des Hauses gilt ebenfalls als spezieller Wunsch. Weder Ankasane selbst, noch Rukaell stehen normalerweise für diese Art Dienstleistungen zur Verfügung.



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS

5. Die Séparées

Das *“Zum Augensterne”* verfügt über nicht weniger als zwanzig Séparées, die Kunden nutzen können, um sich den diversen Rauschmitteln hinzugeben, die das Haus anbietet, und sich dabei unterhalten oder verwöhnen zu lassen. Jedes einzelne variiert dabei in seiner Einrichtung, die von einer myrmidonisch einfachen steinernen Massagebank, bis hin zu einer opulenten Lagerstatt reicht. Darüber hinaus kann jedes Séparée dank gut verborgener, verschließbarer Löcher (*Sinnenschärfe +5 bzw. +1*, falls sie gerade benutzt werden) beobachtet und belauscht werden.

6. Geheimgänge

Diese unauffälligen Geheimgänge nutzen Rukaell, Ankasane und die Damen des Hauses, wenn sie einen oder mehrere der Gäste, die es sich in einem der Séparées gut gehen lassen, belauschen und beobachten wollen.

7. Wartezimmer

Das *“Zum Augensterne”* veranstaltet regelmäßig Orgien für seine speziellen und besten Gäste. Manchmal werden die Räume dafür nur angemietet, doch oft ist das Haus selbst Ausrichter. Die Feste, wie sie hier heißen, finden im großen Saal jenseits dieser Zimmer statt. Die Wartezimmer dienen dazu, sicherzustellen, dass tatsächlich nur geladene Gäste Einlass zur Festhalle erhalten. Zu diesem Zweck hält sich in jedem der Wartezimmer bei entsprechenden Anlässen eine Hauswache auf.

Die Wendeltreppen hier führen hinauf in einen der Türme, die sich über den Ecken des Hauses erheben. Von dort hat man einen guten Ausblick über den hinter dem Haus liegenden Kanal und das umliegende Sidor Valantis, doch gibt es neben diesem Blick wenig Interessantes. Die Portale, die zur Festhalle führen, sind verschlossen, wenn sie nicht gerade genutzt (oder gereinigt) wird.

8. Festhalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese gewaltige Halle wird nur spärlich, durch gelblich leuchtende Kacheln in der Decke und vier große, bronzene Kohlebecken, die um ein Becken gruppiert sind, erhellt. Der Dampf, der sich über den kleineren Becken im Süden bildet, verrät, dass ihr Wasser heiß sein muss. Dutzende von Kissen, in unterschiedlichster Form und Größe, liegen auf dem Boden der Halle verteilt und bilden zusammen mit weich gepolsterten Liegen, Bänken und Diwanen regelrechte Lager. Geschmackvoll im zur Verfügung stehenden Raum arrangiert, stehen und hängen teils goldene, teils hölzerne doch mit kunstvollen Schnitzereien verzierte Vogelkäfige, in denen Singvögel, wie der Paradiesvogel, Prachtstaffelschwanz und Seidenschwanz gehalten werden.

Im Norden erhebt sich ein kurzer Balkon über die Halle, hinter dessen Natursteinbalustrade man gerade noch eine Reihe hoher Spiegel erkennen kann. Jeder einzelne Baluster ist ein kleines Kunstwerk der Steinmetze und stellt ein tanzendes Wesen dar; Menschen, Amaunir, Ashariel, Satyare, Loualil, Neristu, Männer wie Frauen. Ein Hauch von Schweiß und anderen moschusartigen Gerüchen haftet der Halle stets an.

Hier werden die Orgien im *“Zum Augensterne”* veranstaltet. Bei solchen Gelegenheiten ist die Festhalle voller, mehr oder minder bekleideter, Leiber, die sich dem Rausch, dem Genuss und der Lust hingeben, die anmutigen Schritte der Tänzer verfolgen und den Musikern lauschen. An einem normalen Abend jedoch, ist die Festhalle verschlossen und leer, nur vom Gesang der Vögel erfüllt. Während des Tages wird die Festhalle von den Bewohnern des *“Zum Augensterne”* gerne auch als Bad genutzt.

Die Spiegel des Balkons sind in der Tat Einwegspiegel oder sie verbergen geschickt die Türen (*Sinnenschärfe +3*), die von hier in den angrenzenden Beobachtungsraum führen.

9. Beobachtungsraum

Dieses Zimmer erlaubt es Gästen, die selbst nicht an den Orgien teilnehmen wollen, das Geschehen in der Festhalle zu verfolgen. Gelegentlich nutzt auch Rukaell diese Möglichkeit, den das Treiben in seiner eigenen Emotionslosigkeit fasziniert.

Der Beobachtungsraum wird durch abgeschirmte Duftöllampen spärlicher beleuchtet, als die schon recht schummrige Festhalle, denn zu helles Licht würde auf der anderen Seite gesehen werden und die Illusion zerstören, dass es sich um Spiegel handelt und nicht um Fenster. Auch hier sind Kissen auf dem weichen Teppichboden verteilt.

10. Besprechungszimmer

Dominiert werden diese Zimmer von einem großen schweren Tisch, um den sich fünf bequem gepolsterte Stühle gruppieren. Ergänzt wird die Einrichtung hier lediglich um einen kleinen Serviertisch, auf dem – falls hier Gäste erwartet werden – eine kleine Auswahl erlesener Liköre und dekantierter Wein in Karaffen, nebst der entsprechenden Anzahl von Trinkpokalen stehen.

Diese Räume werden von Ankasane und Rukaell oder den Damen des Hauses genutzt, um sich mit Besuchern zu treffen, die nicht auf der Suche nach kurzweiligem Vergnügen das *“Zum Augensterne”* aufsuchen. Dabei handelt es sich normalerweise um die verschiedensten Zulieferer von Nahrungsmitteln, alchimistischen Substanzen, Rauschmitteln, Stoff- und Gewürzhändler, aber auch Schneider, Tischler und Steinmetze. Was schon für die normalen Gäste gilt, greift erst recht für Geschäftspartner, mit denen man sich hier trifft: Man versucht durch geschicktes Fragen und das freigiebige Nachgießen verschiedener kostbarer Alkoholika so viel wie möglich über sie in Erfahrung zu bringen.

11. Küche

Die Küche des *“Zum Augensterne”* ist groß genug, um eine ganze Hundertschaft zu bekochen. Neben dem doch recht einfachen Koch- und Essgeschirr der Dienerschaft und Wachen findet sich hier teures Silberbesteck und Porzellangeschirr für die Gäste und die Führung des *“Zum Augensterne”* (insgesamt für 30 Personen), dazu eine stattliche Sammlung von Trinkgefäßen aus valantischem Kristallglas.

Hier werden die Mahlzeiten der Bewohner und auch die Häppchen und Getränke für die Gäste vorbereitet. So kann man hier zu jeder Zeit mindestens zwei Diener antreffen. Die größte Aktivität verzeichnet die Küche in den späten Nachmittagsstunden, wenn das Essen für die Gäste gekocht und vorbereitet wird. Während dieser Zeit sind hier bis zu acht Diener beschäftigt.

12. Aufenthaltsraum

Neben ein paar, im Vergleich zur Ausstattung anderer Räume des "Zum Augenster" eher einfachen und schmucklosen Sitzgelegenheiten, bietet der Raum zwei durch Paravents abgeschirmte Schminktische mit großen Spiegeln. Eine Reihe von Wandhaken und Körben stehen für überflüssige Kleidung und andere Habseligkeiten zur Verfügung.

Hierher kommen die Diener und Wachen, wenn sie eine Pause einlegen, um sich kurz zu entspannen. Er dient darüber hinaus den Gesellschaftern und Gesellschafterinnen sowie den Tänzern und Musikern als Umkleide und Aufenthaltsraum. Während also tagsüber hier selten jemand anzutreffen ist, herrscht in den Abend- und Nachtstunden oft reges Kommen und Gehen.

Da die Dienerschaft des "Zum Augenster" selten Gelegenheit hat, das Haus zu verlassen, stellt der Schwatz mit den Bediensteten von außerhalb ihre wichtigste Quelle für Neuigkeiten und Gerüchte aus Sidor Valantis dar. Entsprechend rege wird diese Gelegenheit auch ergriffen. Sollten sich die Abenteurer auf diese Art und Weise Zugang erschlichen haben, sehen sie sich hier schier endlosen Fragen gegenüber. Dabei meint es keiner der Diener böse oder hat sonstige Hintergedanken dabei, sie sind lediglich neugierig und kennen sonst kaum Abwechslung.

Anders verhält es sich im Fall der Gesellschafter (und erst recht im Fall der Musiker und Tänzer, doch diese kommen ohnehin nur, wenn eine Orgie ausgerichtet wird), denn diese sehen in jedem neuen Gesicht eine Gefahr für ihren Platz im Haus. Neid und Missgunst reichen unter ihnen schon einmal aus, um ihre Konkurrenten nicht nur verbal runter zu machen. Ein Schubs im richtigen Augenblick oder auch mal ein unauffälliges Pulver im Puder, das zu Hautirritationen und Juckreiz führt, sind vielleicht nicht alltäglich, aber auch keine Seltenheit; schon gar nicht bei den ganz Neuen, die ihren Platz in der Hackordnung der beliebtesten Gesellschafter erst noch finden müssen.

13. Lagerräume

Diese Räume werden genutzt, um verschiedene Nahrungsmittel, Feuerholz, Stoffe, Alkoholika, Utensilien, Werkzeuge und anderen Kram zu lagern. Bei den Nahrungsmitteln hier handelt es sich meist um einfache, haltbare Dinge; Exotisches und Frisches wird täglich geliefert und verbraucht. Bei den Alkoholika handelt es sich um eine breite Auswahl an Likören und Schnäpsen, die von eher verbreiteter Qualität (lokale Obstwasser), über mayenischen Rum, Hykalis-Likör und -Schnaps bis hin zu Dhiraz und Raia-Milch reichen.

14. Bier- und Weinlager

Hier lagert das "Zum Augenster" entlang der Wände Bierfässer und Weinflaschen in Regalen, wobei es sich eher um verbreitete Brau- und Winzererzeugnisse handelt, wie valantischen Wein und kerrishitisches Hirsebier. Doch findet sich auch die ein oder andere Flasche erasumischer Perlwein, narkamarischer Palmwein oder makshapuramischer Kokoswein.

15. Brunnenraum

Ein Brunnenschacht führt hier 12 Schritt in die Tiefe bis er auf Grundwasser stößt. Eine darüber aufgebaute Seilwinde erleichtert der Dienerschaft das tägliche Schöpfen von Frischwasser.

16. Archive und Bibliothek

In diesen Räumen befindet sich gleichsam Lesestoff in Form von romantischen und erotischen Romanen, Erzählungen und Gedichten, als auch die archivierten Dokumente des Hauses. Zu den Dokumenten zählt die Buchführung, genauso wie die Aufzeichnungen über Gäste und Kunden. Das ganze Material zu sichten

verschlingt Tage und wird kein anderes Ergebnis bringen, als dass das "Zum Augenster" ein gutgeführtes profitables Rauschkrauthaus ist. Für Konkurrenten des Hauses könnte die Buchführung von gewissem Interesse sein, werden doch auch Zulieferer akribisch aufgeführt. Die detaillierten Erkenntnisse über diverse Kunden sind eine interessante Lektüre, da sie allerdings eher emotionslos notiert und unkommentiert sind, handelt es sich bei ihnen keineswegs um Beweise, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

17. Geheimarchiv

Dieses Archiv ist nur über eine exzellent verborgene Geheimtür (*Sinnenschärfe* +7) zu erreichen, die zudem mit einem qualitativ hochwertigen Schloss gesichert ist (*Schlösser knacken* +5). Das Material in dieser Kammer zu sichten, bedarf etwa 24 Arbeiterstunden. Bei den hier gelagerten Dokumenten handelt es sich ausschließlich um Aufzeichnungen über Kunden und Gäste von Rang und Namen. Kommentare in der gestochen sauberen Schrift Rukaells oder in den verspielten und verschnörkelten Buchstaben aus der Feder Ankasanes machen klar, dass es sich hierbei um Erkenntnisse über Personen handelt, bei denen eine Erpressung zumindest in Erwägung gezogen wurde.

18. Werkstatt

Zwei Werkbänke beherrschen diesen Raum. Jede bedeckt mit einer Vielzahl von Werkzeugen und Utensilien, um Kleidung und Bezüge zu flicken oder kleinere Reparaturen an Mobiliar durchzuführen. Das Werkzeug scheint oft benutzt, ist aber nichts Besonderes.



19. Zelle

Dies ist eines der wenigen Zimmer, das einen kargen, gefliesten Steinboden und nicht die fast allgegenwärtigen Teppiche aufweist. Zwei einfache Pritschen sowie stählerne Hand- und Fußfesseln, die in die Wände eingelassen sind, machen deutlich, wozu dieser Raum dienen kann.

Unruhestifter, die nicht hinausgeworfen werden können oder sollten, werden von den Hauswachen hierher gebracht, nachdem sie überwältigt wurden. So ist dieser Raum eine Mischung aus einer Ausnüchterungszelle und einem kurzzeitigen Gefängnis, bis Ankasane entschieden hat, wie mit dem Gefangenen weiter zu verfahren ist; ob man ihn einfach gehen lässt, seine Angehörigen oder Freunde ein Lösegeld entrichten müssen (meist nachdem der Gefangene die Einrichtung des Hauses beschädigt hat), er für einen verlängerten Aufenthalt in die Zelle unterhalb des Gebäudes verlegt wird, oder ob man ihn gar ganz verschwinden lässt.

So könnte dieser Raum durchaus zum Aufenthaltsraum der Abenteurer werden, wenn sie beim Schnüffeln erwischt und festgesetzt werden. Das Schloss ist gut (*Schlösser knacken* +3) und die Ketten sind dick, doch die Schellen selbst eher universell. Gehen Sie von 5 Punkten aus, die der Gefesselte mit offenen *Entfesseln*-Proben und den *TaP** abbauen muss, bevor er sich selbst befreien kann. Jede Probe spiegelt hier eine halbe Stunde des Windens wider, was man später an den blutig aufgeschürften Handgelenken erkennen dürfte. Die Ketten mittels eines Kraftaktes zu sprengen, ist indes eine heroische Tat (*Athletik*-Probe +5).

20. Unterkünfte der Hauswachen

Hier leben und schlafen die acht Hauswachen des "Zum Augenster". Außer den Betten und kleinen Truhen für ein paar Habseligkeiten, bieten diese Räume nichts. Tagsüber sind alle Betten bis auf eines pro Raum mit schlafenden Wachen belegt; zwei stehen vor dem Eingangstor Wache, zwei weitere patrouillieren die Räume und Hallen des Hauses. Nachts findet man hier nur je eine schlafende Wache vor. Alle anderen sind entweder für den Dienst am Eingangstor eingeteilt oder sie sind auf Patrouille durch das Haus. Das südlichste dieser Zimmer ist derzeit unbenutzt, da nur acht Wachen im "Zum Augenster" angestellt sind.

Eine Beschreibung und die Spielwerte der Hauswachen finden Sie beim Eingang (Gebiet 1) des Hauses.

Alarm!

Wenn irgendwo im Haus Alarm geschlagen wird, sind die patrouillierenden Wachen angehalten, sich in der Vorhalle (Gebiet 3) zu sammeln, es sei denn, sie können die Quelle des Alarms ausmachen und erreichen sie von ihrer gegenwärtigen Position aus schneller. Zu ihnen wird sich auch Rukaell gesellen. Die beiden Wachen am Eingangstor (Gebiet 1) sind in jedem Fall angehalten, ihren Posten nicht zu verlassen. Sollte sich die Alarmsituation hinziehen, wechseln sie höchstens auf die Innenseite des Tores (Gebiet 2) und verschließen das Tor selbst.

Lässt sich die Situation nicht unmittelbar klären, bleiben zwei der Wachen in der Vorhalle, alle anderen gehen zusammen auf Patrouille, wobei sie zunächst die Wartezimmer (Gebiet 7) ansteuern, denn sie sind sich bewusst, dass die Wendeltreppen der Türme ein Risiko darstellen. Die schwere Rüstung der Wachen, die zum Einschüchtern und Abschrecken durchaus brauchbar ist, macht sie jedoch nicht sehr effizient, wenn es darum geht, schnell die Positionen zu wechseln; sie sind laut und langsam.

21. Unterkünfte der Dienerschaft

In diesen engen Kammern schlafen die Diener des Hauses, je zwei in einem Stockbett. Tagsüber besteht eine Chance von 70%, dass ein Zimmer mit Schlafenden belegt ist, andernfalls sind sie leer. Während der Nacht sind alle Diener beschäftigt.

Die Dienerschaft des "Zum Augenster"

Das Gros der Dienerschaft sind Menschen, aber es gibt auch eine Hand voll Amaunir. Aus Kämpfen werden sie sich nach Möglichkeit heraushalten, fliehen oder um Hilfe rufen. Keiner von ihnen ist in so etwas ausgebildet oder wäre besonders talentiert, aber sie werden sich im Falle eines Angriffs verteidigen. Ihr Leben ist geprägt durch Arbeit, doch wissen sie, dass sie es im "Zum Augenster" noch gut haben, und gerade die Älteren unter ihnen haben aus erster Hand erfahren, dass man es auch schlechter treffen kann. Ankasane und Rukaell haben bei der Auswahl ihrer Diener peinlich genau darauf geachtet, dass diese hier ein besseres Leben führen würden, um ihrer Moral und Motivation Vorschub zu leisten.

Was eine wichtige Stütze der Einnahmen und des Einflusses des Hauses darstellt, ist für die Diener vor allen Dingen eines: Unterhaltung. Vielleicht ahnen manche von ihnen, dass die Geheimnisse und peinlichen Details aus dem Leben oder über die Begierden der Gäste, die sie im Haus erfahren und den Damen des Hauses berichten, mehr sind als einfach nur Klatsch, doch die meisten von ihnen wurden so erzogen, dass sie wissen, dass es sie nichts angeht, was die "Herrschaften" so tun, und sie halten sich auch daran. Alles

in allem ist es keineswegs einfach, einen Diener zu überzeugen, sich gegen die Führung des "Zum Augenster" zu wenden, egal wie unbedeutend dies auch aussehen mag. Es soll jedoch nicht ausgeschlossen sein, dass sich unter ihnen die ein oder andere Magd oder ein Knecht findet, der insgeheim von einem anderen aufregend romantischen Leben als Abenteurer träumt und eher bereit wäre, Fremde zu unterstützen, die ihm glaubhaft versichern können, ihm Tür und Tor für dieses andere Leben zu öffnen.

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KL 12, IN 13, CH 13, GE 13, Gutaussehend (in 50% der Fälle)

Herausragende Talente: Schleichen 6, Sinnenschärfe 9, Etikette 6, Menschenkenntnis 7, weitere Handwerkstalente nach Profession

Phugion:

INI 9+1W6 AT 11 PA 11 TP 1W6+1 DK H
LeP 27 AuP 29 KO 10 MR 4 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10)

22. Lazarett

Zwei Liegen, ein niedriger Schrank, auf dessen Oberfläche allerlei medizinische Instrumente liegen und der mit Verbänden, Binden und sauberen Tüchern gefüllt ist, und eine eigene Kochstelle zum Erhitzen von Wasser oder dem Abkochen der Instrumente, bilden die Einrichtung dieses Raumes. Auch wenn das "Zum Augenster" über keinen ausgebildeten Medicus verfügt, kennen sich manche der Damen des Hauses durchaus mit der Behandlung kleinerer Verletzungen und dem Lindern von Krankheiten aus, speziell mit verschiedenen Geschlechtskrankheiten. Die, in diesen vier Wänden am meisten durchgeführte Operation, dürfte jedoch die Abtreibung sein.

23. Treppenabsatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Treppen enden hier an einem großen Absatz, auf dem auf einem ein Schritt hohen Podest eine anderthalb Schritt hohe Alabasterstatue steht, die eine junge Frau mit langen Locken in einer Robe darstellt. Durch die eher züchtige Kleidung wirkt die Statue etwas deplatziert im Vergleich zu der freizügigen und erotischen Kunst, die ihr bisher sehen konnten.

Diese Statue ist weit mehr als ein Abbild, der noch jungen Ankasane, nämlich ein Wächter, den die Alchimistin hier platziert hat, auf dass sie ihm schnell befehlen kann, sollte die Situation im "Zum Augenster" es erfordern; etwas, das bislang nie der Fall war, weshalb außer Rukaell, der von ihrer wahren Beschaffenheit weiß, niemand im Haus ahnt, dass es sich hierbei um einen Golem handelt. Die Statue war ein Geschenk eines verflorenen Liebhabers und Lehrmeisters aus dem Haus Quoran.

Alabaster-Golem

MU 14 KL 5 IN 1 CH 1
FF 6 GE 10 KO 18 KK 14
INI 8+1W6 PA 2 LeP 90 RS 3

Faust: DK HN AT 6 TP 2W6+2

GS 5 AuP 500 MR 15 GW 12

Loyalität: 17 (Ankasane gegenüber)

Besondere Kampfgeltn und -Manöver: Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Stich und Feuer

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Körperliche Hilfe, Warte

24. Große Halle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese Halle muss direkt unter dem Zentrum der zentralen Kuppel des Gebäudes liegen, wie die gewölbte Decke, die sich in eine Höhe von bis zu 12 Schritt im Zentrum erhebt, belegt. Die Mitte des Raumes ist durch drei Stufen abgesenkt und bildet so ein Rund, das einem kleinen Stadion nicht unähnlich ist. Große Pflanzen in Kübeln und mehr der seltsamen, sich verführerisch bewegenden Statuen stehen entlang der Wand.

Guten Gästen des Hauses steht es frei, sich hierher zu begeben, um ihre Rauschmittel in der Gesellschaft anderer Gäste zu konsumieren. "Gut" bezeichnet in diesem Fall die Stammgäste, die man kennt und denen man im Normalfall zutraut, dass sie sich zu benehmen wissen. Gelegentlich huschen Diener durch die Halle und bieten Getränke und Häppchen an, doch im Großen und Ganzen sind die Gäste hier mehr oder minder selbst für ihre weitere Unterhaltung zuständig. Dies führt in jeder Nacht zu anderen, oft unfreiwillig komischen, manchmal aber ergreifenden und meisterhaften Darbietungen; je nachdem ob sich gerade ein dickbäuchiger Gewürzhändler aufrafft, das Tanzbein zu schwingen, um einen anderen Gast zu beeindrucken, oder ein thespianischer Schauspieler seine Kunst zum Besten gibt.

In den Fällen, in denen Ankasane oder Rukaell das Wort an all ihre Bediensteten richten wollen oder müssen, wird die große Halle ebenfalls als Versammlungsort genutzt.

25. Luxuriöse Séparées

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses weitläufige Zimmer ist geschmückt mit exquisiten Tuchen, Gemälden und Statuen, letztere ausschließlich in erotischen Posen. Eine Ankleide und ein Tisch mit drei niedrigen Stühlen stehen in der Nähe der Tür. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein, halb in den Boden abgesenktes, Wasserbecken, und eine Vielzahl großer, weicher Kissen, die ein großes Himmelbett einrahmt. Ein seltsamer, süßlich-herber Geruch liegt in der Luft.

Diese Zimmer sind für die besten Gäste des "Zum Augensterne" reserviert. Die Damen des Hauses sind stolz auf die Ausstattung und Größe dieser Räume, und hier werden auch alle Sonderwünsche, die die Gäste haben sollten, erfüllt, wofür diese natürlich extra bezahlen. Dazu gehörten in der Vergangenheit die Begleitung durch mehrere Gesellschafter, tote Gesellschafter oder Gesellschafter, die sich bislang dem Gast verschlossen hatten, doch dank der verabreichten Drogen gefügiger wurden. Letztere gehören selbstverständlich nicht zum normalen Repertoire der Gesellschafter, auf die das "Zum Augensterne" allabendlich zurückgreift. Im Grunde ist der Unterhaltung, die man in diesen Räumen erfahren kann, nur durch die Fantasie des Gastes eine Grenze gesetzt. Jedoch versteht es sich von selbst, dass man erwartet, dass die Gäste außergewöhnlichere Wünsche ein paar Tage im voraus äußern, damit das Haus Zeit hat, sie auch zu erfüllen.

Der Geruch in der Luft stammt von Räucherstäbchen, denen die Augensterne-Mixtur beigegeben wurde. Die Luft zu atmen, wird bald zu leichtem Schwindel und etwas Erregung führen, doch ist die Droge in dieser Dosierung ansonsten völlig harmlos.

Wie schon in den normalen Séparées können auch in diesen Räumlichkeiten die Gäste durch gut verborgene Löcher belauscht und beobachtet werden. Diese zu erkennen, erfordert eine um 5 erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe, oder eine um 1 erschwerte, wenn sie gerade benutzt werden.

26. Folterkammer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten Blick erscheint dieser Raum wie eine gewöhnliche, wenn auch gut ausgestattete Folterkammer, doch eine nähere Betrachtung offenbart, wozu er wirklich dient. Gepolsterte Schellen, seidenweiche Fesseln und Behälter mit Gleitmittel, aber auch Kohlebecken, Peitschen, Kneifwerkzeuge und andere Utensilien legen nahe, dass die Ausrüstung hier gleichwohl benutzt werden kann, um Vergnügen wie auch Schmerz zu bereiten.

Dieses Zimmer dient in der Tat hauptsächlich dazu, um den speziellen Wünschen nach Fesselungsspielen und denen sadistischer oder masochistischer Kunden entgegenzukommen. Nichtsdestotrotz kann es auch als Folterkammer im eigentlichen Sinne gehalten, sollte beispielsweise Ankasane mehr Informationen aus gefangenen Eindringlingen herauspressen wollen.

27. Larues Zimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von der Einrichtung her gleicht dieses Zimmer den luxuriösen Séparées des Stockwerks, Details wie ein paar auf dem Boden verteilte Kleidungsstücke und kleine grob handgeschnitzte Holzstatuen, die wohl so etwas wie menschliche Familienfigürchen darstellen sollen, lassen jedoch darauf schließen, dass es dauerhaft bewohnt ist.

Dieser Raum ist in der Tat das Reich von Larue, einer Schlangemensch-Chimäre, die Ankasane vor etwa einem Jahr erwarb, um den exotischeren Wünschen eines reichen Kunden nachzukommen. Dementsprechend wird dieses Zimmer auch nur Kunden angeboten, die nach solch ausgefallener Unterhaltung verlangen.

Larue

Das Wesen, das (manchmal) auf den Namen Larue hört, ist eine Mischform aus einem Menschen und einer Riesenschlange. Es hat den Oberkörper, Arme und Kopf einer ansehnlichen menschlichen Frau mit langem, gelocktem, grünschwarzem Haar, doch geht sein Körper, dort wo normalerweise ein Unterleib beginnen sollte, in einen 5 Schritt langen Schlangenneib über, dessen schwarze Schuppen im Licht grünlich glänzen. Seine Augen, mit denen es neugierig die Welt betrachtet, sind etwas zu groß für einen Menschen und es verfügt über eine lange, gespaltene, rote Zunge. Es gibt an Kleidungsstücken ein paar Blusen und Westen, doch sieht Larue nicht die Notwendigkeit, sie zu benutzen, wenn man es ihr nicht ausdrücklich sagt.

Larue ist durchaus empfindungsfähig und für das, was sie ist, schlau, würde es aber bevorzugen, wenn man sie einfach allein ließe. Die meiste Zeit verbringt sie schlafend zusammengerollt unter den Kissen oder in der Wanne ihres Zimmers, oder sie schnitzt kleine Figürchen und träumt dabei von einer eigenen Familie. Den Besuch von Gästen duldet sie, weil es danach stets etwas leckeres Lebendiges zu essen gibt. Ihre einzige Bezugsperson ist Ankasane, die so etwas wie eine große Schwester für sie ist, würde sie mit diesem Konzept etwas anfangen können. Die meisten anderen, denen sie begegnet ist, haben Angst vor ihr und meiden sie, was ihr nur recht ist.

Larue wird sich zwar erschrocken erheben (was von Vorsichtigen durchaus als aggressive Handlung gewertet werden könnte), wenn sie von Fremden aus dem Schlaf gerissen wird, sie kämpft aber nur, um sich selbst, Ankasane oder ihre Figürchen zu verteidigen.

INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 60 **RS** 1 **WS** 8
Phugion: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+1
oder Kralle: **DK** H **AT** 12 **TP/TP(A)** 1W6+1
GS 8 **AuP** 50 **MR** 13/15 **GW** 6

Loyalität: 12 (Ankasane gegenüber)

Herausragende Eigenschaften: KL 7, IN 12, CH 13, FF 9, GE 16, KO 15, KK 15

Herausragende Talente: Schleichen 11, Sich verstecken 11, Sinnen-schärfe 9 (Riechen), Holzbearbeitung 7

28. Spezielle Anmeldung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses Zimmer ist eine stilvolle Mischung aus Schreibstube und Besprechungszimmer; inklusive eines großen Schreibtisches, mit weich gepolsterten Lehnssesseln, einem ovalen Tisch, hochwachsenden Topfpflanzen und Gemälden verschiedenster Künstler, die ausnahmsweise das *„Zum Augensterne“* aus verschiedenen Perspektiven von außen zeigen und keine erotischen oder anregenden Szenen darstellen.

Gäste, die spezielle Wünsche und Bedürfnisse haben, die größere Veranstaltungen im Haus ausrichten möchten oder deren Stand es einfach gebietet, werden hierher gebeten, um die Details ihres Aufenthaltes im *„Zum Augensterne“* zu besprechen. Es versteht sich von selbst, dass Gespräche, die hier stattfinden, noch tiefer ins Detail gehen als die bei der Anmeldung im Erdgeschoss. Immerhin kommt es bei den speziellen Wünschen der Gäste durchaus vor, dass das *„Zum Augensterne“* in Vorleistung gehen muss, um diese auch zu erfüllen. So sind Name, Anschrift und Beschäftigung des Kunden ebenso wichtig, wie die Verhandlung über eine Vorkasse.

29. Geheimer Treppenabgang

Die Geheimtür, die in diesen Raum führt, ist üblicherweise verschlossen, und nur Ankasane und Rukaell haben einen Schlüssel. Die Wendeltreppe ist der Hauptzugang zu den Kammern und Laboren unterhalb des *„Zum Augensterne“*. Sie führen hinab in Gebiet 39.

In den hier stehenden Kisten lagern einige alchemistische Grundsubstanzen, die in den Tiefen noch nicht benötigt wurden, sowie eine kleinere Auswahl der Drogen, die im Haus verkauft werden. Es besteht eine Chance von 20%, dass sich ein Lamuk aus Gebiet 39 aus Neugier hier herumtreibt. Wie es auf die Helden reagiert, lesen Sie in der entsprechenden Gebietsbeschreibung.

30. Dielen

Diese beiden Korridore können Ankasane, Rukaell oder den Damen des Hauses, deren Zimmer sich direkt an sie anschließen, als Empfangsräume von persönlichen Gästen oder Aufenthaltszimmer dienen. Sie sind dezent geschmückt und weisen einen kleinen runden Tisch sowie drei bequeme Sessel auf. Daneben steht eine kleine Anrichte, auf der gegebenenfalls eine Karaffe mit valantischem Wein und dazu passende Gläser zu finden sind.

31. Lagerräume

Diese Räume sind angefüllt mit Kisten voller Kostüme, Stoffbahnen und Tänd, gestapelten Möbeln, Bildern und Teppichen. Der ganze Kram wird dazu genutzt, um die luxuriösen Séparées bei Bedarf umzudekorieren, um den Wünschen der Gäste zu entsprechen.

32. Kammern der Damen

Diese drei Kammern sind die privaten Gemächer der sogenannten Damen des Hauses, die Ankasane und Rukaell bei der nächtlichen Führung des Rauschkrauthauses tatkräftig zur Seite stehen. Entsprechend ist die Dekoration der Räume erlesen und kostbar, doch manchmal etwas seltsam zusammengestellt, handelt es sich immerhin in den meisten Fällen um Geschenke von Verehrern und Stammkunden.

Die Damen des Hauses

Aus Ankasanes Sicht handelt es sich bei *KjaRi*, *Pherona* und *Ayabara*, den Damen des Hauses, um ein notwendiges Übel, denn es fiel ihr schwer, so wie sie es sah, einen Teil der Kontrolle abzugeben. Aber als das *„Zum Augensterne“* mehr und mehr Besucher anzuziehen begann, wurde bald deutlich, dass Ankasane und Rukaell allein die Verwaltung nicht würden stemmen können, zumal sie sich beide darüber hinaus noch um die Herstellung und Verarbeitung der verschiedenen Rauschmittel kümmern mussten. Rukaell überzeugte sie schließlich davon, dass es nötig sein würde, vertrauenswürdige linke und rechte Hände einzustellen, auf deren Schultern ein nicht unbeträchtlicher Teil der nächtlichen Arbeit verteilt werden könnte.

