

# ADLER DES ZORNS

*“Adler des Zorns” ist das erste einer Reihe von Abenteuern und Szenarien, die wir in Kooperation mit dem führenden französischen Rollenspielmagazin Casus Belli in unregelmäßiger Folge veröffentlichen werden. Es ist in der Welt des “Warhammer Roleplaying System” angesiedelt und wurde zusätzlich mit Werten für Midgard, AD&D und DSA ausgestattet, wobei hier allerdings eine Konvertierung auf die Welten dieser Systeme vom Spieler vorzunehmen ist, wenn nicht in einem systemfremden Universum gespielt werden soll.*

*Da Warhammer bislang nicht in Deutschland veröffentlicht worden ist, ergaben sich bei der Übersetzung aus dem französischen besonders bei den Landesnamen und -bezeichnungen leichte Schwierigkeiten. Wir haben mit Rücksicht auf die Lesbarkeit des Abenteuers die Warhammer-typischen Namen und Bezeichnungen eingedeutscht, es sollte jedoch für Warhammer-Kenner kein Problem sein, die entsprechenden englischen Begriffe zu identifizieren (Bsp.: “Estalien” = “The Estalian Kingdoms”).*

*Der erste Teil des Szenarios, “Magritta”, ist eigentlich mehr eine ausführliche Beschreibung dieser Hafenstadt und soll helfen, sich auf das eigentliche Abenteuer und dessen spezielle Atmosphäre einzustimmen. Wer sich lieber sofort ins Abenteuer stürzen möchte, überschlägt dieses Kapitel erstmal und beginnt direkt bei “Brennender Haß”. Die eingerahmten Glossentexte enthalten jeweils Informationen zum Hintergrund des Abenteuers und der Welt, die Werte und Beschreibungen der NSC samt Konvertierungen für die anderen Spielsysteme und sonstige Informationen, die nicht direkt mit der Handlung zu tun haben.*



## MAGRITTA

### DIE STADT IN DER BUCHT

Für Seeleute ist Magritta nicht mehr als ein großer Handels-  
hafen, für die Anhänger der Kriegsgöttin Myrmidia ist sie deren  
größter Wallfahrtsort; der überwiegende Teil der Bewohner des  
Imperiums verbindet mit diesem Namen allerdings nur eine  
weit entfernte Stadt im Süden, die sie zweifellos nie besuchen  
werden.

Unsere Abenteurer allerdings haben dieses (Un)Glück...

Das erste, was dem mit dem Boot ankommenden Reisenden  
auffällt, sind die beiden Zwillingsfestungen, die die Zufahrt vom  
Südmeer zur Heiterkeitsbucht überwachen. Die Mauern sind so  
hoch und die Durchfahrt ist so eng, daß die Sonne nur auf ihrem  
höchsten Punkt hindurchscheint. Hoch oben auf den Erkern  
befinden sich Gargoylen, ihre Augen auf die Schiffe gerichtet,  
ihre Mäuler bereit, siedendes Öl auf alle Feinde oder Piraten zu  
speien.

Die Einfahrt hinter sich lassend erreicht man die Heiterkeits-  
bucht, an der Magritta liegt (näheres im Warhammer-Regel-  
werk S. 278). Dieser Bucht, einem regelrechten Binnenmeer,  
verdankt Magritta zum großen Teil seine vorherrschende  
Stellung im Estalienischen Königreich: Um sich vor Stürmen  
und den zahlreichen Piraten, einer wahren Plage dieser Region,  
zu schützen, legen hier Schiffe aller Herren Länder gewohn-  
heitsmäßig an und haben damit Magritta zum Treffpunkt und  
Warenumschlagsplatz zwischen Nord und Süd gemacht. Der  
größte Teil des Handels zwischen Arabien und der Alten Welt  
findet ebenfalls hier statt, sehr zum Leidwesen der Tileaner, die  
diese gewinnbringenden Einkünfte für sich gewinnen wollen.

Im Schutze seiner Zwillingsbastionen, weiterhin abgesichert  
durch die natürlichen Gegebenheiten, hat Magritta im Gegen-  
satz zu den anderen Städten Estaliens keine Verwendung mehr  
für seine Befestigungsmauern; sie werden nicht länger instand  
gehalten und zerfallen mehr und mehr, die Steine werden  
vielfach auch für den Bau neuer Häuser zweckentfremdet.

Das Zentrum Magrittas, die sogenannte Altstadt, ist umringt  
von unzähligen verschlungenen und verwinkelten Gäßchen  
und wurde in letzter Zeit von vielen zu Gunsten der früheren  
Weinberge verlassen; dort sind die Häuser viel größer und heller  
und die Straßen breiter. Die meisten Häuser der Neustadt sind  
einstöckig, eine Folge des Erlasses eines früheren Königs: Als  
sein Palast abgebrannt war, legte er fest, daß alle "größeren"  
Häuser - mit anderen Worten alle Häuser, die über mehr als ein  
Stockwerk verfügten - mehrere Räume für den König zur  
Verfügung stellen mußten, damit er seinen Hofstaat und seine  
Beamten unterbringen konnte. Dieser Erlaß wurde niemals  
aufgehoben, und daher bauen die Bewohner Magrittas nur einstö-  
ckige Gebäude, im Volksmund "Häuser der Bosheit" genannt.



Die meisten Bauten bestehen aus Lehm und Ziegeln. Lediglich die Wohnsitze der edlen und reichen Bürger verfügen über Steinmauern. Alle Fenster sind mit Eisenstäben vergittert; eine Schutzmaßnahme eher gegen das Eindringen von Galanen als gegen Einbrecher. (Weiteres im Kapitel **Ehre, Stolz und Wagemut**).

## DIE DUNKLE SEITE

Die Altstadt umfaßt die Lagerhäuser, das Gefängnis, den großen Markt sowie das arabische und das Hafenviertel. Letzteres versammelt in seinen Herbergen exotische Fremdlinge aller Herren Länder, während unverhüllte Estalienen hier kaum anzutreffen sind. Hier finden sich alle Berufszweige und Etablissements, die von der See leben; Schatzkartenverkäufer, Fischmärkte, Herbergen, Tavernen, Spielhöhlen und Freudenhäuser. Magrittas Miliz läßt sich hier nur äußerst selten sehen, Söldner und Herumtreiber regeln ihre Streitigkeiten besser untereinander. Vom Hafen zum Gefängnis sind es nur wenige Schritte, da der alte Wachturm als Kerker dient.

Die Justiz von Magritta ist hart und ungerecht: Hinrichtungen durch Erdrosseln, Schinden oder Vierteln, Verstümmelungen oder die Verurteilung zur Zwangsarbeit in den Silberminen sind alltäglich. Die einzige Möglichkeit, einem derartigen Schicksal zu entkommen, ist, die Strafe in einen Gefängnisaufenthalt umzuwandeln, eine Möglichkeit die vom Gericht akzeptiert wird,

wenn der Verurteilte seinen Aufenthalt bezahlen kann.

Für in Ungnade gefallene Adlige und Kaufleute stehen fürstliche Gemächer bereit. Andere Verurteilte, deren Familien sich für den Gefängnisaufenthalt oftmals ruinieren, vegetieren zu fünfzig Personen in einer Zelle dahin, in der Morde und schwere Gewalttaten an der Tagesordnung sind.

Die Zahl derer, die entlassen werden, ist sehr gering; diese wenigen bleiben üblicherweise in der Altstadt, unwillig, die Schmach der Rückkehr zu ihrer Familie zu ertragen, und erweitern damit die Reihen der Unterwelt.

Diejenigen, die in guter körperlicher Verfassung entlassen wurden, werden zu Dieben, Meuchelmördern und Zuhältern; sie schwören ihre Treue "Orms Hof", einer Vereinigung, die über einen derartigen Ruf verfügt, daß sich weder die Stadtwachen noch die königliche Garde mit ihr anlegt. Sie hält regelmäßig parallel zum normalen Markt einen eigenen ab, wo die Verbrecher die Erträge ihrer "Arbeit" verkaufen oder sich nach Aufträgen umsehen.

Die Krüppel sind gezwungen, ein Leben als Bettler zu führen und werden Mitglied in der "Winzergilde", die ebenso gefürchtet wird wie Orms Hof. Dieser Gilde steht der "Herr der Bettler" vor, ein erblicher Titel, der auf seine Weise mit dem Königsamt vergleichbar ist. Der jetzige Inhaber des Titels behauptet, von gleicher vornehmer Abstammung zu sein wie die edelsten Familien Estaliens, was durchaus seine Richtigkeit haben kann. Mit Weinbau hat die Winzergilde wenig im Sinn: Ihr Name stammt noch

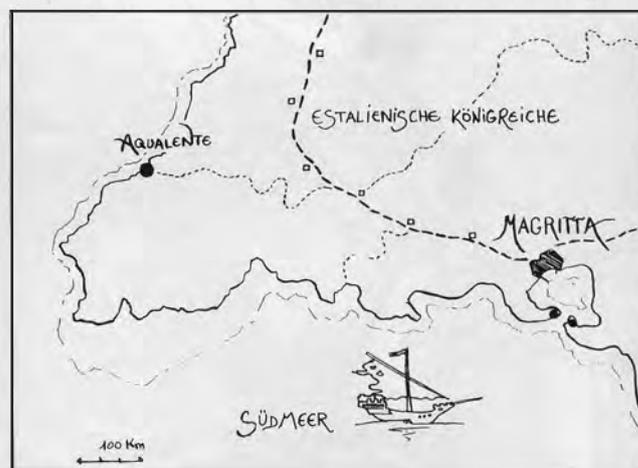
von jenen, die vor vielen Jahrzehnten bei der Stadterweiterung aus den damaligen Weinbergen verjagt wurden und auch als Bettler ihren Zusammenhalt bewahrten.

Diese beiden Vereinigungen teilen sich die Hafengegend, sie erheben Steuern und verüben Selbstjustiz.

In der Nähe der Lagerhäuser befindet sich der große Markt, der sicherlich das vielseitigste Angebot des gesamten Kontinents bietet. Im Laufe der Zeit wurden immer mehr Verkaufsstände in den verlassenen Häusern der Altstadt eingerichtet, so daß ein richtiger Basar entstehen konnte. Unter der Voraussetzung, daß genügend Zeit zur Verfügung steht, gibt es so gut wie nichts, das man hier nicht findet. Dieser Markt ist ein zauberhafter Ort, der flächenmäßig größer ist als manch kleine Stadt im Imperium. Man kann ganze Tage hier verbringen und immer noch neue, exotischere Waren entdecken: Silberfuchspelze aus dem fernen Kislev, estalienische Rosinen und Oliven, bretonische Weine, Edelmetalle, Tuche aus dem Imperium, tileanische Wolle, orientalische Gewürze, und sogar Fetische aus Lustria und Teppiche aus dem fernen Cathay.

Die Stadtwache hat alle Hände voll zu tun, um die Sicherheit des Marktes zu gewährleisten: Zum einen hat sie ein Auge auf die Araber, die als Diebe gelten, aber es gibt auch andere Unruhestifter. Wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf, haben die Tileaner, die ewigen wirtschaftlichen Konkurrenten, eigens zwielichtige Gestalten angeheuert, um dem Ruf dieses Handelsplatzes zu schaden ...

In der Nachbarschaft des Marktes befinden



### Magritta

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1: Shallyatempel      | A: Arabisches Viertel |
| 2: Gefängnis          | B: Großer Basar       |
| 3: Myrmidiatempel     | P: Alter Hafen        |
| 4: Mannantempel       | E: Lagerhäuser        |
| 5: Königlicher Palast |                       |
| 6: Herrschaftshäuser  |                       |

det sich das arabische Viertel. Einige der hier ansässigen Händler sind skrupellose Erpresser und Hehler - nicht nur mit Duldung der Obrigkeit, sondern zum Teil mit deren Unterstützung.

Das arabische Viertel ist eine regelrechte eigene Welt, deren Bewohner sich - allen Scherereien zum Trotz - durch das Leben schlagen, so gut oder eher schlecht es eben geht: Es kommt durchaus vor, daß ein Greis auf offener Straße von jungen Magrittanern gesteinigt wird, oder daß junge Mädchen verschleppt und nie wieder gesehen werden - sofern man nicht eines der heruntergekommenen Häuser nahe des Hafens aufsucht...

Würde das arabische Viertel nicht mehr existieren, fiel der große Markt zweifellos bald in die Hände der Winzergilde oder von Orms Hof.

## BETRUG, EINE ÖRTLICHE SPEZIALITÄT

Gauner gibt es in Margritta reichlich, aber wenn man die Diebe und Meuchelmörder außer acht läßt, ist Betrug in dieser Gegend das häufigste Verbrechen. Viele Betrüger sind äußerst einfallsreich, wenn es darum geht, die "Täubchen" auszunehmen. Zu ihren bevorzugten Opfern gehören die in der Stadt weilenden Bauern und leichtgläubige Fremde. Die Gauner stellen sich häufig als königliche Steuereintreiber vor, die die unbezahlten Steuern kassieren sollen, manch einer gibt auch vor, ein königlicher Beamter zu sein, der in der Lage ist, Treffen mit Vertrauten des Königs zu arrangieren oder bei verwaltungstechnischen Angelegenheiten wie Klagen, Prozessen, Unterhaltsforderungen und ähnlichem zu helfen - und die leichtgläubigen Leute sind gerne bereit für diese Hilfe ein beachtliches Honorar zu zahlen. Es gibt auch Betrüger, die sich unter dem Vorwand, ein entfernter Verwandter zu sein, bei reichen Kaufleuten einschleichen und möglichst lange auf deren Kosten leben. Schließlich sind da noch jene, die um ein Almosen bitten, mit der Begründung, daß sie wegen der Dürre ihre Familien nicht mehr versorgen können.

## DIE STRAHLENDE SEITE

Jenseits der Stadtmauer beginnt die Neustadt. Einladende Wohnviertel wechseln sich mit Olivenplantagen, rebenbewachsenen Hügeln und großen Plätzen ab. Hier befinden sich auch die Haupttempel von Magritta (näheres im Kapitel **Magrittas Religion**).

Auf dem höchsten Hügel, die ganze Stadt überblickend, liegt der königliche Palast. Dieses rechteckige Gebäude wurde aus Steinen und Ziegeln errichtet und ist von einem wunderschönen Park umgeben, in dem der König häufig mit seinem Hofstaat feiert. Ein Drittel des Palastes wird von der königlichen Verwaltung belegt. Durch das Hauptportal gelangt man in die Innenhöfe, wobei der Zugang zu den beiden größten durch von Büsten flankierte Tore führt. Über diese Höfe gelangt man zu den einzelnen Ämtern und Sälen. Hier drängen sich täglich die Menschenmengen der Bittsteller, der Gaukler und der fliegenden Händler, so daß es den Anschein hat, man befinde sich auf einem öffentlichen Platz in der Stadt. Die königliche Sicherheit wird durch eine nur aus Edelleuten bestehende Palastgarde gewährleistet. Fast alle Söhne der Oberschicht dienen einige Jahre in dieser königlichen Garde, eine Tradition, die noch aus der Zeit eines früheren Königs stammt, der hoffte, durch diese Dienstjahre den ungestümen Söhnen seiner Untertanen etwas Pflichtbewußtsein zu vermitteln. Viele Edelleute haben sich in der Nachbarschaft des Palastes prächtige Landsitze errichten lassen, die häufig über kleinere Parkanlagen, Ebenbilder des höfischen Vorbildes, verfügen. In der Umgebung des Palastes verläuft die Allee des Regenbogens, eine luxuriöse Einkaufsstraße mit kleinen Läden, in denen edle Weine, Goldschmiedearbeiten, Kleidung aus edlen Tuchen und vieles mehr angeboten wird, und über denen die Händler ihre Wohnungen haben. Die angrenzenden Straßen werden hauptsächlich von Handwerkern bewohnt, von denen viele aus der Fremde stammen.

## MAGRITTANISCHE HERBERGEN

Die Besonderheit der Herbergen in Magritta liegt darin, daß hier weder Getränke noch Speisen serviert werden. Der Verkauf von Nahrungsmitteln ist das Vorrecht einiger Geschäfte, die eine Sondersteuer für dieses Monopol entrichten. Die Reisenden müssen ihren Proviant in diesen Läden kaufen und in die Herbergen mitnehmen. Steuerbeamte ziehen von Herberge zu Herberge, um die Einhaltung dieser Gesetze zu überprüfen. Hungerige Reisende, die mitten in der Nacht in einer Herberge ankommen, werden dieses Gesetz mit Sicherheit nie vergessen.

## Die Alte Welt

Die Hintergrundwelt des **Warhammer-Rollenspiels** beruht auf dem Europa der Renaissance: Das Imperium entspricht dem Deutschland Karls V., Bretonnien dem Frankreich Franz' I., Estalien dem Spanien des Goldenen Zeitalters.

Magritta ist dementsprechend denn auch vom damaligen Madrid inspiriert; mitsamt den Anekdoten über die niedrigen Häuser, die Korruption der Verwaltung und die Ehrbesessenheit der *Hidalgos*.

Ein **DSA-Meister** kann das Abenteuer entweder in der Alten Welt spielen lassen - gewiß ein reizvoller Ausflug in andere Gefilde - oder aber den Hintergrund auf *Aventurien* umarbeiten: In letzterem Falle bietet es sich an, Magritta durch das gleichermaßen von zahlreichen Überfällen aus der Wüste geprägte *Neetha* zu ersetzen, das zudem eine ähnliche Landeskultur aufweist wie *estalienische Städte*. Der "König" im *Neethischen* ist Herzog *Timor Firdayon von Vinsalt*, das Königreich *Estalien* entspricht dem *Vinsalter Kaiserreich* unter Kaiserin *Amene III. Firdayon Horas*, der Mutter Herzog *Timors*. Das Imperium findet sein Pendant im Neuen Kaiserreich unter Reichsverweser König *Brin von Gareth*.

Für *Midgard* bieten sich folgende Vorschläge an: Magritta liegt in den Küstenstaaten, z.B. *Estoleo in Corua*. An die Stelle "Arabien" tritt *Eschar*. Die Oase könnte in der *Erg Scharuk* liegen. Alternativ kann man das Abenteuer auch in *Tura* (Küstenstaat *Tevarra*) ansiedeln und die Oase in die *Erg Achab* oder, falls eine längere Reise gewünscht wird, in die *Erg Samawa* legen. Die Bezüge auf das Königreich *Estalien* sind in jedem Fall durch den lockeren Verbund der Küstenstaaten zu ersetzen. "Orms Hof" ist eine Institution des Dunklen Teils der *scharidischen Zweiheit*, *Alaman*.

Für **AD&D** lassen sich zahlreiche Schauplätze auswählen, auf denen das Abenteuer angesiedelt werden kann. Vorschläge wären bestimmte Bereiche aus dem "Land of Fate" (*Arabian Adventures*) oder aus den "Forgotten Realms".