Es obliegt Rukaells Verantwortung, die Damen auszuwählen, einzustellen und unter Beobachtung zu halten, denn das Wissen, das diese zwangsläufig über die Vorgänge im *„Zum Augensterne“* erhalten, ist von kritischer Bedeutung. Wird eine von ihnen mal zu gierig, so müssen Mittel und Wege gefunden werden, sich ihrer zu entledigen, bevor sie dem Haus Schaden zufügen kann, so wie das zuletzt mit *Kassimela* geschah.

So wissen die Damen des Hauses durchaus Bescheid, dass sensible Informationen über Gäste und Kunden genutzt werden, den Einfluss des *„Zum Augensterne“* zu stärken, während man Konkurrenten damit schadet; kurzum, dass das *„Zum Augensterne“* seinen heutigen Ruf und Erfolg nur der Erpressung bedeutender Persönlichkeiten der sidorvalantischen Gesellschaft zu verdanken hat. Schnöde Erpressung des Mammons wegen hat das Haus jedoch nicht nötig. Die Damen haben keine Ahnung davon, dass Ankasane begonnen hat, ein perfides Gift unter die Augensterne zu mischen.

Das Schicksal Kassimelas

Bis vor nunmehr vier Oktalen war Kassimela die älteste und einflussreichste der Damen des Hauses, beliebt bei den Angestellten und begehrt von einer ganzen Reihe der bedeutenderen und reichen Stammkunden. Als eine der ersten von Rukaell eingestellten Damen, war sie für mehr als fünf imperiale Jahre ein fester Bestandteil des *„Zum Augensterne“*. Nur zu gut wusste sie darüber Bescheid, dass peinliche und heikle Geheimnisse über die Vorlieben, Wünsche und das Leben mancher Kunden benutzt wurden, diese zu erpressen, und sie wurde gierig. Kassimela war davon überzeugt, für das *„Zum Augensterne“* so wichtig zu sein, dass sie quasi unantastbar war. Sie wollte den Spieß umdrehen und bewaffnet mit ihrem Wissen ihrerseits Ankasane und Rukaell erpressen.

Um sich selbst abzusichern, nahm sie Kontakt zu *Mydorias*, einem älteren Brajan-Gardisten von integerem Ruf auf. Doch kam es nur zu einem flüchtigen Treffen zwischen den beiden, in dem sie nur vage Andeutungen machte. Vielleicht hätte es klappen können, wenn sie augenblicklich nach Verkündung ihrer Forderungen das *„Zum Augensterne“* noch auf ihren eigenen Beinen verlassen hätte. So aber wurde sie kurz

darauf für *Niksanbarias Serr Illacrion* gebucht, der in dieser Nacht von zwei Unbekannten begleitet wurde. Kassimela überlebte die Nacht nicht; ein "Unfall", wie er im "Zum Augenster" nun mal vorkommen konnte. Angesichts des Standes des Kunden war es weiterhin für niemanden verwunderlich, dass die Führung des Hauses den Mantel des Schweigens über das Geschehen breitete und Kassimelas Leichnam verschwinden ließ. Mydorias wartete vergebens auf ein zweites Treffen mit seinem Kontakt innerhalb des Hauses. Als er begann, Fragen zu stellen, stieß er auf Unkenntnis oder Unverständnis und sehr bald stapelte sich Arbeit in entlegeneren Gegenden der Stadt auf seinem Tisch, die dringender seiner Aufmerksamkeit bedurften. Um genau zu sein, gab man ihm unmissverständlich zu verstehen, dass die neuen Fälle keinen Aufschub duldeten.

KjaRi

Erscheinung: eine reizende Amauna mit kurzem, glattem, weißem Fell, das an Armen, Beinen, Ohren und Schwanz in ein dunkleres Silbergrau übergeht. Sie hat große gelbe Augen, die meist etwas schläfrig in die Welt blicken. Kleidung trägt sie fast nie, wohl aber eine ganze Reihe von glitzernden Silberringen, Ziernadeln und Ketten, mit denen sie ihren Körper schmückt.

Geschichte: KjaRi ist ein echtes Kind der Straßen Sidor Valantis' und sie denkt heute mit Grauen an die Zeit zurück, als ihr Fell mehr verfilzt, als sauber war. Oft wird sie aber auch nicht mehr daran erinnert, denn ihr Versuch, ihre Vergangenheit im Dunst des Drogenrausches verschwimmen zu lassen, ist bereits weitestgehend von Erfolg gekrönt. Von den derzeit im "Zum Augenster" beschäftigten Damen ist sie die Dienstälteste und, nicht zuletzt auf Grund ihrer Sucht, sicherlich die Loyalste. Mehr als vier imperiale Jahre ist sie nun ein fester Bestandteil des Rauschkrauthauses, und sie kennt die Vorgänge innerhalb seiner Mauern wie sonst nur Rukaell oder Ankasane selbst. Die schmutzigen Details der Kunden und Gäste zu nutzen, um sich Vorteile zu verschaffen, gab ihr in frühen Jahren ein ungeahntes Gefühl von Macht und Einfluss, doch in letzter Zeit verblasst auch dieses gegenüber der Trägheit und Teilnahmslosigkeit, die von der Amauna Besitz ergriffen haben.

KjaRis andauernde Anwesenheit im "Zum Augenster" ist einer der schwerwiegendsten Gründe, warum Ankasane und Rukaell mit dem *Cirkel der goldenen Schlösser* auf Kriegsfuß stehen. Bevor Rukaell sie anwarb, war sie eines der Mädchen von *Gyl das dem Schneider*. Manche unken heute immer noch, dass sie weit mehr war, was die anhaltende Abneigung des einflussreichen Zuhälters erklären könnte.

Charakter: Ein fast schon hoffnungsloser Fall; KjaRi will nie mehr zurück auf die Straße, nie mehr für einen stinkenden Zuhälter anschaffen, nie mehr fort von der Quelle ihrer Glückseligkeit. KjaRi ist von Euhypnos abhängig und in einem geringeren Maß auch von der Essenz des minzigen Nepeta-Krautes, die ihr einen lustvollen Rausch beschert. Ihr eigenes Wohlergehen und die Sicherung des Nachschubs ihrer Rauschmittel haben für sie den höchsten Stellenwert, und sie wird auch völlig irrational handeln, beides zu sichern (was im Speziellen bedeutet, dass sie das "Zum Augenster" weder verlassen, noch es in Gefahr sehen will).

Darstellung: Wirken Sie stets mehr oder minder entrückt, leicht abzulenken, mit einem süßen Lächeln auf den Lippen. Vorausgesetzt, Sie haben was Sie wollen, ohne Ihre Drogen sind Sie leicht reizbar und kratzbürstig.

Funktion: KjaRi kann als eine der Damen des "Zum Augenster" zu einem erbitterten Feind der Helden werden, zumal sie selbst glaubt, dass sie alles verlieren wird, sollte das "Zum Augenster" sein Tor schließen müssen. Darüber hinaus ist sie ein trauriges



Beispiel eines sidorvalantischen Straßenkindes, das sein einziges Glück im Rausch gesucht und gefunden hat.

Zitate: "Hrrrrmm, was haben wir hier für ein stattliches Exemplar?"

"Ich bin ..." (gähnt mit weit aufgerissenem Maul) "... müde."

Alter: 26 *Größe:* 1,78 Schritt

Fellfarbe: weiß/silbergrau *Augenfarbe:* gelb

Kurzcharakteristik: Kompetente Kurtisane und Gesellschafterin, meisterhaft im Konsum von Rauschmitteln

Herausragende Eigenschaften:* MU 13, KL 12, IN 13, CH 15, FF 9, GE 15, KK 11; Gutaussehend, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren 9, Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz), Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 4, Neugier 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Eitelkeit 5, Sucht (Euhypnos/Nepeta-Kraut-Essenz), Unstet

*Die Chancen stehen gut (70%), dass KjaRi von einer Mischung aus Nepeta-Kraut-Essenz und Euhypnos berauscht ist, wenn man sie antrifft. Dies verändert ihre Eigenschaften wie folgt: MU 11, KL 9, CH 16, FF 7, GE 13, KK 9; dadurch verringern sich auch ihre AT- und PA-Basiswerte um je 1

Herausragende Talente: Akrobatik 8, Körperbeherrschung 9, Schleichen 10 (Gebäude), Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 9 (Hören), Tänzen 13, Betören 14, Etikette 11, Menschenkenntnis 11, Überreden 12 (Lügen), Brettspiel 9, Hauswirtschaft 10, Heilkunde Seele 7, Heilkunde Wunden 8, Musizieren 9, spricht Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial und Hiero-Imperial fließend, kann sich in Myranisch, Leonal und Pardiral verständigen

Krallen:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP/TP(A)** 1W6+1 **DK** H

oder Biss:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 28 **AuP** 33 **KO** 11 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II (PA 14), Finte, waffenloser Kampfstil: Amaunischer Stil*

*Dieser Stil fügt dem Gegner 2 zusätzliche Punkte Ausdauer-Verlust zu, dafür sind die bei der Bestimmung der TP(A) entstehenden echten Schadenspunkte um 2 reduziert.

Pherona

Erscheinung: eine hochgewachsene, hübsche Menschenfrau, vielleicht etwas zu mager, mit langen, dunkelbraunen Locken und schwarzbraunen Augen. Ihre Haut ist gebräunt und weist einen kupferfarbenen Glanz auf, der auf bansumisches Blut in ihren Adern schließen lässt. Sie nutzt Schminke vergleichsweise spärlich und dezent, und auch ihre Garderobe, vorzugsweise in dunklen Grüntönen oder Erdfarben, fällt für das "Zum Augenster" ungewöhnlich bedeckend aus.

Geschichte: Pherona war als Unfreie aufgewachsen. Rechtlich gesehen eine Sklavin des Thearchen, unterstand sie, genau wie ihre Mutter, dem Zatura-Prätor und gehörte so lange sie sich zurückerinnern kann zum Inventar der öffentlichen Thermen auf der Insel Dromokos. Wenn sie nicht damit beschäftigt war, zu fegen und zu putzen, lernte sie das Handwerk des Baders. Damit konnte sie sich noch glücklich schätzen, denn es gab jemanden, der sich für sie verantwortlich fühlte.

Ihren Weg in das "Zum Augenster" fand sie auf fast schon geradezu banalem Weg: Rukaell wurde auf sie aufmerksam und machte ihr das Angebot, sie freizukaufen, wenn sie im Gegenzug für 6 Jahre im "Zum Augenster" arbeiten würde. Pherona war zunächst zöger-

lich, nicht, dass körperliche Zuwendungen in den Thermen nicht stattfinden würden, doch im "Zum Augenster" würden sie viel öfter auf der Tagesordnung stehen, aber letztlich willigte sie ein, die Aussicht auf ihre Freiheit war ein zu verlockendes Angebot, als dass sie es hätte ausschlagen können.

Ein Drittel ihrer Zeit im "Zum Augenster" hat sie nun hinter sich und nur zu schnell gewöhnte sie sich an den ausschweifenden Lebensstil, den ihr ihre neue Arbeit bot. Ihren neuen Herren, wie sie Rukaell und Ankasane nennt, gegenüber ist sie pflichtbewusst und in Dankbarkeit ergeben, tut, was man ihr sagt, ohne lästige Fragen zu stellen. Was einzig daran liegt, dass Pherona als Unfreie schmerzhaft lernen musste, dass man die Wünsche der Herren nie hinterfragen sollte. So behält sie ihre Vorbehalte Ankasane gegenüber für sich, deren launisches Gemüt sie als das erkennt, was es wirklich ist: Wahnsinn. Auf Rukaell kann sie sich einfach keinen Reim machen und auch wenn sie in den ersten Monaten das Gefühl hatte, er würde sich Mühe geben, sie von den diversen Rauschkräutern, die das Haus im Angebot hatte, abhängig zu machen, so musste Zatura ihre schützende Hand über sie gehalten haben und sie erlag nicht einem davon, oder sie hatte sich in Rukaells Absichten getäuscht. Jedenfalls liegt dies nun lange zurück, und Pherona begegnet dem Meereskind mit Respekt und Vertrauen.

Charakter: Pherona hat auch heute noch Schwierigkeiten, anderen Freien auf der gleichen Ebene zu begegnen, und verfällt schnell in eine unterwürfige Haltung. Sie versucht, ihrem Gegenüber stets die Wünsche von den Lippen abzulesen, und ist manchmal etwas übereifrig, diese zu erfüllen. Sie sehnt sich ihrer Freiheit entgegen und kann den Tag kaum erwarten, an dem es soweit sein wird, dass sie wirklich tun und lassen kann, was sie will. An die kostbaren Stoffe, die nun ihren Körper hüllen, und das Geschmeide, das ihr Verehrer schenken, hat sie sich allzu schnell gewöhnt, und sie neigt dazu, nichts für den Tag ihrer Freiheit anzusparsen, sondern gibt stets aus, was sie hat.

Darstellung: Es fällt Ihnen schwer, Augenkontakt mit anderen zu halten, und Sie neigen dazu, den Blick zu senken. Sprechen Sie leise, aber machen Sie deutlich, dass Ihnen das Wohlbefinden Ihres Gegenüber am Herzen liegt.

Funktion: Pherona ist eine wichtige Stütze der abendlichen Verwaltung des "Zum Augenster". Es liegt bei den Helden, ihren Taten und Entscheidungen, ob sie eine Gegnerin wird oder eine Verbündete. In einer direkten Konfrontation ist sie weder eine wirkliche Gefahr noch eine Hilfe, doch kann sie hervorragend aus dem Hintergrund agieren, wenn die Motivation stimmt.

Zitat: "Was ist euer Begehrt, Serr(a)?"

"Ja, die öffentlichen Thermen bieten auch Dienstleistungen neben dem Bad, doch wenn ihr glaubt, das mit dem 'Zum Augenster' vergleichen zu können, ist es, als wolltet ihr serovisches Bier auf eine Ebene mit valantischem Wein heben."

Alter: 23 *Größe:* 1,74 Schritt

Haarfarbe: Dunkelbraun *Augenfarbe:* Schwarzbraun

Kurzcharakteristik: ausgezeichnete Masseuse und hervorragende Wundheilerin, gute Gesellschafterin und Zuhörerin

Herausragende Eigenschaften: MU 11, KL 13, IN 12, CH 14, FF 14; Gutaussehend, Resistenz gegen Gift (Einnahmegifte), Resistenz gegen Krankheiten; Schulden (gegenüber dem "Zum Augenster"), Verschwendungssucht 5

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 9, Betören 7, Etikette 8, Menschenkenntnis 12 (Merianer), Überreden 10, Anatomie 9, Sagen/Legenden 12, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 13 (Geschlechtskrankheiten), Heilkunde Wunden 14; spricht Gemein-Imperial und Myranisch fließend, kann sich in Gemein-Amaunal verständigen

Fausthieb:
INI 7+1W6 **AT 9** **PA 11** **TP(A) 1W6** **DK H**
 oder **Tritt:**
INI 8+1W6 **AT 10** **PA 10** **TP(A) 1W6** **DK H**
LeP 28 **AuP 28** **KO 13** **MR 3** **GS 8** **RS 0**
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 9), Ortskenntnis (Dromokos und Rumakra)

Ayabara

Erscheinung: eine nicht mal anderthalb Schritte große Satyarin mit dunkelblondem Haar, das ihr in einer wilden Mähne bis zur Hüfte reicht, und ebenso dunkelblondem Fell und Schweif. Ihre geschwungenen Hörner sind noch hell und zeigen kaum Spuren der Jahre. Obgleich sie lächelt, liegt in ihren dunklen, braunen Augen tiefe Trauer verborgen. Ihre Brauen und Wimpern sind gezupft, was ihr etwas das Animalische nimmt, doch selbst das fruchtige Duftwasser, das sie aufgetragen hat, kann den starken Moschusduft, der von ihr ausgeht, nicht verbergen, sondern scheint ihn eher noch zu betonen. Ayabara trägt selten mehr als kunstvoll bestickte Westen oder Blusen in Weiß, die ihren üppigen Busen gerade so bedecken.

Geschichte: Aufgewachsen in Sidor Valantis, empfindet Ayabara die Stadt als Heimat. Soweit sie sich entsinnen kann, hatte sie immer einen Hang dazu, in die unmöglichsten Schwierigkeiten zu geraten. Schon im Kindesalter und erst recht als Jugendliche raselte sie immer wieder mit Aspekten der imperialen Gesellschaft zusammen, die sie nicht ganz verstehen konnte oder wollte und die ihr den Ruf eines Taschendiebs und Taugenichts einbrachten, auch wenn ihre größten Raubzüge aus ein paar Früchten auf den Märkten bestanden. Ihre Eltern waren angepasster, gingen einem regelmäßigen Tagewerk als Gärtner auf der Blumeninsel nach und überließen Ayabara mehr oder minder sich selbst.

So hing Ayabara vor allen Dingen mit etwa gleichaltrigen Amaunir und Menschen auf den Straßen der Stadt herum oder begab sich in die Gesellschaft der Satudure, ihren einzigen echten Lehrern. Ihre spätere Liebe, Ornamorios, lernte sie dabei schon als Kind kennen, doch empfand sie zu Beginn mehr Achtung und Respekt ihm gegenüber. Erst als Jugendliche wurde sie sich bewusst, dass sie ihn liebte und begehrte, und auch anfängliche Zurückweisungen des weitaus älteren Satuduren konnten ihre Gefühle ihm gegenüber nicht so leicht zerstreuen. Sie stellte ihm nach, wo immer sie konnte, und umgarnte ihn, ungeachtet der Tatsache, dass er damals eine Gefährtin hatte. Erst als seine Abweisung schärfer ausfiel, schlug ihre Liebe plötzlich in Zorn um und sie kehrte nicht nur ihm, sondern allen Satyaren den Rücken, und stürzte sich Hals über Kopf in die sündigsten Gassen Rumakras, um ihn zu vergessen.

Auch hier sollte es ihr bald gelingen, sich Feinde zu machen. Egal, ob es sich dabei um Zuhälter der *Gülden Schösser*, die glaubten, sie wildere in ihrem Gebiet, oder um Geldeintreiber verschiedener Spielhöllen handelte, in denen sie eigentlich ihr letztes Hemd verloren hatte. Es sollte Rukaell sein, der ihr einen Ausweg bot, als die Dinge begannen, hässlicher zu werden, und Ayabara vor der Entscheidung stand, Sidor Valantis zu verlassen. Das Meereskind faszinierte sie irgendwie, weil er in allem ihrem eigenen Wesen widersprach. So ließ sie sich auf sein Angebot ein, um ihn näher kennenzulernen und gestattete ihm, ihre Schulden zu begleichen. Diese abzarbeiten, wird sie noch mehr als drei Jahre an das *„Zum Augensterne“* fesseln. Ihre anfängliche Faszination für Rukaell und ihren neuen Arbeitsplatz verflogen allerdings rasch und sie sehnte sich bereits nach etwas Neuem – egal was. Doch dann trat Ornamorios erneut in ihr Leben. Er kam als Gast in das *„Zum Augensterne“*, sich zu zerstreuen und sich von dem Verlust seiner Frau

abzulenken, und schon nach kaum einer None, sollte er das Haus öfter aufsuchen, um Zeit mit seiner neuen Liebe zu verbringen. Für eine Zeit war Ayabara so wirklich glücklich.

Charakter: Ayabara ist eine gewöhnliche Vertreterin ihres Volkes: lebenslustig und ungestüm. Doch der Tod Ornamorios' verfinsterte ihre Frohnatur, und sie trauert. Auch wenn sie sich nach einer Zurechtweisung durch Rukaell bei der Arbeit Mühe gibt, ihre Trauer zu verbergen, ist sie nur noch ein Schatten ihrer Selbst. Sie beginnt die Arbeit im *„Zum Augensterne“* zu hassen und glaubt, dass die Tatsache, dass sie ihre Gefühle vor den Gästen verbergen soll, derart wider ihre Natur ist, dass ihr davon schlecht wird. Letzteres hängt jedoch eher damit zusammen, dass sie Ornamorios' Kind trägt.

Darstellung: Machen Sie einen gequält-freundlichen Eindruck, lustlos und nicht recht bei der Sache. Sie sind dem Weinen nah.

Funktion: Ayabara kann leicht zu einer wichtigen Verbündeten der Helden im *„Zum Augensterne“* werden und kennt die normalen täglichen und nächtlichen Abläufe nur zu gut. Sollte sie erfahren, dass Ankasane und Rukaell den Tod ihres Geliebten zu verantworten haben, wird ihre Wut grenzenlos sein. Sollten sich die Helden beim Eindringen in das *„Zum Augensterne“* jedoch nicht so geschickt anstellen, kann es durchaus geschehen, dass sie nie mehr sein wird, als ein weiteres Gestalt, die bei seiner Verteidigung gefallen ist.

Zitate: „In diesem Haus wird euch Satyars Gunst beschieden sein.“
 „Ungezügelter Lebenslust und tiefste Melancholie, oft ist es nur ein Hauch, der das eine zum anderen werden lässt.“

Alter: 19 *Größe:* 1,47 Schritt

Haar-/Fellfarbe: Dunkelblond *Augenfarbe:* Braun

Kurzcharakteristik: begnadete Rumtreiberin, kompetente Spionin und werdende Mutter

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 13, CH 15, FF 11, GE 13, KO 12, KK 10; Gefahreninstinkt 5, Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Natürliche Waffen (Hufe: 1W+1 TP(A), Hörner: 1W+2 TP); Neugier 5, Impulsiv, Schulden (dem *„Zum Augensterne“* gegenüber), Spielsucht 5

Herausragende Talente: Schleichen 9 (Straßen), Sich verstecken 7, Sinnenschärfe 9, Zechen 8, Betören 8, Gassenwissen 9 (Beschatten), Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Orientierung 8 (Stadt), Musizieren 11 (Rhythmusinstrumente), Schlösser knacken 8; spricht ein kehliges Gemein-Imperial, kann sich in Gemein-Amaunal, Myranisch und Leonal verständigen

Kopfstoß (Hörner):

INI 10+1W6 **AT 13** **PA 10** **TP 1W6+2** **DK H**

oder Tritt (Hufe):

INI 9+1W6 **AT 13** **PA 10** **TP(A) 1W6+1** **DK H**

LeP 29 **AuP 34** **KO 12** **MR 2** **GS 8** **RS 0**

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Ortskenntnis (Alt-Valantis und Rumakra), waffenlose Manöver: Kopfstoß, Tritt

33. Geldkammer des Hauses

Die Tür zu diesem Raum ist gewöhnlich verschlossen. Diese kleine Kammer ist bar jeden Schmucks und jeder Bequemlichkeit. Zwei schwere, eisenbeschlagene Truhen bilden die einzigen Einrichtungsgegenstände. Die Truhen sind mit vorzüglichen, grolmurischen Schlössern versehen (*Schlösser knacken* +7), die an sich schon kleine Kunstwerke sind. Sie enthalten die nötigen Münzen, das *„Zum Augensterne“* am Laufen zu halten. Wir empfehlen Ihnen, den genauen Inhalt, an die Gegebenheiten Ihrer Kampagne anzupassen. Als Vorschlag soll gelten, dass sich in der linken Truhe fünf Säckchen mit je 100 Obolus, fünf Säckchen mit je 50 Pekunos so-

wie fünf Säckchen zu je 25 Argental befinden. In der rechten Truhe finden sich derzeit 10 Aureal sowie ein gutes Dutzend Schuldverschreibungen geschätzter und kreditwürdiger Kunden. Auffällig ist hierbei die Höhe der Schuldverschreibung eines *Niksanbarias Serr Illacriens*, dessen spezielle Wünsche immer wieder hoch aufgeführt sind, und die sich in ihrer Gesamtheit auf nun mehr als 600 Aureal beläuft. Auch ein Zenturio namens *Protero* steht mit über 50 Aureal in der Kreide, sehr viel Geld für einen Unteroffizier der Myrmidonen. Bei den anderen Schuldnern handelt es sich um Prokuranten aus Domänen des Umlandes oder um verschiedene Künstler aus Sidor Valantis.

34. Rukaells Studierzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Raum scheint ein komfortabel eingerichtetes Studierzimmer zu sein mit bequemen Stühlen, Regalen mit einigen Schriftrollen und einem kleinen Schreibtisch. Es fällt auf, dass ihm jegliche weitere Dekoration in Form von Bildern, Statuen oder Pflanzen fehlt, und er besticht durch seine Ordnung. Nichts liegt hier einfach nur herum, und kein Staubkorn hat sich auf den Oberflächen niedergelassen.

Dies ist Rukaells Schreibzimmer, das er nur selten benutzt und selbst dann nur, um Gäste zu empfangen oder sich mit Angestellten des Hauses zu besprechen. Bei den Büchern handelt es sich um eine kleine Sammlung von Unterhaltungsliteratur und Reisebeschreibungen, Klassiker bis Schund, die allesamt im Ruf standen und stehen, besonders mitreißend oder herzergreifend zu sein. Rukaell hat sie alle gelesen und genau nichts dabei empfunden.

Der Schreibtisch verfügt in einer seiner Schubladen über ein Geheimfach (*Sinnenschärfe +3*), in dem Rukaell seine Schlüssel für die Geldkammer aufbewahrt (siehe Gebiet 33).

Tagsüber besteht eine Chance von 50%, Rukaell hier oder in seinem Schlafzimmer (Gebiet 35) anzutreffen. Andernfalls ist er entweder unten im Labor (Gebiet 42) oder in der Stadt unterwegs, um Einkäufe zu tätigen oder nach potenziellen Angestellten Ausschau zu halten. Nachts besteht eine Chance von 20%, dass er sich hier aufhält. Andernfalls hilft er entweder den Damen des Hauses, sprich, er überwacht sie, oder er ist im Labor zugange.

35. Rukaells Schlafzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gleich dem Studierzimmer, das ihr gerade durchquert habt, ist dieses Schlafzimmer fast schon peinlich sauber und aufgeräumt. Es enthält nichts außer einem breiten Bett und einer Kleiderkommode.

Abgesehen von der Kleidung enthält dieses Schlafzimmer erstaunlich wenige persönliche Gegenstände. Rukaell findet einfach keine Verwendung für irgendwelchen "Tand", da sein Herz nicht an ihm hängt. Die Kleidung ist erlesen und zeugt davon, dass ihr Besitzer eine Vorliebe für verschiedene Blautöne und Weiß hat.

36. Ankasanes Studierzimmer

Dieses nobel eingerichtete Studierzimmer dient eher als Durchgangsraum, denn seinem eigentlichen Zweck. Wenn Ankasane arbeitet, dann tut sie dies im Labor tief unter dem "Zum Augenster" (siehe Bereich 42) und nicht hier. Es enthält zwar alles, was man sich in einem kleinen Schreibzimmer wünschen kann, und das auch in vorzüglicher Qualität und Verarbeitung, aber es ist offensichtlich unbenutzt.

37. Ankasanes Wohnzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier reihen sich bequeme Sitzkissen, mit aufwändig bestickten Bezügen, um einen niedrigen Tisch aus dunklem, fast schwarzem Holz, dessen Oberfläche rot lackiert und mit bronzenen Einlegearbeiten verziert ist. Eine Wasserpeife aus Bronze und gelbem Glas mit goldenen Schlieren steht zwischen ihnen. Auf einem halbhohen Kabinettschrank mit Lackmalerei und Bronzebeschlägen steht eine stolze Sammlung kleiner Tierfigürchen geschaffen aus Glas oder Muscheln.

Der Kabinettschrank enthält Karaffen mit erlesenen Likören und Trinkpokale, sowie verschiedene, zumeist milde, aromatisierte Tabaksorten. Die Wasserpeife dürfte einen Wert von 15 Ag haben und wiegt ein Okul. Die Tierfigürchen sind zusammen etwa 20 Au wert bei einem Gewicht von knapp 5 Okul. Allerdings sind sie auch leicht zerbrechlich. Etwa die Hälfte von ihnen ist mit einem verschnörkelten "K" signiert, denn es handelt sich um Geschenke *Setanens*, die er in Kerfeis Vitrum (s. Kapitel 3 – Die Suche nach Serr S. S. 74ff.) hat anfertigen lassen.

Tagsüber besteht eine Chance von 70%, Ankasane hier oder (eher) in ihrem Schlafzimmer (Gebiet 38) anzutreffen. Andernfalls ist sie im Labor (Gebiet 42). Nachts besteht eine Chance von 20%, dass sie sich hier aufhält. Andernfalls begrüßt sie Gäste, erkundigt sich nach ihrem Wohlbefinden oder unterhält sich mit ihnen, hilft den Damen des Hauses oder beaufsichtigt die Alchimisten im Labor.

38. Ankasanes Schlafzimmer

Neben einer opulenten Lagerstatt aus unterschiedlichsten Kissen, Decken und Fellen, sind ein Kleiderschrank und ein Schminktisch die einzigen Möbel dieses Zimmers. Der Kleiderschrank enthält nicht nur Ankasanes beeindruckende Garderobe, sondern auch ein Geheimfach (unmodifizierte *Sinnenschärfe*-Probe, um es zu finden), in dem Ankasane die Liebesbriefe *Setanens* aufbewahrt, die sie in den letzten vier Jahren erhalten hat (Einen aussagekräftigen Auszug finden Sie im Anhang). Der Schminktisch enthält neben einer großen Auswahl kostbarer Parfüms und Schminkutensilien, in einer verschlossenen Schublade (*Schlösser knacken +3*) Ankasanes Schmucksammlung. Da es sich hierbei auch um zahlreiche Geschenke handelt, ist von einem einheitlichen Stil nicht zu sprechen. Die zahlreichen Ringe, Hals-, Fuß- und Bauchketten, Armreifen, und Ohrhinge aus Edelbronze, Silber oder Gold sind insgesamt 10 Aureal wert.

Unter dem "Zum Augenster"

Falls nicht anders angegeben beträgt die Deckenhöhe in den Kammern unterhalb des "Zum Augenster" kaum zwei Schritt. Hier und da sind die Wände feucht, genau wie die Luft. Die Räumlichkeiten sind in den Fels Rumakras gehauen und nur selten mit echtem Mauerwerk gestützt.

39. Anlegestelle

Die Kaverne am Fuß der Wendeltreppe ist halb natürliche Grotte, halb in den Fels gehauene Kammer. Ein paar alte Kisten und Fässer stehen entlang der Wände in der Nähe der Treppe. Im Süden ist ein Kai, an den sanft das Wasser schlägt. Eine Gondel ist dort vertäut. Über das dunkle Wasser hinweg kann man gerade noch die Umrisse eines Tunnels erspähen. Im Norden ist eine einfache Holztür zu sehen.

Die Anlegestelle wird eher als Rumpelkammer, denn wirklich zum Verlassen und Betreten des Hauses benutzt. Tatsächlich geht sie auch auf eine Zeit zurück, als das "Zum Augenster" in seiner heutigen Form noch gar nicht stand, und selbst Ankasane weiß nicht,

wer sie zu welchem Zweck bauen ließ. Der Tunnel windet sich noch mehrere hundert Schritt in südwestlicher Richtung unter Rumakra, weist gelegentliche Kammern und Nebenarme auf, wobei letztere nicht groß genug sind, sie mit einer Gondel zu befahren, um schließlich an einem morschen Holztor zu enden, das direkt unter einer der Brücken Sidor Valantis' liegt und außerdem von außen so angelegt wurde, dass es der Wand gleicht, in die es eingelassen ist (*Sinnenschärfe* +3). Bei näherer Betrachtung wird offensichtlich, dass die hier vertäute Gondel schon länger nicht mehr benutzt wurde, wofür die doch recht ansehnliche Pfüzte spricht, die sich in ihr gesammelt hat.

Die Tür im Norden ist durch die Feuchtigkeit leicht verzogen, nichts, was man nicht mit einem kräftigen Ruck überwinden könnte, aber gewöhnlich unverschlossen.

Dies ist das Reich zweier domestizierter Lamucken, sechsbeiniger frettchenähnlicher Wesen mit getigertem Fell. Ankasane hat das Pärchen erst kürzlich erworben, um für zusätzliche Sicherheit zu sorgen. Bislang ist sie sich nicht sicher, ob das eine gute Entscheidung war, da die neugierigen Chimären schon allerhand angestellt und kaputt gemacht haben. Um ihren Forscherdrang einzuschränken, hält sie die beiden derzeit gut im Futter. So reagieren sie auf Eindringlinge in ihr Reich eher neugierig, es sei denn, es befindet sich ein zauberisch aktives Wesen unter ihnen. In diesem Fall greifen sie an.

Lamucken (2)

Körperlänge: etwa ein halber Schritt **Gewicht:** 4 Okul
INI 8+2W6 **PA** 10 **LeP** 12 **RS** 1 **KO** 12
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Trampeln: **AT** 13 **TP** 3W6+8 **DK** H
GS 8 **AuP** 75 **MR** 5

Besondere Kampffregeln: sehr kleiner Gegner (AT +3/PA +6)

Jagd: +8, Flucht

Beute: Fleisch (1 Ration), Fell (1 Pk bis 5 Ag)

40. Lagerräume

Die Lagerräume hier sind einfache, grob in den Felsen gehauene Kammern. Sie bieten deutlich mehr Platz, als Ankasane hier unten eigentlich braucht, weshalb nur eine von ihnen wirklich als Lagerkammer für alchemistische Grundsubstanzen benutzt wird, und auch hier nur für die Dinge, die gut genug verpackt sind, damit ihnen Feuchtigkeit nichts anhaben kann.

Einer der Räume weist Stroh auf, das auf dem Boden liegt, feucht und schimmelig. Ein schaler Geruch von Urin und Fäkalien, Schweiß und Angst hängt ihm an. Hierher werden Gefangene gebracht, wenn sich Ankasane nicht sicher ist, wie mit ihnen zu verfahren ist. Das ist selten, könnte aber herumschnüffelnde Helden treffen, die von den Wachen im "Zum Augenster" entdeckt und überwältigt wurden.

In einem verschlossenen Lagerraum ist der Geruch von Tod und Verfall überwältigend und stammt von einer über und über mit Schimmel bedeckten Leiche in einer seiner Ecken. Auch hier bedeckt Stroh den Boden, das offensichtlich jedoch häufiger gewechselt wird. Ein überaus niedliches, bärenähnliches Geschöpf mit ockerfarbenen Streifen und großen, traurigen Knopfaugen kauert bebend an den, der Tür gegenüberliegenden Wand. Ein metallener Reif liegt um seinen Hals, der mit einer Kette an der Wand festgemacht ist und ihm einen Spielraum von etwa 2 Schritt gewährt.

Hierbei handelt es sich um ein Alpschmeichler-Weibchen. Nicht der erste Alpschmeichler, den Rukaell erstanden hat, um früher oder später als Delikatesse während einer Orgie des Hauses zu enden. Derzeit spielt er noch mit dem Gedanken, auch ein Männchen zu besorgen, denn die Neugeborenen sollen ein ganz besonderer Gaumenschmaus sein.

Alpschmeichler

Größe: etwa 20 Finger **Gewicht:** 10 Okul
INI 4+1W6 **PA** 6 **LeP** 10 **RS** 1 **KO** 11
Berührung: **AT** 14* **TP** Gift** **DK** H
GS 6 **AuP** 20 **MR** 5 **GW** 8

*) Bei einer unparierten Glücklichen Attacke hat sich der Alpschmeichler an sein Opfer geklammert und richtet nun automatisch jede Runde den Giftschaden an. Er lässt erst los, wenn ihm mindestens 4 SP zugefügt werden.

**) Kontaktgift: Stufe 12; Wirkung: pro KR Berührung 2W6 SP(A); Wirkung und Beginn: das Opfer ist sofort (binnen 1 KR) in seinen eigenen Alpträumen und Ängsten gefangen; Dauer: 1W6 Stunden

Beute: Fleisch ungenießbar (es sei denn, der Koch weiß, wie man das Gift im Fleisch unschädlich macht), Fell (4 Ag)

Der vierte Lagerraum ist tatsächlich leer.

41. Zimmer der Alchimisten

In diesen kargen Kammern stehen jeweils zwei einfache Liegen, sowie ein Schemel mit einer Waschschißel. Das sind die Unterkünfte der "Alchimie-Gehilfen", vier Menschen, die Ankasane und Rukaell im Labor zur Hand gehen, wobei sie von der Alchimie tatsächlich nur rudimentäre Kenntnisse besitzen. Bei ihnen handelt es sich um Sklaven, die rechtlich gesehen ihre Freiheit erhielten, als sie von den Besitzern des "Zum Augenster" gekauft wurden. Aber weder ihre Lebensverhältnisse, noch ihr Stand haben sich wesentlich verbessert.

Alle vier haben gemein, dass es sich um gebrochene Menschen handelt, die nur den Dienst an ihrem Herrn kennen, und keiner von ihnen hat noch eine Zunge. Es sind bleiche Gestalten in zerschlissener Kleidung, über der sie bei Bedarf Lederschürzen tragen, um sich vor Säuren und Laugen zu schützen, aber eine Reihe von Verätzungen auf den Händen und Unterarmen, sowie in ihrem Gesicht spricht für lediglich notdürftigen Schutz. Kommt es unterhalb des "Zum Augenster" zu einem Kampf, so werden sie sich verstecken, sich zusammenkauern und hoffen, dass alles vorbei geht, ohne dass sie Schaden nehmen.

42. Glaskuppellabor

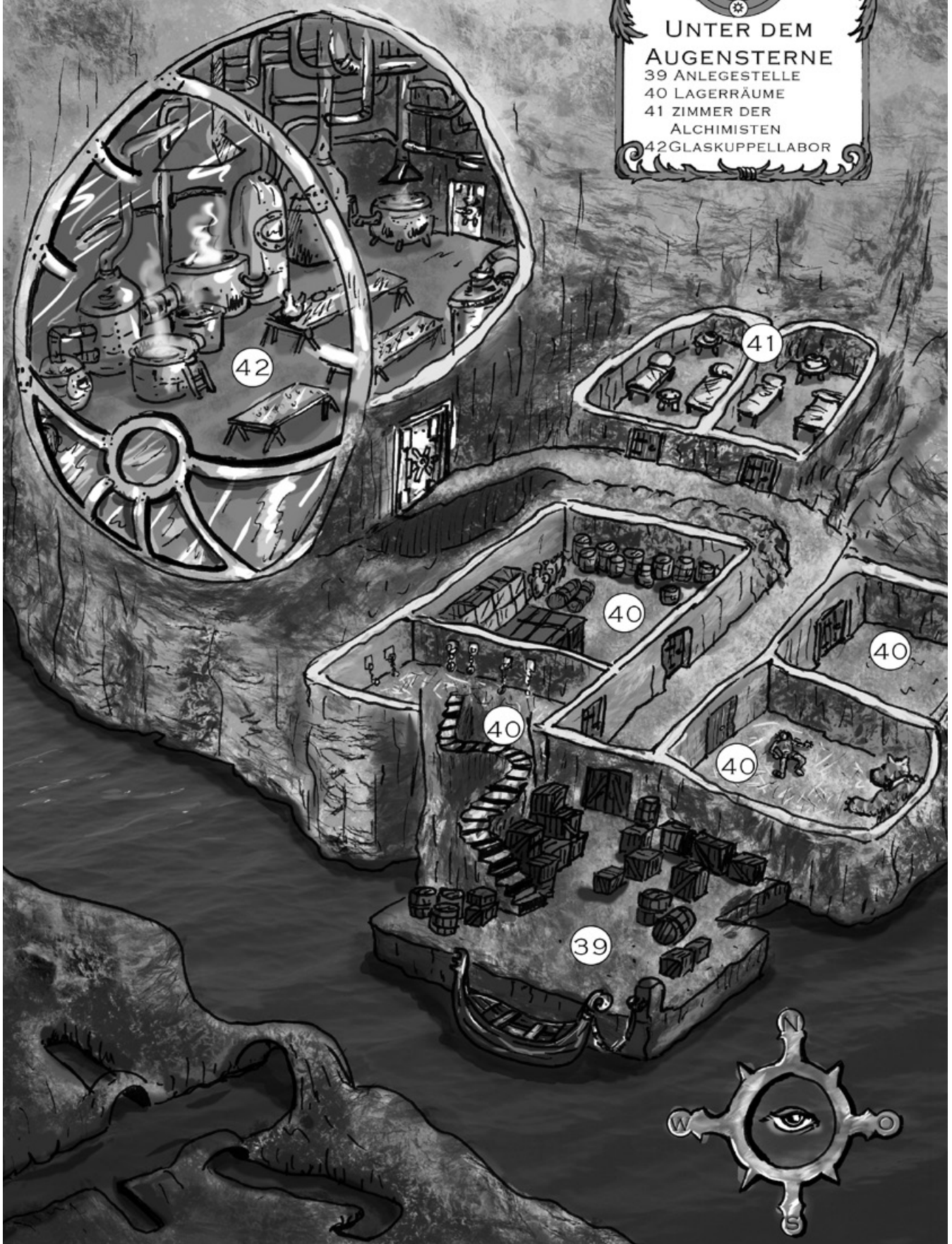
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch eine metallverstärkte, schleusenähnliche Tür betretet ihr ein Wunderwerk nequanischer Baukunst: eine halb in den Felsen gehauene Kammer, halb eine Glaskuppel, die einen Blick in die trüben Tiefen des Kanals gewährt. Die Decke erhebt sich hier gute sechs Schritt über euch. Eine weitere Schleusentür ist im Nordosten. Angefüllt ist der Raum mit allerlei alchemistischem Gerät, das sowohl imperialen, als auch nequanischen Ursprungs ist. Auf mit Öl bestrichenen Glasplatten, wurden die Blüten von Ramara-Disteln und der Pardiriske verteilt, deren strenger Geruch mit einer sonst kruden Mischung aus beißenden Laugen, getrockneten Kräutern und Wurzeln, blubberndem Absud und vielem anderen konkurriert. Ein regelrechter Wirrwarr von Rohren und Abzügen windet sich entlang der Decke, sorgt aber dafür, dass die Luft hier deutlich trockener ist als noch im Gang, den ihr gerade verlassen habt.

Obgleich Ankasane ihr Volk nicht gerade im Guten verlassen hat, gab und gibt es immer wieder Momente, in denen sie sich zurücksehnt in ihre einstige Heimat. Als sie überlegte, wo und wie sie ihr Labor im "Zum Augenster" einrichten konnte, entschied sie sich schließlich für den kostspieligen Weg, eine nequanische Glaskuppel zu verwenden – immerhin konnte sie das nötige Material in Sidor Valantis günstig in Auftrag geben. Bedauerlicherweise ist der Ausblick in den Kanal lange nicht so atemberaubend wie in den Tiefen des Meeres.



**UNTER DEM
 AUGENSTERNE**
 39 ANLEGESTELLE
 40 LAGERRÄUME
 41 ZIMMER DER
 ALCHIMISTEN
 42 GLASKUPPELLABOR



Das große Labor, das die Helden zunächst betreten, dient ausschließlich der Produktion, beziehungsweise der Veredelung, der Rauschmittel, die das "Zum Augenstern" anbietet. Bei genauerer Untersuchung finden sich sicherlich mindestens ein Dutzend der unter *Das unmoralisches Angebot* aufgeführten Rauschmittel (s. S. 50). Auf den erwähnten Glasplatten wird das Salböl für *Setanen* hergestellt, die erste Gelegenheit der Helden, eine Nase voll von dem Hintermann der Todesfälle in Sidor Valantis zu nehmen.

Ein etwa mannshoher Spiegel ist mit einem schwarzen Brokattuch verhängt und entpuppt sich bei einer Untersuchung als Zerrspiegel. Eine passende magische Analyse kann zeigen, dass es ein dämonisches Instrument ist und Kontakt zu den Niederhölen erleichtert. (Dass die Paktiererin Ankasane durch ihn, bei Bedarf, Kontakt mit ihrem dämonischen Mentor Uridabas aufnimmt, ist allenfalls zu erraten.)

Wenn Ankasane vor der Ankunft der Helden gewarnt wurde oder gar Gelegenheit hatte, diese bereits in Aktion zu sehen oder zu hören, wird sie hier durchgekommen sein und einige Tiegel und Behälter mit besonders übel riechenden oder gar ätzenden Materialien geöffnet haben, um die Helden zu schwächen. Dann ist der Gestank im großen Labor nahezu unerträglich. In diesem Fall sollte jeder der Helden eine KO-Probe (eine Resistenz gegen Atemgifte kann positiv angerechnet werden) würfeln. Scheitert diese, leidet er, solange er sich im großen Labor aufhält und 1W3 Minuten danach, unter Übelkeit, Brechreiz und Hustenanfällen, was eine Erschwerung von 2 auf alle Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben sowie auf AT und PA mit sich bringt. Gelingt dem Helden die Probe, so stinkt es zwar immer noch fürchterlich, er lässt sich dadurch jedoch nicht von seinem Ziel abbringen.

Hinter der Schleusentür im Nordosten liegt ein kurzer Gang, der an einer weiteren Schleuse endet. Dahinter liegt eine kleinere Glaskuppel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem kurzen Gang und einer weiteren Schleuse gelangt ihr in eine kleinere Glaskuppel. Auch hier sind die Tische angefüllt mit alchemistischen Gerätschaften, auch hier sorgen eine Reihe von Abzügen und Rohren zur Zufuhr von Frischluft für Trockenheit und gar angenehme Luft.

Dieses kleinere Labor ist Ankasanes und Rukaells Hoheitsgebiet; der Ort, an dem sie ihre Forschungen betreiben und an dem sie den *Optimatentod* perfektioniert haben.

Wenn Ankasane vor der Ankunft der Helden gewarnt wurde, wird sie sich hierher zurückgezogen haben, um sie zu erwarten. Sie wird ein oder zwei ihrer Hauswachen mitgenommen haben und vermutlich noch damit beschäftigt sein, jegliche Aufzeichnungen über ihre Forschung zu vernichten.

Die Spielwerte Ankasanes und Hinweise zu ihrer Taktik finden Sie im Anhang auf S. 85. Die Spielwerte der Wachen sind in Gebiet 1 (s. S. 57) bereits aufgeführt. Ankasane mag wahnsinnig sein, doch kämpft sie nicht zwingend bis zum Tod. Wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren oder mehr als zwei Wunden erlitten hat, wird sie mit ihrer Bela das Glas angreifen, das als Wand des Labors dient, in der Hoffnung, schwimmend den Helden leicht entkommen zu können. Was mehr einen Akt der Verzweiflung darstellt, denn ein einzelner Schuss ist sicher nicht ausreichend, das Glas unter dem Wasserdruck zerbersten zu lassen. Allerdings sollten Sie das Geschehen bei dieser Konfrontation dahingehend im Auge behalten, wie viele Angriffe (vor allem im Fernkampf) daneben gehen und somit das Glas treffen. Schon erste Risse können die Szene deutlich dramatischer werden lassen. Nimmt man dazu noch die Säuren und leicht brennbaren Substanzen, die Ankasane zu Beginn der Auseinandersetzung so um sich schleudert, wird die Gefahr, dass das Labor zerbirst, realer.

Letztlich ist es Ihnen freigestellt, ob Sie Ankasane an dieser Stelle die Flucht ermöglichen wollen oder nicht, weshalb wir auch keine genauen Schadensmengen oder "Wundschwellen" angeben, bevor das Wasser einbricht. Sollte dies jedoch der Fall sein, wird es nicht lange bei einem feinen Riss oder kleinen Loch bleiben. Die Glasscheiben werden in das Labor hineinplatzen, und der Kanal wird seinen Platz einnehmen. Jeder, der sich dann noch im Labor aufhält, erleidet 2W6+2 SP (gegen die Rüstung schützt) durch die Wassermassen, die ihn genau wie die Möbel und alle anderen Kleinteile durch das Labor schleudern. Orientierungslosigkeit und der plötzliche Mangel an atembare Luft, dürften die unmittelbaren Probleme darstellen.

Überlebt Ankasane all das, wird sie später an der Seite Setanens erneut gegen die Abenteurer kämpfen, oder sie zieht sich ganz zurück, um zu einer anderen Zeit an einem anderen Ort Rache zu üben. Möglicherweise vervollkommnet sie ihren Seelenpakt auch, um magische Kraft zu erwerben und selbst zu einer Zauberin zu werden – und zwar einer, die als neues Ziel, die Vernichtung der Helden hat.

Optimatentod

Beim sogenannten *Optimatentod* handelt es sich um ein *alchemistisches* Einnahmegift mit dämonischer Komponente, das Ankasane Augenstern selbst entwickelt hat. Neben ihr, ist nur ihrem Geschäftspartner Rukaell die genaue Rezeptur bekannt, zu der als wichtigste Zutat die Körpersubstanz eines Iryabaar-Archonten gehört. Gelangt das Dämonengift in den Leib des Opfers und stößt dort auf magische Energie, so entsteht dadurch eine Art daimonides Astral-Korrosivum, das langsam die Verbindung zwischen Astralleib und materiellem Leib des Opfers zersetzt, was zu seinem unweigerlichen Ende führt. Verfügt das Opfer über keine Astralenergie, so findet das Gift keine "Nahrung" und wird wirkungslos ausgeschieden. So bedroht der *Optimatentod* alle zauberfähigen Wesen (vom Magiedilettanten bis hin zum Optimaten), doch niemanden sonst. Je mehr AsP eine Person speichern kann, desto schneller wirkt das Gift.

Augensterne mit beigemischtem *Optimatentod* (10/E) sind geschmacklich nicht von den normalen Augensternen zu unterscheiden. Gelingt die KO-Probe gegen das Gift, verliert das Opfer 1W6–2 AsP. Ein Scheitern führt nach 1W6+3 Tagen (für Vollzauberer; 1W6+6 für Halbzauberer; 1W6+9 für Viertelzauberer) zum Tod des Opfers. In dieser Zeit fühlt es sich oft matt und gelegentlich schwindelig, doch treten ansonsten keine äußerlichen Symptome auf. Beide Symptome sind nun nach einem Besuch in einem Rauschkrauthaus nicht gerade ungewöhnlich und werden sidorvalantischer Tradition folgend oft nur mit Aufputzmitteln und mehr Wein bekämpft, als dass man ihnen wirklich Beachtung schenken würde.

Der gelungene Einsatz einer Formel wie *Das Auge des Anatomen* kann eine Vergiftung in dieser Zeit bestätigen, und eine Formel wie *Giftheilung* (10) kann die Vergiftung bezwingen. In seiner reinen Form ist der *Optimatentod* eine irisierende, verwirrend duftende Flüssigkeit, die so scharf ist, dass man kaum etwas anderes schmeckt. Die Wirkung gleicht der in den Augensternen, doch ist die Giftstufe 19.

Es muss wohl nicht extra darauf hingewiesen werden, doch allein die Kenntnis dieser Formel wäre in den Augen der Optimaten Grund genug für eine schnelle, aber schmerzhaft Hinrichtung; ganz zu schweigen vom Besitz des eigentlichen Giftes. Zur Herstellung ist eine ausgiebige Beschäftigung mit der Dämonologie nötig, doch auch ein Seelenpakt mit der Quelle Iryabaar ist unverzichtbar.

Kapitel 3 – Es ist vorbei ...

Dieser Teil des Abenteuers verlangt von den Helden wieder intelligentes Ermitteln und bildet den actionorientierten Abschluss von Tod in Valantia. Hier ist es undenkbar, dem Meister eine genaue Übersicht über die wahrscheinlichen Abläufe des Geschehens zu geben, denn es lässt sich nicht vorhersagen, welche Recherchestrategien die Spieler auf der Jagd nach *Setanen* an den Tag legen oder wie sie auf dessen aggressives Vorgehen reagieren werden.

Grundlegend bieten sich zwei denkbare Ausgangssituationen für den Beginn dieses Kapitels. Wahrscheinlich ist es Ihnen gelungen, Ihre Spieler aufs Glatteis zu führen, und sie sind der Auffassung, die Reihe von Todesfällen unter Sidor Valantis' Magiebegabten erfolgreich gelöst und mit der Ausschaltung *Ankasanes* auch beendet zu haben. Sollte dies der Fall sein, dann lassen Sie sie ruhig eine Weile in dieser Genugtuung schwelgen – es wäre sogar möglich, dieses Gefühl noch zu bestärken, indem etwa der Nequaner *Haragun* (s. *Die Nequaner – Alter Groll*, S. 53) Kontakt mit der Heldengruppe aufnimmt, sie beglückwünscht und eine Belohnung auszahlt (egal ob sie diese nun vorher mit ihm ausgehandelt haben oder nicht).

Wie gesagt: Lassen Sie die Helden ihren (Teil-)Sieg ruhig ein paar Stunden genießen. Sie haben hart dafür gearbeitet, und ein bis zwei

Tage auf der faulen Haut dürften ein trügerisches Gefühl von Sicherheit aufkommen lassen – bis die Spieler sich zu fragen beginnen, warum um alles in der Welt Sie gerade quasi ausspielen, wie die Zeit vergeht. Genau an dieser Stelle sollte die Falle des Ravesaran zuschnappen (s. unten, *Die Falle*). Nun müssen die Charaktere erneut die Ermittlungen aufnehmen, um dem geheimnisvolle Serr S. auf die Spur zu kommen. Erneut müssen sie in Rumakra recherchieren, und diesmal sind sie dabei, einer *wirklich* rachsüchtigen Person weiter auf die Füße zu treten ...

Auf der anderen Seite besteht die Möglichkeit, dass die Abenteurer sich sehr wohl eines Hintermannes hinter den Aktivitäten Ankasanes bewusst sind, weil sie die Liebesbriefe Setanens in Ankasanes Schlafzimmer entdeckt und den richtigen Schluss gezogen haben. In diesem Fall werden sie es vermutlich sein, die die Nachforschungen von sich aus weiterbetreiben, um den ominösen S. schließlich ausfindig zu machen (s. *Die Suche nach Serr S.*, S. 75ff). In jedem Fall sollte die abschließende Konfrontation mit diesem schwer zu fassenden, gewissenlosen Schurken (s. *In Scherben*, S. 76ff) zum denkwürdigen, nervenzerreißenden Erlebnis für die Helden werden.

Die Falle

Der Spuk ist vorbei, die Mordserie beendet, und die Giftmischerin hat ihre Strafe erhalten. Es gab Dankbarkeitsbekundungen, möglicherweise sogar Belohnungen und Beifall. Es ist jedoch anzunehmen, dass Ankasane Setanen von den Machenschaften der Helden berichten konnte, so dass es für seine Schergen einfach sein sollte, sich an die Fersen der Abenteurer zu heften. Setanen wird eine sehr knappe Nachricht aufsetzen, die er von *Ladrash* an die Helden weiterleiten lässt. Dieser heuert vor Ort ein kleines Mädchen an, den "lieben Herrschaften da" ein Blatt Papier zu überbringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die untergehende Sonne blitzt goldrot zwischen den Zinnen und Türmen Alt-Valantias hindurch, was aber das geschäftige Treiben auf Rumakra nicht berührt. Waren werden eingepackt, Stände abgebaut, und Arbeiter machen sich auf den Weg nach Hause, als aus einer Gasse ein junges, vielleicht neun Jahre altes Mädchen, in einer etwas ausgebleichenen, roten Leinentunika auf euch zukommt. Unter dem lockigen, dunkelbraunen Haar schauen euch große, rehbraune Kinderaugen staunend und aufgeregt an, und sie spricht: "Hier, für euch!", übergibt hastig einen sauber gefalteten Brief auf hochwertigem, schwerem Papier und saust, wie eine jähe Seebrise, wieder zurück in die Gasse. Von dem Schreibblatt geht ein leichter Duft aus, der euch seltsam vertraut vorkommt. In dem Brief steht in feinen Lettern: "Innerhalb von drei Stunden habt ihr Sidor Valantis zu verlassen, oder ihr sterbt. Serr S."

Die Handschrift gleicht der, der Liebesbriefe aus Ankasanes Schlafzimmer, und den Geruch haben die Abenteurer wahrscheinlich schon in Ankasanes Labor wahrgenommen: Es ist ein Hauch des mit den Blüten wilder Ramara-Distel und des Pardiiriske versetzten Salböls, eine insektenabwehrenden Pomade, die wegen ihres scharfen Geruchs jedoch nur von sehr wenigen Personen in Sidor

Valantis benutzt wird, und Setanen ist eine von ihnen. Das Mädchen namens Mardamela wird so rasch es geht zu seinen Eltern laufen, die Helden können es aber einholen, wenn sie die Kleine direkt verfolgen. Ladrash, der Shingwa, beobachtet die komplette Szene aus dem Schatten einer engen Seitengasse heraus. Um ihn zu entdecken, muss den Helden eine vergleichende Probe auf *Sinnenschärfe* gegen *Sich verstecken* gelingen, wobei der Shingwa durch seine Position eine Erleichterung von 3 erhält. Wenn die Helden das Mädchen befragen, können sie, ohne groß nachhaken zu müssen, erfahren, dass "ein netter Shingwa" ihr einen Pekunos gegeben hat, damit sie den Helden die Botschaft überreicht. Mehr weiß das Mädchen nicht, und eine eindringlichere Befragung wird Passanten dazu veranlassen, den Helden (respektvoll, immerhin sehen sie, gewappnet wie sie sind, nicht wie normale Bürger aus) nahe-zulegen, das Kind doch nicht so zu bedrängen. Die Information über den Shingwa ist bereits hilfreich genug, um bei kommenden Würfeln, Ladrash zu entdecken, eine Erleichterung von 2 auf ihre *Sinnenschärfe*-Proben zu erhalten. Wenn man weiß, wonach man sucht, ist es immer einfacher.

Die Absicht Setanens mit dem Brief ist mitnichten, die Helden nur aus der Stadt zu treiben, sondern sie möglichst an einen Ort zu bringen, wo es weniger Zeugen für seinen geplanten Mord an ihnen gibt.

Na, wenn er das sagt ...

Wir gehen davon aus, dass sich die Helden nicht so ohne weiteres durch ein Schreiben einschüchtern lassen, vor allem nach den Mützen, die sie durchgestanden haben, um bis hierhin zu kommen. Hat er freilich Erfolg mit seiner Drohung, so stehen für Setanen zwei Möglichkeiten offen. Wenn die Helden auf dem Landweg die Stadt verlassen, wird er eine vierköpfige, leicht gerüstete Söldnergruppe hinter ihnen herschicken, die die Helden etwa zwei Stunden nach

der Abreise abfangen und umbringen soll. Setzen die Helden sich erfolgreich zur Wehr, können sie von den menschlichen Söldnern, die selbst nicht aus Sidor Valantis stammen, erfahren, dass sie von einem rothaarigen Ravesaran auf Rumakra angeheuert wurden. Ihr Lohn betrug 5 Aureal pro Kopf der Helden, die sie auch mit sich führen.

Söldner (4)

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 13, GE 13, KO 14, KK 15, Arroganz 5, Goldgier 5

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 10, Kriegskunst 9

Machira:

INI 15+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK HN

oder **Leichte Bela: INI 15+1W6 AT 19 TP 2W6+2***

LeP 31 AuP 32 KO 14 MR 4 GS 8 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 13), Defensiver Kampfstil, Formation, Kampfflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I & II, Schnellladen (Bela), Waffenloser Kampfstil: Myrmidonstil, Wuchtschlag

* Ein Treffer mit der Leichten Bela richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Reisen die Helden per Schiff ab, was am wahrscheinlichsten ist, wird Setanen zwei seiner Getreuen, nämlich *Ysabroulios* und *Shoorokh Blutfell* (s. Anhang I – Dramatis Personae) beauftragen, mit den Helden zu reisen und zu einem passenden Zeitpunkt, nach Verlassen des Hafens zwei *Feuerkugeln* (s. S. 83) zu entzünden, um das Schiff in Brand zu setzen. Die beiden Meuchelmörder werden für ihre Flucht, gegen ein fürstliches Entgelt, die Mannschaft eines schnellen und wendigen Segelschiffs angeheuert haben, das stets etwas versetzt hinter ihnen kreuzt und sie nach ihrem rettenden Sprung über die Reling aufnehmen wird. Aufmerksamen Helden – Proben auf Gefahrensinn und Sinnenschärfe helfen – mag auffallen, wie sich *Ysabroulios* steuerbords in Bugnähe, und *Shoorokh*, backbords in Hecknähe, zur Reling begeben und mit den Feuerkugeln zum Wurf ausholen. Sind sie nun schnell genug, können die Abenteurer die Würfe möglicherweise aufhalten, dazu müssen sie jedoch eine bessere Initiative, als die Attentäter haben, sich in deren Nähe befinden und gezielt deren Wurfarm angreifen. Im Erfolgsfall fallen die Feuerkugeln ins Meer, wohin *Shoorokh* und *Ysabroulios* unmittelbar folgen wollen, um sich auf das Segelschiff zu retten und zu verschwinden.

Gelingt es den Helden, die beiden an ihrer Flucht zu hindern, gilt es nur, die richtigen Ansatzpunkte zu finden, um weitere Informationen zu erhalten. Beide Meuchelmörder wissen um Setanens Pläne und seinen gegenwärtigen Aufenthaltsort. *Shoorokh* wird sich durch keine der üblichen Verhörmethoden, außer Folter, zum Reden bringen lassen, ist aber durch eine gekonnte Mischung aus Schmeicheleien und Lügen dazu zu bringen, mit der Tatsache zu prahlen, dass er (und nur er!) von Setanen auserwählt wurde. *Ysabroulios* dagegen hat eine dünnere Schale. Schon die Hoffnung, Gnade zu erfahren und am Leben bleiben zu dürfen, ist ihm alles an Information wert, was er über Setanen weiß. Nun ist es an der Zeit, dem Kapitän des Schiffs zu erklären, dass sein Beiboot gebraucht wird, die Bündel zu packen und dem Spuk ein für allemal ein Ende zu bereiten.

Sollten sich die Helden nach dem versuchten Anschlag nicht wieder auf den Rückweg in die Gläserne Stadt machen und sich anderen Angelegenheiten widmen, wird sie in den nächsten Nonen ein Kurier einer der Personen, die ihnen bei der Suche nach Ankasane geholfen haben, aufsuchen. Wählen Sie am besten diejenige aus, mit der sich

die Helden am besten verstanden haben. Setanen nämlich rächt sich nun an allen anderen, die seine Pläne durchkreuzt haben, und die Bitte des Informanten ist sehr eindringlich. Andere sind schon tot, und er fürchtet, der nächste zu sein und weiß keinen anderen Weg, als die Helden zu ersuchen, ihm zur Seite zu stehen.

Auf diese Weise können Sie das Abenteuer zweitens und mit einiger Verzögerung zum Abschluss bringen. Mit dem erneuten Auftauchen der Charaktere wird Setanen nicht rechnen.

Heißer Abschied

Wenn sich die Helden durch die, ihnen überbrachte Warnung nicht abschrecken lassen, sondern weiter in der Stadt bleiben, wird Setanen direkt und ohne Rücksicht auf die Sidorvalantier gegen sie vorgehen. Nach der Übergabe der Warnung werden *Ladrash* und *Amyari Uchar* die Helden abwechselnd weiter aus der Entfernung beobachten und so herauszufinden versuchen, wo sie sich länger aufhalten werden (gestehen Sie den Helden ruhig vergleichende Proben zu, aber gerade diese beiden verstehen ihr Handwerk). Während dieser Zeit bereiten die anderen Schergen Setanens einige Tonamphoren mit einer Mischung aus Öl, Teer und ähnlichen klebrigen, leicht brennbaren Bestandteilen vor.

Sobald die Helden längerfristig in einem Bauwerk zu bleiben scheinen, sei es nun eine Gaststätte zum Mittagmahl, ein Krämerladen zum Auffrischen von Ausrüstung oder dergleichen, werden sie versuchen, das Gebäude von außen so gut es geht zu verbarrikadieren und es in Brand zu setzen. Die Bauweise in Sidor Valantis begünstigt zwar einen Brand nicht, die Einrichtung aber schon. Die Flammen werden sich deshalb zwar nicht so rasch auf andere Häuser ausbreiten (außer das Attentat findet in einem der vielen kleinen Läden statt, die mit ihren Holzständen vor den Gebäuden dicht an dicht stehen und so ein Übergreifen der Flammen ermöglichen), aber das Gebäude wird, so hofft Setanen, mit den Helden ausbrennen, bevor die *Gyldara-Feuerwehr* rettend eingreifen kann. Ein angemessen qualvoller Tod dafür, dass sie seine Pläne derart weit zurückgeworfen haben. Seine Häscher haben Befehl, sich nach dem Anschlag sofort zurückzuziehen, lediglich *Ladrash* soll aus einigem Abstand überwachen, dass die Abenteurer auch wirklich sterben.