Zur Umsetzung auf andere Systeme seien hier kurz die **Warhammer-Eigenschaften** vorgestellt:

**M** (movement): Bewegungsrate, 4 wäre menschlicher Durchschnitt;  
**WS** (weapon skill): Nahkampf, in %;  
**BS** (ballistic skill): Fernkampf, in %;  
**S** (strength): Stärke, von 1 bis 10;  
**T** (toughness): Widerstandskraft, von 1 bis 10;  
**W** (wounds): "Lebenspunkte", Menschen starten mit 6;  
**I** (initiative): Reaktion, in %;  
**A** (attacks): Angriffe pro Runde, für die meisten bei 1;  
**DEX** (dexterity): Geschicklichkeit, in %;  
**LD** (leadership): Führungstalent, in %;  
**INT** (intelligence): Intelligenz, in %;  
**CL** (cool): Selbstbeherrschung, in %;  
**WP** (will power): Willenskraft, in %;  
**FEL** (fellowship) soziale Fähigkeiten, in %;

## MAGRITTAS RELIGION

Genau wie die meisten Estaliener und Tileaner haben auch die Bewohner Magrittass eine eigene religiöse Sichtweise. Sie verehren zwar dieselben Götter wie die übrigen Bewohner des Landes, aber sie beten lieber zu den Heiligen, Sterbliche, die in ihrem Leben den Göttern besonders gedient haben und dafür von ihnen ausgezeichnet wurden. Manchmal sollen an ihren Gräbern sogar Wunder geschehen. Die Heiligen schützen besondere Orte oder die Berufe, die mit ihren Göttern in Verbindung gebracht werden. (Die Soldaten beten zu Myrmidia, die Seeleute zu Mannan usw.) Es gibt für fast alle Bereiche Heilige, für junge Frauen, die einen Ehemann suchen, für Schwangere, Kranke usw. Gräber von besonders berühmten Heiligen sind oft auch das Ziel wichtiger Wallfahrten. Die Magrittaner lieben kleine Heiligenfiguren und religiöse Amulette, die sie zu jeder Gelegenheit anbeten. Die Anhänger der Götter des Gesetzes und Ulrics setzen diese Praktiken mit der Verehrung von Dämonen gleich und betrachten Magrittaner als Götzenanbeter und Häretiker.

Wenn auch die gemeine Bevölkerung die Heiligen anbetet, dreht sich die offizielle Religion um die Tempel Myrmidias, Mannans und Shallyas. Diese drei Tempel sind von den Läden, die Heiligenfiguren und andere Devotionalien verkaufen, regelrecht eingeschlossen.

Der Myrmidiatempel ist der bemerkenswerteste der drei Tempel Magrittass. Das ist nicht weiter verwunderlich, da es sich bei diesem um den Haupttempel des Myrmidia-kultes handelt: Von hier erging vor tausend Jahren der Aufruf an die Armeen der alten Welt, sich gegen die arabischen Heere zu versammeln (Anmerkung **Regelbuch WRP**). Er ist eine wichtige Wallfahrtsstätte für jeden Gläubigen, und jeder Novize Myrmidias hat die Pflicht, hierhin zu reisen. Es dürfte nicht überraschen, daß der Tempel eine regelrechte Festung ist.

Die Bewohner von Magritta messen religiösen Feiern große Bedeutung bei. Diese setzen sich aus Prozessionen (die meistens Shallya geweiht sind), gemeinsamen Gebeten an den Gedenkstätten der Heiligen und Tieropfern zusammen. Ein Ritual, das zumindest die Bewohner des Imperiums für äußerst barbarisch halten, besteht in der Steinigung eines Esels.

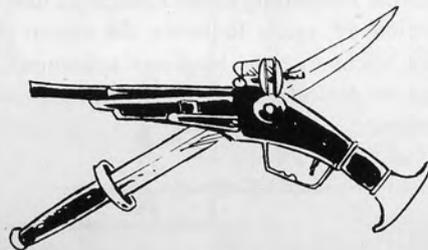
Das größte Fest ist die Gedenkfeier an den Sieg über die Araber. Sie ist den zahlreichen Göttern geweiht, die diesen Sieg ermöglicht haben, insbesondere aber Myrmidia. Das Fest gleicht einem riesigen Karneval, der zwei Tage und Nächte andauert. Ein Umzug folgt dem anderen, der berühmteste davon

ist der des Drachens: von den Stoffhändlern organisiert, bewegt sich eine riesige Seidenschlange durch die Stadt, sehr zur Freude der Kinder. Verkleidete Stadtbewohner, zumeist in Tierkostümen, ziehen in Gruppen durch die Straßen, singen, tanzen und leisten sich Scherze auf Kosten anderer, indem sie Fallstricke in dunklen Gassen anbringen oder Fußgänger mit stinkendem Unrat bewerfen.

## EIN PAAR WORTE ZUR POLITIK MAGRITTAS

Magrittass Herrscher, König Felipe III., ist beim Volke recht unbeliebt, obwohl - oder weil? - er als einer der reichsten Männer der Alten Welt gilt und ein dementsprechend luxuriöses Leben führt; auf Kosten der Magrittaner natürlich, die unter der hohen Steuerlast sehr zu leiden haben. Die Verwaltung des Königreiches obliegt den Adligen der angesehensten Familien, die diese Aufgabe trotz damit verbundener Vorteile wie Ehrentiteln, hohen Gehältern und Renten nur widerwillig ausüben. Aus dieser Regierungsführung konsultiert, daß die Verwaltung nur sehr mangelhaft arbeitet. Es ist durchaus nicht ungewöhnlich, daß es oft Jahre dauert, bis eine Angelegenheit erledigt ist. Ein beliebtes Sprichwort der Magrittaner besagt, es sei eine Schande, daß der Tod sich nicht auch seine Minister aus der Magrittanischen Herrscherschicht wähle, denn dadurch erhalte die Menschheit das ewige Leben... Finanzielle Angelegenheiten wie das Eintreiben von Steuern und die Verwaltung des Hafens werden meistens Händlern übergeben, und mögen diese auch korrupt sein oder Gelder unterschlagen, dem König ist es gleich, solange sie einen guten Teil in seine Schatullen füllen.

Was Magrittass Außenpolitik angeht, unterhalten gezwungenermaßen alle estalienischen Königreiche gute Beziehungen zu der Stadt, denn sie alle sind zum Schutz gegen die tileanischen und arabischen Seeräuber auf Magrittass Armee angewiesen. Sollte aber einer der Nachbarn aufbegehren, würden sich die erfahrenen Krieger gegen ihn in Marsch setzen.



### Beispiele männlicher Vornamen:

Fernando, Diego, Ambrosio, Rodrigo, Ignacio, Pablo, Leon, Antonio, Pedro, Sancho, Jose, Alonso, Benito, Juan, Enrique, Marcos, Vincente, Carlos, Alessandro

### Beispiele weiblicher Vornamen:

Marena, Belise, Elena, Juana, Micala, Isabel, Jeronima, Lucia, Ines, Marta, Celestina, Margareta, Magela

### Familiennamen:

Avila, Bustamante, Parades, Spinola, Calderon, Vega, Silva, Verdugo, Mordago, Lopez, Camarra, Mendez, Murillo, Cortez, Navarro, Alarman, Carpio, Gongora, Verdante, Urbina, Valbueno, Guardo, Neveres, Arelano, Molina, Espinel, Escamillo, Carniazo, Elche, Olivares, Velez, Barrionuevo, Abarca, Rojas, Malo, Navas, Mordillo, Panchez, Ribera, Guarda, Villalta, Vasquez, Chavez, Porras, Suarez, Ruiz, Cabral, Soto, Morel, Deleito, Espada

Ein vornehmer Estaliener sucht sich aus den vier Familiennamen seiner Großeltern zwei als "Gebrauchsnamen" aus und verbindet sie mit "y" - so daß zwei Brüder grundverschiedene Nachnamen haben können -, das einfache Volk hingegen verwendet meist einfach den Namen des Vaters.

## EHRE, STOLZ UND WAGEMUT

Das Leben der Magrittaner und Estaliener läßt sich auf drei Begriffe festlegen: Ehre, Stolz und Wagemut. Die Ehre zählt mehr als das Leben selbst, wie man in einem estalienischen Buch über korrekte Lebensführung nachlesen kann: Seine Ehre verdient man sich durch die Stellung, die man bekleidet, die begangenen Taten und für seine inneren Werte... Es ist gleich, ob man einen Menschen tötet oder seinen Ruf zerstört, denn jemand, der seinen Ruf verliert - selbst wenn er daran schuldlos ist - besitzt keine Geltung mehr und ist in den Augen seiner Mitmenschen tot, für ihn ist dann der Tod wünschenswerter als die Fortführung eines derartigen Lebens. Dieser Ehrbegriff, der eng mit Stolz und Wagemut verbunden ist, ist in allen Schichten - seien es nun Adlige, Händ-

ler oder einfache Bauern - gleich stark ausgeprägt. Ein Magrittaner schreckt vor nichts zurück, um eine Beleidigung seiner Ehre zu rächen, und er verteidigt sie mit seinem Degen auch gegen eine Horde von schwerbewaffneten Fremden.

Das Ziel eines jeden Magrittaners ist es, in der Gesellschaftsordnung aufzusteigen, indem er sich präsentiert. Körperliche Arbeit ist selbst bei denjenigen verpönt, die von ihr leben. Die Handwerker und Händler verlassen tagsüber häufig ihre Läden und Ateliers, um in eleganter Garderobe, einen Degen an der Seite, durch die Straßen zu flanieren. Auch die Frauen vernachlässigen häufig ihre Arbeit, um in ihren prächtigsten Gewändern durch die Stadt zu schlendern. Handwerker sowie Arbeiten im Haushalt werden aufgrund dieser Tatsachen in Magritta zumeist von Fremden verrichtet, die nur solange hier verweilen, bis sie ein kleines Vermögen verdient haben und dann wieder fortziehen können.

Ein Estaliener, der über genügend Mittel verfügt, kann durch den Kauf eines Adelstitels oder Diploms in die Reihen des Adels aufsteigen: Der König fördert den Handel mit Adelstiteln, denn dadurch kommt Geld in seine ständig geplünderten Kassen. Wer sich dies nicht leisten kann, strebt zumindestens danach, seinen Namen in amtlichen Urkunden mit dem Titel Don (Edler Herr) schmücken zu lassen, und wenn er dies durch Bestechung, Betrug oder Fälschung erreichen muß. Ein Estaliener versucht, seine "adelige Herkunft" bei jeder Gelegenheit zur Schau zu stellen, um seinen Ruf zu verbessern. Es ist nicht unüblich, daß ein Estaliener ein treuer und verlässlicher Freund ist, sich gleichzeitig aber in haarsträubende Abenteuer stürzt, um Wagemut und Tapferkeit zu beweisen. Ein Ehrenmann muß außerdem mindestens eine Geliebte haben, die er mit großzügigen Geschenken überhäuft - manch einer ruiniert sich dabei. Dieser Ehrbegriff, der sich quer durch alle Bevölkerungsschichten zieht, führt häufig zu regelrechten Dramen. Die Estaliener haben somit eine sehr hohe Meinung von sich selbst, verachten aber Fremde dennoch nicht. Es ist ein geflügeltes Wort in Estalien, daß man es denjenigen, die nicht von edler Geburt sind, nicht übel nehmen kann, das ihr Benehmen schlecht und ihre Ehre nicht vorhanden ist. Das größte Kompliment, das ein Estaliener einem Fremden machen kann, ist die Feststellung, daß er es verdiente, in Estalien geboren zu sein. Ein Estaliener fühlt sich in einer Gruppe von Fremden immer als der herausragendste, auch wenn er die Taten seiner Begleiter in einem bestimmten Maße anerkennt.

## DIE HIDALGOS

Der größte Teil des Adels setzt sich aus den Hídalgos zusammen. Diese Kleinadligen stehen auf der niedrigsten Stufe der höheren Gesellschaft und ihre Vorfahren erhielten ihre Titel zum größten Teil für ehrenvolle Verdienste und Heldentaten während des Krieges gegen die Araber. Einige von ihnen besitzen kleine landwirtschaftliche Besitzungen, andere arbeiten als Diener bei vornehmen Familien oder dienen in der Armee, der größte Teil von ihnen besitzt allerdings nicht mehr als diese Titel. Ihre größte Sorge ist es, ihre herausragende Stellung gegenüber dem niedrigen Volk der Bürgerlichen, den Kaufleuten, Handwerkern und Bauern zu behaupten. Sie verfügen über noch fanatische Ehrbegriffe als die übrigen ihrer Landsleute. Es kommt durchaus vor, daß sich ein verarmter Hídalgo in einer Dachstube in der Stadt einquartiert, um vor seinen alten Nachbarn zu verbergen, daß er mittellos ist. Diese Hídalgos leben dann zumeist vom Betteln oder davon, daß sie das "niedere" Volk ausrauben. Einige ziehen auch in ferne Länder, um dort ihr Glück zu suchen, aber der größte Teil bleibt seiner Heimat treu. Sie sind ein Beispiel für die extremen Formen der estalienischen Mentalität. Sollte eine Abenteurergruppe mit einem unternehmungslustigen Hídalgo auf Abenteuersuche zusammentreffen, kann dies zu sehr interessanten Situationen führen.



## DIE VERGNÜGUNGEN DES EINFACHEN VOLKES

Tanzen ist ein nationaler Volkssport, die Estaliener tanzen sowohl tagsüber in den Straßen als auch des Abends in den Tavernen und Herbergen; die Magrittaner haben ein besonderes Faible für Straßenfeste. Deswegen trifft man häufig Gaukler, Akrobaten, Komödianten, Bauchredner, Dompoteure, Imitatoren, Dichter und Barden auf öffentlichen Plätzen. Gute Künstler sind sehr beliebt und verdienen nicht schlecht an ihrer Kunst. Es kommt häufig vor, daß reiche Bürger die Handlung von Theaterstücken vorgeben, um auf diese Art und Weise Rache zu nehmen und bestimmte Personen der Lächerlichkeit preiszugeben. Eine sehr beliebte Methode besteht darin, einem betrogenen Ehemann die Augen zu öffnen, indem man ein Theaterstück unter seinen Fenstern aufführt, in dem der betrogene "Held" des Stückes seinen Namen trägt...

Zu den vielen berühmten Theatern geht

### Von den Arabern

Manche Werke machen den Leser glauben, daß die Araber einen Gott des Bösen und des Chaos verehren - das ist grundverkehrt. Sie folgen einer Gottheit der extremen Ordnung: Dieser Gott gab den Ahnen der Araber eine strenge Gesellschaftsordnung, in der der Glaube alles bestimmt: Ihr Heiliges Buch ist nicht nur ein religiöser Text, es ist auch ein Moralkodex, ein Gesetzbuch und ein Benimmbüchlein.

Der Gott der Araber trägt keinen besonderen Namen außer dem Titel "Gott", und dies will sagen, daß er der einzig Wahre Gott ist in einer Welt, wo sich so viele Dämonen als Götzen anbeten lassen.

Kein Wunder also, daß er seine Anhänger zum Krieg gegen alle anderen Götter führt, um eine unvergängliche Ordnung zu schaffen, in der sein auserwähltes Volk die Welt beherrscht und den Rechten Glauben verbreitet.

Vor ungefähr tausend Jahren fielen aus diesem Grund die Heerscharen der Araber in Estalien ein. Ohne Zusammenhalt untereinander konnten die estalienischen Fürsten den Feind nicht abwehren und verloren rasch ein Drittel des ganzen Landes, mit Ausnahme der Stadt Magritta. Von hieraus erging dann auch der Ruf des Myrmediakultes an alle Krieger der Alten Welt, gemeinsam die Invasoren zu vertreiben.

Das Imperium und Bretonnien entsandten viele Truppen zur Verstärkung der Einheimischen. In zwanzig Jahren blutigster Kriege und Schlachten wurde der Vormarsch der Araber aufgehalten, und die Verbündeten kehrten in ihre nördlichen Heimatländer zurück.

Ein guter Teil des estalienischen Gebietes verblieb allerdings in arabischer Hand, und die alleingelassenen Estaliener benötigten drei Jahrhunderte ununterbrochener Kleinkriege, um die Reconquista ("Rückeroberung") zu vollenden. Der Stolz, der Mut und das Überlegenheitsgefühl der Estaliener stammt aus dieser Zeit.

Die inzwischen sesshaften Araber wurden nicht alle erschlagen oder vertrieben, sondern von den Oberen der Orden gezwungen, sich zu den Göttern der Alten Welt zu bekehren. Diese "menschliche" Maßnahme erregte vielerorts den Zorn der Estaliener, die eine brutale Auslöschung der Araber weit lieber gesehen hätten.

Seit dieser Zeit bilden alle Estaliener mit arabischem Blut in den Adern eine fast rechtlose und oft verfolgte Unterschicht: Um einen Estaliener schwerstens zu beleidigen, reicht es, ihn als Arabersprößling zu bezeichnen oder zu behaupten, er sähe wie ein Wüstensohn aus. Wer immer einer Handwerkszunft, einer Kaufmannsgilde oder einem Orden beitreten oder in den Adelsstand erhoben werden will, muß nachweisen, daß er "von reinem Blute" ist.

man nicht nur, um sich die Aufführungen anzusehen, viel wichtiger ist es, daß man selbst gesehen wird.

Das beliebteste Volksfest ist und bleibt aber die Corrida - der Stierkampf auf den Plätzen der Neustadt. Die Zuschauer sitzen dabei dichtgedrängt auf den Absperrungen. Die Toreros kämpfen zu Pferde, die Amateure aus den umliegenden Dörfern, die von ihren Kollegen zutiefst verachtet werden, zu Fuß. Der Gegner ist zwar meistens ein Stier, es kommt jedoch auch vor, daß fremdartige Tiere wie Rhinozerosse oder lustrianische Büffel gezeigt werden. Der König läßt zu allen wichtigen Ereignissen wie Geburten von Prinzen, militärischen Siegen oder dem Besuch fremder Regenten Volksfeste mit Umzügen, Feuerwerk, Banketten, Stierkämpfen und anderen Lustbarkeiten abhalten.

## BRENNENDER HASS

### WIE ALLES ANFING

Kapitän Arkan, ein bekannter Pirat, befand sich auf der Heimreise, seine Lagerräume prall gefüllt mit den Schätzen seiner letzten Raubzüge und Plünderungen, als er bemerkte, daß sein Schiff, die "Seeadler", von den Seglern dreier Rivalen verfolgt wurde. Diese Rivalen waren ebenso gnadenlose und blutrünstige Piraten wie er selbst. Arkan versuchte zu entkommen, jedoch ohne Erfolg. Zu schwer beladen, eines der großen Segel seit dem letzten Angriff zerrissen, wurde die Seeadler von den Verfolgern eingeholt.

Es kam zu blutigen Kämpfen im Lichte der Dämmerung, irgendwo auf den Wogen des Südmeeres. Bei drei Gegnern gegen einen war der Ausgang dieses Kampfes vorhersehbar... Arkan verfluchte sein Schicksal, aber es war keineswegs sein Schicksal, das ihm dieses Los beschert hatte, sondern der Verrat seines Ersten Offiziers Pajagon, der von den gegnerischen Kapitänen bestochen worden war. Den Tod scheinbar unausweichlich vor Augen, verzagte Arkan dennoch nicht und feuerte seine Mannschaft an - und es gelang ihnen sogar, eines der feindlichen Schiffe zu versenken. Als Pajagon sah, daß der Kampf noch nicht entschieden war, schlich er sich im Kampfgetümmel hinter seinen Kapitän und erdolchte ihn. Der tödlich verwundete Arkan blieb aufrecht stehen und starrte seinen Mörder an. Sein Erstaunen wich sehr

schnell einem abgrundtiefen Haß, stark genug, um selbst den Tod zu verscheuchen. Der Verräter sprang voller Angst über Bord. Aufgrund des Verrates und der Verletzung ihres Kapitäns verlor die Mannschaft jeglichen Mut. Mit unsicheren Schritten kletterte Arkan in den Laderaum, um eigenhändig mit schweren Axtschlägen sein Schiff zu versenken, dann stieg er wieder an Deck und stellte sich an das Steuerruder, den Dolch des Verräters zwischen den Schulterblättern.