Brennt das Gebäude erst einmal, so erhalten die Helden durch die sich entwickelnde Hitze und den beißenden Rauch nach drei Kampfunden jede Runde 1W3–1 SP, während der Qualm ihre Sicht zunehmend behindert. Direkter Kontakt mit den Flammen lässt den Helden zusätzlich 1W6 SP erleiden, und es besteht die Chance, dass er selbst Feuer fängt (lassen Sie dabei gesunden Menschenverstand walten). Ein einfacher Weg, aus dem Gebäude und damit der Misere zu entkommen, ist ein Sprung durch eines der Fenster, wobei dort die Flammen züngeln. Je eher sich die Helden dazu durchringen können, desto besser. Bei einem Sprung innerhalb der ersten Runden benötigen sie eine um 2 erleichterte MU-Probe, um es zu wagen, und erleiden 1W6 SP. Wenn die Flammen höher schlagen, erschwert sich die MU-Probe alle 2 KR um je 1, so wie sich auch der Schaden beim Sprung alle 2 KR um 1 erhöht.

Die anderen Kunden, Angestellten oder Besitzer sind wahrscheinlich zu angsterfüllt und verschreckt, um vernünftig zu handeln, und benötigen die Hilfe der Helden. Von außen kann die Eingangstür problemlos in zwei KR aufgesperrt werden, wenn man den entstehenden Schaden in Kauf nehmen will (1W6 SP je KR). Von innen braucht man länger, zumal Rauch und Hitze den Helden zu schaffen machen. Jede Runde kann der vor der Tür stehende Held eine einfache KK-Probe ablegen. Drei erfolgreiche Proben sind erforderlich, um die Tür trotz der Barrikade von außen aufzubrechen. Diese Szene bietet den Helden kaum eine weitere Spur auf ihrer Suche, aber von nun an herrscht unmissverständliche Klarheit darüber, dass es ihr Gegner ernst meint.

Von Angesicht zu Angesicht

Schlägt das erste oder weniger improvisierte Attentat fehl, wird sich *Shoorokh* zusammen mit *Yrsabroulios* auf seine Art der Sache annehmen. Der Gladiator ist sich seiner Fähigkeiten sehr sicher, hat jedoch in den Arenen genug Kampferfahrung sammeln können, um sich seiner Grenzen ebenfalls bewusst zu sein. Er weiß, dass er sich selbst zusammen mit *Yrsabroulios* dieser Gruppe erfahrener Kämpfer, die bisher jeden Anschlag überlebt hat, nicht einfach tölpelhaft entgegenstellen kann, sondern dass es einer guten Taktik und des richtigen Zeitpunkts und Ortes bedarf.

So wartet er ruhig ab, bis sich die Helden für ihre Nachforschungen trennen – was der Idealfall wäre –, um dann die kleineren Grüppchen nacheinander anzugreifen und auszulöschen. Gesetzt den Fall, dass die Abenteurer stets zusammenbleiben, bedient er sich, wie zuvor schon *Ladrash*, wieder der kleinen *Mardamela*, sofern die Helden nicht so mit ihr umgesprungen sind, dass sie sich für kein Geld der Welt überreden lassen würde, ihnen eine weitere Botschaft zu überbringen. Diese ist dieses Mal nicht von *Setanen* geschrieben, was eindeutig an der Handschrift zu erkennen ist, aber dennoch mit *Serr S.* unterzeichnet. Sie lautet: "Möglicherweise sollten wir doch miteinander reden. Trefft mich in der Aalgasse. Jetzt." Gemäß ihren Anweisungen schaut das Mädchen die Helden abwartend an, während sie die Botschaft lesen und fragt, ob sie ihnen den Weg zeigen solle. Am Ziel angekommen, wird *Mardamela* sich verabschieden und in dem Gassengewirr *Rumakras* untertauchen.

Die kanalnahe Aalgasse ist, wie viele der kleinen *sidorvalantischen* Nebensträßchen, außerordentlich eng, so dass man nur hintereinander, nicht jedoch nebeneinander in ihr laufen kann. Daher sollten Sie die Reihenfolge wissen, in der die Helden das Sträßchen betreten haben. In etwa auf der Mitte der gut hundertzwanzig Schritt langen Gasse steht ein hochgewachsener, breitgebauter *Leonir* und scheint auf die Abenteurer zu warten, während ein *Satyar* der Gruppe kurz nach deren Betreten der Gasse gefolgt ist. Mit den Worten "Setanen will, dass ihr bezahlt!" greifen sie von beiden Seiten an. *Shoorokh* und *Yrsabroulios* sind sich sicher, die Helden

einzel nacheinander niederkämpfen zu können, und genau das werden sie versuchen.

Die Enge der Gasse verhindert den Kampf mit Zweihandwaffen weitestgehend (sie erleiden einen zusätzlichen *Malus* auf *AT* und *PA* von 2 und einen *Malus* von 1 auf ihren Schaden, da sie nicht mit ausreichend Platz geschwungen werden können), und auch die Benutzung von Fernkampfwaffen durch Charaktere in zweiter Reihe ist im Grunde unmöglich. Allerdings besteht die Möglichkeit,



nach einer erfolgreichen *Klettern*-Probe auf einen der Balkone der umliegenden Gebäude zu gelangen. Dies ermöglicht Fernkämpfern, ungehindert auf die Angreifer zu schießen oder auch zu zaubern.

Drohen die Schergen *Setanens* zu unterliegen, wird *Yrsabroulios* als erster versuchen zu flüchten, *Shoorokh* erst, nachdem er sieht, dass sein Kumpan *Fersengeld* gibt und auch dann erst nach ein oder zwei weiteren Kampfrunden, je nachdem wie angeschlagen sein Gegenüber ist. Während *Shoorokh* klug genug ist, bei seiner Flucht nicht direkt in den Norden zu *Kerfeis Vitrum*, *Setanens* Versteck, zu rennen, kann man das von *Yrsabroulios*, im Eifer des Gefechts, nicht behaupten. Auch wenn der *Satyar* nicht leicht zu verfolgen ist, kann er die Charaktere doch direkt zur Unterkunft ihres rachsüchtigen Widersachers führen.

Um die Flucht in Regeln zu fassen, lassen Sie die Helden und die Verfolgten einfach *Ath-*

letik-Proben ablegen und Erfolge sammeln. Die beiden Häscher *Setanens* starten mit einem Vorsprung von 3, der sich nach zwei Runden, wenn sie ihr jeweiliges Ende der Gasse erreichen und auf belebtere Straßen gelangen, durch Umwerfen von Fußgängern, ängstlich auseinanderstiebende Nutztiere und dergleichen um weitere 5 erhöht, so sie bis dort noch nicht gefasst wurden. Um zu entkommen, müssen die beiden Angreifer einen Vorsprung von 16 Talentpunkten erlangen. Wenn beiden die Flucht gelingt, so haben die Helden zumindest einen Namen, dem sie folgen können. Andernfalls können sie den beiden Flüchtigen auch auf magischem Wege nachspüren oder die Informationen aus dem "Zum *Augenstern*" und den nun erhaltenen Namen zusammen, an einige Informanten herantragen.

Die Suche nach Serr S.

Wie leicht es den Helden fallen wird, *Setanen* zu finden, hängt zum großen Teil davon ab, welche Informationen sie über ihn bereits im vorangegangenen Kapitel sammeln konnten. Haben sie seine Liebesbriefe entdeckt, wissen sie von ihm und seiner Verwicklung in die Produktion des *Optimatentodes*. Fehlt ihnen diese Information, werden sie auf den Hintermann wohl erst durch

die vorher beschriebenen weiteren Anschläge aufmerksam. Sind die Helden im Besitz der Liebesbriefe, ist es naheliegend, dass sie im "Zum *Augenstern*" Erkundigungen über den ominösen *S.* einholen. Was sie dabei erfahren, hängt davon ab, wer noch am Leben ist. *Ankasane Augenstern* war die einzige, die *Setanen* nicht nur dem Namen nach kannte, sondern auch wusste, wo er derzeit wohnt

und wie er eigentlich aussieht. Auch *Ruqaell* kannte zumindest seinen Namen und wusste, dass es sich bei ihm um einen Ravesaran handelt. Damen des Hauses, wie auch Dienstboten wissen jedoch nur, dass Ankasane regelmäßig Besuch von einem Mann (wobei sie das nur vermuten), ihrem Liebhaber, erhielt, der jedoch stets sein Antlitz hinter einer Maske oder unter einer Kapuze verbarg (was für viele höhergestellte Besucher des *„Zum Augensterne“* nichts Ungewöhnliches darstellt). Auffällig war jedoch immer der ihn umgebende Wohlgeruch von Zimt, Pardirischen und Ramara-Distelblüten.

Die Pomade, die Setanen den charakteristischen Geruch verleiht, wurde auch im *„Zum Augensterne“* fabriziert (s. *Gebiet 42: Das Glaskuppellabor*). Darüber hinaus stammt ein Gutteil von Ankasanes Glasfigurensammlung (s. *Gebiet 37: Ankasanes Wohnzimmer*) aus der Glasbläserei *Kerfeis Vitrum* (s. unten, *In Scherben*), in deren erstem Stock Setanen tatsächlich lebt.

Selbstverständlich besteht die Möglichkeit, sich bei ortansässigen Händlern und Handwerkern nach dem Pomadeträger zu erkunden, denn sein Geruch dürfte aufgefallen sein. Die Größe und Unüberschaubarkeit Rumakras macht dies jedoch zu einem sehr langwierigen Unterfangen. *Antigenes* und *Aegmelas* (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis) oder die Amaunir *Gyldas* (s. Anhang I – Dramatis Personae) und *Serra Onyx* (s. Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis) haben es alle dank ihrer vielen, wenn auch unterschiedlichen Kontakte auf der Insel deutlich einfacher, den Pomadeträger

schon nach nur einem Tag des Umhörens, am nördlichen Rand der Insel zu verorten. Gibt man ihnen noch ein, zwei Tage mehr, wissen sie, dass er auf dem Anwesen der Glasbläserei wohnt. Ob den Abenteurern einer oder mehrere dieser Informanten zur Verfügung stehen, hängt davon ab, ob und wie sie mit ihnen im Vorfeld in Kontakt traten.

Ein möglicherweise recht plumper, aber dennoch erfolgversprechender Ansatz ist es, mit einer der Glasfiguren aus Ankasanes Wohnzimmer, die mit einem *„K“* signiert ist, in Kerfeis Vitrum nachzuhaken. Die traditionelle Glasbläserei lebt fast ausschließlich von Auftragsarbeiten (ein Umstand, der jedem bekannt ist, der über Ortskenntnis [Rumakra] verfügt), und selbstverständlich können sie in ihren Aufzeichnungen dort nachvollziehen, für wen sie die fraglichen Figuren hergestellt haben. Dass man diese Information nicht einfach jedem preisgibt, versteht sich allerdings von selbst. Proben auf *Überreden* oder *Überzeugen* sind vor allem dann höchstwahrscheinlich von Erfolg gekrönt, wenn die Abenteurer eine Verwicklung des Auftraggebers in Morde andeuten oder gar beweisen können. Die Erfolgsaussicht schwindet jedoch, wenn man versucht, die Kerfeis zu bestechen (also erleichtern oder erschweren Sie die Proben entsprechend der Vorgehensweise der Helden). Letztlich sollte die Abenteurer der ein oder andere Weg zur Glasbläserei führen, in der Setanen mit seinen Schergen wohnt, entweder weil sie selbst darauf gekommen sind oder weil sie einem flüchtigen Yrsabroulios bis dorthin hinterherlaufen.

In Scherben

Möglicherweise haben die Helden herausgefunden, dass sich Ankasane mit der Domäne Iryabaar verbündet hatte, und vielleicht ist einem Optimaten, mit Wissen über die Äußeren Quellen, auch bekannt, dass diese Dämonen oft mit geborstenen oder verzerrten Spiegeln und dem unheimlichen Material Narrenglas assoziiert werden. All das könnte eine Konfrontation in einer Glashütte noch unheimlicher machen, wenn die Helden auf den großen *„dämonischen Paukenschlag“* warten, der zum Glück nie kommt – doch dass das Vitrum der Familie Kerfei frei von dämonischen Verunreinigungen ist, können sie ja im Vorfeld nicht wissen.

Kerfeis Vitrum

Seit Generationen steht die Glashütte der Familie Kerfei im Norden Rumakras, direkt am Inselrand. Der auf bunte Arbeiten spezialisierte Familienbetrieb fertigt vor allem Gläser und Geschirr für die Empfänge des Optimatenhauses Illacriion. Eine weitere Spezialität sind gläserne Nachbildungen von Schmetterlingen, vor allem Orchideenfalter, für die Valantia bekannt ist, aber auch andere Tierfigürchen werden hier hergestellt und tragen allesamt die Gravur eines verschnörkelten *„K“*s als Markenzeichen.

Das Grundstück der Glashütte ist durch eine niedrige Mauer von den Nachbargebäuden und der Straße getrennt, eine Maßnahme, die schon in der Frühzeit der Stadt bei allen Betrieben, die mit offenen Feuern arbeiten, vorgenommen wurde. Die meisten Werkstätten und Glasmacher sind mit der Zeit auf Handwerksinseln oder auch direkt ins Hinterland der Stadt gezogen. Kerfeis Vitrum ist einer der wenigen Traditionsbetriebe, die sich noch an ihren anfänglichen Standorten befinden, was auch mit dem Einfluss seines größten Kunden zu tun hat. Da die Glashütte eine angeschlossene Glasbläserei besitzt, ebenso wie einen Laden für interessierte Kunden, ist die Front des Betriebs hübsch, aber doch funktionell. Während der hintere Teil des Bauwerks kleine, hoch angebrachte Fenster

hat, wirkt die Stirnseite der Glashütte, mit den dünnen Säulen und breiten Glaswänden dazwischen wie ein Musterbeispiel des valantischen Baustils. Vom Eingangstor führt ein vollkommen verglaster Bogengang bis zum Hauptgebäude, dessen einzelne Segmente nahtlos ineinander übergehen und die Farben vom einen auf den anderen Schritt abrupt und doch stilvoll wechseln. Im Hof selbst stehen Dutzende komplett weiß getünchte Statuen, deren Erscheinung zwar ansprechend, aber im Grunde monoton ist. Doch bei sonnigem Wetter durch den Gang betrachtet bietet sich auf ihnen ein faszinierendes Farbenspiel, das dem potenziellen Kunden die gesamte Bandbreite der Schönheit farbigen Glases darlegen soll – und es meist auch schafft.

Im Inneren des zweistöckigen Bauwerkes erreicht man zuerst den Ausstellungsraum, in dem besonders schöne Exponate oder Kopien der Meisterstücke stehen, die man für die Optimaten fertigte. Die weiteren Räume sind für Besucher nicht zugänglich, nur ein Fenster in der linken Wand gibt den Blick frei, auf die Glaspolierer und Schleifer, die die Endarbeiten an fast fertigen Kunstwerken vollführen.

Mit Verkäufern, Buchhaltern und Laufburschen sind insgesamt dreiunddreißig Leute in Kerfeis Vitrum beschäftigt. Es gibt keine richtigen Schichtarbeit, nachts sind nur zwei Arbeiter abgestellt, um die Schmelzfeuer in Gang zu halten.

Das Obergeschoss der Glashütte ist in Privatbesitz und diente ursprünglich Dariomelos e Tessero an Illacriion als Zweit- oder Drittwohnung, einem Optimaten des Hauses Illacriion, der die Nähe zu den Öfen, die Arbeiter und die Werkstücke inspirierend fand und deswegen eine Zeit dort verbrachte. Nach seinem Tod fand sich ein anderer Bewohner, der die relative Abgeschiedenheit, im Gegensatz zur Enge und Geschäftigkeit der üblichen Insulae, bevorzugte – *Setanen*. Der atemberaubend schöne Ravesaran wohnt hier seit drei Jahren, ist friedfertig und unauffällig und bei den Arbeitern, vor allem den Glasbläsern und Schleifern, für inspirierende Gespräche und Ansichten beliebt.

Anmerkung: Die kurzen Beschreibungen der einzelnen Räume gehen davon aus, dass die Helden sie bei Tage aufsuchen. Nachts herrschen natürlich andere Lichtverhältnisse, wobei die Sonne um diese Jahreszeit lange am Himmel bleibt, zudem aber auch die vielen Schiffe und Nachbarshäuser für eine gewisse Grundhelligkeit sorgen. Es sollte Ihnen leicht fallen, die entsprechenden Texte an die Gegebenheiten anzupassen.

Wie Diebe in der Nacht ...

Es gibt viele Möglichkeiten, in die Glashütte zu gelangen, wobei es je nach Art und Weise natürlich unterschiedlich schwer wird. Sehr erfolgversprechend ist der normale Besuch des Geschäftes, wo sich die Helden zuerst erkundigen können, ob sie überhaupt am richtigen Ort sind, und dann die Besitzer fragen, ob sie nach oben zu Setanen gelangen können. Sofern sie sich nicht auf dem Hof blicken lassen, ist es kaum möglich, dass die Leibwächter Setanens oder er selbst die Helden vorher im dichten Getümmel der Straße ausgemacht haben. So hätten sie das Überraschungsmoment auf ihrer Seite. *Phronosalio Kerfei* wird die Helden zwar nicht ohne triftigen Grund nach oben lassen, lässt sich aber umstimmen, wenn sie klare Beweise aufführen, dass sich über seinem Kopf ein Verbrecher aufhält. In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, das Mydorias noch lebt und sie begleitet, oder sie nach der Episode im *„Zum Augensterne“* UaKhoa alle möglichen Beweise vorlegen und ihn so überzeugen konnten, dass sie nicht die Täter sind und der Strippenzieher noch auf freiem Fuß ist, könnte die Fürsprache dieser beiden Brajan-Gardisten viele von Phronosalios Bedenken rasch fortwischen. So hätten die Helden einen Teil des Überraschungsmoments auf ihrer Seite, denn Setanen wird zwar damit rechnen, dass sie kommen, aber nicht wissen wann. Phronosalio wird auf jeden Fall die Bra-

jan-Garde rufen lassen, sobald er von oben Kampflärm hört, aber deren Eintreffen kann auf Grund der belebten Straßen einige Zeit dauern.

Über das Arbeitertor ist es tagsüber auch leicht, zur Glashütte zu kommen, genau wie per Boot. Dort werden die Helden sich nach einiger Zeit den Fragen des Vorarbeiters gegenüber sehen, zudem erhöht sich die Chance, dass sie aus dem Obergeschoss bemerkt werden. Generell gilt, je länger sich die Abenteurer draußen aufhalten, desto größer die Chance, dass sie erspäht werden und Setanen und seine Getreuen sich vorbereiten können.

Eine andere Möglichkeit ist, im Schutz der Dunkelheit zur Glashütte zu gelangen, wobei dann der Weg über den Fluss am einfachsten ist, weil den Helden dort nur ein Schloss wirklich im Wege steht. Die beiden Arbeiter, die nachts Wache halten und ihre Runden drehen, werden vom Eindringen der Abenteurer nicht begeistert sein, falls sie sie auffinden. Die beiden gehen immer mal wieder eine Runde durch das Erdgeschoss, sind aber überwiegend in der Glashütte und der Glasbläselei, um die Feuer zu überwachen und am Brennen zu halten. Laute Stimmen, eingeschlagene Fenster, Kampflärm oder ähnliches werden in diesem Fall Setanen oder die wachhabenden Arbeiter der Glashütte warnen, wobei letztere auch nach der Brajan-Garde schicken werden. Die beiden Arbeiter, Galibanan (s. u.) und ein amaunischer Handlanger, werden sicherlich annehmen, dass es sich bei den Eindringlingen um Diebe handelt und dementsprechend versuchen, mit dicken Holzscheiten gegen sie vorzugehen, geben aber auf oder flüchten, wenn die Helden echte Waffen zücken und einen von ihnen verletzen.

Fühlen sich die Helden berufen, ihr Geschick als Fassadenkletterer unter Beweis zu stellen, so ist auch dies möglich und erlaubt ihnen den fast direkten Zugang zu Setanen, sobald sie die, die Glashütte



umschließende Mauer überwunden haben. Tagsüber können sie dabei durch die Fenster der Schreibstuben oder von den Arbeitern erblickt werden, so sie nicht für eine Ablenkung sorgen. Vom Hof aus sind die Lüftungsklappen für Wurfhaken sehr geeignet, ohne entsprechendes Werkzeug stellen die vier Schritt Höhe ein durchaus schwereres Hindernis dar. Vom Park mit den Statuen, direkt vor der Front der Glasmacherei, ist das Klettern etwas schwieriger, aber ein geübter Kletterer sollte auch dort ein Seil festmachen können. Gegen magisch unterstützte Klettertouren hat das Gebäude keinen Schutz.

Eingangstor und Park

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Durchschreiten des Tors bietet sich euch ein erbaulicher, wundervoller Anblick. Neben euch und über euren Köpfen erstreckt sich ein Bogengang bunten Glases, der nur an wenigen Stellen hauchdünn durchbrochen ist und dessen Segmente in weichen Abstufungen alle Farben des Regenbogens wiedergeben. Durch das Glas seht ihr zu euren beiden Seiten Plastiken exotischer Tiere, wohlgeformter Menschen und Amaunir und valantischer Helden, die bei jedem Schritt vorwärts in immer neuen Farben erstrahlen. Der Weg beschreibt eine Kurve, die eigens dafür gedacht scheint, die Gestaltung des Gangs anspruchsvoller zu gestalten. Die Kerfeis scheinen das Sprichwort vom ersten Eindruck tatsächlich sehr wörtlich zu nehmen und sie scheuten keine Mühen, diesen Eindruck so denkwürdig wie möglich zu gestalten.

Ist der Glasgang tagsüber ein Spektakel, so werden die Schemen und Schatten, die bei Mondlicht durch ihn scheinen, wesentlich gespenstischer. Die Schlösser des Haupttors und des Gebäudeeingangs sind von guter Qualität (*Schlösser knacken* +4), ebenso die stabilen Holzttore; bewacht werden sie nach Arbeitsende nicht.

Galerie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der großartige Eindruck des Glasgangs setzt sich in diesem Raum fort. Mehrere Auslagen und Schaukästen aus edlen, dunklen Hölzern und klarem Glas stehen auf ebenso exquisitem, poliertem Steinboden. Vier kleine Säulen teilen den Raum auf, lenken aber nicht vom Lichteinfall ab, der durch die beiden großen Glasfenster links der Tür scheint. Die besagten Schaukästen sind perfekt auf diesen Lichteinfall abgestimmt platziert und die Schönheit der Glaspokale, Schmetterlinge und Halbmasken an Elfenbeinstäben wird dadurch noch besser zur Geltung gebracht. Während an der gegenüberliegenden, weiß getünchten Steinwand einige edle Teppiche hängen, um das Ambiente zu verstärken, erhaltet ihr an der linken Wand durch ein Fenster einen Einblick in die Arbeit der Glaschleifer, die erkaltete Werkstücke in lang geübter Eleganz mit Tinte bemalen, um entlang dieser Linien mit Bronzerädern die abschließenden Gravuren einzuarbeiten. In der rechten Wand ist eine halb geöffnete Tür, die weiter in das Bauwerk führt und durch die ihr ein Büro mit einer Art Tresen sehen könnt.

Abgesehen von den beeindruckenden Kunstgegenständen ist die Galerie recht leer, was die Aufmerksamkeit der Kunden noch mehr auf die Glasarbeiten lenkt. Interessierten Kunden helfen hier dezent wartende Angestellte weiter, sollten sie Fragen haben. Die meisten Stücke, die die Kerfeis herstellen, sind jedoch Auftragsarbeiten, über deren Preise man im angrenzenden Büro verhandelt. Die

Schaukästen und Vitrinen sind mit einfachen, aber fein geschnitzten Holzriegeln verschlossen und können recht leicht geöffnet werden, was von den Angestellten aber höflich unterbunden wird. Eine bessere Sicherung ist bei den Glasscheiben sinnlos, denn sie sind zu dünn, als dass man sie nicht mit Leichtigkeit zerbrechen könnte. Der Wert der hier ausgestellten Stücke ist bei Kunstsammlern, gerade in anderen Städten, definitiv beträchtlich, obwohl viele Repliken von, vom Haus Illacrión in Auftrag gegebenen, Schätzen sind. Folglich sind die eingesetzten Edelmetalle auch kein Gold, sondern Blattgold oder hochpoliertes Messing und die zierenden Rubine, Diamanten und Saphire farbiges, fein geschliffenes Glas, was für den Laien auf den ersten Blick aber nicht zu erkennen ist. Doch selbst dieses Faktum mindert die hervorragende Handwerksarbeit nicht, die hier zur Schau gestellt wird. Bei einem sachverständigen Kunstliebhaber würden Stücke wie die Schmetterlinge bis zu einem, Masken bis zu zwei und die verzierten Pokale oder Statuetten bis zu vier Aural einbringen. Insgesamt befinden sich Kunstwerke im Wert von über den Daumen gepeilt 280 Aural hier, wobei viele Stücke zumindest in den oberen Schichten Sidor Valantis' sehr bekannt sind und ein Verkauf vor Ort sicherlich mit einer Festnahme enden wird. Optio UaKhoa würde sich freuen ...

Büro und Verkauf

Den angrenzenden Raum beherrscht ein Tresen aus getünchtem Gips, hinter dem ein Tisch und an der gegenüberliegenden Wand ein großer, breiter Schrank stehen. Zu Öffnungszeiten ist hier ständig eine junge, schwarzhaarige Canteresin anwesend, die den Umgang mit hochstehenden Kunden gewohnt ist und mit perfekter Etikette über Preise, Bearbeitungsstand oder Ansprechpartner Auskunft gibt. Eine Tür zur Linken und ein breites Fenster zur Rechten, das Ausblick auf die Plastiken im Park ohne farbiges Glas dazwischen gibt, sind die einzigen weiteren Merkmale dieses, ansonsten schlichten, Geschäftsraumes.

Hauptsächlich werden in diesem Raum Liefertermine für Kunden abgesprochen, oder es wird generell über Preise informiert. Fragen nach bestimmten Personen, wie zum Beispiel Setanen oder seinen Leibwächter, wird die junge Frau namens *Myrzila* anfangs zwar nach bestem Wissen beantworten, aber rasch abblocken, sobald die Fragen persönlicher Natur werden. Da sie kaum aus ihrem Arbeitsraum kommt, Setanen und sein Gefolge aber über den großen Hof ein- und ausgehen, kann sie generell über seine Anwesenheit nichts sagen.

Außer der Ausgabe von Informationen, werden hier die Entgelte für geleistete Arbeiten entgegengenommen, sofern dies die Inhaber Kerfeis nicht direkt bei der Lieferung selbst tun. Neukunden mit festen Wünschen werden von Myrzila schnell und höflich zu einem ihrer Kollegen im Büro nebenan weitergeleitet. Tagsüber finden sich je nachdem, wie früh man die Glashütte aufsucht, zwischen 2 und 40 Aural in der Kasse, nachts ist sie leer.

Büro und Arbeitszimmer der Kerfeis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem kurzen Weg über den Flur erreicht ihr linkerhand eine Tür, die zu einer Stube mit drei Sekretären führt. An der rechten und linken Wand stehen Regale voller Folianten und Schriftrollen, wobei die Regalwand links in der Mitte von einer weiteren Tür unterbrochen wird. Auch dieser Raum hat ein großes Fenster, durch das der kleine Statuenpark innerhalb der Mauern betrachtet werden kann, zudem lässt es genug Licht in das Schreibzimmer, um Kerzen und Lampen für den Großteil des Jahres unnötig zu machen. Tagsüber arbeiten hier drei Schreiber, die Aufträge, Einkäufe, Abgaben und Zinsschulden

berechnen und bearbeiten. Hinter der Tür zwischen den Regalen ist das Arbeitszimmer Phronosalio und Ismeluos Kerfeis, des Besitzers und seines Sohnes. Den Raum beherrscht ein großer, flacher Schreibtisch in der Mitte, während sich an den Wänden Schränke voller Bücher, aber auch Vitrinen mit einigen sehr hochwertigen Glasarbeiten befinden. Kleine Gravuren kennzeichnen diese als die Meisterstücke anerkannter Glasbläser oder Familienmitglieder, die zwar nicht mit magischen Metallen, aber immerhin echtem Gold und einigen Edelsteinen verziert sind und einen Abriss über die lange Geschichte des Betriebs, in seiner handwerklichen Seite, darstellen. Ein Fenster an der gegenüberliegenden Wand zeigt in den Arbeiterhof, und rechterhand befindet sich eine stabile Holztür, die nach draußen auf eben jenen Hof führt.

Während sich im Büro kaum Interessantes finden lässt (es sei denn, ein Held interessiert sich für die Schwankungen der Quarzsandpreise, Besteuerung und Zölle oder die Ausgaben des Hauses Illacriön für seine Tafeln) und tagsüber drei menschliche Schreiber ihnen wahrscheinlich seltsame Blicke zuwerfen, wenn sie nicht in Myrzilas Begleitung erscheinen, steht in den Büchern im Arbeitszimmer der Kerfeis immerhin Summe und Datum, für die Setanen das Obergeschoss erwarb, falls die Helden lange suchen. Das könnte schwierig und auch unnötig sein, denn eine Bestätigung, dass Setanen hier residiert, erhalten sie auch so. Außerdem sind tagsüber und bis in die frühen Abendstunden Besitzer und Sohn üblicherweise zugegen, so denn sie nicht beide bei einem sehr wichtigen Kunden zu Verhandlungen verweilen. Der Besitzer des Traditionsbetriebs ist der nun fast siebzig Jahre zählende Phronosalio, ein kleiner, etwas untersetzter Mann mit dürrer, grauen Haar und verkniffenen Lippen. Sein Sohn Ismeluos ist einen halben Kopf größer als er, hat noch recht dichtes, dunkles Haar, einen Kinnbart und scheint die 40 noch nicht lange überschritten zu haben. Obwohl Phronosalio der Besitzer ist, führt sein Sohn fast alle seiner Tätigkeiten eigenverantwortlich aus und ist seinem Vater kaum Rechenschaft schuldig. Dies ist auch nicht nötig, denn nicht nur war Phronosalio ein ausgezeichnete Lehrer, sondern beide Männer ziehen am selben Strang, was die Fortführung und weitere Festigung ihrer Position am Markt angeht. Immerhin haben sie durch die guten Verbindungen zum Haus Illacriön sichere Einkünfte und sind eine der wenigen Hütten in Sidor Valantis, die noch örtlichen Quarz zur Glasherstellung verwenden. Die Quarzsandgruben im Hinterland Sidor Valantis' sind nämlich nahezu erschöpft, eine logische Entwicklung, betrachtet man die Jahrhunderte, die die Stadt sich schon für ihre opulenten Glasarbeiten rühmt. Diese Tatsache macht Werkstücke der Kerfeis bei patriotischen Käufern sehr beliebt, und sie zahlen die nötigen Aufpreise gern, um ein durch und durch sidorvalantisches Kunstwerk zu erstehen.

Die in den Schaukästen ausgestellten Stücke haben für die Familie Kerfeis großen sentimental und auch historischen Wert und würden bei Sammlern an die 200 Aureal, von der Familie selbst ein wahrscheinlich noch höheres Lösegeld einbringen – ebenso wie ihren Zorn und den Unmut des Hauses Illacriön, sollte es dies erfahren. In einem abgeschlossenen Fach eines Spindes (*Schlösser knacken* +2) finden sich in einer Schatulle die Wochenlöhne in Höhe von 850 Argental. Darüber hinaus können die Helden in einer Schublade des gleichen Spindes einen Schlüsselbund finden, an dem sich die Generalschlüssel für alle Türen der Glashütte und auch für die erste Tür des Obergeschosses befinden, die zum Flur von Setanens Wohnung führt. Die Eingangstür zum Arbeitszimmer der Kerfeis lässt sich mit einer Probe auf *Schlösser knacken* +4 öffnen. Weniger subtile Helden nehmen natürlich den Weg durch das Fenster ...

Arbeiterhof und Fuhrwerkstor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein Hof, der das Hauptgebäude einzuschließen scheint, erreichbar durch ein schweres Holztor, das zu einer Nebenstraße führt. Der trockene Boden ist durch die vielen Jahrzehnte Nutzung fast völlig plattgetreten und staubig, doch ihr könnt leicht die Spurrinnen sehen, die zur Karrenremise, an der Ostmauer und zum Quarzsandlager, an der nordwestlichen Ecke des Hofes führen. Zum Norden hin seht ihr das offene Wasser, einen Lastenkrane nebst Anlegestelle und ein Wasserrad, das sich dauernd dreht und von dem auf Höhe der Narbe eine gerade Linie gepflasterter Steine direkt ins Hauptgebäude führt. Das Ufer und die Anlegestelle sind durch helle, eng verfügte Steine befestigt, und einige zusätzliche Pfähle, um bei hohem Betrieb Gondeln anzuleinen, sind ebenfalls vorhanden. Auf dem Wasser fallen euch einige Bojen auf, die eine Grenze ziehen, die schwere Lastschiffe nicht überfahren dürfen. Direkt anlegen können offenbar nur Kleinboote und Gondeln.

Auf der Rückseite des Hauptgebäudes ist eine große Blasebalganlage mit zwei Bälgen, die durch die Muskelkraft von je drei Arbeitern bedient werden. Auf dem Dach des Hauses, dessen Erdgeschoss sich gute vier Schritte in die Höhe erhebt, ragt ein Schlot empor, der dem Augenschein nach zu einem Schmelzofen gehört. Große, schwere Holztor sind gen Norden, Westen und Osten in die Glashütte eingelassen, sowohl um den Arbeitern zu jeder Seite leichten Zugang zu Nachschub und Material zu geben, als auch, um ihnen gerade im Sommer dringend benötigte Linderung zu schaffen, denn die vom Schmelzofen abgestrahlte Wärme ist gewaltig.

Umrundet ihr die Glashütte, so erstreckt sich an der Westmauer entlang eine Reihe kleiner, offener Schuppen, in denen farbig sortierte Glasstäbe und Platten gelagert werden. Hier findet sich auch ein Nebengebäude mit großen Durchreichen direkt vor dem Glaslager – die eigentliche Glasbläserei.

Tagsüber ist auf dem Arbeiterhof ein mindestens so geschäftiges Treiben wie in der Halle selbst, wobei die Übergänge fließend sind, stehen doch alle Tore weit offen. Hilfskräfte verladen Brennholz, Pottasche oder Quarz, ein Lagermeister nimmt eine Lieferung metallischer Färbemittel ab, ein Glasbläsermeister schickt einen Laufburschen, um eine bestimmte Farbe fertiges Glas zu holen, während sich Wasserträger mit zwei schweren Eimern abmühen. Die Arbeiter, meist Menschen, werden sich zwar über die Helden wundern, so sie bei Tage ihre Untersuchungen anstellen, aber keine großen Fragen stellen. Der Hof ist außerdem Ort für die Mittagspause, denn wenig ist in einer Glashütte so belebend wie frische Luft, und auch der kleine Abort, der sich in der Nordostecke an Mauer und Flussufer kauert, befindet sich hier.

Treppenhaus und Flur

Auf der Ostseite des Bauwerkes, in einem kleinen Anbau, befindet sich nicht nur die Treppe ins Obergeschoss, sondern auch Zugänge zur Arbeitshalle und dem langen Flur, der die Schreibstuben und Ausstellungsräume voneinander trennt, zudem eine kleine Eingangstür, damit Bewohner des Obergeschosses nicht unbedingt durch die Werkhallen oder Büros laufen müssen. Das Ambiente hier ist eher einfach und funktionell. Die Wände und die sehr steile, hohe Treppe sind schmucklos, und die Türen, von denen die zur Werkhalle unter der Treppe liegt, sind ebenfalls einfach und ohne Schlösser – von der kleinen Eingangstür abgesehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Flur, auf dem ihr euch befindet, erstreckt sich fast über die gesamte Länge des Gebäudes und hat eine Tür an jedem Ende, dazu drei auf der Südseite, die an der Ostseite zu den Schreibstuben und an der Westseite den Graveuren führen. Ähnlich wie das Treppenhaus ist der Gang einfach und kahl, weiß getüncht, hat aber kein einziges Fenster, was die Nutzung von Laternen nötig macht. Bis auf die Laternen finden sich hier keine Gegenstände, wenn man von vereinzelt Kisten mit Werkzeug, die hier zwischengelagert sind, einmal absieht.

Das Schloss der besagten Eingangstür ist wie das am Haupttor von guter Machart und sehr widerstandsfähig, während die Türen, die weiter ins Innere des Gebäudes führen, nur normal geschlossen, aber nicht versperrt werden können. Tagsüber ist aber auch die Eingangstür meistens offen, kommen doch die meisten der Schreiber und Angestellte über den Hof zur Arbeit.

Die Bauweise des Flurs scheint gerade für den sonst sehr lichten, offenen valantischen Baustil ungewöhnlich, ist aber nach den Vorgaben der Gyldara-Prätoren erbaut, um bei einem möglichen Brand in der Werkhalle, in der schließlich ein großes offenes Feuer lodert, das Übergreifen zu vermeiden.

Die Glasbläserei

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Eintreten schlägt euch eine Wand trockener, staubiger Hitze entgegen, und das Prasseln der Flammen in den drei Öfen übertönt eure Stimmen fast. Hier entstehen die Kunstwerke von Kerfeis Vitrum. Gleich drei Glasbläser, Meister ihres Fachs, arbeiten hier, während ihnen Gesellen und Handlanger zu Hilfe eilen, die Fußpumpen zum Anfachen der Öfen bedienen oder ihnen durch die Fenster Rohmaterial reichen. An der Rückwand des Raums neben einer weiteren Tür finden sich die steinernen, glattgeschliffenen Regale, in denen erkaltende Stücke lagern.

Wenn die große Glashütte in der Werkhalle das Herz des Unternehmens ist, so ist die Glasbläserei am Westende des Bauwerkes seine Seele. Dementsprechend überrascht und unwillig werden die Glasbläser und andere Angestellte sein, wenn sie sich auf einmal mit betriebsfremden Besuchern konfrontiert sehen. Die tatsächliche Produktion der verschiedenen Werkstücke wird nämlich sehr selten gezeigt, und auch dann nur nach Anmeldung. Die Möglichkeit für Interessierte, vom Ausstellungsraum aus die Graveure bei der Endveredelung der Kunstwerke zu beobachten, reicht Phronosalio, und er möchte nicht noch mehr Arbeitsgeheimnisse preisgeben.

Die Schleiferei

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das große Fenster in diesem Raum lässt viel Licht herein, was die beiden anwesenden Graveurinnen bei ihrem Schaffen auch dringend brauchen, zumal es an den Wänden kaum Platz gibt, wo man ein Licht hätte befestigen können. Die Regale sind über und über mit, in verschiedenen Stadien der Vollendung befindlichen, Werkstücken, Tiegeln, Fläschchen und Mixturen gefüllt, zudem gibt es zwei Türen aus dem Raum, eine für die Glasbläserei und eine für den Flur, und ein Fenster, durch das Kunden in der Ausstellungshalle das Können der beiden Glasschleiferinnen bewundern können. Sie sitzen an zwei in der Mitte des Raums zusammenstehenden Tischen,

auf denen Kupferräder angebracht sind, die durch einen Tretmechanismus in Bewegung gebracht werden und an denen sie unter Zuhilfenahme verschiedener Mixturen und Sand feine Schliffe und Gravuren in Pokale, Gläser oder Statuetten einarbeiten.

Auch diese beiden Arbeiterinnen zeigen sich über alle Maßen perplex, wenn die Helden statt durchs Sichtfenster auf einmal durch eine der Türen auf ihre Arbeit schauen. Auch bei den hier in Arbeit befindlichen Waren, wäre ein Zugreifen für die Helden mit Nachteilen verbunden, weiß man doch nie, welche Stücke gerade für das Optimatenhaus angefertigt werden. Dennoch finden sich hier, wenn man denn die Zeit zum Suchen aufbringt, verschiedene Edelsteine und Edelmetalle in einem Gesamtwert von gut 30 Aureal. Magische Metalle werden genau in den für die Arbeit nötigen Mengen eingekauft und nicht gelagert. Bei der Handhabung vieler Fläschchen, ist für Ungeübte äußerste Vorsicht angebracht, denn bei den unscheinbaren, klaren Flüssigkeiten handelt es sich häufig um hochkonzentrierte Säure, ohne die das Schleifen vieler Glasstücke unmöglich wäre.

Die Glashütte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lärm, das Knirschen von Sand und Maschinen, die Hitze mehrerer Feuer, der Geruch von Metallen, Qualm und Schweiß, beißender Staub – die Arbeit in der Glashütte selbst ist wesentlich schmutziger und gefährlicher, als die saubere Front den Anschein gibt. In der Nordwestecke der Halle steht der Schmelzofen, ein über drei Schritt messendes Monstrum, aus dessen tiefem Schacht Flammen züngeln und über dem in wuchtigen Schmelzschalen das Gemenge aus Quarzsand, Pottasche, Metallstäuben und anderen Stoffen zu Glas geschmolzen wird. Ebenso beeindruckend sind die beiden großen Steinkonstrukte, in denen über das Wasserrad am Fluss angetriebene Walzen die Rohstoffe noch weiter verkleinern, damit sie am Ende in tiefen Gruben, mit weiteren Grundbestandteilen des Glases vermischt werden können. An anderen Stellen zischt und dampft es, wenn flüssiges Glas mit angekohlten und voll Wasser gesogenen Holzkeilen in Form gebracht wird, und auch kleinere Mahl- und Mischwerke zur Produktion von reinfarbem Glas finden sich hier. Dazwischen hasten, auf Grund der Hitze zumeist leicht bekleidete, Menschen umher. Die wenigen Amaunir, die ihr seht, scheinen mit Lastaufgaben oder Lagerarbeiten am Hallenrand oder draußen betraut zu sein. Einige schwere Eisenketten hängen von der Decke und führen zu Entlüftungsklappen, durch die ebenfalls etwas Licht in die Halle fällt.

Hier fallen die Helden nur auf, wenn sie offen bewaffnet sind, denn oft genug sind Kutscher und Fuhrleute vor Ort, vor allem um den immer gierigen Ofen mit Holz und Kohle zu versorgen. Quarzsand und Brennholz treffen meist auf dem Wasserweg ein. Nach einiger Zeit wird aber sicherlich Galibanan, der makshapurische Vorarbeiter, mit verrußter Haut und breiter Lederschürze auf sie zukommen und fragen, was sie hier zu tun haben, wenn sie augenscheinlich nur gaffen und nicht zum Entladen irgendeiner Barke da sind. Er ist wenig formell, aber höflich und gibt den Helden schnell zu verstehen, dass sie hier eher im Wege stehen und "da ja jeder von uns sicher was zu tun hat, eh?" besser an einem anderen Ort sein sollten, wenn sie irgendwelche Fragen haben oder Arbeit suchen. Er kann ebenfalls nur bestätigen, dass Setanen zwar im Obergeschoss wohnt, war aber noch nie selbst dort. Sollten die

Helden gewalttätig werden, verteidigen sich Galibanan und die Arbeiter, die auf Grund ihrer schieren Zahl und der körperlichen Arbeit, der sie nachgehen, durchaus herausfordernde Gegner sein können. Nichtsdestoweniger sind sie keine ausgebildeten Kämpfer, und sobald Waffen gezogen werden, die über die Faust oder einen improvisierten Knüppel hinausgehen, werden sie versuchen, den Kampf zu beenden oder zu entfliehen.

Galibanan

Fausthieb:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

oder Knüppel:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** N

LeP 30 **AuP** 32 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 8 **RS** 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (**PA** 10), Waffenloser Kampfstil: Gossenstil, Wuchtschlag

Typischer Arbeiter

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

LeP 28 **AuP** 31 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 8 **RS** 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (**PA** 10)

Die Halle selbst hat, wie schon bei der Hofbeschreibung erwähnt, drei große Tore, die während der Arbeitszeit offen stehen, um die Zufuhr oder den Abtransport der Werkstoffe zu vereinfachen, aber auch um den Männern und Frauen hier Frischluft zu verschaffen. Sie werden mit einfachen, wuchtigen Riegeln von innen verschlossen, wenn die Arbeiter nach Hause gegangen sind. Die Entlüftungsklappen auf dem Dach sind erforderlich, damit die aufgeheizte Luft in der Halle schnell nach oben steigt. Außerdem werden bei einigen speziellen Farben Stoffe beigemischt, die als Gas oder Staub giftig sind und die sich auf diese Weise verflüchtigen sollen. Dies ist wohl auch der Grund, warum Setanen im Obergeschoss die Fenster zur Nordseite nur gelegentlich öffnet.

Obergeschoss: Setanens Unterschlupf

Der einzige Zugang zum Obergeschoss führt über die Treppe im östlich gelegenen Treppenhaus des Bauwerkes. Wenn Setanen weiß, dass die Helden auf dem Weg zu ihm sind, oder sie von ihm oder seinen Leibwächtern unten im Hof gesehen und erkannt wurden, werden seine Leibwächter hier ein solides, in Metallspangen gefasstes Holzfass positioniert haben, das mit Sand oder Asche gefüllt ist. Sie haben Anweisung, das Fass bei den ersten Geräuschen am Fuß der Treppe hinabzustoßen. Auf Grund des hohen Geländers und der steilen Treppe kann man ihm kaum ausweichen. Eine erfolgreiche Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* (+3) wird die Helden vorwarnen. Ein gleichermaßen gewarnter und gewandter Held sollte in der Lage sein, weit genug auf der Treppe nach oben zu kommen und dem herunterstürzenden Fass entweder durch Ausweichen oder eine Akrobatik-Prob e zu entgehen. Tappen die Helden geradewegs in diese Falle, werden sie von der Wucht und dem Gewicht des Fasses mitgerissen, sofern ihnen nicht eine Probe auf Ausweichen (+4) gelingt. Der erste mitgerissene Held erleidet durch den Aufschlag und den Sturz 2W+1 TP Schaden, der zweite 2W TP und so weiter. Natürlich gibt es auch andere Wege, diese Gefahr zu umgehen. Sind die Helden nämlich schnell in ihren Ermittlungen und kommen unter Umständen direkt in die Glashütte, ehe Setanen eine Möglichkeit hat, vom vereitelten Anschlag zu erfahren, wird er natürlich weit weniger geschützt sein.

Flur und Wohnzimmer

Am oberen Ende der Treppe befindet sich eine weitere feste Holztür mit einem Schloss guter Machart (*Schlösser knacken* +3). Je nach Tageszeit sind die Geräusche aus der Glashütte so laut, dass man im Inneren nicht mitbekommt, wenn das Schloss geöffnet wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ist das Erdgeschoss noch in einem, wenn auch meist vornehmen und sauberen, aber auch zweckmäßigen Stil gehalten, merkt man schon auf dem Flur, dass hier ein anderer Anspruch erhoben wird. Vor dem Fenster linkerhand hängen schwere Vorhänge aus Era'Sumu, während der Boden mit einem erlesenen banbarguinischen Läufer bedeckt ist. An beiden Seiten des Fensters hängen Bilder mit Reiseszenen – einmal ein Schiff, das mit vollen Segeln vor einer Steilküste vorbeirauscht, auf dem anderen der Blick aus einem Luftschiff auf eine schillernde, weitläufige Steppenlandschaft. Am anderen Ende des Gangs ist erneut eine Tür aus dunklem Holz, die aber mit ansprechenden Rankenschnitzereien verziert ist.

Die Tür am Gangende besitzt ein gutes Schloss (*Schlösser knacken* +5) und ist gewöhnlich auch verschlossen. Die Tür selbst mit ihren Schnitzereien ist jedoch eher ein kleines Kunstobjekt, nicht sehr stabil, schwingt zudem nach Innen auf und kann so leichter eingetreten werden. Sind Setanen oder seine Leibwächter gewarnt beziehungsweise haben sie die Helden schon mit dem Fass empfangen, werden sie hinter dieser Tür auf sie warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wohn- und Schreibzimmer setzt den Eindruck des Flurs fort. Es ist in einem warmen, hellen Ockerton gehalten, während die Möbel aus dunklem, fast schwarz lackiertem Edelholz, gediegene Gegenakzente setzen. Der Boden ist mit filigranem Mosaik aus lackierten Glassteinen opulent, aber vom Ton zu den Wänden passend, ausgestattet und erweckt den Eindruck eines fast greifbaren Wüstenbodens mit kleinen Felsen und Skorpionen, Echsen und Vögeln. Drei Fenster geben diesem Raum zusätzliche Helligkeit, vor allem im Bereich des Schreibtisches und der Sitzecke. Eine angelehnte Tür derselben Machart wie die, durch die ihr eingetreten seid, führt an der Ostwand zu einem weiteren Zimmer.

Wenn die Helden Zeit haben, sich genauer umzusehen, fällt ihnen sicherlich die latente Unordnung auf. Briefpapier auf dem Schreibtisch liegt zerknüllt herum, eine zerbrochene Schreibfeder findet sich unter dem Stuhl, ein Mantel hängt über der offenen Tür eines Schrankes mit Gläsern, Schalen mit eingetrockneten Mahlzeiten, die wohl von Händlern aus der Stadt kommen – es scheint gerade so, als ob die hier wohnende Person in letzter Zeit wirklich andere Sorgen hatte. Die Sessecke im Nordwesten der Wohnung dient Setanens Leibwächtern dazu, zum Zeitvertreib zu würfeln oder sich zu unterhalten, doch meist waren sie in der letzten Zeit mit Aufträgen für ihn unterwegs.

Allgemein finden sich in diesem Raum ein Kabinett edler Tröpfchen und Spirituosen, dazu passende Glaskelche, einige Bücher, vor allem Reiseberichte, von denen viele aber eine Staubschicht aufweisen, die älter ist als die drei Jahre, die Setanen hier wohnt. Mit dem Anmieten der Wohnung gingen nämlich auch einige Besitztümer seines Vorgängers in Setanens Besitz über, so es sich nicht um Dinge handelte, die dem Haus Illacriön wichtig waren. Die Reiseberichte und Dramen bedeutender Schriftsteller, die hier stehen, befinden sich zum Beispiel auch in der Bibliothek des Optimatenpalasts und wurden deshalb nicht mit umgezogen.

Den Mosaikboden, ein handwerkliches Meisterstück, hat Darionelos zusätzlich auf magische Weise veredelt, und nun zeigt er je nach Tageszeit eine entsprechende Wüstenlandschaft, also entweder golden und gleißend oder blau-schwarz und mondbe-schienen. In einem Schubfach des Schreibtisches findet sich ein Wegbeutel mit 3 Aureal und 17 Argentale, dazu diverse Rauschkräuter in einem Perlmutschächtelchen, das sonst gut zahlenden Gästen im "Zum Augenster" gereicht wird. Falls die Helden die Liebesbriefe von "S." in Ankasanes Besitz gefunden haben, können Sie hier bemerken, dass sich dasselbe Briefpapier auf dem Schreibtisch befindet.

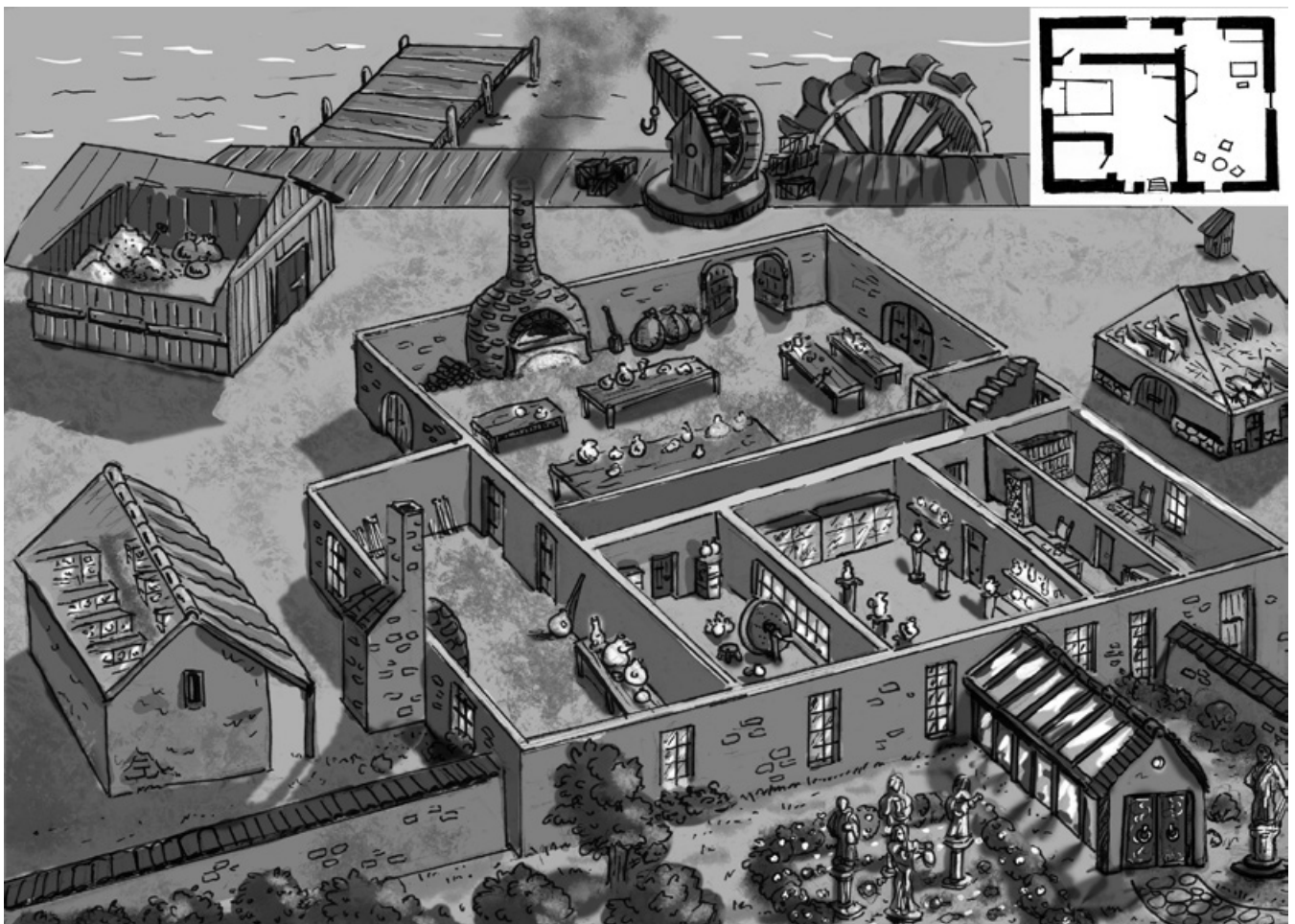
Schlafkammer und Bad

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür öffnet etwas schwerfällig, denn wie ihr schnell feststellt, liegt ein achtlos dahingeworfenes, fein gewebtes Kleid direkt dahinter. Ist im Wohnraum schon eine gewisse Unordnung zu erkennen, sind die Zeichen hier unübersehbar. Ein halb von der Wand hängender Spiegel mit Sprung, achtlos liegengelassene Kleidungsstücke, ein riesiger, offener Kleiderschrank und, auf dem Nachttisch neben dem zerwühlten Bett, ein gutes Dutzend kleiner Fläschchen und Tiegel, die zur Alkoholaufbewahrung zu klein sind. Der Raum ist L-förmig, wobei im Knick des L ein weiterer Raum angrenzt, den ihr durch die offenstehende Tür leicht als Bad erkennen könnt. Der euch bekannte Geruch von Salböl mit einer Ramara-Distel- und Pardiriskennote strömt euch von dort leicht entgegen. Die Wandfarbe geht hier vom bekannten Ocker am Boden in feinen Pastellübergängen hin zum Rot. Über dem breiten Bett

mit zerknüllter, roter Samtdecke ist ein breites Fenster, auf dessen Sims zwei orchideenartige Blumen stehen, deren rosige Trichterblüten an Ranken hinab zum Kopfende hängen, aber blass und vertrocknet erscheinen. In der Nordecke des Zimmers, gegenüber der Badezimmertür, steht ein Ankleideschirm aus schwarzen Edelhölzern mit Schirmen aus weißer Seide, durch die das Licht des dahinterliegenden Fensters hindurch scheint.

Hier zeigen sich Setanens zunehmende Erbitterung und Verzweiflung deutlich. Seit die Helden Ankasane gestellt und seine Rachepläne ruiniert haben, denkt er an nichts anderes mehr, als sie dafür bezahlen zu lassen, isst kaum und schläft nicht. Selbst seine Körperpflege betreibt er nicht mehr mit derselben Sorgfalt, wie sonst üblich. In der Schlafkammer liegen die Kleidungsstücke, mit denen der so wandelbare Ravesaran die letzten Tage unterwegs war, achtlos verstreut. In seinem großen Kleiderschrank finden sich aber noch Aberdutzende andere Kostüme und Kleider für beiderlei Geschlechter und nahezu jeden Anlass. Neben dem Schrank steht ein kleiner Schminktisch samt Hocker, dazu einige verblüffend echt wirkende Perücken, falls Setanen eine andere Haarfarbe benötigte. Die Phiolen und Tiegelchen auf dem Nachttisch hat Setanen geleert, nachdem die Helden Ankasane im "Zum Augenster" in die Quere gekommen sind. Er steht seit diesem Zeitpunkt immer häufiger unter dem Einfluss von Rauschkraut, aber auch anderer alchimistischer Substanzen. In einem weiteren Nachttisch, auf der anderen Seite des Bettes, bewahrt Setanen mehrere Geschenke Ankasanes auf – außerordentliche alchimistische Mixturen und Tränke, aber auch Gifte und sogar einige Glaskugeln mit einer durchscheinenden Flüssigkeit, die sich bei Luftkontakt entzündet.



Wir haben euch schon erwartet ...

Manchmal ist einfach nicht unser Tag. Was, wenn die Helden in der Position sind, dass ihnen einfach nichts gelingt und sie für die Recherchen nach Setanens Aufenthaltsort über Gebühr lang benötigen? Wie schon erwähnt, werden die Schergen des Ravesarans die Spur der Helden irgendwann wieder aufgenommen haben und dementsprechend gewarnt sein, wenn sie schließlich zur Glashütte kommen. In dem Fall haben Sie als Meister die Möglichkeit, das Eindringen in Kerfeis Vitrum zu erschweren, in dem Sie Setanen zusätzliche Söldner zur Seite stellen, die im Hof, den unteren Räumen oder gar auf dem Dach stationiert sind. In diesem Fall wird die Brajan-Garde auf Grund einer Vielzahl von Zeugen sicherlich schneller auf den Plan treten, und wer weiß, vielleicht kämpfen die Helden dann sogar mit UaKhoa Seite an Seite – oder kommen in ein Gefecht an zwei Fronten, falls sie den Optio zu sehr vor den Kopf gestoßen haben oder zu rabiat gegen Unschuldige vorgehen.

Blind vor Zorn

Je nachdem, ob die Helden Setanen und seine Getreuen überraschen können oder nicht, kann sich der Kampf anders gestalten. Die Kampfwerte für Setanen und seine bis zu vier verbleibenden Schergen finden Sie im Anhang I – Dramatis Personae. Ist Setanen gewarnt und weiß, dass die Helden sich im Haus befinden, wird er so viele der alchemistischen Tränke, die Ankasane für ihn gebraut hat, trinken, um sicherzustellen, dass er und seine Leibwächter die Charaktere ein für alle Mal aufhalten. Die Tatsache, dass sein Kreislauf durch diese wilde Mischung an Mitteln so angegriffen wird, dass er die Nacht wohl nicht überleben würde, ist ihm egal. Er will die Helden tot sehen, die seine Pläne auf dem Gewissen haben, und in gewisser Weise wäre auch für ihn der Tod eine Erlösung. Er ist bereit, alles dafür zu opfern, auch seine Begleiter und seine Wohnung. Der Kummer und die Wut über seine in Scherben liegenden Pläne, zusammen mit der Tatsache, dass er weiß, über welche Macht die Optimaten verfügen und dass sie – sollten sie durch die Helden von seinen Plänen erfahren – ihn überall finden würden, haben ihn jeden Gedanken an Flucht vergessen lassen.

Der Anblick des Ravesarans wird in jedem, der die wunderbare Schönheit dieser Wesen kennt, tiefe Betroffenheit und Trauer auslösen. Sein langes, rot wallendes Haar liegt in wilden Strähnen. Die Augen und Wangen sind von Tränen des Zorns gerötet und von den Rauschmitteln und Tränken blutunterlaufen. Immer wieder fährt ein Zittern und Beben durch seinen Leib. Auch seine Kleidung, eine körperbetonte, tiefblau gefärbte Lederhose mit passender Weste, ist zerknittert, und auf dem darunterliegenden weißen Hemd prangen kleine Flecken blutigen Speichels.

Selbst wenn die Wächter und Setanen überrascht werden, haben sie doch ihre Waffen in Griffweite. Sollten die Helden durch die Tür in den Arbeitsraum kommen, wird Setanen versuchen, sich in seine Schlafkammer zurückziehen, um die Feuerkugeln zu holen, während seine Wächter die Charaktere kurz aufhalten. Ist er gewarnt, wartet er schon mit zwei dieser gefährlichen Waffen auf die Charaktere. Sobald er den Raum, in dem der Kampf stattfindet, in Brand gesetzt hat, wird er versuchen, zusammen mit seinen Getreuen durch ein Fenster aufs Dach zu entkommen und hoffen, dass die Helden ihm folgen. Während die Charaktere durchs Fenster klettern, werden ihre Gegner versuchen, diesen kurzen Moment der Wehrlosigkeit auszunutzen. Für diese Gelegenheit trägt Setanen ein vergiftetes Stilet bei sich, auf dem sich eine Anwendung Szaza'te befindet (s. Myranor – Das Güldenland, S. 263). Eine Möglichkeit, den Angriffen zu entgehen, ist, entweder ein anderes Fenster zu nutzen (es gibt zwei, die aufs Dach führen) oder auch ein gewagter Sprung durch das bewachte Fenster, wozu eine *Akrobatik-* oder *Körperbeherrschung*-Probe (erstere ist

um 3 erleichtert) von Nöten ist. Selbst in seinem Bluttausch ist Setanen nicht dumm und wird, wenn die Helden vornehmlich über Fernwaffen verfügen, sich nicht am Fenster zeigen und warten, dass die Flammen sie auf dem einen oder anderen Weg aus dem Zimmer treiben.

Feuerkugeln

Bei den von Setanen oder seinen Schergen verwendeten Feuerkugeln, handelt es sich um Glaskügelchen, die mit einer durchsichtigen Flüssigkeit gefüllt sind, die sich 3 KR nachdem sie mit Sauerstoff in Kontakt kommt entzündet. Eine aufrallende Kugel bedeckt dabei ein Gebiet von etwa 2 mal 2 Schritt mit genug Flüssigkeit, dass jeder und alles, was sich in diesem Bereich befand, als die Kugel aufschlug, 1W3 SP erleidet, sobald die Lösung in Flammen aufgeht. Sie brennt nur für 5 KR, entzündet während dieser Zeit aber natürlich brennbares Material.

Das Dach selbst hat zwei flache Giebel, was das Kämpfen darauf, den Umständen entsprechend, einfach macht. Zudem gibt es entlang der beiden Giebel Entlüftungsklappen, die nach unten in die Halle führen. Diese Klappen kann man als kurzfristige Deckung hochklappen oder versuchen, seinen Gegner durch sie nach unten zu werfen. Auch am Dachrand besteht immer die Gefahr, von einem Gegner nach unten gestoßen zu werden, oder eben die Möglichkeit, dieses Schicksal seinem Kontrahenten angedeihen zu lassen. Der Sturz nach unten beträgt vier Schritt, der Boden darunter ist festgestampfte Erde oder Steinfundament. Ein weiterer Schritt Setanens wird, so er dazu kommt, sein, an den Ketten der Entlüftungsklappen nach unten in die Werkhalle zu gelangen, was ihm mit seiner Erfahrung bei den Schauspielen auf Optimatenfesten leicht fallen sollte. In der Werkhalle finden sich eine Menge improvisierter Waffen und Gefahren, an denen das Ringen um Leben und Tod weitergehen kann.

Die Walzmaschinen, die mit einem einfachen Hebel in Betrieb genommen werden können, sind einer der ersten Punkte, zu denen die Gegner der Helden eilen. Vor allem schwer gerüstete Helden werden sie auf die leicht abschüssige Bahn zu drücken versuchen, um ein Bein oder einen Arm mit der Walze zu zertrümmern und sie dort eingeklemmt zu lassen, bis sie die restlichen Helden erledigt haben. Hierzu ist ein waffenloser Angriff (Ringens) nötig, der keinen Schaden anrichtet, sondern den Gegner in eine andere Position bringt. Der Schmerz kommt dann aus anderer Quelle. Die Walze verursacht 2W6+4 TP; wenn das Opfer eine Metallrüstung an der Stelle trägt, die zermahlen wird und der RS den Schaden nicht aufhält (sehr wahrscheinlich), erleidet es 1 SP zusätzlich durch die Rüstungsteile, die sich in sein Fleisch graben. In jeder folgenden Runde, in der das Opfer stillhält, erleidet es unweigerlich 1 SP; wenn es am verletzten Körperteil zieht und zerrt 1W6 SP. Die Walze verkeilt sich sehr leicht, weswegen es nicht möglich ist, mehr als einen Gegner an ihr zu zermalmern. Solange aber die Räderwerke der Maschine sich drehen, kann man das Opfer nicht befreien. Einzig das Ausschalten der Maschinen (über denselben Hebel) lässt ein Zurückrollen der Walze und somit das Retten des Opfers zu.