Die Seeadler versank innerhalb weniger Minuten und riß die Ladung und den größten Teil der Mannschaft mit sich in den Abyss. Es gab nur zwei Überlebende: Pajagon, den Verräter und Quevedo Velasquez, einen einfachen estalienischen Matrosen, der zu Beginn des Kampfes über Bord gefallen war.

### DREISSIG JAHRE SPÄTER IN MAGRITTA

Es ist ein schöner - und heißer - Sommertag, die Estaliner genießen ihn unter freiem Himmel. Abenteurer aus dem Imperium werden ihn allerdings lieber im kühlen Schatten einer Taverne verbringen. Sollten sich die Spielercharaktere (SC) noch nicht kennen, wäre hier eine gute Gelegenheit zur Begegnung gegeben. Warum aber befinden sie sich in Magritta? Der Spielleiter sollte sich etwas einfallen lassen, um den SC zu erklären, warum sie sich 1500 Kilometer von Middenheim entfernt aufhalten. Nachfolgend einige Vorschläge, die zu einem Einstiegsabenteuer ausgearbeitet werden können:

(a) Die SC wurden zur Bekämpfung von Piraten angeheuert. Nachdem sie an ein oder zwei Aktionen teilgenommen haben, sind sie ausgezahlt worden.

(b) Die SC haben einen reichen Händler aus dem Imperium von Marienburg nach Magritta begleitet. Am Ziel angekommen, gab es Streitigkeiten zwischen ihnen und dem Auftraggeber, der sich auf dem großen Markt abgesetzt hat, ohne die SC zu bezahlen. Nachdem sie den Vertragsbrüchigen schon nicht auffinden können, wollen die Abenteurer vermutlich wenigstens zurück in die Heimat.

(c) Nach einigen politischen Verwicklungen hielten die Abenteurer es für klüger, dem Imperium eine Zeitlang den Rücken zu kehren. Das erste Schiff, das sie nehmen konnten, fuhr nach Magritta, eventuell auch nach Arabien, den südlichen Ländern oder Lustria. Nachdem nun Gras über die Angelegenheiten gewachsen ist, wollen die Abenteurer nach Hause zurückkehren.

(d) Die SC werden von jemandem beauftragt, seine Verlobte zu suchen, die von arabischen Sklavenhändlern verschleppt worden ist. Die Spur führt nach Magritta, wo sie herausfinden, daß Lucia nach Arabien gebracht wurde. (Für den Fall, daß Sie sich für diese Einleitung entscheiden, merken Sie sich bitte den Namen Lucia, da er mehrfach im Szenario erwähnt wird.)

(e) Die SC verbringen einen gemütlichen Abend in einer Taverne in Marienburg - leider hat jemand ihren Wein mit Drogen versetzt. Als die Abenteurer aufwachen, befinden sie sich als Matrosen auf einem Schiff mit dem Zielhafen Magritta. Nachdem ihr "Vertrag" ausgelaufen ist, sind sie auf der Suche nach einer Möglichkeit zur Rückkehr.

(f) Ein Krieger der Gruppe bricht zu einer Wallfahrt zum großen Myrmiadtempel auf.

(g) Ein Händler der Gruppe wurde von seiner Gilde oder Familie nach Magritta geschickt, um sich mit den dortigen Geschäftsmethoden vertraut zu machen und Geschäftsbeziehungen aufzubauen.

(h) Ein Seefahrer der Gruppe ist auf der Suche nach Seekarten des Südmeeres und der Tileanischen See.

(i) Da die Abneigung der Magrittaner gegen körperliche Arbeit weithin bekannt ist, hat sich ein Künstler oder Handwerker der Gruppe nach Magritta begeben, wo er mit seiner Arbeit dreimal soviel verdient wie im Imperium. Nach einem Jahr harter Arbeit will er zurück nach Hause.

Für welche Einleitung Sie sich auch entscheiden: Der Aufenthalt der SC in Magritta nähert sich seinem Ende und die Gruppe ist auf der Suche nach einer Schiffspassage, um entweder ins Imperium, nach Arabien oder einer Tileanischen Stadt zu reisen. Es ist letztendlich gleichgültig, wohin die SC reisen wollen, wenn sie sich nur einschiffen. Dies ist aus zwei Gründen nicht ganz einfach: Zum einen verfügen nicht alle Schiffe über genügend Quartiere. Bei den vor Anker liegenden Schiffen handelt es sich um Handelsschiffe, die nur sehr wenige Passagiere mitnehmen können. Die Lösung für dieses erste Problem liegt darin, ein Schiff zu finden, das gleichzeitig über freie Kabinen und über zu wenig Mannschaft verfügt, denn dadurch kann die Gruppe geschlossen reisen - und außerdem ist es preiswerter.

Das zweite Problem wäre, daß die estalienischen Kapitäne keine fremden Passagiere an Bord nehmen, es sei denn, sie werden von einem Ehrenmann (bekannter Kaufmann, Söldnerführer, Priester oder ähnliche Personen) empfohlen. Da sich im Augenblick keine Schiffe des Imperiums im Hafen befinden, sind derartige Empfehlungen unverzichtbar.

Jetzt kommt es darauf an, daß die SC ihre jeweiligen Gründe für ihren Aufenthalt in Magritta, und damit eventuelle Beziehungen ausnutzen. Die Suche nach den entsprechenden Helfern in den Unterkünften der Söldner oder dem Myrmidiatempel sollten durchaus Möglichkeiten für gutes Rollenspiel eröffnen.

---

## EL LOCO

Wörtlich übersetzt bedeutet El Loco "Der Verrückte", und dies ist auch der Name des kleinen Handelsschiffes, das die Gruppe schließlich an Bord nimmt. Es handelt sich um ein typisches estalienisches Schiff mit ausladendem, dickbäuchigen Rumpf und voluminösen Laderäumen - die Handelsgüter bestehen aus Wein und Pelzen-, einem breiten gekrümmten Deck, zwei hohen Masten und großen dreieckigen Segeln, die denen der arabischen Feluken ähneln.

Es gibt zwei Kastele, beide verfügen über eine Balliste auf der Plattform, die eine am Heck und die andere am Bug. Im Heckkastell befinden sich die Passagier- und Offiziersquartiere. Von hier aus wird auch das Schiff gesteuert und manövriert. Im Bugkastell befinden sich nicht nur die Mannschaftsräume, es ist wie eine regelrechte kleine Festung ausgebaut, in der man sich im Falle eines Angriffs verschanzen und ausharren kann.

Die EL Loco hat fünfzig Mann Besatzung, dazu kommen noch der Kapitän und sein erster Maat. Es werden noch drei weitere Matrosen benötigt. An Bord gibt es drei Zweibettkabinen, von denen vier Betten bereits belegt sind. Die erste Kabine wird von einem estalienischen Adligen namens Pablo Antonio del Iguerra Zurekin de la Rocha Rioja bewohnt, eine weitere Kabine teilen sich die beiden Leibwächter des Adligen, schweigsame Söldner aus dem Imperium. In der dritten Kabine logiert ein gewisser Quevedo Velasquez, ein alter estalianischer Händler. Es gibt also zwei freie Plätze in den Passagierräumen, einen in der Kabine des Adligen, den anderen bei Kaufmann Velasquez. Während der Händler durchaus bereit ist, seine Kabine zu teilen, lehnt Don Pablo dieses Ansinnen kategorisch ab. Dennoch ist er es, der eine Lösung für die Situation anbietet: Er fordert einen seiner Leibwächter auf, im Flur vor seiner Tür zu schlafen und kann damit einen weiteren Schlafplatz schaffen - eine Lösung, die die Söldner zweifellos nicht besonders befriedigt. Diejenigen SC, die sich als Matrosen verdingen, werden in den Mannschaftsquartieren im Vorderkastell untergebracht, wo ein regelrechter Urwald aus Hängematten existiert.

## EIN NETTER ALTER HERR

Klein und schwächling von Statur, mit schlohweißen Haaren und stetes ein Lächeln auf den Lippen, ist Quevedo Velasquez der typische nette ältere Herr, ein wenig philosophisch und voller Bewunderung für ferne Länder wie Lustrien und Arabien sowie deren Verdienste und Errungenschaften... Zweifelssohne hat er sehr viel erlebt, und bei der Art und Weise, wie er spricht, kann man auf eine bewegte Jugend mit vielen Entdeckungsreisen, kühnen Abenteuern und Kämpfen schließen, aber keiner würde diesen netten Alten für einen wilden, blutrünstigen Piraten halten...

Da die El Loco erst am nächsten Tag ausläuft, bietet Quevedo Velasquez den SC an, sie zu einem "kleinen Umtrunk" in die Stadt einzuladen, was die SC als richtige Abenteurer eigentlich ohne allzu großes Zögern annehmen sollten...

Zuvor wird Quevedo seinen Gästen aus der Fremde allerdings ein wenig die Stadt zeigen - ganz gleich, wie lange sie vielleicht schon in Magritta zugebracht haben mögen. Besichtigungspunkte sind das Gefängnis der Adligen, der Hinrichtungsplatz, die großen Tempel, vor allem die von Myrmidia und Mannan, schließlich aber auch die Tavernen der Altstadt. In einer solchen Schenke findet die Führung ein jähes Ende: Quevedo wird von drei Galgenvögeln angegriffen, die ihn beschuldigen, sie einige Tage zuvor beim Glücksspiel betrogen zu haben, was dieser vehement abstreitet. Die SC werden automatisch in diese Streiterei verwickelt.



Da die Angreifer den Abenteurern keine allzu großen Probleme bereiten, ist ein eventueller Kampf schnell beendet. (Die Werte der Angreifer sind identisch mit denen der Matrosen der EL Loco); die Streithähne lassen sich auch mit ein wenig Geld oder wüsten Drohungen verscheuchen - sie ziehen allerdings nicht ab, ohne wilde Beschimpfungen und Racheschwüre auszustoßen. Nach diesem Zwischenfall beendet Quevedo die Besichtigungstour und kehrt zurück an Bord. Von nun an sucht er ständig die Nähe und den Schutz der SC...

---

## EINE ALLZU RUHIGE REISE

Nachdem das Schiff in See gestochen ist, werden volle Segel gesetzt. Die ersten Tage der Fahrt sind nach Aussage der Matrosen

sehr ruhig - um nicht zu sagen, zu ruhig: Es ist einfach unvorstellbar - der Sturm in der ersten Nacht hat nur einen Matrosen über Bord gerissen; weit und breit keine Piraten oder arabische Schiffe, kein flaggenloses Schiff folgt der El Loco. An Bord gibt es keinen Streit, keine Fehde, was bei der allgemein bekannten Reizbarkeit der Estaliener äußerst verwundert. Dabei gäbe es genügend Gründe für Streitigkeiten - denn Quevedo betrügt beim Glücksspiel mit der Mannschaft und den Leibwächtern, doch obwohl er schon mehrfach erwischt wurde, wagt keiner, ihn anzugreifen, da er allen mit Andeutungen klar gemacht hat, daß die SC seine privaten Schutzensel sind...

Die Leibwächter, die aufgrund der guten Bezahlung verweichlicht sind, stehen den SC schon allein aufgrund der Tatsache feindlich gegenüber, daß sie abwechselnd auf einem Stuhl nächtigen müssen. Die Mannschaft rächt sich an den als Matrosen arbeitenden SC: Das kann dazu führen, daß man ihnen diverse Widerlichkeiten in ihr Essen mischt, die Stricke ihrer Hagematten so lockert, daß sie sich im Verlauf der Nacht lösen. Kommen die SC nicht bald hinter den Anlaß für diese Streiche, fassen die Übeltäter sich ein Herz und versuchen dafür zu sorgen, daß ein SC vom Mast fällt, oder sie wagen es gar, des Nachts, wenn die Schiffswache fern ist, die SC erdolchen zu wollen.

So fließen die Tage dahin, bis zu jenem Abend...

## DIE DÄMMERUNG AUF DEM SÜDMEEER

Quevedo ist bereits seit dem frühen Morgen schweigsam und melancholisch. Den Tag verbringt er an die Reling gelehnt und starrt in die Wellen. Das Lächeln ist von seinen Lippen verschwunden, seine Falten haben sich vertieft. Wenn die SC ihn fragen, was denn geschehen sei, erklärt Quevedo, daß vor langer Zeit in diesen Gewässern ein großes Unglück geschehen sei, bei dem alle seine Freunde ertrunken wären, und daß dies auch der Grund für das Ende seines Abenteuerlebens gewesen sei. Seit jener Reise wäre er nie wieder zur See gefahren...

Die Sonne versinkt im Meer und der Himmel färbt sich blutrot, aber alle gehen weiter ihrer Arbeit nach - bis sich plötzlich das Wasser vor dem Schiff tiefschwarz färbt, ganz als ob ein enormer Tintenfisch aus den Tiefen der Hölle seine gesamte Tinte verspritzte. Langsam und unheimlich erheben sich direkt vor der El Loco Masten, Segel und Takelage aus den Wellen, bis ein voll-

ständiges Schiff aus den Tiefen des Meeres aufgetaucht ist.

Quevedo erkennt das Schiff als die Seeadler. Leichenblaß versteckt er sich hinter den SC und weicht auch in den kommenden Minuten nicht von ihrer Seite. Der Kapitän der El Loco versucht noch, das Steuerruder heranzureißen und den Kurs zu ändern, aber es ist zu spät.

Auf dem Heckkastel der Seeadler lauern Geister, die unter grauenhaftem Geschrei die El Loco aufbringen und sich dort auf die Matrosen stürzen. Diese verlassen fluchtartig ihre Posten, um sich in Sicherheit zu flüchten oder sogar über Bord zu springen. Aus den Laderäumen der Seeadler tauchen Dutzende von Skeletten mit Enterhaken auf, die sie auf die El Loco werfen. Während die Besatzung der El Loco gegen die Geister kämpft - oder vor ihnen flieht - kann sie nicht verhindern, daß sich das Geisterschiff an die Seite ihres Schiffes hängt. Die Sonne ist schon vollständig im Meer versunken, als die ersten Skelette mit rostigen Rapiern und Entermessern ihren gespenstischen Gefährten zur Hilfe eilen. Jeglicher Widerstand gegen diese untote Mannschaft ist zwecklos, denn für jedes besiegte Skelett kommen zwei neue aus den Tiefen der Seeadler. Egal, was die Spieler machen, die übrige Mannschaft wird erschlagen. Das Heckkastel bietet nur illusionären Schutz, da die Geister durch die Wände hindurchgelangen und die Skelette die Türen und Planken eifrigst zerschlagen und einfach über die Trümmer steigen.

Unter diesen Umständen ist es absolut keine Schande, die Flucht zu ergreifen, und die SC täten gut daran, diese Möglichkeit zu wählen, falls es ihnen möglich ist.

Noch während die SC sich auf Flucht vorbereiten, lassen die Leibwächter des Adligen das Beiboot zu Wasser. Darin wäre genug Platz für alle, aber die Söldner weigern sich mit gezogenen Waffen, die SC einsteigen zu lassen - hier mag es also zu einem Kampf kommen, der erst mit dem Tod einer der beteiligten Seiten endet.

Falls die SC gemeinsam mit ihrem Freund an Bord des Beibootes gehen, werden sie Zeuge, wie die El Loco versenkt wird... Lesen sie bitte bei **Spielball der Wellen** weiter...

Wenn die SC mit ihrem Freund Quevedo an Bord der El Loco festsitzen, werden sie sehr bald die einzigen Lebewesen dort sein. Die Schlacht ist verloren, anscheinend kann nichts sie mehr retten. Die Horden der Seeadler greifen nicht weiter an, sondern starren die SC mit gezogenen Waffen aus ihren leeren Augenhöhlen an, die Geister führen einen bizarren Tanz an Bord der El Loco auf, die sanft weitertreibt. Schließlich

### Beispiele arabischer Vornamen

Mehmed, Soliman, Murad, Orhan, Selim, Mohammed, Ahmed, Ibrahim, Tamerlan, Mustafa, Adnan, Barkan, Osman, Assaf, Yussuf

### Die beinerne Statuette

Arkan muß die SC nicht selber aufsuchen, da er sich mitsamt seinem Schiff und der gesamten Mannschaft in dem Anhänger befindet. Dieser Anhänger wechselt von Zeit zu Zeit ein wenig seine Form und wechselt außerdem ab und zu den Träger. Er verändert seine Temperatur, wenn sich sein Träger dem Verräter Pajagòn nähert, wobei er in unmittelbarer Nähe Pajagòns so kalt wird, daß er Erfrierungen verursacht. Tiere fürchten sich im allgemeinen vor diesem Anhänger: Vögel flattern eiligst davon, Kampfstiere werden unruhig und Hunde heulen auf, als ob sie tödlich verwundet wären...

Die Abenteurer können sich dieses Objektes nicht entledigen. Sollte der Anhänger geopfert oder gestohlen werden oder verloren gehen, taucht er dennoch in der darauffolgenden Stunde erneut um den Hals seines letzten Trägers auf. Sollten die SC versuchen, den Anhänger zu zerstören oder wegzuworfen, muß sein Träger einem mentalen Angriff von -30 widerstehen, um sich nicht selber umzubringen - Arkan läßt sich nicht ungestraft reinlegen. Ein Zauberkundiger oder Priester des Todesgottes Morr über der dritten Stufe kann die wahre Natur der Statuette entschlüsseln, aber sie kann selbst auf magischem Wege nicht zerstört werden. Es ist nicht möglich, Arkan in einem Glas Wasser oder einem Kessel herbeizurufen, dazu bedarf es schon eines richtigen Meeres oder eines Sees. Nach Ablauf eines Monats erscheint Arkan in jedem Falle auf einem Gewässer in der Nähe der SC und diese müssen jeweils einen Schicksalspunkt opfern, um dieses Zusammentreffen lebendig zu überstehen. Wer dazu nicht in der Lage ist, verwandelt sich in einen Zombie und wird Mitglied von Arkans Mannschaft. Jeder Versuch, Arkan herbeizurufen, wenn Pajagòn nicht in der Nähe ist, kostet die SC ebenfalls einen Schicksalspunkt.

### Nichtspielercharaktere

Es wird davon ausgegangen, daß die NSC über alle ihrem Beruf (Warhammer-Regelbuch) zugehörigen Fähigkeiten verfügen.

#### Estalienische Seeleute

Matrosen

M4 WS45 BS45 S5 T4 W8 I45 A2 DEX30  
LD35 INT20 CI35 WP35 FEL25

#### Quevedo Velasquez

Pirat, Kaufmann, Glücksspieler, 53 Jahre  
M3 WS42 BS42 S2 T5 W6 I42 A2 DEX29  
LD40 INT49 CI60 WP51 FEL38

tritt ein mehr als zwei Meter großes Skelett vor, das noch die Fetzen von einst prächtiger Kleidung, zahlreiche Juwelen sowie einen recht guten Hut trägt. An seiner Seite befindet sich die Wasserleiche einer offensichtlich vor kurzem ertrunkenen Frau. Während dieses Paar voranschreitet, erheben sich auch alle im Kampf zerstörten Skelette aufs neue und verneigen sich mit ihren Gefährten respektvoll vor dem Paar. "Komm her zu mir Quevedo, du Hasenfuß, komm zurück zu deinem Kapitän, der all die Jahre auf dich gewartet hat..." Mit einer Stimme, die direkt aus dem Grabe zu kommen scheint, betätigt sich die untote Frau als Sprecherin für Arkan. Velasquez wird hilflos in die Richtung des Skelettes gezogen, das ihn an der Kehle packt und mit einer Hand vom Boden hebt. "Wo ist Pajagòn?" fragt die Frau. Quevedo zappelt verzweifelt mit den Beinen in der Luft und schwört, daß er keine Ahnung habe. Die knöchernen Finger schließen sich fester um seinen Hals und Kapitän Arkan bricht mit einer schnellen Handbewegung das Genick des unglückseligen Quevedo, der daraufhin wie eine Marionette zu Boden sinkt.