Noch bedrohlicher ist der Schmelzofen in der Nordwestecke der Halle. Auch ohne das Anfachen durch die Blasebälge lodert er heiß, zudem ist der Schacht tief, um einen Kaminhitzeeffekt zum Schmelzen auf den Wannen zu erzeugen. Einen Gegner dort hinein zu befördern ist schwerer und benötigt einen Wurf, dem wie üblich entweder ein Griff oder ein Halten vorausgehen muss. Demnach

Mehr habt ihr nicht zu bieten?

Von den schon beschriebenen Gefahren abgesehen ist gerade die Werkhalle voll von möglichen improvisierten Waffen, und seien wir mal ehrlich, richtig eingesetzt, können diese, einem denkwürdigen Spielabend sehr zuträglich sein. Wenn ein Gegner, wie so viele vor ihm, mit einem Schwertstreich niedergestreckt wird, erinnert man sich nicht so sehr daran. Wird ihm aber ein Wasserfass über den Kopf gestülpt und er anschließend durch einen Tritt in die Grube am Ende der Quarzwalze befördert, ist das etwas ganz anderes. Im Folgenden finden Sie eine kurze Aufzählung möglicher improvisierter Waffen:

- Angekohlte, mit Wasser vollgesogene Scheite, mit denen Glas in Form gebracht wird. Funktionieren wie ein üblicher Knüppel, tun aber mehr weh, wenn sie frisch benutzt und somit am Ende noch dampfend heiß sind.
- Glasmacherpfeifen sind hohle Metallstäbe, an deren Ende Glas zum Formen aufgenommen wird. Wenn sie heiß sind oder Glas daran ist, benutzen Sie sie wie einen Kurzspeer.
- Quarzsand und Asche. Verwundet nicht, blendet aber. Perfekt, um einen unbesiegbaren Gegner kurz zu stoppen.
- Öl und Schwefelsäure werden in Glasereien zusammen mit Sand und Rädern dazu verwendet, Glas zu schneiden. Ersteres ist brennbar, und ein darin getränkter Gegner wird zum Beispiel in ernste Gefahr geraten, wenn er danach mit der glühenden Glasmacherpfeife getroffen wird. Letztere funktioniert ähnlich wie der Sand mit dem Effekt, dass die Blendung des Gegners unter Umständen bleibend ist. Batzen- und Rundscheren sind ebenfalls Glasmacherwerkzeuge, die sich zumindest zu Wurfgeschossen umwandeln lassen.
- Als Meister kennen Sie natürlich Ihre Gruppe am besten und sehen auch, wenn sich ein Kampf entgegen der Erwartungen der Spieler entwickelt. Musste sich der kampflustige Leonir bisher zum Beispiel zurückhalten oder hat die vorangegangenen Kämpfe verpasst und dürstet nun danach, seine Klinge Blut schmecken zu lassen, dann schwatzen Sie ihm keine minderwertigen Waffen auf, sondern lassen ihn spielen wie er möchte. Immerhin haben Sie ja auch die Gegner, die diese Werkzeuge nutzen können.

haben die Helden wie auch ihre Feinde die Möglichkeit, einem der Ihren zu Hilfe zu kommen, denn einen Wurf in den Schmelzofenschacht wird niemand ohne magischen Beistand überleben, und selbst wenn er den Flammen trotzen kann, sitzt er in einem über drei Schritt tiefen Schacht, dessen Luftzufuhr nur durch flache, etwa eine Elle breite Schächte geregelt ist.

Je nachdem, ob die Charaktere Setanen tagsüber oder nachts stellen, wird es in der Halle unterschiedliche Komplikationen geben. Tagsüber werden natürlich Arbeiter hier sein und – sobald sich der Kampf hierher verlagert – wild durcheinander laufen, verdutzt gaffen oder versuchen, ihre Werkstücke zu retten. Beschreiben Sie ruhig das entstehende Chaos, wenn halbglühende Glasbahnen von den Trägern kippen oder Menschen versuchen, die Kämpfenden zu trennen (was Setanen und seine Mannen mit brutaler Gewalt beantworten). In diesem Fall sind die Walzen natürlich schon in Betrieb, dafür ist es schwerer, einen Gegner in den Schmelzofen zu werfen, weil mehrere Schmelzwannen darüber liegen (verlängern Sie das Ringen, indem Sie zwei Halteaktionen vor dem endgültigen Wurf verlangen und verringern Sie die Initiative des Werfenden um 1W6). Dafür gibt es am Schmelzofen eine neue Gefahr in Form zweier langer Metallzangen mit Holzgriffen, an deren Ende keine Schneiden, sondern ein Krug ist, mit dem geschmolzenes Glas aus den Wannen geschöpft werden kann. Mit dieser improvisierten Waffe kann nicht pariert werden, und sie ist in ihrer gefährlichen Form – gefüllt – nur einmal zu verwenden. Sie wird sehr langsam geschwungen und kann von einem geübten Kämpfer mit einer Parade so gekippt werden, dass der gefährliche Inhalt auf den Boden klatscht. Eine Glückliche Parade zerstört die Schöpfzange. Entgeht man dem Angriff mit dieser improvisierten zueihändigen Waffe nicht, erleidet das Ziel sowohl Schaden durch die Wucht des Schlags (1W6+1 SP; TP 11/4) als auch 3W6 SP und eine zusätzliche Wunde durch das geschmolzene Glas, das sich über seinen Körper ergießt. Zudem besteht die Chance, dass es Feuer fängt. Nachts hingegen gibt es kein geschmolzenes Glas, da die Arbeiten dann ruhen.

Sobald die Kämpfe beginnen und Bedienstete, Kunden oder Inhaber in der Glashütte sind, die die Brajan-Garde oder andere Tempelgarden alarmieren können, dauert es zwischen 20 (nachts) und 30 (tagsüber bei dichten Straßen) Kampfrunden, bis die Wachen überhaupt an den Toren erscheinen. Bei einem nächtlichen Kampf ohne direkte Zeugen wird das Geschehene erst am nächsten Morgen auffallen.

Wenn Ihnen der vorgeschlagene Kampfverlauf (Wohnräume – Dach – Werkhalle) nicht zusagt, steht es Ihnen natürlich frei, die Kombattanten durch das komplette Bauwerk fechten zu lassen und dabei immense Sachschäden anzurichten. Im Zimmer der beiden Graveurinnen liegen zum Beispiel auch Säurefläschchen, die als Waffen benutzt werden können, und die Vorstellung von einem letzten Gefecht in der Ausstellungshalle, wo jeder fehlgegangene Schlag kostbare Pokale und Statuetten in tausend Scherben springen lässt, kann einem schon ein Schmunzeln auf die Lippen (oder Tränen in die Augen) treiben. Auch der Hof bietet genug Raum für einen Waffengang, und mit Fuhrkarren, einem Kran und einem Kai, um Gegner in die Fluten zu stoßen, auch einige erinnerungswürdige Details.



Epilog

Das Ende des Abenteurers

Die finale Konfrontation mit Setanen ist das Ende von Tod in Valantia. Ehe sich die Helden neuen Aufgaben widmen oder offenen Enden nachgehen, ist dies der Zeitpunkt, zu dem sie die Belohnungen für die Geschichte um Rachsucht und Wahnsinn erhalten sollten.

Abenteurerpunkte

Die Zahl der Abenteurerpunkte hängt auch immer davon ab, wie ausführlich Begegnungen beschrieben und ausgespielt wurden; und gerade bei einem so offenen Abenteuer wie diesem ist es kaum vorherzusagen, wie viel irdische Spielzeit es in Anspruch nimmt. Jeder Held hat für das Überleben des Tods in Valantia pro Spielsitzung 80 AP verdient. Für besondere Aktionen und Erfahrungen, Ideenreichtum im Angesicht der zahlreichen Feinde oder auch Unterhaltung, können Sie pro Sitzung noch einmal bis zu 40 AP vergeben.

Spezielle Erfahrungen

Neben den Abenteurerpunkten haben sich die Helden Spezielle Erfahrungen für folgende Talente erworben: Sinnenschärfe und Menschenkenntnis. Diesen sollten Sie etwa drei weitere Spezielle Erfahrungen in den Talenten hinzufügen, die die Helden häufig, effektiv oder besonders geschickt eingesetzt haben, was für magiebegabte Helden auch geeignete Zauberfertigkeiten mit einschließt. Berücksichtigen Sie an dieser Stelle Talente wie Klettern, Gassenwissen, Überreden, Überzeugen, Orientierung und Schlösser knacken.

Die Zeit, die die Abenteurer zunächst auf ihrer Suche nach den Augensternen und dann nach Setanen verbracht haben, kann als Lernzeit für passende Kulturkunden und Ortskenntnis (Rumakra) gelten.

Was bleibt?

Falls die Helden nach Sidor Valantis gekommen sind, um das Große Raiafest zu genießen (das am Opfertag der Dritten None, also dem 23. Tag im Raia gefeiert wird), haben sie es sich diesmal wirklich verdient, bei Schauspielen in Theater und Arena, Opferschmaus und Gelage sowie allgemeine Lustbarkeiten und Festlichkeiten etwas auszuspannen.

Wir gehen davon aus, dass das Geheimnis um die Herstellung des Optimatentodes mit Ankasane unterging, und mit der letzten Konfrontation mit Setanen ist auch die Gefahr für die Optimaten der Gläsernen Stadt, durch einen rachsüchtigen Ravesaran gebannt, selbst wenn sich weder diese noch die Abenteurer selbst dieser überhaupt in vollem Umfang bewusst waren. Viele der, mehr oder minder nur am Rande auftretenden, Meisterpersonen dieses Abenteurers haben jedoch Dreck am Stecken und sind gewöhnlich das, wogegen eine Heldengruppe vorgeht. Es sollten sich also Ansatzpunkte finden lassen, ihre Gruppe weiter in den Straßen und Gassen Sidor Valantis' zu beschäftigen.

Gyldas der Schneider und die Güldenen Schlösser profitieren unmittelbar von den Geschehnissen, durch das Ausschalten einer ernst zu nehmenden Konkurrenz. In kaum einem Oktal wird der Cirkel das *“Zum Augenstern”* übernommen haben und seine Tore erneut öffnen, wenn auch wahrscheinlich unter neuem Namen. So lange sich die Helden in Sidor Valantis aufhalten, erhalten sie immer wieder Aufmerksamkeiten und Dankesbekundungen in Form von Freigetränken, freien Diensten leichter Mädchen (oder Jun-

gen) oder gar kleinen Geschenken – ob es ihnen passt oder nicht. Im Laufe der Zeit werden diese weniger, bis sie letztlich versiegen. Sollten die Helden im *“Zum Augenstern”* den Fehler gemacht haben, KjaRi zu töten, haben sie sich mit Gyldas einen mächtigen Feind geschaffen, dem aber die Hände gebunden sind, so lange der Cirkel den Helden seine Gunst schenkt. Ist dies einmal nicht mehr der Fall, weil entweder zu viel Zeit vergangen ist oder sie an anderer Stelle mit dem Cirkel aneinander gerieten, dann sind sie Freiwild für Gyldas. Hat KjaRi überlebt, wird Gyldas sie sehr schnell wieder zu sich holen, diesmal jedoch nicht als eines seiner vielen Mädchen, und vielleicht schafft sie es mit seiner Hilfe auch, von ihrer Sucht loszukommen.

Niksanbarias Serr Illacriion wird sich angesichts der Begebenheiten und des Erfolges der Abenteurer zunächst bedeckt halten und hoffen, dass seine Einmischung unerkannt bleibt. Seine Taten während des Tods in Valantia sind lange nicht das Verwerflichste, das man ihm ankreiden kann. Niksanbarias ist ein kranker Mann, der den Schutz, den er dank seiner Stellung genießt, in vollem Umfang nutzt, seinen abartigen Gelüsten nachzugehen. Es ist Ihnen überlassen, diese auszuschmücken, wenn die Helden die Aufzeichnungen über ihn, die sie im Geheimarchiv des *“Zum Augenstern”* bergen konnten, studieren. Gebietet ihm niemand Einhalt, wird er bald genau da weitermachen, wo er unterbrochen wurde. Er muss sich nur ein neues Etablissement suchen, in dem er sich austoben kann – höchstwahrscheinlich eines, das dem Cirkel der güldenen Schlösser gehört.

Zenturio Protero wird auch in den kommenden Jahren eine feste Größe im Schwarzhandel darstellen. Im festen Glauben, dass sein Geheimnis mit Ankasane untergegangen ist, wird er sich anfangs gar wohler fühlen. Tatsächlich reichen weder die Aufzeichnungen aus dem *“Zum Augenstern”* über ihn, noch seine Schuldverschreibung dort aus, um ihn wegen irgendetwas vor einem Gericht zu belangen, auch wenn sie ihn nicht gerade in einem guten Licht erstrahlen lassen. Sollten die Abenteurer mit dem Gedanken spielen, gegen ihn vorzugehen, sollten Sie ihnen bewusst machen, dass es sich bei ihm um einen Veteranen der Myriaden handelt. Das sollte ihn keineswegs vor jeder Strafverfolgung schützen, doch er ist ein persönlich schon erfahrener Gegner, der zudem noch Myrmidonen befehligt und Einfluss besitzt. Vielleicht sollte noch etwas Wasser den Großen Orismani hinabfließen und die Helden das ein oder andere weitere Abenteuer bestehen, bevor sie sich mit einem Mann wie ihm anlegen.

Hat Epamsalea an Phraisopos das Attentat ihres Bruders überlebt, so hat sie dies vor allen Dingen den Helden zu verdanken. Sie mag zwar nur einem eher unwichtigen Teil ihres Hauses angehören, doch ist die junge Optimatin eine der einflussreichsten Freundinnen, die man in diesem Abenteuer gewinnen konnte. Das kann sich in der Folge vor allem in weiterer Arbeit für die Helden ausdrücken, die sie ihnen zukommen lässt. Die Tatsache, dass diese Aufträge zunächst eher das Wohl der Wasserratten im Auge hätten, wirft wieder andere Probleme auf und bringt die Abenteurer gleich zwischen zahlreiche Fronten im Ringen um Einfluss in der Unterwelt Rumakras. Ganz zu schweigen davon, dass diese *“Flausen”* sehr schnell beendet sein können, wenn ihr Vater eines Tages erfahren sollte, was seine Tochter da eigentlich treibt.

Garka Geisterhaar wird die Bewohner Rumakras noch einige Zeit in Atem halten. Manche werden gar behaupten, ihn gesehen und das überlebt zu haben, um davon berichten zu können! Irgendwann werden ihn jedoch andere Legenden ablösen, vielleicht sogar solche mit echten Helden.

Anhang 1 – Dramatis Personae

Ankasane Augenstern

Erscheinung: Eine sehr gut aussehende, feingliedrige Frau mit langen Wimpern, vollen, sinnlichen Lippen und großen, dunklen, fast schwarzen Augen. Ihre Haut ist blass, nahezu unberührt von der Sonne und makellos glatt, Zeugnis regelmäßiger Pflege durch kostbare Öle und Seifen. Ihr glattes, schwarzes Haar trägt sie in bewusster Abkehr von der nequanischen Sitte lang, entweder zu verspielten Zöpfen geflochten oder hochgesteckt, mit golddurchwirkten Bändern geschmückt. Auf der Stirn trägt sie tätowiert das Symbol der nequanischen Alchimisten, das vor einigen Oktalen irisierend zu schimmern begonnen hat (bei dem Schillern handelt es sich um das Mal ihres Seelenpaktes mit der Domäne Iryabaar).



Gold und Karmesinrot sind auch ihre bevorzugten Farben bei der Wahl ihrer Gewänder und Kleider aus edelsten Stoffen, die stets so gewählt werden, ihren Körper zu betonen, niemals zu verschleiern. Ankasane hat die vierzig längst überschritten, doch erscheint sie eher als eine Frau Mitte zwanzig, bereitwilliges Opfer des allgegenwärtigen Jugendkultes.

Geschichte: Ankasane Augenstern ist eine nequanische Alchimistin, die ihr Volk schon vor Jahren verlassen und alle Brücken hinter sich abgerissen hat. Zugegebenermaßen geschah dies nicht ganz aus eigenem Antrieb. Von früh an hatte Ankasane zwei Befähigungen: eine für die Alchimie und eine für das Betören, und es war die zweite, die sie ausgiebig nutzte, um ihre erste voranzutreiben.

Sie wuchs in einer der Unterwassersiedlungen, im Meer der Schwimmenden Inseln auf, kannte nur enge Gänge und unbehagliche Kammern voll schaler Luft, wusste wenig über Freizeit oder Vergnügen. Dabei war es eine große Ehre, als die noch junge Ankasane, als Lehrling einer nequanischen Alchimistin, auserwählt wurde. Für eine Zeit sah es aus, als läge eine große Zukunft vor ihr. Doch Ankasane war hektisch und getrieben von einem schier unstillbaren Wissensdurst. Würden ihre dauernden Fragen von ihrer Lehrmeisterin zunächst geschätzt, überspannte sie den Bogen alsbald und durfte sich mehr den bedeutenden Aufgaben, wie dem Reinigen, der schon mit Ehrfurcht verehrt, alchimistischen Instrumente zuwenden, die sie auch in Abgeschlossenheit allein erledigen konnte.

Als Ankasane zu einer jungen Frau heranwuchs, wuchs in ihr auch eine innere Unruhe und Frustration. Sie war überzeugt, dass ihre Lehrmeisterin ihr Kenntnisse vorenthielt, nicht weil sie noch zu jung dafür war, sondern weil sie sie in der Angst, eines nicht allzu fernen Tages von ihrer Schülerin überflügelt zu werden, mutwillig beschneidete. Genau diese Ansicht warf sie eines Tages ihrer Lehrmeisterin an den Kopf. Ein Wort folgte dem nächsten, dann eine züchtigende Ohrfeige, und Ankasane verließ zornig ihre erste und einzige Lehrmeisterin. Das beendete ihre Karriere als Alchimistin aber keineswegs. Von da an suchte sich Ankasane ausschließlich Lehrmeister, die leichter ihren Reizen verfielen, einfacher zu manipulieren waren, kurzum denen sie problemlos das Wissen aus der Nase ziehen konnte und es versteht sich von selbst, dass dies nicht

immer harmlos war. Hatte sie ihrem Lehrer einmal alles interessante Wissen entlockt, zog sie weiter und hinterließ manches Mal einen Mann mit gebrochenem Herzen.

So eignete sie sich nicht nur ein fundiertes Wissen über die alchimistische Kunst an, sondern auch über magietheoretische Themenkreise. Eventuell lag diese Faszination darin begründet, dass sie selbst sich über viele Jahre hinweg kaum etwas sehnlicher wünschte, als die Magie zu meistern. Doch selbst einfachste Invokationen lagen weit außerhalb ihrer Möglichkeiten. Das schürte ihren Neid auf all jene, mit einer magischen Begabung. Wie viel mehr sie doch erreichen könnte, wenn sie selbst über diese Gabe verfügen würde! Obgleich keiner ihrer Lehrer gern über das Erlebte mit Ankasane sprach, war ihr Ruf eines Tages ruiniert, und sie wusste, dass es schwer sein würde, unter ihrem Volk neue Lehrmeister zu finden. Es war eine glückliche Fügung, dass sie, bei ihrem letzten nequanischen Lehrer, das junge Meerestkind Rukaell kennenlernte, das sich nichts sehnlicher wünschte, als in der Kunst der Alchimie unterwiesen zu werden. Ankasane hingegen wollte in die Städte der Menschen, um genau zu sein nach Valantia, gehen, das Land der Ausgelassenheit, von dem sie bis dahin nur gelesen hatte, das aber in allem so völlig anders schien als das Leben in den Unterwassersiedlungen der Nequaner. Um dort zu leben, würde sie ein Geschäft gründen müssen. Nur hatte sie weder Lust noch Muße und schon gar nicht das Wissen, sich um all die Bedeutungslosigkeiten zu kümmern, die dazu nötig waren. Rukaell dagegen war in genau solchen Dingen ausgebildet. So reisten sie zusammen nach Sidor Valantis.

Hier waren sie beide Außenseiter, das Meerestkind und die verstoßene Nequanerin, aber mehr wie schillernde Paradiesvögel in einer Stadt, in der es ohnedies alles gab. Echte Abneigung schlug ihnen lediglich von den hier ansässigen Nequanern, respektive den Loualil entgegen, von denen sich Rukaell weiter noch entfernt hatte, als dies Meerestkinder ohnehin schon tun. Es sollte ein paar Jahre dauern, in denen die beiden nicht mehr als eine Euhypnosöhle betrieben, Kontakte knüpften und Verbündete fanden, bevor sie schließlich das *“Zum Augenstern”* eröffneten, womit ihr Aufstieg zu Einfluss und Macht erst begann.

Heute genießt Ankasane das Leben in Sidor Valantis, das sie die nicht vorhandene Freizeit und die beklemmende Enge ihrer Heimat mittlerweile völlig hat vergessen lassen. Nur zu grelles Licht kann sie auch nach Jahren in Valantia nicht ertragen, was aber kein Problem ist, denn das *“Zum Augenstern”* bedarf ohnehin vor allem nachts ihrer Aufmerksamkeit.

Die Begegnung mit ihrem Liebhaber, *Setanen*, sollte ihr Leben noch einmal tiefgehend verändern. Seit sie ihn kennengelernt hat, keimen in ihr begrabene Gefühle und altes Wissen zu regelrechten Wahnvorstellungen. Sie ist überzeugt, dass ihr als Nequanerin über kurz oder lang ein furchtbares Schicksal, seitens der herrschenden Optimaten droht, die einst ja auch ihre Ahnen der Giftmischerei beschuldigt und in die Tiefen des Meeres vertrieben haben. Da es etwas von poetischer Gerechtigkeit hat, will sie nun ihrerseits die Optimaten mit Gift ausrotten, um zu verhindern, dass jemals wieder etwas so furchtbares passiert, und Ankasane begann mit ihrer Arbeit am Optimatentod. Die entscheidenden Informationen und Zutaten verdankt sie dabei einem Pakt mit der niederhöllischen Domäne Iryabaar. Nun hat sie das Gift erfolgreich getestet, und es gilt nur noch, ihrem Liebsten genug davon zu geben, damit dieser es verteilen kann, denn in diesem Fall wird es nicht so einfach sein, dass man es nur in den Orismani kippen bräuchte.

Für die Zukunft plant sie, von ihrem dämonischen mentoren die Begabung mit astraler Kraft zu erbitten, doch noch schreckt sie vor dem Preis zurück.

Charakter: Ankasane war ihr Leben lang von einem egozentrischen Hunger nach Wissen, Macht und Wohlstand getrieben. Alles, was sie in den beengenden Räumen der Nequaner unterdrücken musste, drängte stets an die Oberfläche. Eine besonders stabile Persönlichkeit war sie nie, sondern war getrieben von ihren Leidenschaften und Emotionen, ein Umstand, den Setanen nur zu gut auszunutzen wußte, nachdem er sie kennengelernt hatte. Es bedurfte nur der richtigen Ermunterung, um aus ihren Kenntnissen, ihren Hoffnungen und ihrem Neid eine andere Welt zu schaffen, in der sie bereitwillig einen Pakt mit dem dämonischen Archonten Uridabas aus der Domäne Iryabaar einging. Von ihm erwarb sie weiteres Wissen, vor allem über die Kunst der Alchimie, die Welten der Träume und die Natur der astralen Kraft. Doch der mit Iryabaar assoziierte Wahnsinn hat auch von ihr Besitz ergriffen: Ankasane leidet im Grunde an Irrsinn, doch hat sie dabei noch "Glück", denn ihre Symptome beschränken sich auf Wahnvorstellungen. Gelegentlich auftretende Niedergeschlagenheit bekämpft sie erfolgreich mit Mittelchen, die ihr Haus anbietet.

Darstellung: Seien Sie beschwingt und flirten Sie viel. Ganz die vollkommene Gastgeberin, bemühen Sie sich um jeden Kunden.

Funktion: Ankasane besitzt mit ihrem Partner Rukaell zusammen das "Zum Augenster", das Rauschkrauthaus, zu dem immer mehr Hinweise führen, wenn sich die Helden mit dem Tod in Valantia befassen. Tatsächlich ist sie die Urheberin des, als Optimatentod bezeichneten, Giftes und hat seine Wirksamkeit in einem ersten "Feldversuch" erprobt. Sie ist die unmittelbare Gegenspielerin der Abenteurer, wenn ihre Nachforschungen beginnen, und wird ihre zahlreichen Verbindungen nutzen, ihnen das Leben verdammt schwer zu machen. Erst wenn die Helden die Beweise für ihr Tun im "Zum Augenster" sichergestellt haben, wird ihnen langsam dämmern, dass Ankasane nur ein Werkzeug ist.

Zitate: "Willkommen im 'Augenster', wo wir jeden Herzenswunsch erfüllen."

"Eine Schuld muss getilgt werden. Ich habe nicht vergessen, kann nicht vergessen ... vergessen ... vergessen ... vergessen ..."

Alter: 42 **Größe:** 1,55 Schritt

Haarfarbe: Schwarz **Augenfarbe:** Dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Meisterliche Alchimistin, wahnsinnige Giftmischerin und unangefochtene Herrin des "Zum Augenster"

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 14, CH 16, FF 15, GE 13, KO 12, KK 12; Begabung für Betören und Alchimie, Gut Aussehend, Resistenz gegen Gift (Einnahme- und Waffengifte); Neid 6, Neugier 6, Lichtscheu, Schlechter Ruf 8 (Nequaner)

Herausragende Talente: Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 8, Zechen 10, Betören 16, Etikette 11, Menschenkenntnis 8, Geschichtswissen 11, Magiekunde (Magietheorie) 13, Pflanzenkunde 11, Sagen/Legenden (Nequanische) 10, Tierkunde 11, Alchimie (Gifte) 16, spricht Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend, kann sich in Abishant und Loualilisch verständigen

Sintikon*:

INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** N

Faust-Bela: **INI** 15+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+4**

LeP 31 **AuP** 32 **KO** 12 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I & II (PA 14), Finte, Kampf im Wasser, Kampreflexe, Linkhand, Meereskundig, Scharfschütze (Bela), Schnellladen (Bela), Schnellziehen, Standfest

* Ankasane hat ihren Sintikon mit Drachenspeichel präpariert (7/W, einmalig 2W6+2 SP begleitet von Schwellungen, Schmerzen und

Schwindelgefühl; eine gelungene KO-Probe +7 nach der Vergiftung halbiert die Schadenspunkte). Damit das gespeicherte Gift austritt, muss Ankasane bei ihrem Treffer wenigstens 1 SP anrichten.

** Ein Treffer mit der Faust-Bela richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2-2 SP erzeugt.

Rukaell

Erscheinung: Rukaell ist eine schlaksige Kreatur mit langen Gliedmaßen, deren grünlich schimmernde Haut, die lidlosen, großen Augen und die feinen Schwimmhäutchen zwischen den Fingern ihre Abstammung von den Loualil verraten. Dessen ungeachtet ist sein langes, blauschwarzes Haar von Bändern gezähmt, und er kleidet sich wie ein betuchter Mensch, mit einer Vorliebe für Schwarz.

Geschichte: Rukaell ist das, was man als Meereskind bezeichnet: ein Loualil, der als Kleinkind beim Verlassen seines Brutfisches eben nicht von seinem Volk gefunden und großgezogen wurde, sondern in seinem Fall von einer Nequanerin. Seine Kindheit und Jugend hindurch sollte es ihm im Grunde an nichts mangeln, war die Familie, die ihn aufnahm, immerhin dank ihrer alchimistischen Fertigkeiten sehr angesehen und reich, nur richtig dazu gehörte er nie. Mehr als anderen Meereskindern mangelte es Rukaell an Emotionen oder gar einem Verständnis dafür. Die Tatsache, dass er selbst in Zorn und Wut geraten konnte, wenn man ihn reizte oder gar verletzte, in einen Zorn, den er keineswegs kontrollieren konnte, konsternierte ihn, zumal er ohne äußere Einflüsse zu solchen Gefühlen nie fähig war.

So begann er in dem Versuch, sich selbst rational zu erklären oder – falls das nicht möglich sein sollte – sich in seinem Tun nicht von einem flüchtigen Impuls treiben zu lassen, sondern jede seiner Handlungen auf vernünftige Schlussfolgerungen fußen zu lassen, früh, sich mit der formalen Logik auseinanderzusetzen. Ganz gelang ihm dies nicht, doch hat er seine Bemühungen auch noch nicht aufgegeben und ist heute schon mit Sicherheit beherrscher als andere Meereskinder.

Als er älter wurde, zeigte sich ein weiterer Wermutstropfen, der ihm bewusst machte, dass er nicht dazu gehörte. Zwar mangelte es ihm an nichts, und seine Pflegeeltern brachten ihm echte Zuneigung entgegen, soweit er das beurteilen konnte. Dennoch kam es nicht in Frage, dass er das Handwerk seines Vaters erlernte. Die Alchimie war ihm, als Außenstehendem, versagt, die Geheimnisse der Nequaner offenbar zu wertvoll, als dass ein Meereskind sie hätte erfahren dürfen. So durfte er sich mit den einfacheren Dingen der Administration und Wirtschaft herumschlagen, doch nicht das tun, was ihn eigentlich reizte.

Das sollte sich durch Ankasane ändern. Rukaells Pflegevater nahm sie als seine Schülerin auf, und sie entriss ihm seine Geheimnisse und brach sein Herz, wie sie es immer tat. Allerdings gab es diesmal eine Ausnahme, denn Ankasane hatte sich mit Rukaell angefreundet. Da ihr Ruf unter den nequanischen Alchimisten mittlerweile hallte wie Donner, war es ohnehin an der Zeit, ihrem Volk den Rücken zu kehren, und sie würde Hilfe brauchen, wo immer sie auch hinging. So kam es, dass Rukaell zunächst ihr Gehilfe und, als die Jahre vergingen, ihr Geschäftspartner und Teilhaber am "Zum Augenster" wurde.

Charakter: Rukaells Emotionslosigkeit, verbunden mit seinen "gefühlten" Verpflichtungen Ankasane gegenüber, gespickt mit der Tatsache, dass er es sich zum Ziel gesetzt hat, jede seiner Handlungen auf Grund vernünftigen Folgerns zu vollführen, lässt ihn oft erscheinen, als würde ihm ein moralischer Kompass völlig fehlen. Das trifft es eigentlich auch. Rukaell glaubt, Ankasane sein neues Leben in Sidor Valantis zu schulden, das wiederum deutlich unter-

haltsamer und besser ist als sein altes. Er wägt sozusagen auf sich selbst bezogen Soll und Haben gegeneinander ab, und so lange er auf der Haben-Seite ist, wird er Ankasane weiterhin unterstützen und als ihr Geschäftspartner das *“Zum Augensterne”* führen, egal wie viele durch sie drogenabhängig werden und schließlich in die Armut abrutschen, egal wen sie womit erpressen müssen, um ihre Sicherheit zu gewährleisten, egal wie viele dabei draufgehen.

Rukaell ist sich natürlich bewusst, dass Ankasane fast ausschließlich von ihren Instinkten geleitet wird. Das macht sie für ihn nur faszinierender, und er hat schon vor einiger Zeit begonnen, sie als eine Art Studienobjekt zu sehen.

Darstellung: Seien Sie kalt wie der sprichwörtliche Fisch, dabei aber durchaus beredt. Zeigen Sie keine Emotionen, denn sie haben keine. Wenn Sie es sich zutrauen, bewerten Sie die Gültigkeit der Ihnen entgegengebrachten Argumente nicht auf Grund ihres Inhalts, sondern ihrer Struktur.

Funktion: Rukaell ist Ankasanes Kompagnon. Gemeinsam besitzen und leiten sie das *“Zum Augensterne”*, gemeinsam haben sie den *Optimatentod* geschaffen. Da sich Rukaell bewusst ist, dass es ihm sehr schwer fallen dürfte, sich da raus zu reden, sollte alles bekannt werden, stellt er sich mit den Hauswachen an seiner Seite furchtlos jedem Eindringling im *“Zum Augensterne”*.