Das Schicksal der SC scheint besiegelt, sie befinden sich mitten auf dem Meer, umringt von Geistern und Skeletten, dazu die imposante Gestalt Kapitän Arkans. Nach einigen Momenten erhebt sich Quevedo, der Feigling, mit rotleuchtenden Augen und begibt sich an die Seite seines Kapitäns. "Ich habe sehr lange darauf warten müssen, daß das letzte Mitglied meiner Mannschaft zurückkehrte auf das Meer," krächzt die Wasserleiche, "ihr habt dies ermöglicht, indem ihr ihn beschützt habt - daher schenke ich euch euer Leben. Dafür aber verlange ich einen Dienst: Vor dreißig Jahren war ein Verräter namens Pajagòn schuld daran, daß ich mein Schiff und mein Leben verlor. Ihr habt dreißig Tage Zeit, um ihn mir auszuliefern. Ansonsten werde ich euch finden, egal wo ihr euch aufhaltet..."

Während die El Loco langsam zu sinken beginnt, nähert sich die Wasserleiche den SC und streckt eine Hand vor. In ihrer Handfläche befindet sich ein kleiner knöcherner Anhänger, der ein Skelett darstellt. "Wenn ihr einverstanden seid, nehmt diese kleine Statue und werft sie ins Meer, sobald Pajagòn sich in eurer Gewalt befindet. Solltet ihr lieber ablehnen wollen, nun..." In diesem Augenblick ziehen die Skelette ihre Waffen und warten eine Minute (reale Spielzeit), bevor sie sich auf die SC stürzen. Doch selbst wenn es zu einem Kampf kommen sollte, bleibt der Zombie die ganze Zeit mit geöffneter Hand stehen und wartet, daß ein SC den Anhänger nimmt. Sobald dies ge-

schehen ist, verschwinden in Sekunden schnelle die Skelette, Geister, Arkan und das gesamte Geisterschiff.

Den SC bleibt gerade noch genug Zeit, ihre Habseligkeiten einzusammeln, bevor die El Loco vollständig im Meer versinkt.

## SPIELBALL DER WELLEN

Die SC treiben entweder im Beiboot oder auf einem Floß auf den Wellen des Südmeeres umher. Falls sie sich an Bord des Beibootes geflüchtet haben, finden der Auftritt Arkans, Quevedos Tod und Arkans unglückseliger Auftrag am folgenden Abend statt, wenn die Seeadler erneut auftaucht. Die Situation ist auf keinen Fall rosig, denn wenn Arkan auch die SC erst in einem Monat wiedersehen will, sind Hunger und Durst doch sofortige Reisebegleiter...

Es verstreichen zwei scheinbar endlos lange Tage, in denen die SC ständig das Wasser aus dem Rettungsboot schöpfen müssen oder - schlimmer noch - wissen, daß das Floß, auf dem sie sich befinden, langsam aber unaufhaltsam sinkt. Der Himmel erweist sich jedoch gnädig: Ein Segel taucht am Horizont auf und nähert sich den Abenteurern. Gerettet - jedenfalls in gewisser Weise...

## EINE GALEEREN- KREUZFAHRT

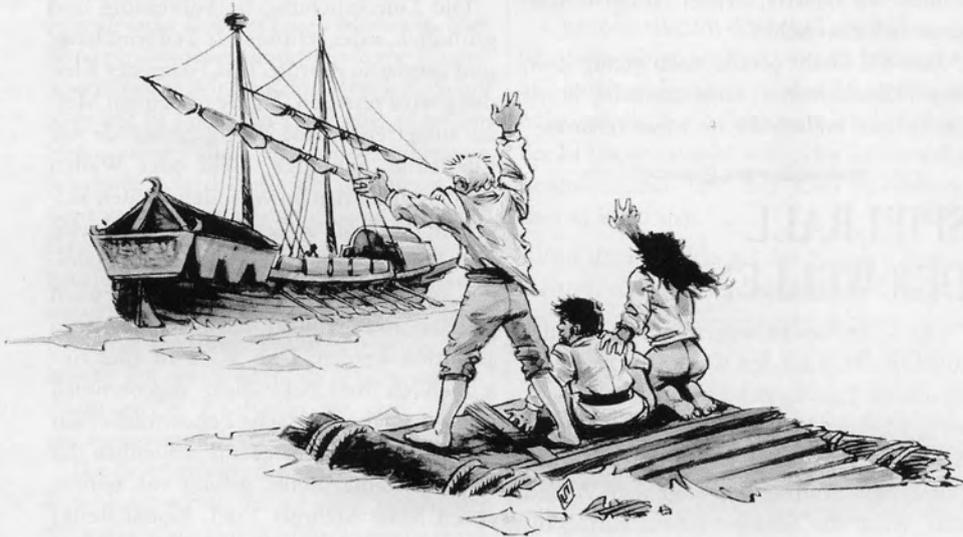
### WILLKOMMEN AN BORD!

Die SC treiben bereits seit einigen Tagen auf dem Meer, als am Horizont das Segel einer arabischen Piratengaleere sichtbar wird. Das Schiff nähert sich stetig, und schließlich werden Tauen ausgeworfen. Ein braungebrannter Mann fordert die Schiffsbrüchigen in perfektem Altweltlich auf, an Bord zu kommen. An Widerstand oder Flucht ist nicht zu denken, da die Bogenschützen an Bord der Galeere nur darauf warten, die SC mit ihren Pfeilen zu spicken. Die Abenteurer werden an Bord gehievt und auf dem Deck von den Piraten durchsucht, die ihre Opfer mit spöttischen Bemerkungen bedenken. Einige begnügen sich nicht mit Worten und werden bei eventuellen weiblichen Gruppenmitgliedern handgreiflich, aber sie gehen nicht weiter, da der Schiffseigner einige von ihnen schon für geringere Vergehen in

Ketten hat legen lassen.

Die Durchsuchung ist vollständig und gründlich, jedes gefundene Teil wird lange und sorgfältig geprüft. Das Futter der Kleidung wird zerrissen, Nähte mit einem Messer aufgetrennt. Alle Wertgegenstände wie Edelsteine, Schmuck, Geld oder Waffen werden unter den anwesenden Piraten aufgeteilt, der Rest - außer der Statuette - wird über Bord geworfen. Religiöse Symbole werden von den arabischen Piraten mit Füßen getreten und bespuckt, bevor sie über Bord geworfen werden. Den SC wird alles einschließlich ihrer Bekleidung abgenommen und sie erhalten einfache Lendentücher aus Sackleinen. Dann erscheint schließlich der Kapitän Kemal Refik, gefolgt von seinem ersten Maat Mehmet Esad. Kemal Refiks Haut ist wettergegerbt, er hat schwarze Haare und stellt mit seinem hochgewachsenen Körperbau eine imponierende Erscheinung dar. Er ist ein kalter und herablassender Mann, der das Altweltliche mit einem eigenartigen Akzent aus arabischer und tileanischer Aussprache spricht. Er unterscheidet sich auch äußerlich von seiner Mannschaft durch Seidenkleidung, einen glänzenden Brustharnisch und einen mächtigen zweihändigen Säbel (dem arabischen Gegenstück eines Zweihänder-Schwertes). Kemal ist dem Besitzer des Schiffes, Hassan el Mansur, treu ergeben, da dieser einst versprochen hat, ihm die Befehlsgewalt über die heilige Armee zu geben, die er eines Tages gegen den Westen schicken wird. Mehmet Esad ist mit seiner Größe von über zwei Metern, enormen Muskeln, kahlem Schädel und der riesigen Peitsche zweifelsohne ebenfalls eine imposante Gestalt. Er ist der treue Schatten des Kapitäns, dem er wie ein Hund ergeben ist, und weicht selten von seiner Seite. Mehmet ist ein schweigsamer, brutaler Mensch, dem selbst die Mannschaft nach Möglichkeit aus dem Weg geht. Seine Lieblingsbeschäftigungen bestehen darin, einen Matrosen oder Sklaven auszupeitschen, den Rudern den Takt vorzugeben und sich unbeobachtet und leise hinter einen Matrosen zu schleichen, den er dann unter höhnischem Gelächter mit einem Fußtritt über Bord befördert. Die einzigen Dinge und Wesen, vor denen er sich fürchtet, sind die Wur seines Kapitäns - und der Herr des Schiffes, vor dem er sogar panische Angst hat.

Mehmeds Sprachkenntnisse des Altweltlichen sind auf einige Phrasen wie "Rudern!", "Maul halten!", "Schneller", "Folge mir", "Stirb, ungläubiger Hund" sowie einige hier nicht wiederzugebende Flüche begrenzt, so daß eine Unterhaltung mit ihm nicht möglich ist. Der Kapitän knöpft sich jeden SC einzeln vor und befragt ihn



über die Umstände des Schiffbruches, wobei er deutlich klar macht, daß er für den Fall, daß seine Fragen nicht zufriedenstellend beantwortet werden, den Betreffenden auspeitschen läßt. Wenn alle SC eine ähnliche Geschichte über den Grund ihrer Schiffbrüchigkeit erzählen, gibt Kemal sich damit zufrieden. Sollten die SC allerdings unterschiedliche Erklärungen vorbringen, wird die Befragung ausgedehnter...

Sollte schließlich einer der SC etwas über das Geisterschiff und die Untoten erzählen, wird er zu einer ausführlichen Befragung zum Herrn des Schiffes gebracht. Zum Abschluß der Befragung will Kemal noch von den SC wissen, ob sie dem wahren Gott dienen. Falls die Betreffenden dies bejahen, stellt Kemal einige theologische Fragen, um die Wahrheit dieser Angaben zu überprüfen. Lügner werden an einen Mast gebunden und erhalten zwanzig Peitschenhiebe. Nachdem dann alle Formalitäten erledigt sind, werden die SC an einer Ruderbank festgekettet. Die Schlüssel zu den Ketten hat Mehmet, der den Schlüsselbund an seinem Gürtel trägt. Wenn sich in der Abenteuergruppe eine Frau befindet, wird diese unter Deck in einen Laderaum geschafft, wo sie zwar unter ständiger Bewachung eines Eunuchen steht, ansonsten aber keinen Unannehmlichkeiten ausgesetzt ist. Ihr werden sogar zahlreiche Vergünstigungen gewährt, wie die luxuriöse Kleidung vornehmer Haremsdamen, parfümierte Körperöle, Essen nach Wunsch, die Möglichkeit, regelmäßig zu baden, und häufige Spaziergänge an Deck. Sollte sie gar noch jungfräulich sein, wird ihr sogar noch mehr Aufmerksamkeit geschenkt, da der Herr des Schiffes sie bis zum Verkauf in Arabien bei bester Gesundheit halten möchte - zumal er sie eventuell auch einem mächtigen Dämonen opfern will. Wenn die Abenteuerin nicht mehr unberührt ist, will er sich

nach Ablauf einer Woche, in der sie sich von den Strapazen erholen soll, mit ihr vergnügen. Die relativ große Freiheit, die einer Abenteuerin gewährt wird, könnte von ihr dazu genutzt werden, auszureißen und ihren Freunden zu helfen...

## DIE ARABISCHE GALEERE

Die Al-Baz (wörtlich: "Der Falke") ist ein schnelles Kriegsschiff von vierzig Metern Länge und fünf Metern Breite. Sie kann sowohl gesegelt wie auch mit Rudern angetrieben werden. Fast hundertundsechzig Ruderklaven sorgen in drei Reihen für die hohe Geschwindigkeit während eines Kampfes, bei dem das gegenerische Schiff gewöhnlich gerammt und anschließend geentert wird. Die Segelgeschwindigkeit kann bei gutem Wind in Küstennähe bei 120 km pro Tag liegen, auf dem offenen Meer sogar bei 240 km. Eine geruderte Galeere erreicht etwa die drei- bis vierfache Geschwindigkeit, die aber nur einige Stunden aufrecht erhalten werden kann. Dieser Schiffstyp ist ein reines Kriegsschiff und kann nicht mehr als eine Tonne Fracht transportieren. Diese Begrenzung zwingt die Piraten, sich beim Plündern auf das Wesentliche wie Gold, Eratzruderer für die Getöteten und einige ausgewählte Sklaven zu beschränken, bevor sie das gekaperte Schiff versenken. Am Bug der Galeere befindet sich eine kleine Kanone, die von einem Handelsschiff geraubt wurde. Keiner der Piraten wagt diese zu benutzen, aus Angst davor, daß sie explodieren könnte, aber der Kapitän gibt die Hoffnung nicht auf, daß er einen Sklaven finden wird, der ihm zeigt, wie das Gerät funktioniert. Wenn jemand der SC behauptet, sich

mit Kanonen auszukennen, wird er äußerst zuvorkommend behandelt. Einer der Ruderklaven ist ein ehemaliger Geschützoffizier, aber er behält sein Wissen für sich, um es im geeigneten Moment gegen die Araber einzusetzen.

Das Deck ist geräumig und wird an allen Seiten durch hohe Aufbauten geschützt, die aus mit Metall verstärkten Planken bestehen und auch als Rammschutz dienen. Die Ruderbänke befinden sich unterhalb des Decks und werden ganz von diesem überragt. An den Schiffsenden befindet sich jeweils eine Treppe, die den Zugang zu den Ruderbänken und den im Bug befindlichen Laderäumen ermöglicht. In ihnen befinden sich nur Lebensmittel und Zellen für ausgesuchte Gefangene oder zum Tode verurteilte Piraten. Diese Zellen werden rund um die Uhr bewacht. Im Heck des Schiffes gibt es drei kleine Kabinen. Diese befinden sich im Kastell, das das Deck überragt. Eine dieser Kabinen wird von Kapitän Kemal Refik bewohnt und dient gleichzeitig als Navigationsraum. Der Maat Mehmed Esad lebt in der kleinsten Kabine direkt neben der des Kapitäns, seine Kabine dient gleichzeitig als Krankenzimmer.

## DER HERR DES SCHIFFES

Den hochgewachsenen Körper von schwarzen Roben umhüllt, das bleiche Gesicht unter schweren Kapuzen halb verborgen, die leicht gebeugte Gestalt auf einen Stab aufgestützt - das ist Hassan el Mansur, ein gefährlicher Fanatiker, dessen größtes Ziel es ist, der Alten Welt mit Hilfe dämonischer Mächte einen vernichtenden Schlag zu versetzen. Die Piraterie und der Sklavenhandel versorgen ihn mit dem nötigen Geld, um seine düsteren Pläne zu verfolgen. Das meiste Geld benötigt er, um Feuerwaffen für seine zukünftigen Truppen zu kaufen. Seine Herkunft ist rätselhaft, er stieg eines Tages von den Bergen herab und behauptete, der Gesandte des wahren Gottes zu sein - mit dem Auftrag, die Ungläubigen zu vernichten. Er erstand die Galeere von einem alten Piraten zu einem recht stolzen Preis, den er in Goldmünzen mit uralten Symbolen bezahlte. Über seine Mannschaft, die ihn ängstlich nur "der Meister" nennt, herrscht er mit Gewalt und zögert auch nicht, Aufsässige von Dämonen verschlingen zu lassen... Wie alle Dämonologen leidet Hassan unter diversen körperlichen Einschränkungen. Seine Haut wird immer stärker von Reptilschuppen überzogen, sein Körpergeruch ist äußerst bizarr und er erträgt kein Tageslicht

mehr. Sollte er hellerem Licht als dem der Dämmerung ausgesetzt sein, verliert er 50% seiner Fähigkeiten. Diese Einschränkungen lassen ihn in der Verwendung von Feuerbällen sehr zurückhaltend agieren, da diese ihn für W4 Runden blenden (die körperlichen Einschränkungen und ihre Auswirkungen können im **Warhammer**-Regelwerk ab Seite 138 nachgelesen werden). Der Meister hat für sich die größte Kabine belegt, die sich oberhalb der beiden anderen Kabinen befindet und diese überragt, während die Mehmeds und Kemals oberhalb der Mannschaftsquartiere auf Decksniveau liegen. Obwohl die Türe zu Hassans Kajüte stets verschlossen ist, scheint er doch alles an Bord mitzubekommen. Im Innern der Kajüte herrscht fast völlige Dunkelheit, nur eine kleine Lampe gibt etwas Licht. Schwarze Samtvorhänge schirmen die Fenster gegen Sonnenlicht ab. In dem Raum liegt ein schwerer Moschusduft, mit dem der Dämonologe seinen eigenen Körpergeruch überdecken will. Der Herr des Schiffes erscheint als eine bedrohliche, seltsame und im Halbschatten der Kabine kaum wahrnehmbare Silhouette, die mit einer langsamen heiseren Stimme spricht, schneidende Fragen stellt und klare Antworten verlangt. Sollten die SC den Fehler begehen, das Geisterschiff und ihren Auftrag zu erwähnen, wird Hassan keine Ruhe geben, bis er die vollständige Geschichte gehört hat, auch wenn das bedeutet, daß er die gesamte Abenteurergruppe auspeitschen lassen oder eine Abenteurerin seiner Mannschaft ausliefern muß. Sollten sie sich immer noch widersetzen, wird er einen Dämonen

beschwören, um sie zu überzeugen. Wenn auch das nicht ausreicht, läßt er einen der SC hinrichten. Da er kein Nekromant ist, hilft ihm die Entdeckung des Anhängers und das Wissen um seinen Besitzer überhaupt nicht weiter, aber es beunruhigt ihn zutiefst. Nachdem seine Neugier gestillt ist, übergibt er die SC Kemal und befiehlt ihm, sie gut im Auge zu halten und ihn über Seltsamkeiten sofort zu informieren. Wenn er von dem Monatslimit erfahren hat, wird Hassan sich selbstverständlich vor Ablauf der Frist der SC entledigen, aber bis dahin heißt es "Rudere, ungläubiger Hund..."

## REINE ROUTINE

Die meiste Zeit fährt die Galere mit der Kraft des Windes, aber sobald dieser schwächer wird oder das Schiff in Küstennähe kommt, werden die Sklaven gezwungen, zu den Rudern zu greifen. Alle zwei oder drei Tage verlangt Kemal von den Ruderern das Äußerste, um ihre Geschwindigkeit zu überprüfen. Mehmed schlägt den Takt auf der großen Trommel, die sich hinter der ersten Etage der Ruderbänke befindet. Die Galeerensklaven hassen diese Trommel, da sie für sie das Symbol ihrer Versklavung ist. Die etwa fünfzig arabischen Piraten sind geringfügig größer als ihre Berufskollegen aus dem Imperium und unterscheiden sich durch sonnengebräunte Haut und schwarze Augen und Haare. Sie sprechen die altweltliche Sprache nicht und verachten die Sklaven.

## Nichtspielercharaktere

Die NSC verfügen über alle ihre Berufsfertigkeiten

### Arabischer Pirat

Matrose, Pirat, Alter zwischen 15 und 40 Jahren.

Zusatzfertigkeiten: Klettern, Entschlüpfen  
M4 WS55 BS38 S4 T4 W10 I45 A2 DEX39  
LD45 INT39 CI39 WP32 FEL45

### Kemal Refik

Pirat, Schiffskapitän, 31 Jahre

Zusatzfertigkeiten: Orientierung, Fremdsprachen (Altweltlich), Entschlüpfen, Spezialisierung (Zweihändige Waffen)  
M5 WS66 BS55 S5 T5 W12 I56 A3 DEX49  
LD55 INT40 CI45 WP44 FEL69

### Mehmet Esad

Söldner, Erster Maat, 35 Jahre

Zusatzfertigkeiten: Schleichen, Spezialisierung (Kettenwaffen: Peitsche), Foltern, Musik (Pauke), Fremdsprache (Altweltlich), erhöhte Stärke (bereits eingerechnet)  
M4 WS55 BS46 S6\* T5 W13 I34 A2  
DEX35 LD35 INT38 CI45 WP32 FEL29

### Hassan el-Mansur

Magiekundiger: Zauberer 1, Dämonologe 1 und 2, 41 Jahre

Zusatzfertigkeiten: Fremdsprache (Altweltlich), Entschlüpfen, Herstellung von Drogen und Giften, Geheimsprache (Alt-Arabisch), Nachtsicht

Besitztümer: runenverzierter Stab, der sein WP um 20% verbessert (bereits eingerechnet), drei Bücher über Dämonologie auf Arabisch, Komponenten für all seine Zauber, fünf arabische Geschichtsbücher über den Heiligen Krieg gegen die Alte Welt, ein Buch über den Myrmediakult

M4 WS30 BS25 S3 T3 W7 I67 A1 DEX57  
LD30 INT61 CI53 WP72\* FEL13

Machtstufe: 27 Magiepunkte

Sprüche: Kleine Magie: Licht, magischer Riegel, Schlaf, Fluch

Kampfmagie (1.Stufe): Feuerball, Heilen leichter Wunden, Verwirrung, Windstoß  
Dämonologie (1.Stufe): Wächter beschwören, Reittier beschwören; (2. Stufe): Niedere Dämonen beschwören

### Geflügelter Dämon

Dieses dämonische Wesen ähnelt einer drei Meter großen Fledermaus mit gelben Augen. Es kann zwei Reiter tragen. Der Movement-Wert von 4 gibt seine Reisegeschwindigkeit an.

Sein Anblick wie auch sein durchdringender Schrei erzeugen Furcht.

M4 WS33 BS- S4 T3 W5 I30 A1 DEX-  
LD10 INT10 CI10 WP10 FEL10

## Die Galeere

1: Waffenkammer & Pulvermagazin

2: Mannschaftsquartier

3: Kabine von Kemal Refik

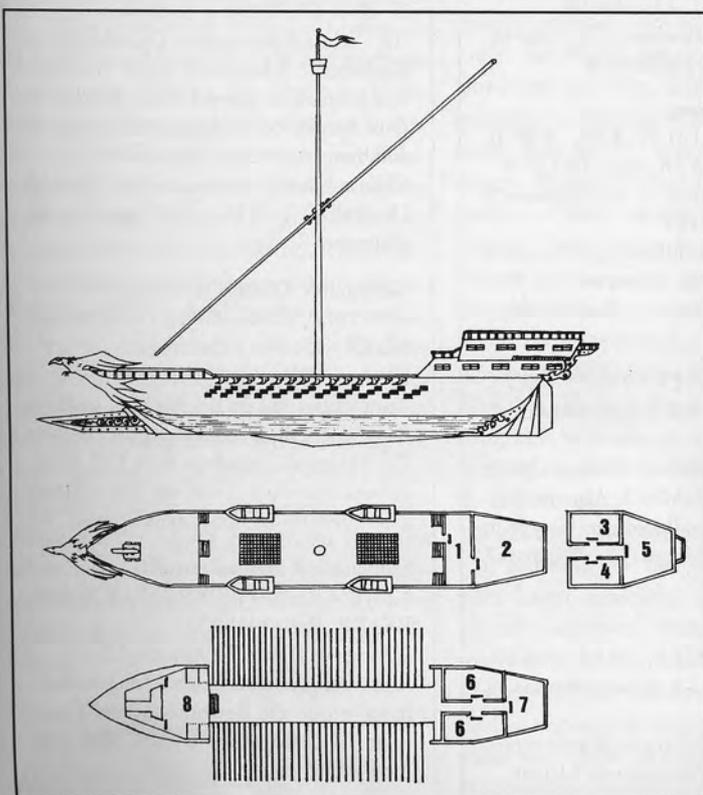
4: Kabine von Mehmet Esad

5: Kabine von Hassan el Mansur

6: Mannschaftsquartier

7: Vorratslager

8: Zellen & Vorräte



### Höllenhund (Niederer Dämon)

Dieser Niedere Dämon, mit dem Hassan einen Pakt geschlossen hat, gleicht einem zwei Meter großen Hund mit leuchtenden gelben Augen und gewaltigen Kiefern. Er kann in jeder Runde zweimal mit seinen Fängen angreifen und verursacht mit seinem heiseren Gebell Furcht und Schrecken. M6 WS50 BS42 S4 T3 W5 I60 A2 DEX89 LD89 INT89 CI89 WP89 FEL14

#### Werte für AD&D

#### Hassan el-Mansur

Magier, Beschwörer, rechtschaffen böse ST10, GE16, KO15, IN18, WE12, CH15, TP42, RK7 (oder 6 mit dem Zauberpantzer); Memorierte Zaubersprüche: (1. Stufe) Panzer (2x), Kalte Hand, Erscheinung verändern, Personen bezaubern, (2. Stufe) Melfs Säurepfeil (2x), Narrengold, Stärke, Dunkelheit, (3. Stufe) Geisterstoß, Flammenpfeil (2x), Tintenschlange, Magie bannen, (4. Stufe) Monster herbeirufen II, Evards schwarze Tentakel, Verzauberte Waffe, Kleine Kugel der Unverwundbarkeit, Ansteckung, (5. Stufe) Schatten beschwören (2x), Magisches Gefäß, Monster herbeirufen III, Fortschicken, (6. Stufe) Abstoßung, Einfangen; Durch einen alten Pakt sind einige von Hassans Zaubern modifiziert; außerdem benutzt er sein "Geisterstoß" wie ein Magier der 14. Stufe. Mit Monster herbeirufen II beschwört er 1W6 Geister und mit Monster beschwören III 1W4 Höllenhunde. Als Einschränkung ist ein Teil seines Körpers (der Rücken) mit Schuppen bedeckt und seine Augen sind so lichtempfindlich, daß ihm dies einen Malus von 2 auf alle Aktionen bei Tageslicht gibt.

#### Höllenhund:

RK:4, TP:24, Größe: M, Schaden: W10+4 Flammen, Spezial: 50%-Chance, Unsichtbares zu sehen

#### Geist:

RK:7 TP:18, Schaden: 1-3, Größe: M, Spezial: Jede Runde regeneriert sich ein TP, nur gesegnete Waffen richten Schaden an.

Der Großteil der NSC wird als Kämpfer der ersten Stufe betrachtet.

- (a) Diejenigen, die Piraten sind oder waren, gelten als Kämpfer oder Diebe der 3. Stufe.
- (b) Ein beleidigter Hidalgo zählt als ein Kämpfer der 3. Stufe
- (c) Wichtige NSC (z. B. Pajagón) sind auf der 5. Stufe

#### Werte für DSA:

#### Hassan el-Mansur:

Magier, schwarz  
MU:13 IN:12 KL:18 CH:13 GE:14 FF:17  
KK:10  
Stufe: 7 MR:13  
Wichtige Zauberfertigkeiten:

Armatruz: 6; Flim-Flam 3; Claudibus: 4; Harmlose Gestalt: 9; Ignifaxius: 7; Balsam-salabunde: 3; Schwarzer Schrecken: 4; Höllenpein: 4; Furor, Blut: 9; Heptagon: 6  
Bei Tageslicht sind für Hassan alle Proben um +6 erschwert.

#### Dämonisches Reittier:

MU:9, AT:8, PA:6, LE:28, RS:4, TP:W6, GS:20, AU:80, MR:28, MK:45

#### Höllenhund

MU:15, AT:14, PA:12, LE:50, RS:6, TP:2W6+2, GS:14, AU:80, MR:30, MK:60  
Ein Höllenhund hat zwei Attacken pro Kampfrunde.

Die meisten der übrigen NSC können als unerfahrene Menschen (Siehe **Die Kreaturen des schwarzen Auges**) betrachtet werden, deren besondere Lebenserfahrung vor allem in den zum angegebenen Beruf passenden Talenten erkennbar ist.

Unter den Piraten können sich durchaus auch Erfahrene Menschen befinden; die Hauptfiguren sind schließlich Menschliche Veteranen.

#### Werte für Midgard

#### Estalienische Seeleute

Seefahrer Gr1: 15LP, 7AP, RW65, HGW70, B24, RK=LR, Res.+10/12/10  
Dolch+5; Krummsäbel+5; Parierdolch+1; Abwehr+11;  
Balancieren+15; Schwimmen+15; Se-geln+15; Seilkunst+8

#### Quevedo Velasquez

Glücksritter Gr2: 13LP, 10AP, RW81, HGW65, B25, RK=LR, Res.+11/13/12  
Dolch+5; Rapier+7; Kurzschwert+5; Buckler+1; Parierdolch+1; Abwehr+13;  
Fechten+5; Gassenwissen+5; Glücksspiel+16; Tanzen; Verführen+8

#### Scharidische Piraten

Seeräuber Gr1: 14LP, 8AP, RW70, HGW65, B24, RK=TR, Res.+10/12/10  
Krummsäbel+7; Dolch+5; Wurfmesser+5; Buckler+1; Abwehr+11;  
Ballista bedienen; beidhändiger Kampf-4; Katapult bedienen; Klettern+15; Rudern+15; Schwimmen+15; (**Eschar-Box**)

#### Kemal Refik

Seeräuber Gr3: 15LP, 20AP, RW75, HGW80, B25, RK=LR, Schadensbonus+1, Res.+11/13/11  
Krummsäbel+9; Dolch+7; Wurfmesser+7; Buckler+2; kleiner Schild+2; Abwehr+12; Balancieren+16; Beidhändiger Kampf-3; Himmelskunde; Klettern+17; Winden+2 (**Eschar-Box**)

#### Mehmed Esad

Seekrieger Gr2: 17LP, 14AP, RW69, HGW83, B23, RK=LR, Schadensbonus+4, Res.+11/13/11  
Dolch+6; leichter Speer+6; Wurfspeer+6; Peitsche+8; leichte Armbrust+6; kleiner

Schild+1; Abwehr+12;  
Beidhändiger Kampf-4; Faustkampf;  
Kampftaktik+1; Musizieren (Pauke); Schleichen+5; Schwimmen+15 (**Eschar-Box**)



#### Hassan el-Mansur

Dämonenbeschwörer Gr8: 9LP, 35AP, RW87, HGW41, B22, RK=OR, Res.+21/20/18  
Dolch+9; Abwehr+15; Giftmischen+8; Kräuterkunde+10; Lesen/Schreiben; Lesen von Zauberschrift; Sagenkunde+12; Wissen von der Magie; Zauberkunde+12;  
Zaubern+19; Dunkle Kämpfer beschwören I, II, III, IV; Kämpfer beschwören I, II & III; Kundschafter beschwören I, II & III; Lenker beschwören I, II & III; Träger beschwören I, II, III & IV; Wächter beschwören I, II, & III; Schutzkreis gegen Dunebargen & Kaobargen; Schutzkreis gegen Geisterwesen; Schutzkreis gegen Untote; Bannen von Dunebargen & Kaobargen; Kreaturen erschaffen; Macht über Menschen; Chaosmerkmal: automatisches "Sehen in Dunkelheit", WM-4 in Tageslicht; geschuppter Rücken.

#### Geflügelter Dämon (Halebant IV)

Gr3, 13LP, 22AP, RW20, HGW90, B12/60, RK=TR, Res.+13/13/11  
Klaue+8 (1W6-1); Abwehr+12  
Anm.: Aufgrund der Beschreibung im Abenteuer wurde die Beschreibung des Halebant IV (Midgard-Grundbox Seite 103) dahingehend modifiziert, daß das Wesen fliegen kann (deshalb der hohe zweite Wert bei "B")

#### Höllenhund (Dunebrast III)

Gr3, 15LP, 25AP, RW50, HGW70, B30, RK=KR, Res.+14/14/12  
2 Fänge+8 (1W6+2); Abwehr+12  
Anm.: Aufgrund der Beschreibung im Abenteuer wurde die Beschreibung des Dunebrast III (Midgard-Grundbox Seite 102) modifiziert.

Wenn die Piraten nicht mit Segelmanövern beschäftigt sind, würfeln sie, reinigen ihre Waffen, trainieren ihre Kampffertigkeiten, preisen den wahren Gott oder beleidigen die Ruderer. Die Galeere hat ein Schleppnetz, das mehrmals täglich eingeholt wird. Der Fang dient der Mannschaft als Nahrung, und wenn die Ausbeute groß genug war, bekommen auch die Sklaven etwas ab. In diesem Fall steht jedem ein halber roher Fisch zu. Die meisten der hundertundsechzig Rudersklaven sind Estaliener, es gibt aber auch einige Tileaner und Bretonnier unter ihnen, ja sogar zwei Söldner aus dem Imperium. Es handelt sich bei ihnen allen um junge kräftig Männer, denn die Piraten sondern schwächere Rudersklaven mitleidslos aus. Zweimal täglich wird ein unappetitlicher, aber nahrhafter Gemüsebrei verteilt, außerdem erhält jeder Sklave einen Liter Wasser. Kranke, die nicht rudern können, werden gnadenlos über Bord geworfen. Jeder Rudersklave ist an seiner Ruderbank mit einer großen Eisenkette befestigt. Diese Ketten sollen theoretisch jeden Tag überprüft werden, aber die Piraten vernachlässigen diese Vorsichtsmaßnahme häufig, so daß sich manch einer langsam, aber sicher befreien kann. Die Sklaven können sich nur mit ihren direkten Banknachbarn unterhalten, die Verständigung zu den anderen Bänken erfolgt durch Nachrichten, die von Bank zu Bank weitergegeben werden, was die ganze Sache recht kompliziert macht.

Während des Ruderns können die SC von einem Nachbarn, einem weitgereisten Kapitän, den Heimathafen der Galeere erfahren - und damit auch, wohin das Schiff früher oder später reisen wird. (Näheres finden Sie am Schluß des Abenteuers.) Wenn auch die Rudersklaven niemals das Blau des Himmels sehen, wissen sie doch, daß der wahre Herr des Schiffs abgeschieden in einer Kabine lebt und daß seine Männer sich vor ihm fürchten. Einige flüstern sogar, daß sich in manchen Nächten zwischen den Ruderbänken seltsame Erscheinungen manifestieren. Wenn die SC die ganze Wahrheit herausfinden wollen, erzählt ihnen einer der Ruderer mit leiser Stimme, daß diese seltsamen Gestalten nur von den Ruderern gesehen wurden. Der Grund dafür ist, daß Hassan jedem Dämonen, den er ruft, die Seele eines schwachen oder widerspenstigen Sklaven anbietet. Woraufhin das Opfer freilich zu flüchten versucht, von seinen schweren Ketten gleichwohl zurückgehalten und zerschunden wird - und lauthals heulend und flehend schließlich sein Leben aushaucht...

## DIE INSEL

Wenn die SC versuchen, sich ihrer Ketten zu entledigen, werden sie bemerken, daß einige andere Ruderer das bereits geschafft haben, es aber geheim halten. Diese Männer bereiten sich auf eine Meuterei vor, wobei sie ihre Hoffnung auf die Kanone setzen. Der Plan ist schlecht durchdacht und hat keinerlei Aussicht auf Erfolg. Nur die SC haben die Möglichkeit, die Meuterer zu überzeugen, daß sie sich noch etwas gedulden mögen. Wenn die Meuterei nicht verhindert werden kann oder sich die Abenteurer ohne Nachzudenken dieser anschließen, haben die Araber schnell alles unter Kontrolle und lassen die Aufrührer hinrichten - auch Ihre SC...

Auf alle Fälle beabsichtigt Kemal vier Tage nach Ankunft der SC Land anzulaufen, um die Vorräte aufzustocken. Er hat sich dafür eine kleine Vulkaninsel ausgesucht, die fünf Kilometer lang und 2 Kilometer breit ist und aus fruchtbarem Boden mit reicher Vegetation besteht. Um Wasser und Früchte zu holen, müssen die Sklaven von Bord gehen. Falls eine Rebellion stattgefunden hat und es überlebende Meuterer gibt, werden diese nicht von Bord gelassen. Ein Großteil der Piraten geht auf Jagd, während einige Sklaven - darunter die SC, falls sie folgsam waren - ausgewählt werden, um an der Quelle in der Inselmitte die Wasserfässer zu füllen. Dort angekommen, erblicken die Piraten einen weiblichen Echsenmenschen und wollen ihn erfassen. Die Abenteurer sollten diese Situation nutzen, um einige Wachen zu überwältigen und die Flucht zu ergreifen. Kemal und Hassan, die über die Flucht zutiefst erzürnt sind, schlagen am Ufer ein Lager auf, holen die restlichen Piraten von Bord des Schiffes und organisieren eine gründliche Suche. Während ihrer Flucht entdecken die SC einige Höhlen, die von einem Stamm Echsenmenschen bewohnt werden. Dieser Stamm umfaßt etwa vierzig Köpfe, davon zehn Krieger. Da sie nicht haushoch überlegen sind, greifen die Echsenmenschen die Abenteurer nicht an, können aber zu wertvollen Verbündeten werden, wenn die Gruppe ihnen klarmacht, daß man den gleichen Feind bekämpft. Die Rettung des Weibchens, auch wenn dies fast unmöglich ist, wäre ein großer Schritt in diese Richtung.

Falls die Abenteurer dies versuchen wollen, könnten sie die verbündeten Echsen zum Lager schicken, um dort für einige Unruhe zu sorgen - während sie selbst unbemerkt an Bord des Schiffes gelangen und die übrigen Sklaven befreien, den Schlüssel sollten sie irgendwie ergattern. Diese Aktion sollte vorzugsweise mittags oder am frühen Nachmittag stattfinden, damit Hassan, be-

dingt durch die Helligkeit, nicht im Stande ist, seine gesamten magischen Fähigkeiten einzusetzen. Er wird aber nichtsdestotrotz einen Höllenhund auf die Meuterer hetzen, bevor er auf einen geflügelten Dämonen steigt und davonfliegt, die Abenteurer mit wüsten Verwünschungen eindeckend, weil sie seinen Weg kreuzten...

In Hassans Kajüte befindet sich die Beute seiner Raubzüge, die er auf die Schnelle nicht mitnehmen konnte. Es sind insgesamt hunderttausend Goldmünzen, die die SC mit allen Rudersklaven teilen müssen, wollen sie nicht von der aufgebrauchten Menge in Stücke gerissen werden. Die magrittanischen Behörden fordern ein Drittel der Beute und werden Schiff und Mannschaft durchsuchen. Sollten die SC dabei versuchen, zu betrügen, wird die gesamte Beute beschlagnahmt.

## WARTEN AUF ARKAN

Die Abenteurer sollten theoretisch nicht länger als drei Tage Galeerensklaven sein, aber die Ereignisse können auch anders verlaufen. Hier sind ein paar Tips, wie sie die Tage an Bord füllen können:

(a) Während einer ruhigen Nacht wacht ein besonders hellhöriger SC auf und bemerkt, daß auf dem Deck eine Gestalt umherspaziert, zu den Ruderbänken hinabsteigt und an den Schlafenden vorbeischiebt. Das Wesen bleibt einen Moment vor dem SC stehen, bevor es weiterschleicht. Sollte der Abenteurer etwas sagen oder sich bewegen, wird er eine eisige Hand auf seiner Schulter spüren und in einen tiefen Schlaf fallen. Am nächsten Morgen in der Frühe ist der neben ihm angekettet gewesene Sklave verschwunden.