Zitate: *“Faszinierend.”*

“Das ist kein Argument.”

Alter: 28 **Größe:** 1,79 Schritt

Haarfarbe: Blauschwarz **Augenfarbe:** Grün

Kurzcharakteristik: fachkundiger Verwalter, Alchimist und Philosoph

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 15, CH 14, FF 13, GE 15, KO 13, KK 11; Talentschub (Betören 3 und Überreden 7), Wohlklang; Angst vor Feuer 4, Höhenangst 6, Platzangst 3; Blutausch, Schäumende Wut, Verpflichtungen (Ankasane gegenüber)

Herausragende Talente: Schwimmen 13, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 11, Etikette 10, Menschenkenntnis 10, Überreden (Feilschen) 14, Philosophie (formale Logik) 12, Rechnen (Buchführung) 12, Schätzen 11, Alchimie 11, Hauswirtschaft 13, spricht Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial und Myranisch fließend, kann sich in Banbarguinisch, Hiero-Imperial, Neristal und Loualisch verständlich machen

Falcata:

INI 16+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK HN

Mholuren-Stachel: INI 16+1W6 FK 17 TP 2W6+5*

LeP 29 AuP 40 KO 13 MR 7 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze), Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 14), Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Ortskenntnis (Rumakra)

* Ein Treffer mit dem Mholuren-Stachel richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Die genannten TP entsprechen dem Einsatz an der Luft, was auch die Reichweiten der Waffe halbiert.

Setanen

Erscheinung: Eine schmale, hermaphroditische Kreatur, von überwältigender Schönheit und unbestimmbarem Alter. Ihre Züge sind ebenmäßig und markant genug, um einem Bildhauer Modell zu stehen: schmale Lippen, eine charakteristische Nase, wohlgeformte Wangenknochen. Strahlend grüne Augen, mit silberfarbenen Reflexen lassen einen Hauch von Schwermut in ihren Tiefen erahnen. Das lange, glänzende, goldblonde Haar ist meist streng nach hinten gekämmt. Setanen nutzt Salböl, gesättigt mit den insektenabweh-

renden Blüten von wilden, Ramara-Disteln und Paddirisken, um sein Haar zu pflegen und es in Form zu halten. Die elfenbeinfarbene Haut ist samtweich und verströmt selbst bei großer Hitze einen an Zimt erinnernden Duft, niemals einen abstoßenden. Schminke nutzt Setanen heute nur noch spärlich, meist ist ein Hauch von Kajal alles, und auch seine Bekleidung ist lange nicht mehr so aufreizend und freizügig wie früher. Er achtet peinlich darauf, stets seinen Rücken verhüllt zu halten, der von Brandnarben verunstaltet ist.



Geschichte: Wie die meisten Ravesaran, wurde Setanen in Sklaverei geboren und zum geschätzten und wertvollen Gesellschafter von erlesenen manieren und kultivierter Lebensart herangezogen. Doch das Schicksal spielte ihm übel mit und er geriet in den Besitz eines Optimaten aus dem Hause Aldangara, eines brutalen Verächters der *“verweichlichten Dekadenz”*, der alles daransetzte, die *“Missgeburt zu brechen.”* Tatsächlich hatte er Setanen sehr schnell

an einem Punkt, da dieser nur noch zu Nereton fliehen wollte, um allem zu entkommen. Dreimal schon hatte das Ravesaran versucht, sich das Leben zu nehmen, doch dann geschah etwas, das es veränderte: Setanen wurde schwanger. Doch kurz vor der Geburt wurde es von seinem Herren derart ausgepeitscht, dass es das Kind verlor. Dieser Verlust brach Setanen endgültig und gebar das Monster, das er heute ist. Kaum hatte er sich von seinem Krankenbett erhoben, brannte der Wohnsitz seines Herrn bis auf die Grundmauern nieder – und auch Setanen selbst gilt als eines der zahlreichen Opfer dieser Nacht. Er floh, um sich in den Straßen und Gassen Sidor Valantis’ zu verstecken. Doch das Retten der eigenen Haut lag Setanen von nun an nicht mehr im Sinn. Er wollte Rache, wollte verhindern, dass je ein anderer erdulden musste, was er erfahren hat. Im Geiste ging er seine Optionen durch. Er konnte einzelne kleine Gruppen von sich überzeugen und ihnen alles vormachen, aber er war kein Wortführer, kein Anstifter. Nein, das Problem bedurfte einer endgültigeren Lösung.

Auch wenn sie bis heute daran glauben mag, war es kein Zufall, dass Setanen Ankasane begegnet ist; einer Außenseiterin im Geflecht der Cirkel und Kollegen, die über höchst interessantes Wissen verfügte. Er lernte sie kennen, und sie wurden ein Paar, während er sie weiter und tiefer in ihre Wahnvorstellungen trieb, um sie letztlich soweit zu haben, den *Optimatentod* zu perfektionieren. Er scharte eine Handvoll Getreue um sich, allesamt gebrochene Kreaturen, denen er mit Leichtigkeit vorgaukelte, ihr einziger Freund zu sein. Mit ihrer Hilfe würde er es schaffen, das Imperium derart zu verändern, dass niemand mehr sein Schicksal teilen musste: Er würde alle Optimaten ermorden und begraben.

Charakter: Setanen hat seine Fähigkeit zum Geschlechtswandel zurückgewiesen und ist seit dem Tod seines Kindes nicht mehr bereit, sich als Frau zu zeigen oder zu geben, inzwischen denkt das Ravesaran von sich selbst als männlich. Er ist weit jenseits jeglicher Vernunft angelangt und wird nur noch von Hass geleitet, ist dabei aber durchaus kühl und berechnend. Als Meister der Verkleidung und des Scheins kann er jedem vorgaukeln, das zu sein, was er sehen will.

Darstellung: Entweder sind Sie ein gesellschaftliches Chamäleon, das sich seinem Gegenüber anpasst und in seinem Herzen liest wie in einem offenen Buch, jedes Wort eine Versuchung, jeder Blick

ein Versprechen, oder Sie sind ein Sturm rasenden Zorns, der sich angesichts gescheiterter Pläne grimm seinem Schicksal stellt.

Funktion: Setanen ist der Erzschorke hinter den Ereignissen um den Tod in Valantia. Als solcher wird er voraussichtlich gegen Ende des Abenteuers auch sein Ende finden, wenn die Helden seine Pläne durchkreuzen. Bis dahin ist er jedoch zunächst der unbekanntes Marionettenspieler im Hintergrund, der den Abenteurern höchstens durch seine Handlanger begegnet, und im späteren Verlauf wird er zum tatsächlichen Gegner, der seine Häscher ausschickt, die Helden zu töten.

Zitate: "Ihr Narren habt keine Ahnung von dem, was ihr zu zerstören sucht."

"Ich tue nur, was getan werden muss."

Alter: 50 **Größe:** 1,76 Schritt

Haarfarbe: Blond **Augenfarbe:** Grün, silberne Reflexe

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gesellschafter, doch letztlich nur eine hasszerfressene Hülle, die zahlreiche Gesichter trägt

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 15, CH 17, FF 13, GE 16, KO 13, KK 13; Altersresistenz, Balance, Herausragendes Aussehen, Wohlklang; Nahrungsrestriktion (keinerlei tierische Produkte), Rachsucht 10, Vorurteile (zweigeschlechtliche Rassen) 6

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 10, Singen 13, Stimmen Imitieren 11, Tänzen 15, Betören 15, Etikette 12, Menschenkenntnis 15, Sich Verkleiden 16, Überreden 14, Brettspiel 10, Sagen/Legenden 13, Heilkunde: Seele 13, Musizieren 9; spricht Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial, Myranisch und Ravesaran fließend, kann sich in Banbarguinisch, Neristal und Leonal verständlich machen

Kurzschwert:

INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** HN

oder **Dolch:**

INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+1* **DK** H

LeP 33 **AuP** 38 **KO** 13 **MR** 9 **GS** 9 **RS** 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I & II (PA 15), Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Schnellziehen, waffenloser Kampfstil: Gossenstil

*Der Dolch ist zudem mit Szaza'te vergiftet (s. Myranor – Das Guldenland S. 263).

Hatte Setanen die Zeit, sich mit den von Ankasane zur Verfügung gestellten Tränken vorzubereiten, verwenden Sie folgende Eigenschaften, anstelle der genannten: KO 15, KK 16. Damit ändern sich seine Werte wie folgt:

LeP 36 **AuP** 39 **Wundschwelle:** 8

Darüber hinaus ignoriert er die Auswirkungen der ersten beiden Wunden, die er erleidet, und erhält Blutausch, der mit einer Chance von 20% ausgelöst wird, wenn er eine Wunde erleidet. Diese Veränderungen halten etwa 20 KR lang an, danach erleidet Setanen 1 SP je KR auf Grund innerer Blutungen.

Setanens Schergen

Ankasane Augenstern ist mit Sicherheit Setanens bedeutendster Aktivposten, um seine Rachepläne voranzutreiben, doch die Nequanerin ist nicht die einzige, die ihm folgt. Im Laufe der Jahre hat er eine knappe Handvoll von Getreuen um sich geschart, die von ihrem Hass, oder zumindest ihrer tiefen Abneigung gegenüber dem Imperium, geeint werden. Jeder einzelne von ihnen glaubt, für Setanen unersetzbar zu sein, was ihnen ein Gefühl des Stolzes und der Zugehörigkeit gibt, wie sie es vorher kaum kannten. Sie alle sind Werkzeuge des Ravesaran und spielen eine Rolle in den Plänen Setanens, und wenn es nur die ist, als sein Leibwächter zu fungieren.

Amyari Uchar

Amyari ist eine, nur knapp über anderthalb Schritt große, kräftige Nerista mittleren Alters, deren Haut mehr grau als blau ist. Ihr blauschwarzes Haar ist lang, und sie trägt es gewöhnlich in einem hohen Pferdeschwanz gebündelt. Ihre geschlitzten Augen scheinen Tümpel tiefster Schwärze zu sein, in denen ein Unterschied zwischen Augapfel und Iris kaum auszumachen ist. Sie kleidet sich praktisch und einfach in Grau- und Erdtönen, rüstet sich mit einer Tuchrüstung und ist stets bewaffnet.

Amyari stammt aus Koromanthia, und auch wenn ihre Vorfahren einst dem Imperium den Rücken gekehrt haben und schworen, nie wieder zurückzukehren, führte der Weg der Kopfgeldjägerin und Partisanin eines Tages doch wieder dorthin. Begleitet wurde sie dabei von dem Satyar Yrsabroulios. Nachdem sie ihr Ziel gestellt und beseitigt hatte, wollte sie ursprünglich gleich wieder verschwinden, doch Setanen zeigte ihr Wege, wie sie dem Imperium einen empfindlichen Stich versetzen konnte. So folgt sie ihm und dient ihm, indem sie für ihn tötet.

Kurzcharakteristik: kompetente Kopfgeldjägerin und brutale Mörderin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 13, CH 13, FF 15, GE 16, KO 12, KK 12; Beidhändig, Flink, Gefahreninstinkt 6, Immunität gegen Pflanzengifte, Nachtsicht, Resistenz gegen Krankheiten, Zusätzliche Gliedmaßen (zweites Armpaar); Lichtempfindlich, Neugier 5, Randgruppe

Herausragende Talente: Athletik 10, Körperbeherrschung 11, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 9, Sich Verstecken (Stadt) 14, Sinnenschärfe 10, Gassenwissen 11, Fährtensuchen (Stadt) 11, Fesseln/Entfesseln (Fesseln) 12; spricht Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Myranisch und Neristal fließend

Kurzschwert:

INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+3* **DK** HN

und **Kurzschwert:**

INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+3* **DK** HN

Faust-Bela: **INI** 15+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+4**

LeP 27 **AuP** 35 **KO** 12 **MR** 6 **GS** 10 **RS** 2

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 15), Beidhändiger Kampf I & II, Betäubungsschlag, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil (Raufen: AT 14/PA 10, Ringen: AT 14/PA 13), Wuchtschlag

* Hat Amyari Zeit, sich auf einen Kampf vorzubereiten, wird sie ihre Kurzschwerverter mit Schlafgift (5/W; mehr s. Myranisches Arsenal S. 141) präparieren, wie sie dies auch im Fall Mydoria's getan hat.

* Ein Treffer mit der Faust-Bela richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Darüber hinaus verwendet Amyari gern Pfeilgift (4/W; s. Myranisches Arsenal S. 141).

Ladrash

Ladrash ist mit seinen fast anderthalb Schritt schon ein außerordentlich großer Shingwa mit sehnigem Körperbau. Seine Schuppen sind von einer hellbeigen Färbung, und seine großen Augen sind graugrün. Er verabscheut Bekleidung, erschwert sie doch seine Arbeit nur, und trägt lediglich ein ledernes Bändel, in dessen Taschen er sein Werkzeug mit sich führt.

Ladrashs Eltern waren einfache Leute, die unter den Menschen Sidor Valantis' lebten, keine Diebe und Einbrecher, doch das half ihnen nichts, als ein wütender Mob die Tür ihrer kleinen Wohnung aufbrach, weil in der Nachbarschaft immer wieder Dinge verschwanden. "Nachbarschaftsschutz" nannten sie es, und auch

wenn sie vielleicht zunächst nicht die Absicht hatten, folgten auf Beleidigungen grobe Handgreiflichkeiten, und schließlich waren Ladrashs Eltern und zwei seiner Geschwister tot. Er selbst hatte das Geschehen aus der Ferne, aus der Sicherheit eines Verstecks heraus nur beobachten können, schwor sich damals jedoch, dass er eines Tages das sein würde, wovor sich die Menschen fürchteten: ein meisterhafter Einbrecher, der ihnen all das nahm, was ihnen heilig war. Setanen rekrutierte Ladrash als seine unsichtbaren Augen in der Stadt. Darüber hinaus wäre dem Shingwa die Aufgabe zugefallen, den *Optimatentod* in die Paläste der Optimaten zu tragen, um dort die Brunnen und Zisternen zu vergiften, hätte Ankasane genug des Giftes herstellen können.

Kurzcharakteristik: kompetenter Einbrecher

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 13, FF 14, GE 16, KO 12; Balance, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Farbwandel 10, Flink, Talentschub Klettern, Schleuderzunge, Zusätzliche Gliedmaße (bemuskelter Schwanz); Goldgier 5, Neugier 5, Kältestarre, Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet, Vorurteile (Menschen) 6

Herausragende Talente: Klettern (Freiklettern) 15, Körperbeherrschung 12, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 15, Sinnenschärfe 13, Schlösser knacken 16; spricht Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Myranisch und Shingwanisch fließend

Dolch:

INI 11+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+1 DK H

Tritt: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6 DK H

LeP 29 AuP 38 KO 12 MR 4 GS 9 RS 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 14), Finte, Meisterparade, Ortskenntnis (mehrere, so dass Sidor Valantis abgedeckt ist), Schnellziehen, waffenloser Kampfstil: Gossenstil

Shoorokh Blutfell

Shoorokh ist ein mächtiger Leonir, gewiss 110 Finger groß und muskulös. Sein rötlich-sandfarbenes Fell, das einen Grund seines Beinamens darstellt, ist übersät mit zahlreichen kleineren und manchen größeren Narben, wovon die hässlichste wohl quer über seinen Schädel läuft; Hinterlassenschaft einer alten Verletzung, die ihn auch das rechte Auge gekostet hat. Außer einem schweren Waffengürtel und einem grauen Cape trägt er selten Kleidung.

Shoorokh war noch ein junger Kämpfer, als ihn Sklavenjäger des Imperiums fingen und in die Arena warfen. Jahre sollten vergehen, zahlreiche Kämpfe sollte er in manch einer Arena bestehen, ehe er sich wieder die Freiheit errungen hatte. Anstatt aber den Versuch zu unternehmen, in die Steppe zurückzukehren, um wieder Anschluss an sein Rudel zu finden, geriet er an Setanen, der ihm schmeichelte und ihm erklärte, dass er Rache üben konnte an jenen, die ihn seiner Heimat entrissen hatten. Shoorokh passt heute auf den, aus seiner Sicht, zerbrechlichen Körper Setanens, als dessen Leibwächter auf, wenn er nicht ausgesandt wird, um eine sehr direkte "Botschaft" zu überbringen.

Kurzcharakteristik: erfahrener Veteran der Arenen, Setanens Mann fürs Grobe

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 10, IN 14, CH 11, FF 10, GE 15, KO 16, KK 16; Balance, Einschüchterndes Gebrüll 9, Eisern, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz); Aberglaube 5, Einäugig, Jähzorn 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raubtiergeruch, Randgruppe

Herausragende Talente: Athletik 12, Körperbeherrschung 13, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10, Orientierung 11; spricht Gemein-Imperial und Leonal

Doros:

INI 15+1W6 AT 17 PA 12 TP 1W6+7 DK S

oder Streitkolben:

INI 16+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+5 DK N

LeP 41 AuP 45 KO 16 MR 4 GS 8 RS 2

Wundschwelle: 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I & II (PA 15), Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil (Raufen: AT 16/PA 11, Ringen: AT 13/PA 13), Wuchtschlag

Yrsabroulios

Yrsabroulios ist ein forscher, gedrungener Satyar. Nicht nur seine Beine, sondern auch seine Arme, seine Brust und sein Rücken sind von dichtem schwarzem Fell bedeckt. Seine gewundenen Hörner sind dunkel und groß. Gewöhnlich trägt er nur Westen von der Farbe seines Fells und einen Gurt mit einer ganzen Reihe von Wurf-dolchen.

Der Satyar stammt aus Daranel und verdiente dort sein Brot und vor allem seinen Wein als Schläger eines Geldverleihers. Es war auch eher eine Weinlaune, die ihn dazu trieb, sich einer Gruppe von Partisanen anzuschließen, in der er schließlich die Nerista Amyari kennenlernte. Von den Schergen Setanens steht Yrsabroulios dem Ganzen am gleichgültigsten gegenüber. Er macht mit, solange er genug klingende Münzen bekommt, um es sich gutgehen zu lassen, und wenn es dabei die ein oder andere anständige Rauferei gibt, umso besser.

Kurzcharakteristik: erfahrener Kämpfer und Säufer

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 14, CH 14, GE 15, KK 14; Flink, Natürliche Waffen (Hufe: 1W+2 TP(A), Hörner 1W+2 TP), Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Goldgier 5, Neugier 5, Impulsiv, Randgruppe

Herausragende Talente: Athletik 9, Körperbeherrschung 11, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 10, Singen 11, Zechen 14, Betören 11, Gassenwissen 10, Fesseln/Entfesseln 9; spricht Gemein-Imperial, Myranisch und Neristal fließend, kann sich in Leonal und Shingwanisch verständigen

Haumesser:

INI 15+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+3 DK HN

oder Knüppel:

INI 16+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+1 DK N

oder Wurfdolch: INI 16+1W6 AT 17 TP 1W6+1

LeP 32 AuP 40 KO 13 MR 3 GS 9 RS 0

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 12), Betäubungsschlag, Finte, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Meisterparade, Schnellziehen, waffenloser Kampfstil: Gossenstil (Raufen: AT 16/PA 15, Ringen: AT 12/PA 13), Wuchtschlag

Optio UaKhoa

Erscheinung: Ein drahtiger junger Amaun mit schwarzgrau getigertem Fell und unsteten grünen Augen. An seinem Kinn fehlt ein Teil des Fells, stattdessen scheint dickes Narbengewebe durch die Folge einer entzündeten Verletzung in seiner Jugend. Selbst privat zieht er die Rüstung eines Brajan-Gardisten vor und schmückt sich nicht mit "nutzlosem Tand".

Geschichte: Für den Stadtdamaun UaKhoa gab es nur einen Grund, der Brajan-Garde beizutreten, nämlich das Drängen der Sippen

darauf, die das Interesse der Amaunir wahren wollten. Nicht Tatenlust, nicht Gerechtigkeitsinn haben ihn zu dem gemacht, was er heute ist, und zunächst mochte er seine Arbeit auch überhaupt nicht. Erst als ihm klar wurde, dass er als Brajan-Gardist seinem Jagdtrieb ungehindert nachgehen konnte, begann er, Freude an der doch sonst trockenen und regelmäßigen Arbeit zu finden. Teils wahren und teils eingebildeten Ungerechtigkeiten, die ihm und seiner Familie in seinen jungen Jahren durch Menschen widerfuhren, ist es zu verdanken, dass er von einer Abscheu gegenüber allem, was kein Fell trägt, erfüllt ist und dazu tendiert, Nichtbefehlten gegenüber keine Gnade walten zu lassen und jeweils das Schlimmste anzunehmen.

UaKhoa machte sich bald einen Namen, gegen die kleinen Quälgeister der Armen und Schutzbedürftigen vorzugehen, was ihm Beliebtheit bei der Bevölkerung – zumindest bei den zahlenmäßig recht stark vertretenen Amaunir, um deren Probleme er sich in erster Linie kümmert – und die Gunst seines altgedienten Zenturios einbrachte, trat der mitunter recht ruppig erscheinende Amaun doch so in keinerlei Fettnäpfchen. So verwundert es nicht, dass er schnell zum Optio der Garde aufstieg.

UaKhoa ist ein gerissener städtischer Jäger, der in Rumakra sein Revier sieht. Der Tod des BaLoa RyShyTir hat ihn erschüttert und mit Zorn erfüllt. Er ahnt zwar nur, welche bedeutende Rolle der BaLoa in der Unterwelt Rumakras wirklich spielte, doch das reicht ihm. Wenn nun ein weiterer angesehenere Amaun in seinem Revier stirbt, glaubt er, in dessen seltsamen Gästen, schnell die Schuldigen beider "Morde" erkannt zu haben.

Charakter: Übellaunig, misstrauisch und seiner Sippe gegenüber verpflichtet, fasst das Wesen UaKhoas zusammen. Er verbringt seine Nächte mit Verhören, Beschattungen und Treffen mit Informanten, schläft kaum und zeigt tagsüber beim Gardedienst wenig Nachsicht. Ist die Heldengruppe primär menschlich (bzw. "glatthäutig"), ist er nach dem Tod ChaoKoPaos von der Schuld der Abenteurer überzeugt, wischt jede Beteuerung und Gegenbeweise als Verschleierung hinweg und schwört sich, sie für ihre Morde ihrer gerechten Strafe zu übergeben. Mit Amaunir wird er unter vier Augen zu sprechen versuchen, um sie zu überreden, ihre Mitreisenden zu verraten, eine Zurückweisung aber fast schon als persönliche Beleidigung auffassen. Generell sieht er Gelehrte oder gar Magier in der Gruppe als Anführer, während Bewaffnete für ihn eher nebensächliche Mitläufer sind. Falls in der Gruppe ein Kämpfer als Anführer auftritt und auch über entsprechende Qualitäten zu verfügen scheint, übersieht UaKhoa dies natürlich nicht und sieht in ihm den Anstifter der Morde. Je weiter die Zeit fortschreitet, desto verzweifelter wird der Optio werden und sogar versuchen, einzelne Mitglieder der Gruppe von der Brajan-Garde ergreifen zu lassen, um sie in Ruhe zu befragen. Gute Kenntnisse der Gesetzeslage und Zusammenbleiben sind dagegen der beste Schutz, denn die Gardisten sind zwar gewohnt, den Befehlen ihres Optios zu gehorchen, aber würden nie die Gesetze brechen, nur um seinen Willen auszuführen.

Darstellung: Schauen Sie durchdringend, wischen Sie Gegenargumente mit ausholenden Gesten weg und versuchen Sie, immer über ihrem Gegenüber zu stehen.

Funktion: Ein ständiger Stachel im Fleisch, zumal sein Eifer rational nicht zu erklären ist.

Zitate: "Interessant, dass Ihr angebt, erst seit drei Tagen in Sidor Valantis zu sein ... ist doch der einzige, der dies bezeugen kann, der Wirt, dem Ihr Geld gebt!"

(zu einem anderen Amaunir) "Du hast gesehen, was mit den beiden Opfern geschah. Warum sinkst du so tief und lässt dich mit den Äffchen ein? Hilf mir, sie zu überführen, Brajans Lohn wird dein sein!"

"Thr da, halt!"

Alter: 26 **Größe:** 1,70 Schritt

Fellfarbe: Schwarz-grau **Augenfarbe:** Jadegrün

Kurzcharakteristik: ausgezeichneter städtischer Jäger, versessener Brajan-Gardist

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 13, GE 16, KO 14; Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren 5, Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz); Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 5, Neugier 6, Krankhafte Reinlichkeit 3, Eitelkeit 5, Unstet, Verpflichtung (gegenüber der Sippe), Vorurteile (Nicht-Amaunir) 7

Herausragende Talente: Athletik 10, Klettern 9, Körperbeherrschung 11, Schleichen (Stadt) 13, Sich verstecken 14, Sinnenschärfe (Sehen) 13, Gassenwissen 12, Fährtensuchen 11, spricht Gemein-Amaun, Gemein-Imperial und Hiero-Imperial fließend, kann sich in Myranisch, Leonal, Neristal und Shingwanisch verständigen



Mydorias

Erscheinung: Ein kräftiger, manche würden sagen untersetzter Mensch, mit grauem Haarkranz und ebenso grauem Vollbart. Seine Haut ist von der Sonne braungebrannt und faltig. Die einfache Gewandung, die er trägt, hat bereits bessere Tage gesehen, ist zerschissen und an zahlreichen Stellen geflickt. Nur der Wappenrock, der ihn als einen Gardisten des Brajan ausweist, ist in tadellosem Zustand.

Geschichte: Als Sohn eines Legitimatens, der seinen Beruf sehr ernst nahm, wurde Mydorias bereits von früh an im strengen Brajansglauben erzogen. Sein Vater sah sich als Stimme des kleinen Mannes und vertrat vor allem jene, die sich einen Rechtsbeistand eigentlich nicht leisten konnten. Damit machte er sich bei den mittellosen Freien zwar viele Freunde, doch sein unbeirrbarer Gerechtigkeitsinn, seine flammenden Reden und der Erfolg, der damit einher ging, brachten ihm auch zahlreiche Feinde. Mydorias' Va-

ter wurde ermordet, als dieser gerade mal zwölf war, und seinen Mörder sollte man nie finden. Seine Mutter, eine Korbflechterin, doch seit langem eher Mutter und Hausfrau, hatte keine Chance, Mydorias und seine beiden jüngeren Geschwister zu ernähren, so dass er so lange im Tempel des Brajan bettelte, flehte und ausharrte, bis sich der Prätor erbarmte und ihn trotz seiner jungen Jahre in die Brajan-Garde aufnahm.

Seit dem sind sechsvierzig Jahre vergangen, und Mydorias hat viel gesehen, Höhen und Tiefen erlebt, doch blieb er in seinem Glauben an Gerechtigkeit stets unerschüttert. Bis vor acht Jahren war er ein Optio, stieg sogar beinahe zum neuen Zenturio der Brajan-Garde auf, aber dann kam der Fall des Kassibolios Serr Illacriion dazwischen, eines Honoraten, den Mydorias wegen versuchter Bestechung eines Optio der Brajan-Garde vor Gericht brachte. Es gelang ihm auf Grund ähnlich gelagerter früherer Fälle, die allerdings nie ein so hohes Mitglied der Gesellschaft auf der Anklagebank gehabt hatten, dies als "Destruktion imperialer Ordnung" bis zum Verrat aufzubauschen. Mydorias gewann den Fall, und Kassibolios Serr Illacriion wurde in einem öffentlichen Schauspiel hingerichtet. Von da an lief es nicht mehr gut.

Fälle, die er bekam, stellten unlösbare Rätsel dar oder waren konstruiert, um ihn in Ungnade zu stürzen. Sein Abstieg begann langsam, doch unaufhaltsam verlor er seinen Rang, sowie viele Freunde und Verbündete. Mydorias kam schon vor Jahren wieder ganz unten an, in einer Position, in der er keinen Schaden mehr anrichten konnte. Sein Selbstbewusstsein hat er jedoch nie verloren. Er weiß, wie die Dinge in Sidor Valantis laufen, weiß, dass er verloren hat. Trotzdem tut er, was er kann, seiner Berufung nachzukommen.

Vor vier Oktalen stieß er auf Anomalien im Geschäftsgebaren des "Zum Augenster" (s. *Das Schicksal Kassimelas*, S. 65). Da er nicht mehr in der Hand hatte als ein paar Gerüchte und Andeutungen einer verschwundenen Hure, hätte er die Sache vielleicht auf sich beruhen lassen, was nichts damit zu tun hat, dass er im Alter nachsichtiger wird, sondern eher damit, dass die Zahl der Menschen, Amaunir und weiß Brajan was noch alles, die in einer None allein in Rumakra spurlos verschwinden, so groß ist, dass es eine Hundertschaft seiner selbst schwer haben würde, all diese Fälle aufzuklären. Nein, was ihm übel aufstieß und letztlich sein Misstrauen erregte waren die Befehle, sich anderen Fällen zuzuwenden, die er schnell von oben erhielt. Für Mydorias bedeutete das schon damals nicht nur, dass das "Zum Augenster" ausgezeichnete Verbindungen hatte, sondern auch, dass seine Betreiber auch schuld waren – nur woran wusste er nicht.

Charakter: Mydorias ist beharrlich in seinem Streben nach Gerechtigkeit und Ordnung. Das brachte ihm die Missgunst mancher seiner Kollegen, ebenso wie die vieler fragwürdiger Figuren in allen Gesellschaftsschichten der Stadt. Die Kehrseite ist die Ehrerbietung, die gerade junge Brajan-Gardisten ihm gegenüber zeigen, die Achtung und der Dank der Einwohner seines Reviers, die Hoffnung, die er in den Augen der Freien sieht, wenn er an ihnen vorbei schreitet. Er hat die Jahre überlebt, weil niemand einen Märtyrer aus ihm machen wollte. Das ist ihm bewusst. So mag er wie ein griesgrämiger Schwarzseher erscheinen, doch im Innern ist er stolz und ungebrochen.

Darstellung: Bewegen Sie sich langsam. Sie sind oft griesgrämig, aber von scharfem Verstand. Wenn es um Recht und Gerechtigkeit geht, lodert ein Feuer in ihrer Stimme, das ihre ganze Überzeugung offen zeigt.

Funktion: Mydorias ist das leuchtende Beispiel des an Gerechtigkeit glaubenden Brajan-Gardisten und als solcher eine echte Hilfe für die Helden, wenn diese ihre Ermittlungen aufnehmen. Er kann ihnen Hinweise geben, Zusammenhänge erklären und sie vor dem ungerechtfertigten Zorn des Optios *UaKhoa* zumindest etwas schützen. In der, von Korruption und Seilschaften beherrsch-

ten Gesellschaft Rumakras, wird er jedoch das Schicksal zahlloser Rechtschaffener teilen und im Laufe der Geschehnisse um den Tod in Valantia, sterben.

Zitate: "Brajan schaut nicht weg. Er blinzelt nicht mal."

"Ich werde ihnen ihre schmutzigen kleinen Geheimnisse entlocken und sie als das entlarven, was sie wirklich sind, und wenn es das Letzte ist, was ich tue."

Alter: 58 **Größe:** 1,73 Schritt

Haarfarbe: Grau **Augenfarbe:** Dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Guter Ermittler, alternder Kämpfer und Urgestein der Brajan-Gardisten Rumakras

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, KK 15, Prinzipientreue (Brajanglaube)

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 14, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 10, Überreden (Einschüchtern) 12, Fährtensuche (Stadt) 8, kann sich in Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend verständigen, beherrscht etwas Gemein-Amaunil und Leonisch

Gyldas der Schneider

Erscheinung: Gyldas der Schneider entpuppt sich als beliebter Amaunir mit kupfer- und bronzefarben geschecktem Fell und einem breiten Grinsen, das seine scharfen und spitzen Zähne zeigt. Dunkelorange Augen halten die Umgebung sorgsam im Blick. Sein Fell glänzt seidig, seine Klauen sind manikürt, insgesamt macht er einen sehr gepflegten Eindruck, der sich auch in der Wahl seiner Kleidungsstücke, denen man nur anlasten kann, dass sie schreiend bunt sind, und seines Schmucks, golden natürlich, widerspiegelt.

Geschichte: Gyldas der Schneider ist schon fast eine rumakranische Legende, die länger existiert als der Amaunir, der diesen Namen heute trägt, und stets wurde die Übernahme des Namens, vom blutigen Tod des Vorgängers begleitet. Eines war ihnen allen gemeinsam: Jeder einzelne von ihnen war ein hartherziger, gerissener **Protector der Güldenen Schlösser**.