(b) Ein magrittanisches Kriegsschiff mit dem Namen "Sigmars Faust" taucht am Horizont auf und verfolgt die arabische Galeere zehn Stunden lang, in denen die Sklaven durch Peitschenhiebe bis ans Äußerste ihrer Kräfte getrieben werden; viele brechen zusammen und werden auf der Stelle über Bord geworfen, um ihre Leidensgenossen anzuspornen. Danach wird die Galeere gestellt und erobert, die Abenteurer befreit. (Das Kapitel Die Insel entfällt dann.)

(c) Die SC werden eines Nachts von einem markerschütternden Schrei geweckt: Einer der Sklaven sagt, er hätte Flügelschlagen gehört, während sein Nachbar behauptet, es wäre der Wind in den Segeln - allein, es ist zu diesem Zeitpunkt völlig windstill...



(d) Die Piraten verfolgen ein Handelsschiff und greifen an. Die Rudersklaven bieten das letzte auf und dadurch gelingt es, das andere Schiff zu rammen. Die Piraten entern das gegnerische Schiff, plündern die Lagerräume und töten bis auf ein paar kräftige Matrosen, die sie gefangen nehmen, die gesamte Mannschaft.

(e) Ein Bretone attackiert bei der Essensverteilung aus lauter Verzweiflung einen der Piraten. Daraufhin erhalten alle Sklaven einen Taglang kein Wasser und der Angreifer wird zu Tode gepeitscht.

## WENN ALLE STRICKE REISSEN...

Falls es den Abenteurern nicht gelingt, sich zu befreien, erscheint Arkan nach Ablauf der Frist und tötet alle Lebewesen an Bord der Galeere; die Piraten, Sklaven und auch jene SC, die nicht einen Schicksals-



punkt (Fatepoint) opfern können, um diesem Schicksal zu entgehen. Hassan entkommt auf seinem geflügelten Dämonen. Getötete SC werden zu Zombies und damit Mitglieder von Arkans Mannschaft, es sei denn, ihre Seelen wären bereits von einem Dämon Hassans verschlungen worden. Überlebende SC landen auf einem behelfsmäßigen Floß, der Anhänger hängt erneut um den Hals eines der ihren, die Frist wird erneut auf dreißig Tage festgelegt und man treibt Richtung Magritta.

## AQUALENTE

### RÜCKKEHR NACH MAGRITTA

Die Abenteurer gelangen auf dem einen oder anderen Wege zurück nach Magritta, sei es, daß sie als Abenteurer mit einer erbeuteten arabischen Galeere und über hundert befreiten Sklaven ankommen oder daß ihr Floß einige Meilen vor der Hafeneinfahrt von einem magrittanischen Schiff aufgelesen wurde.

Die amtlichen Stellen werden die SC einer kurzen Befragung über das Schicksal der El Loco unterziehen. Für sie steht allerdings schon fest, daß die El Loco entweder im Sturm versunken oder auf Klippen zerschellt ist. Die SC täten gut daran, diese Vermutungen zu bestätigen, denn jegliche Erwähnung eines Geisterschiffes würde zu stundenlangen sinnlosen Verhören durch zahlreiche Personen führen, nicht zu vergessen, daß dann Gerüchte in der Stadt aufkommen, die den Abenteurern bei ihren Erkundigungen nur schaden können.

Wenn die SC mit der Galeere zurückgekehrt sind, wird sich sofort eine Gruppe mitleiderregender Gestalten an sie wenden, die in den Abenteurern die Retter ihrer verschleppten Töchter, verschwundener Ehemänner usw. sehen, wobei eine Geschichte herzerreißender ist als die andere. Außerdem wollen sich einige Hidalgos den SC anschließen, da sie hoffen, ihren eigenen Ruhm und ihr Ansehen steigern zu können, wenn sie bei den weiteren Abenteuern der Helden dabei sind. Einer dieser Hidalgos, ein gewisser Diégo Don Avila, ist besonders aufdringlich. Selbst wenn die Abenteurer ihm eine Absage erteilen, verfolgt er sie auf Schritt und Tritt. Diégo ist schlank, hat einen beeindruckenden Schnurrbart und Kleidung, die einst sehr teuer war, nun aber sehr abgetragen ist - mit anderen Worten, er

ist ein typischer Hidalgo. Er ist völlig verarmt und lebt in einer winzigen Mansarde in einer alten Herberge. Der Besitzer dieser Herberge nimmt von ihm nur eine symbolische Miete, da er stolz darauf ist, einen Adeligen aus einer alten Familie bei sich unterzubringen. Sämtliche Gespräche mit Diégo kreisen nur um ein Thema: wie stolz er darauf ist, ein Hidalgo zu sein. Körperliche Arbeit ist ihm absolut zuwider und er träumt ständig davon, daß eine Dame des Hofstaates ihn bemerken möge. Der ständige Begleiter Diégos ist Ignacio, sein Lakai, ein kleiner und rundlicher Mann, dessen Familie bereits seit Generationen in den Diensten der Familie Avila steht. Ignacio ist handwerklich sehr geschickt und könnte ein guter Handwerker sein, wenn er bereit wäre, etwas anderes zu tun als seinem Herrn zu dienen. Aber Ignacio ist sehr stolz darauf, der Lakai eines Hidalgos zu sein und glaubt, daß er damit zur oberen Schicht der Hausdiener zählt. Er verbringt seine Tage mit Bettelei und dem Stehlen von Brot und Obst, das er seinem Herrn bringt, wobei er für sich nur das Nötigste zum Leben behält.

### AUF DER SUCHE NACH PAJAGÓN

Alles, was die SC über Pajagón wissen, ist, daß es sich bei ihm um einen Piraten handelt, der - wenn man seinem Namen Glauben schenken darf - estalienischer Herkunft sein könnte und mit Sicherheit ein alter Mann ist; falls er überhaupt noch lebt... Das ist sehr wenig, bedenkt man auch, daß er wahrscheinlich seinen Namen gewechselt hat, um Spuren zu verwischen.

Wie also ist er aufzuspüren?

Es gibt zwei Männer, beides ehemalige Piraten, die die SC zu Pajagon führen können: Salas Espinel und Estebanillo Lujan. Der Erstere, ein alter Mann mit verrunzeltem Gesicht, konnte nicht für seinen Gefängnisarrest bezahlen, als man ihn beim Stehlen erwischt - deswegen schlug ihm der Henker beide Hände ab. Seitdem lebt Salas vom Betteln im Hafenviertel und ist Mitglied der "Winzergilde". Der zweite, Estebanillo Lujan, ist groß und fett. Er hat einen großen Teil seiner Beute dafür aufgewandt, einen Gefängnisarrest zu bezahlen, während sein Kumpel Salas verstümmelt wurde. Als er nach zwanzig Jahren aus dem Kerker entlassen wurde, begann er ein neues Leben. Er ist ein erfolgreicher Händler und hat ein gutgehendes Geschäft auf dem großen Markt. Dort hat Salas ihn aufgespürt und ihm angeboten, den Verlust seiner Hände zu vergessen, wenn er regelmäßig eine

bestimmte Summe erhielt. Diese wird von Luis (näheres weiter unten) in Lujans Geschäft abgeholt. Lujan weiß nicht, wo Pajagòn sich zur Zeit aufhält, zumindestens aber weiß er, wohin sich der Verräter vor über zwanzig Jahren zurückgezogen hatte, denn Pajagòn hatte Lujan einst bis zum Zeitpunkt seiner Verhaftung Unterschlupf gewährt.

Als gefeierte Abenteurer können die SC natürlich offizielle Hilfe für die Suche nach Pajagon erbitten. Die Behörden werden daraufhin Auskünfte einholen. Alles, was den Abenteurern nach einer Woche des Wartens mitgeteilt werden kann, ist der Name Salas Espinel. Danach werden die SC aber Schwierigkeiten haben, diesen zu finden, da Salas - nachdem er erfahren hat, daß sich die Stadtwachen nach ihm alten Piraten erkundigt haben - versucht, sich so unauffindbar wie möglich zu machen.

Die SC verfügen aber noch über zwei andere Möglichkeiten, zu Salas zu gelangen: Es könnte sein, daß sich Quevedo und Salas in einer Taverne unterhalten haben; oder aber die Besucher einer Schenke sind bereit, gegen ein gewisses Entgelt seinen Namen zu erwähnen. Da die SC Fremde sind, erregen ihre Nachfragen weniger Mißtrauen als die der Stadtwachen. Auf jeden Fall wird Luis, ein kleiner Waisenjunge, der Salas die Hände ersetzt und für ihn Botengänge erledigt, die SC aufsuchen und ein Treffen zu nächstlicher Zeit mit ihnen vereinbaren. Als Treffpunkt wird eine Stelle in einer abgelegenen Sackgasse im Arabischen Viertel festgesetzt. Im Umkreis des Treffpunkts halten sich mehr als zwanzig Bettler versteckt, um - mit Messern und Enterhaken bewaffnet - bei Zwischenfällen einzugreifen.

Salas erwartet die SC am Ende der Sackgasse. An seinen beiden Armstümpfen befinden sich Eisenhaken, die im Falle eines Überfalls als Waffe dienen. Salas ist von ganzem Herzen Pirat und beabsichtigt keineswegs, anderen Leuten zu helfen. Um die SC auf die Probe zu stellen, fordert er von ihnen kein Geld, sondern die Entführung eines estaliesischen Kindes aus dem einfachen Volke und eines jungen arabischen Mädchens - beide sollen ihm ausgeliefert werden. Salas erklärt, daß das Kind verstümmelt werde, um damit bei den Passanten Mitleid zu erregen, und daß das Mädchen an ein Freudenhaus verkauft werden soll. Falls die Abenteurer einwilligen, wird ein Treffen am nächsten Abend an der gleichen Stelle vereinbart. Bei der Auslieferung des Kindes oder des Mädchens nennt ihnen Salas den Namen Estebanillo Lujan. Sollten sich die SC weigern, die Bedingung zu akzeptieren, beharrt Salas nicht darauf, sondern verlangt dann

500 Kronen. Wenn die SC ohne Protest einwilligen, verdoppelt er den Preis. Egal wieviel Geld er am Ende auch erhält: Er betrügt die Abenteurer, indem er ihnen den Namen eines Händlers nennt, der mit der Sache absolut nichts zu tun hat. Nachdem die Abenteurer bemerkt haben, daß sie belogen worden sind, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als wieder durch die Tavernen des Hafenviertels zu ziehen und sich erneut auf die Suche nach Salas zu machen. Wenn es zu einem Kampf kommt, stürzen sich die Bettler auf die SC. Salas zerteilt die Luft mit seinen Haken. Luis schleicht hinter die Abenteurer, um sie zu erdolchen. Die Bettler stürzen sich wie Aasgeier auf ihre Gegner und geben nicht eher auf, als bis sie sich auf die eine oder andere Weise in der Minderzahl befinden. Salas versucht voller Panik, in den labyrinthartigen Innenhöfen zu verschwinden oder gar über die Dächer zu entkommen. Er hat aber kaum eine wirkliche Chance zur Flucht, da er alt und verkrüppelt ist. Ist er dann in die Enge getrieben wird, wird er den SC die gewünschten Auskünfte erteilen.



## DER STÖRRISCHE HÄNDLER

Lujan ist den ganzen Vormittag auf dem großen Markt. Den Rest des Tages überläßt er den Laden seinen Gehilfen und flaniert in seiner besten Garderobe, einen prächtigen Säbel an der Seite, durch die Straßen. Den SC gegenüber zeigt er sich als charmanter und redegewandter Kaufmann. Bei der geringsten Anspielung auf seine Vergangenheit ändert sich sein Verhalten schlagartig. Er wird nervös, das Lächeln verschwindet aus seinem Gesicht und er senkt seine Stimme. Bei nächstbestener Gelegenheit ruft er "Überfall, zu Hilfe!" oder - sollte er sich auf dem Markt befinden - "Zu Hilfe, Randalierer!"

Sofort eilen ihm Passanten zu Hilfe, nicht so sehr um Lujan zu helfen, vielmehr wollen sie ihren Mut und ihre Tapferkeit beweisen, indem sie die Abenteurer festhalten, bis die Wachen erscheinen. Lujan nutzt die allgemeine Unruhe, um sich nach Hause zu flüchten. Er lebt in einem großen Haus in der neuen Stadt, dessen Fassade einem großen Platz zugewandt ist. Da es keine Zeugen für eine Straftat gibt, werden die SC bald wieder freigelassen. Ihr Problem bleibt aber bestehen: Sie wissen nicht, wie sie Estebanillo die gewünschten Informationen entlocken können.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, je nachdem, wie subtil die Abenteurer vorge-

hen wollen. Die schlechteste wäre, Lujan zu entführen oder gewaltsam in sein Haus einzudringen, da Lujan sich von zwei Söldnern bewachen läßt, außerdem würden die Magrittaner - wie schon erlebt - in Scharen zu Hilfe eilen. Erpressung ist ebenfalls sinnlos, da Lujan kein Feigling ist und lieber alles riskiert, als auf derartige Praktiken einzugehen. Sollten die SC in der ganzen Stadt verbreiten, das Lujan ein ehemaliger Pirat ist, erreichen sie damit nur, daß er alles verliert, seine Ehre, seine junge Frau und seine Kreditwürdigkeit. Das allerdings wäre wohl zuviel für den Ärmsten, der nach seinem Selbstmord sein Wissen mit ins Grab nehmen würde.

Es gibt in Lujans Leben nur einen wunden Punkt: Seine junge Frau Maria Michaela, eine dumme Gans, die nur schöne Kleider und hübsche Geschenke im Kopf hat. Lujan ist krankhaft eifersüchtig und erlaubt ihr nicht, das Haus zu verlassen, es sei denn, in seiner Begleitung. Das hindert die Schöne allerdings keinesfalls daran, mit Hilfe ihrer treuen Dienerin Isabelle Herrenbesuch zu empfangen, während ihrgehörnter Ehemann seinen Säbel spazieren trägt. Falls die SC den Dienstboteneingang des Hauses (er befindet sich in einem Seitengäßchen) beobachten, könnte ihnen das auffallen. Die ebenso hübsche wie gerissene Isabelle lebt zwar im Herrenhaus, ist aber sehr häufig unterwegs, sei es auf dem Markt, im Badehaus oder in Tavernen, wo getanzt wird. Sie ist die Botin ihrer Herrin, und da Lujan sie jedesmal nach eventuellen Liebesbotschaften durchsucht, wenn sie das Haus verläßt, lernt sie Maria Michaelas Briefe auswendig, um sie in der einen oder anderen Taverne dem Liebhaber ihrer Herrin ins Ohr zu flüstern, und verfährt auf die gleiche Weise mit der Antwort.

Die besten Möglichkeiten, Lujan zum Reden zu bringen, sind deshalb folgende: entweder droht man ihm, seiner Frau würde etwas zustoßen, oder aber - eleganter - man nutzt den unbändigen Wunsch Lujans, den Namen eines eventuellen Liebhabers seiner Frau zu erfahren. Es gibt Hunderte von Wegen, Lujan sein Unglück vor Augen zu führen, aber die zweifellos stilvollste ist es, sich der Dienste von Matéo Le Cocu - was soviel wie Matéo der Hahnrei bedeutet - zu bedienen. Alt, mit zitternder Stimme und stets gut gekleidet, das ist Matéo, ein begabter Komödiant. Seine Paraderolle, die ihm seinen Spitznamen eintrug, ist die des alten, eifersüchtigen Ehemannes, der seine junge, untreue und gerissene Frau pausenlos beobachtet, ihr aber kein Fehlverhalten nachweisen kann. Wenn Matéo mit seiner Truppe auf einem Platz auftaucht, fangen alle Ehemänner an zu zittern, da sich die Aufführung

immer um einen von ihnen dreht. Die Stütke von Matéo beinhalten immer Tatsachen, er erfindet nur, was nicht beweisbar ist. Er ist ein Meister darin, die weiblichen Gefühlsregungen der Frau zu parodieren, die ihren ungeduldig wartenden Geliebten in einer Taverne trifft, oder auch Lakaien und Diener reden zu lassen. Die SC werden Matéo sicherlich bemerken, wie er um Lujans Haus schleicht oder heimlich und unauffällig Isabelle bei ihren Tavernenbesuchen verfolgt. Die Straßentheateraufführungen benötigen keine Bühne. Sie können überall und jederzeit stattfinden: sie beginnen immer damit, daß sich zwei gutgekleidete Leute sehr laut unterhalten und die allgemeine Aufmerksamkeit auf sich lenken. Sofort bleiben Passanten stehen, die sehr schnell begreifen, daß dies der Anfang einer Komödie ist. (Straßenkomödien dauern niemals länger als eine halbe Stunde.) Sobald er bemerkt, daß sich die Komödie um ihn dreht, kommt Lujan hervor, um mehr zu erfahren. Er ist außer sich und erteilt den SC die gewünschten Auskünfte, wenn sie ihm den Namen des Liebhabers nennen, damit er diesen zum Duell fordern kann.

## DIE HAND GOTTES

In dem Augenblick, wo die SC von der Existenz Lujans erfahren, ist Hassan el-Mansur, der heimlich in Magritta eingetroffen ist, bereit, zuzuschlagen. Er wird dabei von einer Gruppe estalienischer Schmuggler unterstützt, die mit dem gleichen Fanatismus Verbrechen begehen wie die übrige Bevölkerung ehrenvolle Taten vollbringt. Mit dieser Bande hat Hassan bereits seit Monaten regen Kontakt, sie besorgen ihm gegen gutes Gold Sklaven und Schußwaffen aus der Alten Welt.

Durch diesen Schmugglerring ist auch Lucia (s. S. XX) nach Arabien gelangt.

Falls die SC die Galeere erobert haben, ankert diese im Hafen. Hassan wird die Galeere verbrennen, damit sie nicht von ungläubigen Hunden genutzt werden kann. Das Feuer greift auf andere im Hafen ankernde Schiffe über und läßt den nächtlichen Himmel über Magritta stundenlang erleuchten. Nach diesem Zwischenfall werden die SC von Hassan beobachtet. Die Schmuggler engagieren dafür Bettler und Straßenkinder, und alle Nachrichten werden in einer Kneipe im Hafenviertel in der Nähe des Kais ausgetauscht. Wer einen Bettler angreift, legt sich mit der gesamten Winzergilde an - das sollten sich die SC vor Augen führen, wenn sie bemerken, daß man sie beobachtet. Sie sollten lieber versuchen,

den Verfolger abzuhängen als ihn umzubringen (näheres dazu siehe **Auf der Spur des wahnsinnigen Arabers**).

## AQUALENTE

Pajagòn hält sich in Aqualente auf, einem kleinen Dorf an der estalienischen Westküste. Es liegt etwa eine Woche Reisezeit von Magritta entfernt, wobei das zu durchquerende Land fast ausschließlich aus Gebirgszügen, einzelnen Olivenhainen und natürlich Banditenlagern besteht. Hassan erfährt von der Reise der Abenteurer dorthin, nachdem er Lujan einer "gestrengen Befragung" unterzogen hat. Auf den ersten Blick wirkt Aqualente mit seinen etwa dreißig Holzhäusern inmitten der waldigen Hügel, einen Kilometer von der felsigen Küste entfernt, wie eines jener unzähligen verschlafenen Dörfer der Alten Welt.

Tatsächlich sind aber die Bewohner allesamt Strandräuber, die auf den Felsen Leuchfeuer entzünden, um Boote und Schiffe auf die Klippen zu locken. Die getäuschten Kapitäne halten die Leuchfeuer für die eines etliche Kilometer entfernten Leuchtturmes und steuern ihre Schiffe auf die Felsen.

Getreu dem Motto "Einmal Pirat, immer Pirat!" ist Pajagòn zum Anführer der Strandräuber geworden. Arkans Mörder ist mittlerweile ein alter Mann, aber er sieht noch immer die kleinen schwarzen, haßfunkelnden Augen seines früheren Kapitäns vor sich und hat einen leichten Hang zur Paranoia. Da er überzeugt ist, daß man ihn eines Tages suchen wird, hat er ein unbekanntes Opfer der Strandpiraten unter seinem Namen auf dem Dorffriedhof begraben lassen. Alle Dorfbewohner werden ebenfalls behaupten, daß Pajagòn "bereits seit mehreren Jahren - um genau zu sein, seit sieben - tot" sei. Die stets gleiche Auskunft - sowohl aus dem Mund der Alten wie auch der kleinsten Kinder - klingt wie auswendig gelernt. Dies könnte (und sollte) den SC merkwürdig vorkommen. Wenn die SC vor dem Grab stehen, werden sie vermutlich ziemlich niedergeschlagen sein. Können auf diese Weise auch Sterbliche getäuscht werden, Arkan kann man nicht hereinlegen. Er weiß, daß Pajagòn lebt, und auch der Träger des knöchernen Anhängers wird bemerken, daß von diesem eine eisige Kälte ausgeht. Je näher sich das Amulett bei Pajagòn befindet, umso kälter wird es, und das geht soweit, daß es von Rauhreif überzogen wird, durch den der Träger Erfrierungen erleidet.

Das Dorf ist nicht besonders gastfreundlich, die Bewohner sind sogar recht unhöflich. Es gibt zwar eine Herberge, aber weder

der Besitzer noch seine zwei Angestellten unternehmen irgendetwas, um es den Gästen gemütlich zu machen; ganz besonders zum jetzigen Zeitpunkt, wo für die Abendstunden ein Schiff angekündigt wurde. Unter diesen Umständen stören die Abenteurer nur: Wenn sie Aqualente nicht vor Einbruch der Nacht verlassen, gibt es eben ein paar weitere tote "Schiffbrüchige".

Ziehen die SC, vom Amulett geführt, durch das Dorf, um Pajagòn aufzuspüren, werden ihnen einige merkwürdige Dinge auffallen: Alle Bewohner des Dorfes, selbst die Kinder, beobachten sie aus den Augenwinkeln und flüstern hinter ihrem Rücken. Nach und nach begeben sich die Dorfbewohner zum Strand. Zahlreiche Reisigbündel werden umhergeschleppt, wobei sich deren Träger größte Mühe geben, nicht von den SC gesehen zu werden.

Pajagòn lebt in der Herberge auf dem Dorfplatz. Als er erfährt, daß Fremde im Ort sind, verschantet er sich dort mit seinen beiden Söhnen, die zugleich seine Leibwächter sind. Sechs Dorfbewohner bleiben ständig in der Herberge, die den Strandräubern zugleich als Hauptquartier dient. Rechnet man den Herbergsbesitzer, seine zwei Diener und die beiden Söhne Pajagòns mit, ergibt das elf Leute, die aus dem Weg geräumt werden müssen, bevor die SC dem Verräter gegenüberstehen.

Dies ist möglich, aber schwierig, da die übrigen Dorfbewohner nicht zögern werden, den Bedrängten zur Hilfe zu kommen und notfalls die Herberge belagern. Der Schatz der Strandräuber ist hinter einem losen Stein im Kamin versteckt. Die SC können diesen nur in einem Tempel Shalylas, der jugendlichen Göttin der Heilung, opfern, es sei denn, sie wollten als Diebe verhaftet werden.

## DIE NACHT DER STRANDRÄUBER

Der Abend bricht an, das Schiff wird von den Spähern und Vorposten angekündigt, die Strandräuber wollen sich der Abenteurer entledigen.

Befinden sich letztere in der Herberge, erhalten sie ein vergiftetes Abendessen: Der Spielleiter entscheidet über die Zusammensetzung der Soße.

Ansonsten greifen die Dorfbewohner sie in großer Überzahl an, während sich Pajagòn mit dem Rest der Bande zur Küste begibt. Die Dorfbewohner lassen die SC nicht entkommen und verfolgen sie notfalls mit Hunden auch im weiten Umfeld. Vier

Strandräuber verbleiben auf den Klippen, um die Feuer in Gang zu halten, in Begleitung von Frauen und Kindern, die später die Beute abtransportieren sollen. Die übrigen - Pajagòn, seine Söhne und zehn Dorfbewohner - warten versteckt am Fuß der Felsen, um mit ihren Waffen eventuell überlebende Schiffbrüchige umzubringen.

Die am Feuer sitzenden Strandräuber bekommen nicht allzuviel von dem mit, was um sie herum geschieht. Außerdem sind sie durch die Tänze der Frauen und das Spiel der Kinder abgelenkt. Die SC können sich ihnen nähern, ohne bemerkt zu werden und sogar zu den Stufen gelangen, die die Felsen hinabführen. Es ist jedoch Vorsicht geboten, denn die Kinder, die in den Felsen "Pirat und Küstenwache" spielen, könnten die SC entdecken und die anderen alarmieren. Die Kinder sind hinterhältig und gemein, sie beißen, kratzen und schlagen um sich, wenn sie angegangen werden (ihre Werte entsprechen denen Luis').

Früher oder später wird die beinerne Statuette ins Meer geworfen, und die Seeadler erhebt sich aus dem Wasser. Geister und Skelette stürzen sich auf alles Lebendige, davon ausgenommen sind nur die SC und Pajagòn, den Arkan sich selbst vorbehält. Der Kampf verwandelt sich sehr schnell in ein regelrechtes Massaker, bei dem weder Frauen, Kinder noch die eventuell bereits gestrandeten Schiffbrüchigen verschont werden. Einige werden von den Skeletten erschlagen, andere flüchten vor den Geistern und stürzen sich verrückt vor Angst von den Klippen. Andere werden in ihren Verstecken aufgespürt und finden dort ihr Schicksal. Es gibt kein Entrinnen. Wenn es so aussieht, als ob die Schlacht entschieden ist, erscheint eine gewaltige geflügelte Gestalt am nächtlichen Himmel. Die Kreatur stürzt sich auf den vor Angst gelähmten Pajagòn, packt ihn und entkommt mit ihm, während Arkans Skelette verzweifelt versuchen, das zu verhindern. Im letzten Augenblick um seine Rache gebracht, schreit Arkan durch seine Wasserleiche seine Wut hinaus, der ohnehin schon unmenschliche Schrei klingt noch schauerlicher, da er von einer Frauenstimme ausgestoßen wird. Die Skelette kreisen die Abenteurer ein. Arkan fixiert sie mit seinen leeren Augenhöhlen, die Statuette hängt erneut um den Hals eines Abenteurers und alles beginnt von vorne...

## Nichtspielercharaktere

Die NSC verfügen über alle ihre Berufsfertigkeiten

### Magrittanische Stadtwache

Stadtwache  
M4 WS50 BS50 S5 T4 W7 I40 A2 DEX35  
LD40 INT30 CI40 WP37 FEL30

### Diégo Don Avila

Hidalgo (Edelmann), Duellist, 29 Jahre  
M5 WS62 BS45 S4 T6 W9 I55 A2 DEX37  
LD33 INT54 CI43 WP38 FEL49

### Ignacio

Hausdiener, Taschendieb 1, 37 Jahre  
M5 WS35 BS34 S3 T3 W7 I39 A1 DEX44  
LD29 INT30 CI34 WP31 FEL28

### Salas Espinel

Pirat, Bettler, 57 Jahre  
M3 WS45 BS- S3 T2 W5 I39 A2 DEX-  
LD21 INT32 CI38 WP44 FEL20



### Luis

Bettler, 12 Jahre  
Zusatzfertigkeiten: Beschatten  
M4 WS37 BS50 S2 T4 W4 I55 A1 DEX60  
LD10 INT40 CI40 WP40 FEL10

### Die Bettler

Bettler  
Zusatzfertigkeiten: Beschatten  
M3 WS45 BS45 S4 T5 W7 I35 A1 DEX35  
LD20 INT30 CI35 WP35 FEL20

### Estebanillo Lujan

Pirat, Händler, 54 Jahre  
M4 WS47 BS33 S2 T2 W4 I37 A2 DEX40  
LD55 INT47 CI51 WP54 FEL58



### Maria Michaela Lujan

21 Jahre  
Zusatzfertigkeiten: Verführen  
M4 WS23 BS24 S3 T4 W5 I42 A1 DEX35  
LD40 INT37 CI39 WP36 FEL40

### Isabelle

Hausdienerin, 18 Jahre  
Zusatzfertigkeiten: Tanzen  
M5 WS30 BS31 S3 T5 W7 I45 A1 DEX50  
LD36 INT50 CI55 WP45 FEL60

### Matéo le Cocu

Gaukler, Schauspieler, Barde, 48 Jahre  
M4 WS45 BS38 S3 T3 W6 I38 A1 DEX37  
LD45 INT39 CI30 WP33 FEL49

### Pajagòn

Pirat, 51 Jahre  
M3 WS35 BS35 S4 T4 W6 I45 A2 DEX35  
LD50 INT44 CI50 WP34 FEL30



### Die Strandräuber

Räuber  
M4 WS40 BS40 S4 T3 W7 I52 A1 DEX30  
LD30 INT30 CI30 WP33 FEL34

### Isidro Contreras

Räuber, Schmuggler, Sklavenhändler, 36 J.  
Zusatzfertigkeit: Spezialisierung (Feuerwaffen)  
M4 WS60 BS55 S6 T4 W10 I56 A1 DEX30  
LD40 INT45 CI50 WP43 FEL44

### Die Bande von Contreras

Schmuggler  
Zusatzfertigkeit: Spezialisierung (Feuerwaffen)  
M4 WS35 BS45 S4 T4 W8 I47 A1 DEX30  
LD30 INT30 CI30 WP33 FEL36

### Oasenwächter

Die Werte entsprechen denen der Piraten mit der Zusatzfähigkeit "Gebrauch von Feuerwaffen".

## Werte für DSA

Die meisten der übrigen NSC können als unerfahrene Menschen (Siehe Die Kreaturen des schwarzen Auges) betrachtet werden, deren besondere Lebenserfahrung vor allem in den zum angegebenen Beruf passenden Talenten erkennbar ist. Unter den Piraten können sich durchaus auch Erfahrene Menschen befinden; die Hauptfiguren sind schließlich Menschliche Veteranen.

## Werte für Midgard

### Magrittanische Stadtwache

Krieger Gr1: 15LP, 8AP, RW61, HGW71, B24, RK=KR, Res.+10/12/10  
Dolch+5; Langschwert+7; Stoßspeer+5; kleiner Schild+1; Abwehr+11

### Diego Don Avila

Glücksritter Gr2: 14LP, 11AP, RW84, HGW69, B26, RK=LR, Res.+11/13/13  
Dolch+5; Rapier+8; Parierdolch+1; Balancieren+15; Fechten+8; Fechten (tevarrischer Stil)+6; Gassenwissen+5; Scharfschießen+5; Wahrnehmung+4

### Ignacio

Spitzbube Gr1: 12LP, 5AP, RW91, HGW64, B25, RK=OR, Res.+10/12/12  
Dolch+5; Schleuder+5; Abwehr+12;  
Gassenwissen+4; Klettern+15; Schleichen+4; Schlösser öffnen+4; Stehlen+8

### Salas Espinel

Seeräuber Gr1: 9LP, 4AP, RW15, HGW58, B22, RK=OR, Res.+10/12/10  
Krummsäbel+7; Dolch+6; Abwehr+11;  
Gassenwissen+4; Geheimzeichen (Bettler); Menschenkenntnis+6; Stehlen+8

### Luis

Spitzbube Gr1: 10LP, 4AP, RW79, HGW44, B25, RK=OR, Res.+10/12/11  
Dolch+5; Abwehr+12;  
Beschatten+6; Gassenwissen+6; Geheimzeichen (Bettler); Stehlen+6

### Die Bettler

Spitzbuben Gr1: 12LP, 6AP, RW78, HGW59, B24, RK=OR, Res.+10/12/10  
Dolch+5; Wurfmesser+5; Abwehr+11;  
Beschatten+8; Gassenwissen+8; Geheimzeichen (Bettler); Schleichen+4; Stehlen+8

### Estebanillo Lujan

Händler Gr3: 14LP, 16AP, RW80, HGW75, B24, RK=LR, Schadensbonus+1, Res.+11/13/11  
Dolch+6; Krummsäbel+9; leichter Speer+6; Buckler+2; Abwehr+12;  
Beredsamkeit+9; Geschäftstüchtigkeit; Lesen/Schreiben; Menschenk.+5; Rechnen

### Maria Michaela Lujan

Zivilistin Gr0: 10LP, 3AP, RW65, HGW55, B24, RK=OR, Res.+10/12/10  
Dolch+4; Abwehr+11; Verführen+10

### Isabelle

Zivilistin Gr0: 11LP, 3AP, RW60, HGW50, B25, RK=OR, Res.+10/12/11  
Dolch+4; Abwehr+12; Tanzen

### Mateo le Cocu

Barde Gr3: 12LP, 17AP, RW67, HGW76, B23, RK=TR, Res.+12/13/11  
Dolch+7; Kurzschwert+6; Schleuder+6; Buckler+1; Parierdolch+2; Abwehr+13;  
Beredsamkeit+8; Lesen/Schreiben; Musizieren; Sagenkunde+6; Stimmen nachahmen+15; Tanzen;  
Das Lied der Tapferkeit

### Pajagon

Seeräuber Gr3: 16LP, 21AP, RW71, HGW85, B23, RK=LR, Schadensbonus+2; Res.+11/13/11  
Dolch+10; Krummsäbel+8; Kurzschwert+8; Buckler+2; kleiner Schild+2;  
Balancieren+17; Klettern+18; Rudern+15; Schwimmen+16; Segeln+18; Tauchen+15 (Eschar-Box)

### Die Strandräuber

Glücksritter Gr1: 14LP, 6AP, RW75, HGW75, B24, RK=LR, Res.+10/12/10  
Dolch+5; Kurzschwert+5; leichter Speer+5; kleiner Schild+1; Abwehr+11; Schleichen+4

### Isidro Contreras

Händler Gr4: 14LP, 25AP, RW68, HGW81, B25, RK=TR, Schadensbonus+1, Res.+11/12/11  
Dolch+9; Rapier+10; Kurzschwert+8; Bögen+8; kleiner Schild+2; Parierdolch+2;  
Beredsamkeit+10; Gassenwissen+7; Geschäftstüchtigkeit; Himmelskunde; Lesen/Schreiben; Menschenkenntnis+6; Rechnen; Verhören+10

### Die Bande von Contreras

Glücksritter Gr1: 14LP, 6AP, RW75, HGW75, B24, RK=LR, Res.+10/12/10  
Dolch+5; Kurzschwert+5; leichter Speer+5; kleiner Schild+1; Abwehr+11;  
Gassenwissen+4; Reiten+15; Schleichen+4

### Oasenwächter

Stadtwache Gr1: 15LP, 10AP, RW61, HGW76, B24, RK=KR, Res.+10/12/10  
Dolch+5; Krummsäbel+7; leichter Speer+5; Stoßspeer+5; großer Schild+1; Abwehr+11;  
Faustkampf; Geländelauf+15; Kamelreiten+15; beidhändiger Kampf-4 (Eschar-Box)

## DORT WO ALLES ENDET

### DIE SPUR DES WAHNSINNIGEN ARABERS

Die Abenteurer, die das unheimliche Flugwesen bereits einmal gesehen haben, werden es als das dämonische Reittier Hassan el Mansurs erkennen. Wie hat er es nur geschafft, die SC wiederzufinden?

Die Antwort auf diese Frage erhalten sie in Magritta: Die SC kommen gerade rechtzeitig zur Beerdigung von Estebanillo Lujan. Seine Frau weint anstandshalber ein paar Tränen und läßt sich von ihren Liebhabern trösten, Isabelle tanzt wie immer in einer Taverne.

Irgendjemand erzählt den SC schließlich, was vorgefallen ist: Eines Nachmittags wollte Lujan gerade den großen Markt verlassen, als drei Araber - "Estaliener würden sich für so etwas selbstverständlich niemals hergeben, nicht wahr?" - ihn packten und ins benachbarte arabische Viertel verschleppten. Die Stadtwachen durchsuchten das ganze Viertel, konnten aber keine Spur von Lujan finden. Ein Bettler erblickte ihn am nächsten Tag: Lujan hatte die Qualen der Befragung nicht überlebt. Sobald das Ereignis bekannt wurde, begannen die aufgebrachtten Bürger damit, sich an den Arabern zu rächen. Es kam sogar soweit, daß die Stadt-

wache eingreifen mußte, um zu verhindern, daß sich aus dem Zorn ein Bürgerkrieg entwickelte.

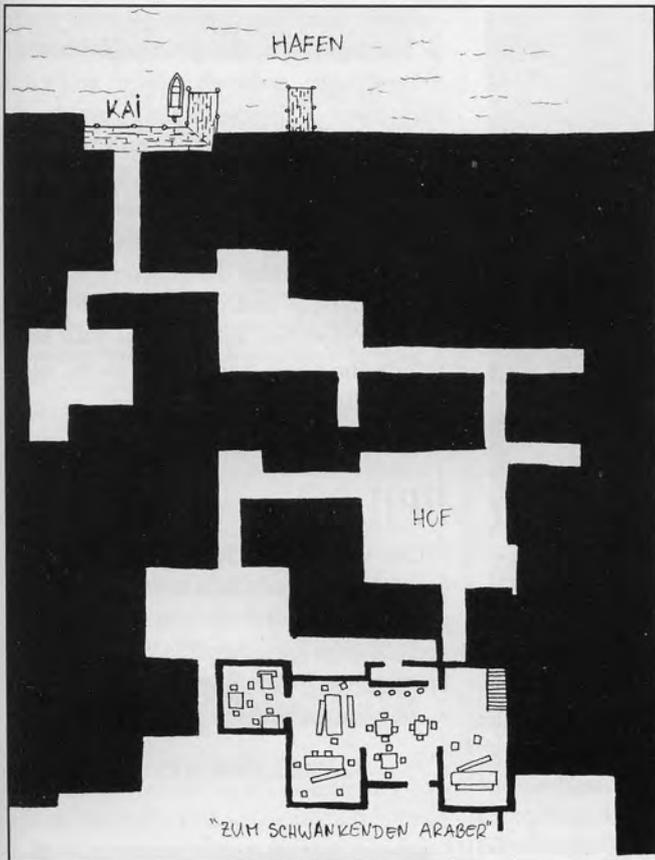
Die Kinder und Bettler, die die SC bereits seit deren erstem Interesse für Lujan beschatten, nehmen ihre Verfolgung wieder auf. Ihnen haben die SC es letztendlich zu verdanken, daß sie die fraglichen Araber finden können, indem sie sich vor ihren Verfolgern in die Taverne "Zum Schwankenden Araber" flüchten. Alternativ dazu können die SC sich auch direkt im arabischen Viertel erkundigen, dessen Bewohner sind allerdings nicht besonders zugänglich, sie haben Angst vor den Westländern und verabscheuen sie gleichermaßen.

Wenn die SC sich aber von ihrer freundlichen Seite zeigen, wird schließlich im arabischen Viertel oder in der Taverne ein alter Mann auftauchen und sich anhören, was die Abenteurer zu sagen haben. Er ist einer der Weisen des arabischen Viertels, der versucht, den SC behilflich zu sein.