Nur wenige im Cirkel der Güldenen Schlösser wissen noch, wer Gyldas war, bevor er vor elf Jahren Gyldas wurde – außerhalb sind es noch weniger, und das ist ihm nur Recht. Er hat vom verwaisten Straßenkind, das in Banden aufwuchs, über kleinere Botendienste, bis hin zum Zuhälter und schließlich zum Protector der Güldenen Schlösser einen langen Weg hinter sich. Als solcher ist er heute gleichermaßen gefürchtet und respektiert, und das, obwohl niemand so genau sagen kann, was er eigentlich kann oder genau getan hat. Aber er trägt den Namen, damit muss er gefährlich sein, richtig?

Charakter: Gyldas versteht es nur zu gut, seinem Gegenüber Schwäche vorzugaukeln, sei es durch die Fülle seines Körpers oder weil er vorgibt, nicht gerade clever zu sein. Doch er ist hinterlistig, rücksichtslos und hat keinerlei moralische Bedenken. Seine Eitelkeit ist selbst für einen Amaunir sagenhaft, zeigt sich aber vor allem in seiner Körperpflege und der Wahl seiner Kleidung und seines Schmucks. Er prahlt nicht und gibt nicht an, sondern bevorzugt es, wenn seine Taten und Fähigkeiten im Dunklen bleiben.

Darstellung: Seien Sie ganz der heitere Lebemann, manchmal tapzig und etwas schwer von Begriff.

Funktion: Gyldas kann zum Verbündeten der Abenteurer werden, wenn er davon Wind bekommt, dass diese gegen das "Zum Augenster" vorgehen. Das Rauschkrauthaus ist den Güldenen Schlössern schon lange ein Dorn im Auge, sich damit zu befassen fällt aber normalerweise nicht in Gyldas' Zuständigkeit. Er weiß sehr wohl, dass das "Zum Augenster" deshalb so unantastbar ist, weil es eine ganze Reihe einflussreicher Persönlichkeiten gibt, die für das Haus eintreten. Im Grunde wäre ihm das egal, gäbe es nicht *KjaRi*, die er wirklich liebt.

Auch wenn Gyldas bei den Begebenheiten um den Tod in Valantia ein Verbündeter sein kann, so wird er wahrscheinlich kein Gefährte der Helden. Er ist nicht das, was man als einen "Guten" bezeichnet, und wenn sich die Vorzeichen ändern, kann er ein gefährlicher Gegenspieler werden.

Zitate: "Ihr müsst dieses käsishitsche Bier dringend probieren. Käsishitsch? Die nennt man doch so. Naja, jedenfalls das Hirsebie hier."

"Wenn es ein offener Angriff sein soll, kann ich nicht helfen. Wenn ihr danach jedoch verschwinden wollt, bin ich gerne zu Diensten."

Alter: 33 *Größe:* 1,82 Schritt

Fellfarbe: kupfer- und bronzefarben gescheckt

Augenfarbe: dunkles Orange

Kurzcharakteristik: Kompetenter Messerkämpfer und Ringer des amaunischen Stils, Mädchenhändler und Mörder

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 13, CH 14, FF 14, GE 17, KO 15, KK 16; Gefahreninstinkt 6, Herausragende Balance, Herausragender Sinn (Geruch), Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren 9, Zäher Hund, Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz), Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 4, Krankhafte Reinlichkeit 5, Eitelkeit 10, Unstet

Herausragende Talente: Schleichen (Straßen) 13, Sich Verstecken (Gebäude) 11, Sinnenschärfe 15, Zechen 14, Betören 11, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Anatomie 11, spricht Gemein-Amaunir, Gemein-Imperial und Myranisch fließend, kann sich in Kerrishitsch, Neristal und Shingwanisch ausdrücken

Epamsalea an Phraisopos e Manossos

Erscheinung: Das lockige, kurze, schwarze Haar der Optimatin, kontrastiert interessant zu der golden und weiß gefärbten gläsernen Vollmaske, die Epamsalea in der Öffentlichkeit stets trägt. Ihr Lächeln, wenn sie denn die Maske ablegt, ist spröde und distanziert.

Geschichte: Epamsalea an Phraisopos ist das Nesthäkchen und zugleich die einzige weibliche Nachfahrin des alten Flavidato ai Phraisopos und der "Sonnenschein meiner späten Jahre", wie er sich auszudrücken pflegt. Obgleich sie zu einem eher unbedeutenderen Teil der mächtigen und weitverzweigten Familie gehörte, wuchs sie in behüteter Umgebung auf und wurde von den besten Privatlehrern in allen Bereichen von gesellschaftlichem Belang unterrichtet. So reifte sie schon bald zu einer ebenso hochintelligenten, wie eigensinnigen jungen Frau heran, deren Interesse sich im zarten Alter von fünfzehn Wintern dem Gebiet der politischen Philosophie zuzuwenden begann. Gleichwohl sie die angestammte Herrschaft der Optimatenhäuser in Sidor Valantis kritisch betrachtete, kreisten ihre Gedanken doch stets um die Frage der politischen und natürlich der ökonomischen Macht in einem fortgeschrittenen Staatswesen. Zwangsläufig stieß sie bei ihren Studien auf die Schriften des, wenn auch heutzutage nicht mehr so bekannten, so doch zu Lebzeiten heftig umstrittenen, politischen Philosophen Lyronos. Als "bewundernswert, subtil und zwingend" empfand sie dessen Schlussfolgerungen aus seinen Beobachtungen, wie sie einer Lehrerin einmal anvertraute, und besonders die von Lyronos vor hundertachtzig Jahren in seinem Buch "Prinzipien der Herrschaft" veröffentlichten Gedanken über Macht und Moral hatten es der jungen Epamsalea angetan.

Im siebzehnten Sommer ihres Lebens übernahm sie von ihrem kränkenden Vater die Verwaltung der Familienangelegenheiten, da ihr älterer Bruder Xeldorquorias nur an seinen alchimistischen Studien interessiert war; die kommende Zeit sah eine energisch

den verbliebenen Familienbesitz reorganisierende Epamsalea, die einige imperiale Jahre lang mehr Zeit auf den Planken eines Flussseglers zwischen Sidor Valantis und Manossos verbrachte, als unter dem nun heimischem Dach in der Gläsernen Stadt. Zur Überraschung aller zeitigen Epamsaleas unkonventionelle Methoden Erfolg, und es gelang ihr, die wirtschaftliche Lage ihres Familienzweiges zu konsolidieren, so dass sie, wenn sie schon nicht über gewaltige Zauberfähigkeiten verfügten, immerhin auf Grund ihres Reichtums etwas an Einfluss gut machen konnten. Seither ist die junge Frau Gegenstand der Bewunderung etlicher Optimatensöhne im heiratsfähigen Alter, doch seit nunmehr fünf Sommern widersteht Epamsalea allem Werben um ihre Hand.

Das Geheimnis hinter Epamsaleas hartnäckig verteidigter Selbständigkeit freilich, kennen nur die wenigsten, und es ist zu bezweifeln, dass selbst ihr Vater vom Doppelleben seiner Tochter auch nur etwas ahnt – wengleich dies eine plausible Erklärung für die chronische Herzschwäche des alten Mannes sein könnte. Bereits während der einsamen Überlandreisen ihrer frühen Jugend traf Epamsalea auf die Amauna TirChao Kupferhaar, und die beiden Frauen fanden aneinander Gefallen. TirChao lernte schnell Epamsaleas wachen Geist schätzen, während diese wiederum ihre Chance erkannte. Die Tage der absoluten Herrschaft der Optimaten sind in Epamsaleas Augen gezählt, und für die neue Zeit, die sie heran dämmern sah, prophezeite sie ein Erstarren von Cirkel und Collegien. Nun bot sich ihr mit der von TirChao ins Leben gerufenen Diebesgilde, unter deren Dach sie alle Beutelschneider, Einbrecher, Taschendiebe und dergleichen mehr, in Sidor Valantis zusammenfassen will, ein guter Ansatzpunkt. Allerdings erlebt diese Idee starken Gegenwind von den traditionellen Verbrecherfamilien. Heimlich und ohne Wissen, selbst der meisten Gildenangehörigen, wurde Epamsalea trotz ihres jungen Alters, als Beraterin TirChaos, anonym Angehörige der "Wasserratten".



Charakter: Epamsalea ist trotz ihrer relativen Jugend eine kluge Denkerin und gewiefte Ränkeschmiedin. Obgleich ihre sexuellen Vorlieben eindeutig dem eigenen Geschlecht gelten, ist sie sich ihrer Wirkung auf Männer durchaus bewusst und setzt ihre Attraktivität skrupellos ein, um ihre Ziele zu erreichen. Ihre Sorge um ihren Bruder ist groß, und wenn die Helden ihr eindeutige Beweise vorlegen, wer Xeldorquorias erpresst, wird sie ihnen anbieten, das Problem durch einen flinken Dolch in der Nacht lösen zu lassen, ohne näher darauf einzugehen, welche Beziehungen sie da spielen lassen will. Sollten die Helden darauf eingehen, misslingt der Anschlag auf Ankasane natürlich – und den Charakteren wird deutlicher, dass sie mit der Nequanerin kein leichtes Spiel haben werden.

Darstellung: Präsentieren Sie den Helden eine spannende Mischung aus (vorgeschobener) Untadeligkeit, Koketterie und zurückhaltender Eleganz.

Funktion: Potentielle Unterstützerin der Helden.

Alter: 23 *Größe:* 1,64 Schritt

Haarfarbe: Schwarz *Augenfarbe:* Grün

Kurzcharakteristik: erfahrene Staatsfrau, lesbische Optimatin in Sorge um ihren großen Bruder

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, Neugier 5

Herausragende Talente: Etikette 11, Überreden 12, Staatskunst (Verwaltung) 13, kann sich auf Alt-Imperial, Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend verständigen

Xeldorquorias orn Phraisopos e Manossos

Erscheinung: Das spärliche, lange blonde Haar des Optimaten fällt hinter der Vollmaske, deren Farbe vom dunklen Rot der Seiten, zum Zentrum hin zu einem feurigen Orange wird, kaum auf. Ebenso ist seine Art, sich zu geben, genau wie der Rest seiner Gewandung sehr distanziert, und so wirkt die Maske wie die Flamme einer Kerze oder Sturmlaterne in weiter Ferne. Mit einer ebensolchen Distanz betrachtet der hagere Mittdreißiger alles, ob es sich nun um eine alchemistische Versuchsanordnung oder um einen Gast handelt.

Geschichte: Xeldorquorias' Leben war kaum von Unwägbarkeiten oder Überraschungen bestimmt. Nach seiner Geburt wurde er von den besten Lehrmeistern des Hauses Phraisopos in allem unterrichtet, was seine Eltern für wichtig hielten: Geschichte, Magiekunde, Alchimie und Astrologie. Gerade in der Alchimie tat er sich hervor, und man brachte seinen Versuchen und Werken innerhalb des Hauses eine ehrliche Achtung entgegen. Wie von den Obersten des Hauses geplant, heiratete er schon in jungen Jahren und war trotz der arrangierten Hochzeit glücklich mit seiner Ehefrau. Sie liebten einander und die Alchimie gleichermaßen, und ihre gemeinsamen Arbeiten waren von großer Qualität. Doch all ihre Fähigkeit verhinderte nicht, dass ihnen ein Experiment mit gefährlichen flüchtigen Stoffen misslang. Nur Xeldorquorias überlebte diesen Fehler, seine, zu dem Zeitpunkt im zweiten Monat schwangere Frau Milaree, verstarb an den Folgen. Seiner Forschung ist er seither nie wieder mit demselben Glücksgefühl nachgegangen.

Als ihn ein befreundeter Optimat einige Jahre später in ein Etablissement namens "Zum Augenster" mitnahm, traute er seinen Augen nicht, als er ein Mädchen sah, das seiner verstorbenen Frau wie aus dem Gesicht geschnitten schien. Er konnte nicht anders und verbrachte die Nacht bei Roximela. Trotz der Schuldgefühle, die er zuerst hatte, sah er sie nun jede Woche. Bei diesen Besuchen sprach er auch oft mit Ankasane, die ihm gegenüber geäußert hatte, sie beschäftige sich in ihrer Freizeit mit alchemistischer Theorie. Mit, als naive Neugierde getarnter List, entlockte sie ihm einige Geheim-

nisse, und mit verständnisvollem Mitleid kam sie auch an Details des Versuchs, der zu Milarees Tode geführt hatte. Vieles davon floss in ihr Werk ein, eine Tatsache, mit der Ankasane nun Xeldorquorias' Hilfe erpresst, um ihn gegen die Helden vorgehen zu lassen.

Charakter: Seit dem Tod seiner Ehefrau, durch den gemeinsamen Fehlversuch, begegnete Xeldorquorias den anderen Optimaten zunehmend distanziert und verließ seine Gemächer kaum. Seine Schwester, Epamsalea, hielt es für ein gutes Zeichen, als er schließlich zumindest allwöchentlich aus dem Palast ging und ein Stück Lebensfreude zurückgewonnen hatte. Doch dann baten Ankasane und Roximela ihn um Hilfe, denn eine Gruppe gedungener Mörder verfolgte sie, und Xeldorquorias ist nun hektisch dabei, Schutztränke herzustellen, aber auch die Kontakte seines Hauses spielen zu lassen, um die Helden auszuschalten, bevor sie ihr Ziel erreichen.

Darstellung: Seien Sie zerrissen von Selbstvorwürfen, dem Drang zu helfen und dem Streben, ihren größten Fehler ungeschehen zu machen.

Funktion: Ein tragischer Widersacher, dessen Schuldgefühle und Sehnsucht Ankasane ausnutzt.

Zitate: "Das habe ich nicht gewollt. Aber nun ... nun muss ich es zu Ende bringen."

"Ich werde sie nicht noch einmal verlieren, hört Ihr?"

(in einem unbeobachteten Augenblick) "Verzeih mir, Milaree."

Alter: 34 *Größe:* 1,71 Schritt

Haarfarbe: Blond *Augenfarbe:* Grau

Kurzcharakteristik: ausgezeichnete Alchimist, leidlicher arkaner Forscher, in die Enge getriebener Optimat

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 16, FF 14, Halbzauberer (Arkaner Forscher des Hauses Phraisopos), Neugier 5

Herausragende Talente: Etikette 10, Alchimie 15, beherrscht Alt-Imperial, Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend

Niksanbarias Serr Illacrion

Erscheinung: Niksanbarias ist ein mächtiger Mann, so lange man nur von seiner Körperfülle spricht. Mit seinen fast zwei Schritt Körpergröße, wirkt sein Leibesumfang noch einschüchternder, was den meisten Vorstellern bei diesem Honoraten des Hauses Illacrion nicht auffallen würde, denn selten sieht man, wie sich Niksanbarias von seinem Diwan erhebt. Er hat dunkle Augen und dünne, trockene Lippen, lockiges, aber kurzes braunes Haar und einen blassen Teint, der auf ein exzessives, verwöhntes Leben schließen lässt und über sein Alter von erst drei Dekaden hinwegtäuscht.

Geschichte: Als Sohn einer Honoratenfamilie, war Niksanbarias Lebensanfang geruhsam und gemütlich; also genau, wie es ihm gefiel. Seine Eltern standen im Dienste eines Optimaten des Hauses Illacrion, der für seinen Kunstsinn gerühmt und für seine Ausschweifungen verrufen war, zumindest hinter vorgehaltener Hand. So wuchs er in das Leben am Optimatenhofe herein, und es formte ihn sowohl geistig, als auch körperlich. Seine rasche Auffassungsgabe und sein Talent für die Organisation von Festlichkeiten verschafften ihm schnell eine Position. Zusammen mit seinem Vater ersann er die Zusammenstellung der Delikatessen, die bei Empfängen aufgetischt wurden, und wählte Schauspieler und Tänzer für rauschende Feste aus. Diese Aufgaben behielt er auch nach dem Tod seines Vaters und ist am Optimatenhofe der Illacrions in Sidor Valantis nun die Person, mit der man sich gutstellen muss, möchte man als Handwerker oder Schauspieler seine Künste vorführen. Im Vergleich zu einem Feldherren besitzt er natürlich wenig Macht, dafür genießt er sie umso mehr und lässt dies die ihm unterstellten Diener und Sklaven auch gerne spüren.

Seine Verbindung zum "Zum Augenster" ist sowohl privater als auch beruflicher Natur – schließlich sind die Mädchen aus Ankasanes

Haus von erlesener Qualität und für einen Empfang höchst zierlich. Mit der Zeit handelte er gute Geschäftsbedingungen für den Besuch von Optimaten oder deren Gästen aus, bei denen Ankasane ihm in letzter Zeit erstaunlich bereitwillig entgegenkam. Gerade diese Tatsache, für die er am Hofe viel Lob erhielt, möchte er nicht untergraben wissen und ist demnach für Bitten Ankasanes, ihr Störenfriede vom Hals zu schaffen, sehr empfänglich, wenn ihm auch nicht immer bewusst ist, wie sehr er von Ankasane diesbezüglich ausgenutzt wird – man denke nur an den Vorfall mit Kassimela.

Charakter: Er hat ein gutes Auge für Schönheit, sowohl bei Kunstwerken als auch Personen, und gerade junge, biegsame Menschen beiderlei Geschlechts haben rasch seine volle Aufmerksamkeit. Am liebsten kombiniert er seine Vorlieben und betrachtet in teure Juwelen gekleidete Tänzerinnen oder Artisten, während er kulinarische Delikatessen aus ganz Myranor kostet, um ihre Wirkung zusammen mit der Darbietung zu bewerten und für Feiern seiner Herren anzuwerben.

Niksanbarias hat in seiner Zeit im Haus Illacriion zwei Dinge gelernt: "Jeder hat seinen Preis" und "Zuviel gibt es nicht". Demnach ist er beim Erreichen seiner Ziele, namentlich dem Zufriedenstellen seiner Herren und damit sich selbst, skrupellos und direkt. Falls ein von ihm angedachter Tänzer auch nur andeutet abzusagen, wird er dafür Sorge tragen, dass er nirgendwo mehr in Sidor Valantis eine Stelle erhält. Dementsprechend wird seine Hilfestellung, falls Ankasane ihn darum bittet, zwar sehr diskret, aber keinesfalls subtil ausfallen, aber er wird niemals seinen Kopf für sie hinhalten und es ist unwahrscheinlich, dass die Helden ihm direkt gegenüberstehen werden.

Darstellung: Sprechen Sie kurzatmig und mit langen Pausen. Wenn jemand in diesen Pausen zum Sprechen ansetzt, fahren Sie ihn wegen der Unhöflichkeit des Unterbrechens an, so lange Sie in einer guten oder zumindest neutralen Verhandlungsposition sind. Schmeicheln Sie Autoritäten oder Magiern, aber reagieren Sie schroff auf "Gemeine". Auch verlangende Blicke auf schöne Frauen oder gutgebaute Männer unter den Helden wird er sich nicht verkneifen können.

Funktion: Williges Werkzeug für Ankasane, sich die Helden vom Hals zu halten, wird aber nicht viel riskieren und alle Spuren zu sich selbst verwischen.

Zitate: "Probiert doch einmal diese Häppchen gezupftes Lurinflisch an Maldoresteneiern. Ausgezeichnet!"

"Sagt, wenn Ihr mit dieser dummen Hetzjagd fertig seid ... währet Ihr an einem Auftritt im Palast interessiert? Eure Beine ... Euer Gang, Euer Charme sind vollkommen!"

"Dann sorg dafür, dass ihr Tanzpartner sich die Beine bricht. Ich brauche sie in neun Tagen."

Alter: 31 **Größe:** 2,03 Schritt

Haarfarbe: Mittelbraun **Augenfarbe:** Dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Hedonistischer Zeremoneinmeister des Hauses Illacriion

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, Arroganz 6, Eitelkeit 4, Fettleibig

Herausragende Talente: Zechen 14, Menschenkenntnis 13, Überreden (Einschüchtern) 15, Hauswirtschaft (Bewirtung/Feiern) 16, kann sich in Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend verständigen

Zenturio Protero e Pallyos

Erscheinung: Ein glatzköpfiger, in die schlichte, aber eindrucksvolle Myrmidonenuniform gekleideter, gut fünf Dekaden alter Valantier mit breitem Kinn, buschigen grau-schwarzen Augenbrauen und einer etwas schiefen Nase, die allem Anschein nach von einem früheren Bruch herrührt. Seine Zähne sind durch den jahrelangen Genuss von Kautabak bräunlich-grau verfärbt und sein Gesicht fast ständig purpurrot angelaufen, was auf den Konsum anderer Genussmittel schließen lässt.

Geschichte: Militärdienst; mit diesem Wort lässt sich fast das gesamte Leben Zenturio Proteros beschreiben. Insgesamt hat er fast dreißig Jahre aktive Dienstzeit hinter sich, wobei er einen Großteil dieser Zeitspanne in den Quartieren des Horasiats Valantia verbracht hat, aber mit gelegentlichen Strafaktionen auch direkte Kampferfahrungen bekommen hat. In den letzten Jahren seines Dienstes kam es zu einigen ungenierten Fällen von Schmuggel, unter anderem wurden auch Waren und Waffen aus den Magazinen der Myrmidonen gestohlen. Protero wurde eine Einheit Seesoldaten unterstellt, und er erhielt den Auftrag, mit einer dieser Beleidigung angemessenen Härte, gegen Schmuggler vorzugehen, die Schuldigen dingfest zu machen und ein Exempel an ihnen zu statuieren. Diese Beauftragung zog sich über mehr als drei Jahre hin, bis zum heutigen Tag. Nach anfänglichen Erfolgen nämlich, teilte Zenturio Protero seinem Strategen mit, er habe zwar die ursprünglichen Schmuggler gefunden und exekutiert, aber es gebe sicherlich Hintermänner. Zudem beginne sich die nun geschaffene Lücke schon wieder zu füllen. Er bat darum, die Strafexpedition in eine feste Abteilung innerhalb der Myriade umzuwandeln, ein Wunsch, dem der Stratege, nach einiger Bedenkzeit, nachkam. Die Myriade teilte ihre neue Vorgehensweise, wie es der Höflichkeit entspricht, den Optimaten Sidor Valantis' mit, was das führende Haus Illacriion mit der üblichen Gleichgültigkeit zur Kenntnis nahm.

Charakter: Zenturio Protero ist gierig, gewissenlos und frei von jeder Moral. Zwar war er einst ein idealistischer Myrmidone, aber die Tatsache, dass andere Myriaden Ruhm einfuhren, während er und seine Waffenbrüder nur zur Abschreckung neben verweichlichten und dekadenten Städten lagern mussten, haben in ihm die Überzeugung reifen lassen, dass er für das Opfer seiner Jahre eine Entschädigung verdient hatte. Zusammen mit seinem jüngeren Bruder Raorsalus, der sich nie für die rigiden Regeln der Armee begeistern konnte und sich eher in den Schatten der Stadt herumtrieb, hatte er begonnen, Armeebestände gegen hartes Gold einzutauschen. Dass ausgerechnet er für die Aufklärung dieser Fälle ausgewählt wurde, hält er für ein wohlwollendes Zwinkern Gyldaras. Mit den Verbindungen seines Bruders und den ihm unterstellten Barkassen und Sondertruppen war es ihm ein Leichtes, andere Schmuggler und Verbrecher aufzutreiben. Diese wurden von ihm enthauptet, was sowohl seine Befehlshaber zufrieden stellte als auch den eigenen Geschäften zuträglich war, denn er räumte sich, mit geradezu offiziellem Segen, seine Konkurrenten aus dem Weg.

Mit dem "Zum Augenster" bekam er durch Raorsalus zu tun, der dort häufiger Treffen mit anderen Unterweltgrößen vereinbarte und auch kleinere Geschäfte abwickelte. Mit der Zeit gefielen ihm das Rauschkrauthaus und seine Genüsse immer besser, was sich in häufigen Besuchen äußerte. Ankasane erfuhr von Raorsalus durch Zufall Einzelheiten über ihre Zusammenarbeit, weshalb sich Protero nun widerwillig ihren Wünschen beugt. Schließlich hat er zu viel Zeit und Mühe in diese Unternehmung gesteckt, um nun alles zu gefährden.

Darstellung: Mustern Sie alles und jeden mit zusammengekniffenen Augen, sprechen Sie schroff, bestimmt und befehlsgewohnt. Zeigen Sie eine deutliche Abneigung gegenüber Leuten, die nicht wissen, wie man eine Waffe führt.

Funktion: bestechlicher Myrmidone, dessen Truppen den Helden gefährlich werden können.

Zitate: "Drei Mann an den Hintereingang. Ihr fünf: Deckung aus zweiter Reihe. Zugriff auf meinen Befehl. Diese Gilbratten sitzen in der Falle, also versucht gar nicht erst, sie festzunehmen. Sie würden euch nur eine Messerklinge in die Rippen setzen!"

"Danke, mein Herr. Ich tue nur meine Pflicht."

Alter: 52 **Größe:** 1,82 Schritt

Haarfarbe: Glatze **Augenfarbe:** Schwarz

Kurzcharakteristik: erfahrener, wenn auch alternder Veteran der valantischen Myriade, vorzüglicher Kämpfer mit der Kentema und erprobter Unteroffizier

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, KO 16, KK 17, Zäher Hund, Arroganz 6, Goldgier 5

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Zechen 13, Gaswissen 10, Menschenkenntnis 12, Überreden (Aufwiegeln) 13, Kriegskunst 15, beherrscht Gemein-Imperial, Hiero-Imperial und Myranisch fließend, kann ein paar Brocken Gemein-Amaunal, Nerial und Shingwanisch

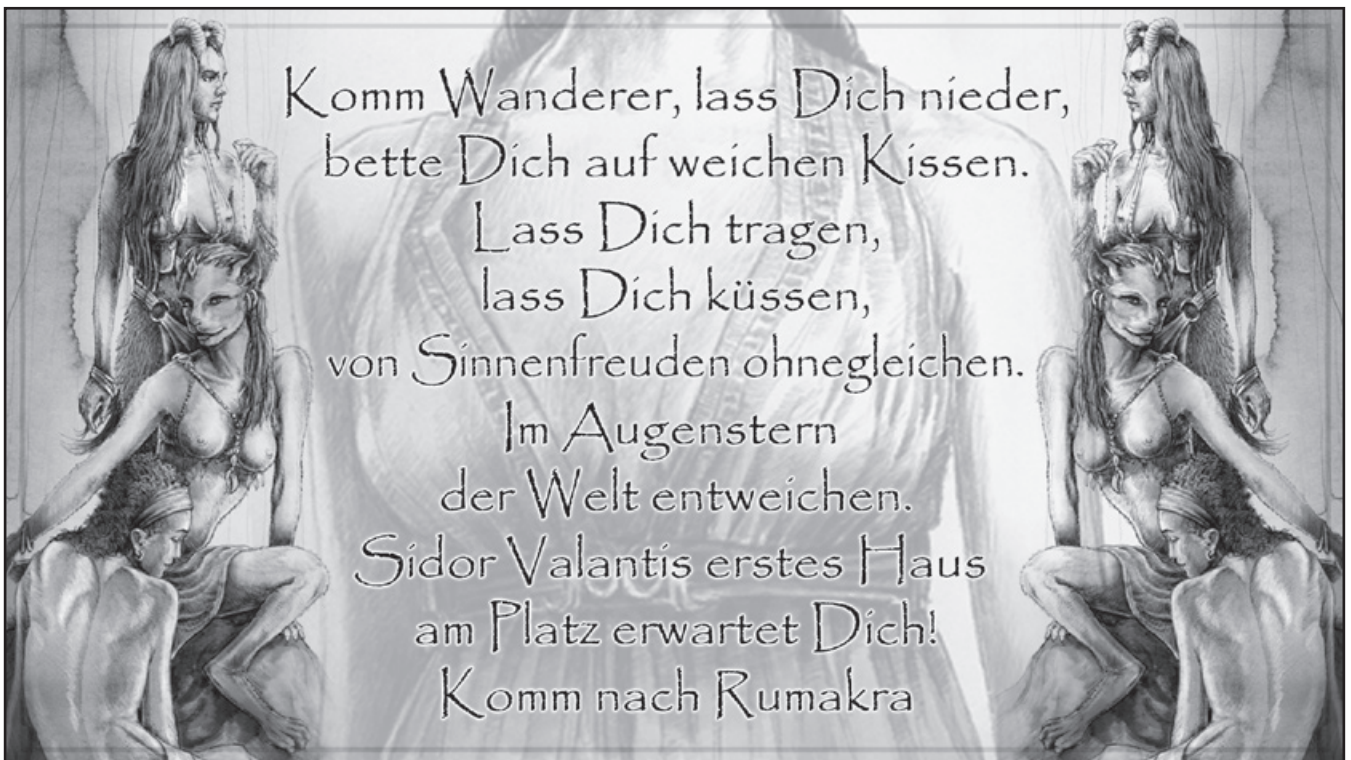
Anhang 2 – Spielerdokumente

Heiß geliebte Anukasane!

Deine wundervollen dunkelbraunen Augen rauben mir den Schlaf. Dieser Brief soll dir sagen, dass ich dich innig liebe und immer begehren werde. Ich vergöttere und verehere dich, ich bin dir verfallen. Meine Liebe zu dir ist wunderbar und unvergleichlich. Dein schwarzes Haar ist wie der Schleier der Nacht, der unser Tun verbirgt. Und deine Hände, so zart und lieblich, auf immer möchte ich sie mit meinen Liebesküssen bedecken, sie, die es so sanft verstehen, den Tod zu säen.

Mein armes Herz wollte vor freudiger Ekstase beinahe aus meiner Brust springen, als ich vom Dafinscheiden des elenden Brakratanes hörte, mein geliebter Todesengel, und ich werde es lieben und genießen, dich unter meinen begehrlischen Blicken und heißen Dankesworten erröten zu sehen. Ich werde nie vergessen, wie du mich das erste Mal zärtlich geküsst und damit meinen Puls in nie geahnte Höhen getrieben hast. Oft sehne ich mich nach dir und wünsche mir, du wärst hier und ich könnte deine wohlthuende Nähe spüren. Dein glühender Atem ist wie eine sanfte Hand, die lieblich über meinen nackten Körper streicht. Niemand küsst wie du, Geliebte.

Die Zeit bis zu unserer nächsten Verabredung vergeht viel zu langsam. Ich liebe dich, meine Königin des Rauschs! Ich möchte mit dir weiterhin jene Leidenschaft erleben, die so außergewöhnlich ist und die ich nie zu erträumen wagte. Mit dir das Lager zu teilen ist immer wieder neu ein Taumel der Sinne, und ich kann es kaum erwarten, es wieder zu tun. Mit einem zärtlichen Kuss,
S.



MYRADOR

DAS GÜLDENLAND

Myranor, das Güldenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtümlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzengehaltigen Amaunir und geschuppten Shingwa, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen, und die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legensänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenen Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli. Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

TOD IN VALANTIA

Sidor Valantis, die rauschende Metropole Valantischen Meer, ist bekannt für ihr buntes Völkergemisch und ihren ausschweifenden Lebensstil. Besonders im „Sang“, den Tagen im Jahr, in denen Raia gehuldigt wird und sich die Straßen der Stadt mit Feiernden füllen. Die Tage, die jedes Jahr im prächtigen und pompösen Raia-Fest münden.

Auch dieses Jahr herrscht schon ausgelassene Stimmung als die Helden in Sidor Valantis eintreffen, doch die Pläne das berauschte Fest zu genießen, geraten bald in Vergessenheit, denn der Tod geht um in Valantia! Eine Serie von höchst ungewöhnlichen Todesfällen zieht die Helden in einen gefährlichen Sog aus Intrigen, Begierden und Rache, der sie quer durch die verwirrenden Gassen und Kanäle von Rumakra treibt. So wird die Aufgabe weitere Opfer zu verhindern um so zwingender, als sie selbst in den Verdacht geraten, in die Vorkommnisse verwickelt zu sein und sie um ihr Leben fürchten müssen. Mannigfaltig sind die Geheimnisse die darauf warten von den Helden, aus dem schummrigen und betörenden Halbdunkel heraus, ans Tageslicht gezerrt zu werden. So werden sie gezwungen sich selbst in die zwielichtigen und verruchten Ecken Sidor Valantis zu stürzen, um Antworten zu finden und viele interessante Persönlichkeiten zu treffen, die sich als hilfreiche Verbündete oder erbitterte Gegner der Helden erweisen können.

ABENTEUER M9

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Interaktion

Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

ORT: Sidor Valantis

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Basisregelwerk *Myranor – Das Güldenland*. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.