Die Abenteurer erfahren von dem alten Weisen, daß es sich bei Lujans Entführern um Estaliener handelt, die im Sold von Isidro Contreras stehen, der sein Quartier in einer Hafenkneipe mit dem Namen "Zum Schwankenden Araber" bezogen hat. Diese düstere Absteige ist der Treffpunkt des Abschaums des Hafenviertels. Mörder, Entführer und andere Kriminelle geben sich dort ein Stelldichein. Isidro Contreras, ein Anführer der ehrlosen Schmugglerbande, ist der Chef in diesen Räumlichkeiten. Ihm ist es gleichgültig, welcher Nationalität seine Opfer und Geldgeber angehören, für ihn zählt alleine der Profit. Mit dieser erbärmlichen Gestalt unterhält Hassan Geschäftsbeziehungen, um Feuerwaffen und Sklaven wie zum Beispiel Lucia zu bekommen.

Hassan verachtet die arabischen Bewohner von Magritta: Für ihn sind sie Bastarde mit einem Hang zur Alten Welt. Da er sie für absolut wertlos hält, stört es ihn kein bißchen, wie Contreras mit ihnen umspringt. Der "Schwankende Araber" befindet sich in der Nähe der Kais, was die Aktionen der Schmugglerbande natürlich vereinfacht. Hassan verbringt dort seine Tage in einem mit Vorhängen verdunkelten Raum, und stellt hier auch die Zutaten für seine Zauber unter Verwendung menschlicher Herzen her. Diese entnimmt er den unglückseligen Opfern, die ihm Contreras Häscher bringen. Hassan läßt es nicht zu, daß die Todgeweihten sofort aus seinem Zimmer entfernt werden, denn er liebt es, die Angst in den Augen seiner Opfer zu sehen, die oftmals erst in den späten Abendstunden getötet werden.

Contreras ist ein vorsichtiger Mann und rechnet mit dem Auftauchen der SC. Außer-



dem hat er zehn seiner Männer - mit Pistolen bewaffnet - im Inneren und in der Umgebung der Taverne zur Wache abgestellt. Wenn sich die SC als zu große Bedrohung erweisen, versucht er sie entgegen Hassans Wünschen zu beseitigen. Langsame qualvolle Tode und schleichende Gifte sind die Spezialgebiete von Contreras, wie die Abenteurer bald feststellen werden...

## PAJAGÓNS SCHICKSAL

Hassan beabsichtigt, in der Nacht auf einem Schiff, gefüllt mit Feuerwaffen, Pistolen und Donnerbüchsen, nach Arabien zu reisen. Die Güter befinden sich zwar bereits an Bord, aber Hassan zögert seine Abreise hinaus, da er noch ein wenig mit den SC spielen möchte: Sie wollen Pajagón haben? Nun, das sollen sie auch, aber nicht in einem Stück ...

Wenn ihm die Abenteurer zu nahe kommen, läßt er ihnen von einem der Straßenkinder eine Nachricht überbringen, die besagt, daß die SC für den Fall, daß sie Interesse an Pajagón hätten, am Abend zu einem Treffpunkt im arabischen Viertel kommen sollen. Dort warten sechs Höllenhunde auf Gauben und Giebeln und eine böse Überraschung auf die Abenteurer. Einige Passanten hatten das Pech, den Höllenhunden in die Quere zu kommen und liegen nun zerfetzt, in ihren entstellten Gesichtern noch die

Panik erkennbar, in den Straßen. Die böse Überraschung besteht darin, daß Pajagón nur noch eine leere Hülle ist. Seine Seele, hinter der Arkan her ist, wurde dem Körper entzogen und von Hassan als Dschinn in eine kleine Phiole gebannt. Der Verräter liegt direkt vor den SC, aber die Stauette verändert ihre Temperatur kein bißchen. Sobald die Abenteurer mit der Untersuchung der Leiche beginnen wollen, werden sie von den Dämonen angegriffen. Die Falle kann nur umgangen werden, wenn die SC bemerken, daß sich die Temperatur der Statuette nur dann verändert, wenn sie sich der Taverne nähern.

## DAS DILEMMA

Am Abend nach dem Angriff der Dämonen schifft sich Hassan in Richtung Arabien ein. Die SC haben gerade noch Gelegenheit, sich mit Contreras Männern zu prügeln und sehen dann vom Kai aus, wie Hassans Schiff die Anker lichtet und mit dem wahnsinnigen Araber und Contreras in See sticht.

Hassan steht an Deck und verhöhnt die SC. Er hat Pajagón verhört, bevor er ihn getötet hat und weiß, daß die SC es nicht riskieren können, Arkans Wut hier zu entfesseln - vielleicht erlebt er allerdings eine Überraschung: Das ist der Fall, wenn die SC unüberlegt oder verantwortungslos handeln und die Statuette ins Hafenwasser werfen. Sollte dies geschehen, endet das Abenteuer hier: Die Seeadler erscheint in Magrittas Hafen, die Skelette erstürmen Hassans Schiff und töten alles an Bord. Hassan versucht auf seinem geflügelten Dämonen zu entkommen, die Phiole mit Pajagóns Seele in seiner Hand haltend. Aber die Geister der Seeadler greifen ihn an, zerreißen und erwürgen ihn und lassen die Leiche dann über dem Hafenviertel fallen.

Arkans Rachewird zu einem Alptraum für die Magrittaner: An der Spitze seiner Skeletthorden marschiert er ins Hafenviertel und tötet alles, was sich in seinen Weg stellt, bis er schließlich zur Phiole kommt, die immer noch von Hassans Fingern unklammert im Rinnstein liegt. Die einzige Person, die eingreifen kann, ist die eilig herbeigeru-

fene Hohepriesterin der Shallya, die sich mutig nähert. Wille gegen Wille, Haß gegen Liebe, ist sie in der Lage, Arkans Haufen eine halbe Stunde lang aufzuhalten, Zeit, in der die Helden die Phiole finden sollten. Wenn diese schließlich zerbrochen ist und Arkan Pajagóns Seele verschlungen hat, sind über zweihundert Tote und ebensoviele Verletzte zu beklagen. Gewiß, die SC haben ihr Ziel erreicht, aber zu einem sehr hohen Preis. Es bleibt zu hoffen, daß niemand erfährt, wer die Katastrophe tatsächlich herbeigeführt hat, sonst könnten sich die Abenteurer selbst für alle Schicksalspunkte der Welt nicht mehr retten...

Wenn Hassan hingegen mit seiner Vermutung recht hat und die SC verzichten darauf, das Amulett ins Hafenwasser zu werfen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als die Fäuste zu ballen und zuzusehen, wie er davonfliegt. Das Spiel ist aber noch nicht beendet, es steht allenfalls unentschieden. Die letzte Partie findet inmitten der Wüste statt.

## DER WÜSTENHAFEN

Die SC wissen, was Hassans Reiseziel ist (siehe auch **Eine Galeerenkreuzfahrt**): Sie haben es aus dem Munde eines alten Galeerensklaven erfahren - falls nicht, ist es auch nicht weiter tragisch, geben Sie ihnen einen versteckten Hinweis.

Die beste Möglichkeit, dorthin zu gelangen, ist zweifellos, das Südmeer an Bord eines kleinen arabischen Fischerbootes zu überqueren. Es gibt Dutzende davon in Magrittas Hafen, da ein Großteil der Bewohner des arabischen Viertels vom Fischfang lebt. Natürlich steht es den SC frei, eins davon zu stehlen, wenn sie aber gute Beziehung zu den Arabern haben, können sie sich eines ausleihen. Im letzteren Fall begleitet der Eigentümer sie bis zur arabischen Küste und wartet dort auf ihre Rückkehr.

Die Überfahrt dauert vier Tage. Bei Anbruch des fünften Tages ist Hassans Schlupfwinkel an der steinigen arabischen Küste sichtbar. Hassans Schiff liegt dort an einem Sandstrand vor Anker, doch weder Hassan noch Isidro sind dort: An Bord befindet sich nur noch die estalienische Besatzung, die sich mit leeren Laderäumen auf die Rückfahrt vorbereitet. Am Strand befinden sich fünf Wachen, drei Araber und zwei Estalienen, die alle mit Donnerbüchsen ausgestattet sind, und einige Dromedare sind am Fuße eines kleinen Weges angebunden, der auf eine Anhöhe führt. Es ist nicht nötig, diese Wachen zu bekämpfen, die Abenteurer haben dabei auch nichts zu gewinnen.



Sollten sie einen der Araber gefangennehmen, wird er zum Schein auf ihre Befehle eingehen. Aber statt die SC zur Oase zu bringen, führt er sie mitten in die Wüste, begeht dort Selbstmord und verspricht den Abenteurern einen schrecklichen Tod. Glücklicherweise führt die Statuette die SC in jedem Fall zur Oase, wenn diese die Temperaturänderungen richtig zu deuten wissen.

Mit den Kamelen können die SC zwar sehr viel Zeit einsparen, aber es ist nicht einfach, sie zu reiten, zumal diese Tiere in der Alten Welt völlig unbekannt sind. Man stelle sich nur einmal die Leiden eines Zwerges vor, der an den Hals eines Kamels geklammert, mit seinen kleinen Beinen in der Luft umherrudert und andauernd zu Boden stürzt.

## DIE OASE

Hassans Aufenthaltsort ist jene Oase, wo er einst seine Vision hatte. Die Abenteurer benötigen für den Weg, der erst durch eine Stein-, später durch eine Sandwüste führt, zwei Tage mit Kamelen oder drei Tage zu Fuß. Die Oase ist ein Paradies in der Hölle der Wüste: Ein großer Palmenhain umschließt einen kleinen See mit leicht salzigem Wasser; die letzten Überreste eines alten Meeres. Alles befindet sich inmitten eines hohen Felsenkreises, der jegliches unbemerkte Anschleichen unmöglich macht, es sei denn, man ist unsichtbar. An allen vier Ecken des Palmenhains befinden sich Wachen mit Pistolen oder Donnerbüchsen. Hassan hat am Ufer des Sees ein Zeltlager errichtet. In den Zelten befinden sich die Waffen, mit denen er seine zukünftigen Kämpfer ausstatten will und sein Harem voller schöner Frauen aus der Alten Welt. Die Sklavinnen, darunter Lucia, dienen ihm als Bezahlung

bei Geschäften mit den Stämmen der Wüste. Außerdem leben in der Oase seine letzten Gefolgsleute, insgesamt sind es fünfzehn an der Zahl.

Die SC sollten bei Nacht in die Oase eindringen, sich in den Palmenhain begeben (dort patrouillieren allerdings Höllenhunde) und bis zum See vordringen, um dort die Statuette ins Wasser zu werfen. Zu diesem Zeitpunkt arbeitet Hassan in seinem Zelt, und Contreras amüsiert sich im Harem.

Die Seeadler erscheint ein letztes Mal. Wachen und Skelette, Dämonen und Geister liefern sich ein schreckliches Gefecht. Hassan schleudert einen Zauber nach dem anderen und ruft immer weitere Dämonen herbei... Wenn ihm seine Herzen ausgehen, bedient er sich seiner Sklaven, ja sogar seiner Leibwächter, um weitere Dämonen zu beschwören - und das währt solange, bis seine Magiepunkte verbraucht sind. Einige der Dämonen entgleiten seiner Kontrolle und greifen die Wachen und andere Dämonen an und machen damit den Alptraum perfekt. Die Phiole mit Pajagons Seele befindet sich mit einem Dutzend anderer Glasfläschchen

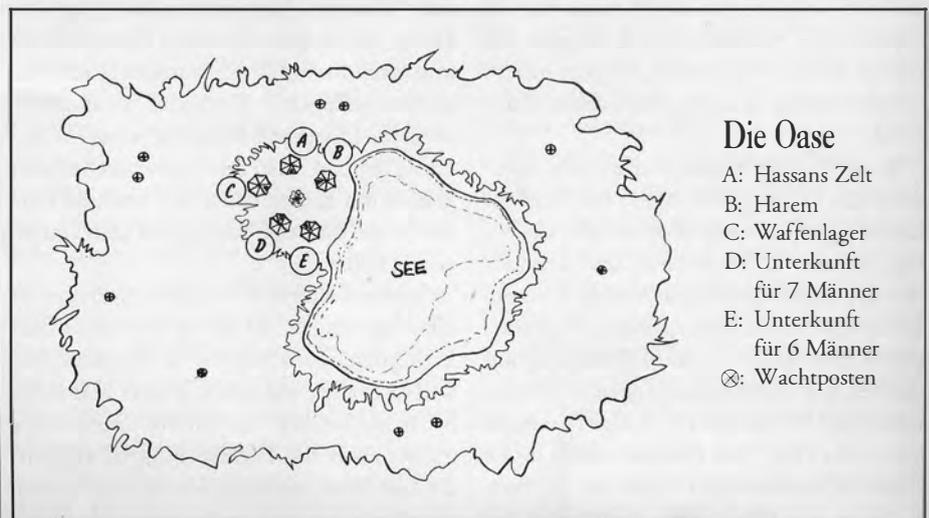
- alle in arabisch beschriftet - in einer Truhe in Hassans Zelt. Wenn diese Phiole vor Arkans Augen zerbrochen wird, endet das Schlachten. Pajagons Seele entweicht als durchscheinender Schatten und wird von Arkan in Stücke gerissen. Die Wasserleiche an seiner Seite stößt einen Schrei der Zufriedenheit aus und zerfällt dann zu Staub. Arkan verschwindet, die Skelette zerfallen in ihre Einzelteile und die Seeadler legt sich inmitten der Oase auf die Seite. Falls noch Feinde übrig sind, müssen sich die SC selbst darum kümmern.

## EPILOG

Der Verräter wurde gefaßt, Hassan und Contreras sind tot. Lucia ist wieder da. Ende gut, alles gut. Die Rückfahrt nach Magritta verläuft ohne Zwischenfälle, es sei denn, der Spielleiter will es anders - doch das ist eine andere Geschichte...

### Midgard-Modifizierung

Das Finale kann in dieser Form für Midgard nicht inszeniert werden: Zwar hat Midgard im Gegensatz zu AD&D und DSA den Beschwörer als Charakterklasse, doch funktionieren dessen Beschwörungen ganz anders als die des WFR-Äquivalents. Da Beschwörungen bei Midgard sehr lange dauern, müssen alle Dämonen, die an Hassans Seite kämpfen sollen, bereits vor Beginn des Kampfes beschworen sein. Dabei wird es sich um Dunebrasten (Midgard-Grundbox Seite 102) handeln, deren Zahl und Grad der Spielleiter der Stärke der Gruppe anpassen sollte. Dabei ist zudem zu beachten, daß Hassan keine Offensivzauber beherrscht, somit also persönlich viel schwächer ist.



### Die Oase

- A: Hassans Zelt
- B: Harem
- C: Waffenlager
- D: Unterkunft für 7 Männer
- E: Unterkunft für 6 Männer
- ⊗: Wachtposten

### Schwierigkeitsstufe des Abenteuers

Das Abenteuer ist in der hier geschilderten Form für Anfänger oder Charaktere auf niedrigen Stufen gedacht. Wenn das für Ihre Gruppe nicht zutrifft, sollten sie einige Anpassungen vornehmen, damit das Abenteuer eine Herausforderung bleibt. Hier einige Beispiele:

- (a) Hassan ist entweder Dämonologe einer sehr hohen Stufe, oder ein sehr mächtiger Hexenmeister, oder vielleicht eine Mischung aus Dämonologe und Illusionist...
- (b) Hassans Einschränkung mit dem Tageslicht entfällt;
- (c) Vielleicht gibt es bei den Strandräubern einen Magier;
- (d) Alle Gegner haben bessere Kampfwerte als angegeben;
- (e) Die Insel ist ein Treffpunkt für mehrere Galeeren und arabische Feluken.

### Die Entlohnung der Abenteurer

1 Schicksalspunkt pro Abenteurer, und ein weiterer, wenn Arkan nicht in Magrittas Hafen entfesselt wurde;  
200 Erfahrungspunkte;  
-100 Erfahrungspunkte, falls Arkan im Hafen von Magritta gerufen wurde;  
+100 für die Sklavenbefreiung auf der Galeere;  
+100 für rollengerechtes Verhalten;  
+100 für das Bündnis mit den Echsenmenschen;  
+100 für die Verteidigung der magrittianischen Araber;  
+100 für die Übergabe des Schatzes der Strandräuber an den Shallya-Tempel.

### Was geschieht, wenn eine der Phiolen geöffnet wird?

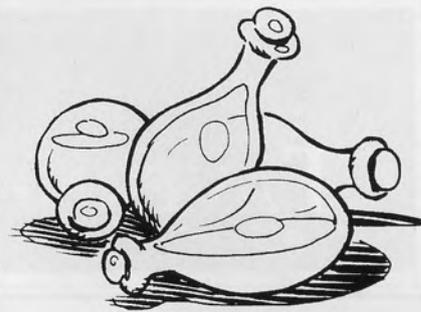
Die Seele, die sich in der Phiole befindet, entweicht und versucht den Körper, der ihr am nächsten ist, zu besetzen. Sie probiert dies 2W4 Runden lang, danach löst sie sich in Luft auf.

Die Prozedur der Übernahme entspricht dem nekromantischen Zauber **LEBEN IM TOD** insofern, als daß eine Seele jeden Körper nur einmal besetzen kann und dies auch nur teilweise. Die beiden Seelen des Körpers bekämpfen sich fortlaufend und der Betroffene wird dadurch zu einer schizophrenen Person: Der Wechsel zwischen den beiden Persönlichkeiten erfolgt immer dann, wenn der Betroffene einen mentalen Schock erleidet.

Die Heilung einer derartigen Besessenheit ist nach den Regeln nicht möglich, die Suche nach einer Lösung könnte aber durchaus das Thema eines weiteren Szenarios oder gar der Auftakt zu einer Kampagne sein.

In den Phiolen befinden sich außer Pajagðs Seele die eines dämonologischen Konkurrenten Hassans, die seines alten Meisters, die eines Myrmediapriesters, einer Priesterin der Shallya, von Frauen, die sich ihm verweigert haben, vom alten Besitzer der Galeere etc.

**Midgard:** Der Geist in der Phiole gilt als gebundene Seele Gr3: 0LP, 15AP, RW60, HGW0, B24, RK=-, Res.+14/18/14 Berührung+8 (Ge-10 pro Runde); Abwehr+12; Bes.: Nur mit magischen Waffen zu treffen; erleidet bei Treffer nur "1+magischer Waffenschadensbonus" an Schaden (SZA Seite 95)



### Neuer Beruf

#### Pirat

Aufstieg: WS+10, BS+10, S+1, T+1, W+2, I+10, A+1, CI+10

**Fertigkeiten:** Rudern, tödlicher Angriff, gewaltiger Schlag, Entwaffnen, bessere Alkoholverträglichkeit, Schwimmen, Fremdsprachen, Raufen, Foltern

**Ausrüstung:** Lederrüstung, Säbel, Kurzbogen, Schild, Enterhaken mit 10 Meter Seil.

**Aufstiegsmöglichkeiten:** Schiffskapitän, Sklavenhändler, Mörder, Henker, Erpresser  
**vorheriger Beruf:** Söldner, Straßenräuber, Kopfgeldjäger, Schmuggler, Fischer

### Die Autoren

**Szenario:** Pierre Lejoyeux & Patrick Leclercq

**Illustration:** Jean-Yves Sala & Cyrille Daujean

**Übersetzung & DSA-Bearbeitung:** Heike Kamaris  
**Midgard-Bearbeitung:** Rainer Nagel

TRUANT  
Spiele

KULT

ROLLENSPIEL • SUPPLEMENT • SZENARIEN