

In Satinavs Kielwasser

Ein DSA-Szenario von: Michael Haas

Illustrationen von: ARYAD c/o IP&P



„Turen Brief, hochgelehrter Herr, geschrieben am vierten Rundra, habe ich am ersten Ekferd erhalten. Dieser hat mir gewöhnlich doppelte Freude bereitet, einmal wegen unserer Übereinstimmung in der uecurischen Kosmographie, sodann wegen Tures Interesses an meinen Theorien über das sphärische Wirken Satinavs. Nun, wie wir alle wissen, beruhen Verdunklungen von Sonne und Mond stets auf überderischem Eingreifen. Während der dunklen Zeiten hatten wissenschaftliche Astronomen einige Gelegenheiten, solche Finsternisse zu beobachten, und, den Göttern sei dank, sind noch einige Dokumentationen ihrer Erkenntnisse erhalten geblieben. Bei dem Studium der alten Schriften stellte ich fest, daß unsere frühen Kollegen aus dem Alten Reich solch ergreifende Ereignisse meist eine Stunde früher sahen als die tulamidischen Sterndeuter. Ich halte die zeitliche Abweichung nicht für einen Zufall, schließlich wußten die Alten bereits sehr genau die Zeit zu bestimmen. Sollte nicht vielmehr Satinavs Wirken in einem Zusammenhang mit dem Lauf der Praiosscheibe bzw. der Drehung der Himmelssphäre stehen, also ebenfalls in einer Bahn von Ekferd gen Rahja fortlaufen? Der Vergleich weiterer Aufzeichnungen über bedeutende Himmelserscheinungen von Astronomen aus allen Ländern Aventuriens haben meine Vermutung in hoffnungsvoller Weise bekräftigt. Bevor ich jedoch an die Öffentlichkeit trete, möchte ich Euch zu einer Beobachtung auffordern. Beobachtet also um den kommenden 19. Boron in derselben Nacht das Eintreffen Kors in der Spitze des Schwertes und notiert sogleich den genauen Zeitpunkt der Beobachtung. Wenn nämlich, was ich mir wünsche, zwischen Turen Beobachtungen im Westen, meinen in der Mitte und denen meines Jerganer Freundes ganz im Osten Aventuriens ein gewisser Unterschied von einer halben Stunde, besser noch einer vollen, auftritt, wird dies ein Beweis des von mir vermuteten Sachverhalts sein.“

— Brief Guidobaldo Quintones an Alpheus Norat, Astronom zu Brabak, 18 Hal

Im konservativen Mittelreich so vehement öffentlich geäußert, daß die heilige Inquisition des Praios aufmerksam wurde, hätte diese Theorie Guidobaldo Quintone beinahe den Kopf gekostet. Zur Abschwörung von seinen höchst ketzerischen Lehren gezwungen, fand sich der arme Gelehrte recht bald im al'anfanischen Exil wieder. Niemand hätte gedacht, daß die Erkenntnisse des scheinbaren Wirtkopfs einmal bedeutend für die aventurische Seefahrt werden sollten: Bisher verfügten die Seefahrer Aventuriens nur über sehr unzuverlässige Mittel zur Längengradbestimmung auf See. Den wenig wagemutigen Schiffer, der nur in Sichtweite der Küste schippert, mag dies Problem herzlich wenig kratzen, aber die Admiräle der großen Flotten Aventuriens sehnen sich schon lange nach einer genauen und zuverlässigen Vermessungsmethode. Solch ein Verfahren würde die Navigation der Schiffe nämlich derart verbessern, daß sein Erfinder und Erstbesitzer quasi zum Herrscher der Meere würde. Davon abgesehen wäre es endlich möglich, die Weiten des Perlen- und Südmeeres zu erkunden und die vielen noch unbekannteten Inseln mitsamt ihren sagenhaften Reichtümern zu entdecken und auszubeuten.

Vielleicht würden die hohen Herren heute immer noch vergeblich warten, wenn nicht im fernen Al'Anfa Guidobaldo Quintone an der Entwicklung eines genauen Verfahrens zur Längenbestimmung auf See gearbeitet hätte.

Nach Quintones Theorien, die er auf alte Schriften aus der Zeit der Horas-Kaiser und dem Diamantenen Sultanat gründete, verläuft Satinavs Wirken genau wie die Praiosscheibe in einer west-östlichen Bahn. Anhand seiner Beobachtungen folgerte er, daß, wenn in Havena die Sonne zur Mittagszeit im höchsten Punkt stehe, es in Gareth erst eine Stunde vor Mittag sein und die Sonnenuhr in Zorgan gar nur die zehnte Stunde zeigen müsse. Dem schnellen Eingreifen der Inquisition war es zu verdanken, daß Aventurien vor einer Einteilung in Zeitzonen bewahrt wurde. Quintone, der zu allem Überfluß auch noch der Meinung war, Dere besitze Kugelgestalt, mußte seiner ketzerischen Lehren abschwören und das Mittelreich verlassen - es sei denn, er hätte auf dem Scheiterhaufen enden wollen.

Aus der Heimat vertrieben, ließ sich Guidobaldo im weltoffeneren Al'Anfa nieder. Dort begann er sich mit der bisher kaum beachteten Wissenschaft von den Längengraden zu beschäftigen. Das auf seine früheren Entdeckungen aufgebaute Meßverfahren beruht auf einem recht einfachen Gedanken: Wenn einem Kapitän neben der Ortszeit auch die Uhrzeit eines festen Ortes, z. B. Gareth, bekannt ist, so kann er mittels eines einfachen Zeitvergleichs feststellen, wie weit östlich oder westlich er von besagtem Punkt entfernt ist. Allerdings gab es zur Stunde noch keine für diesen Zweck geeignete Schiffsuhren - ein Problem, dem sich daraufhin die Fakultät der Al'Gebra der Universität Al'Anfas annahm. Die genaue Entfernung in Relation zur Zeitverschiebung zu ermitteln, ist Quintone bis dato allerdings nicht gänzlich gelungen, dies wird ihm erst im Laufe des Abenteuers vergönnt sein.

Den Zwölfen sei dank, war dem recht unpatriotischen Gelehrten anfangs gar nicht klar, welche Bedeutung seine Arbeit haben könnte, und er machte (weil konkurrenzlos) kein allzu großes Geheimnis aus seinen Forschungen.

Als die Boronis den Wert ihres Untertanen erkannten, verschärften sie die Geheimhaltung. Allerdings waren bereits genug Informationen durchgesickert, um neben der KGIA weitere Geheimdienste auf den Plan zu rufen.

Die Aussicht auf die Herrschaft über die Meere, dazu die Verlockung von sagenhaften Reichtum, entfesselten in den Mauern Al'Anfas einen mörderischen Wettkampf aus Intrigen, Spionage, Mord, Sabotage und einer faszinierenden Wissenschaft, in den die Helden auf schicksalhafte Weise verwickelt werden ...

VORWORT FÜR DEN SPIELLEITER

Die Spieler werden im folgenden für einen Spionageauftrag in Al'Anfa angeheuert. Ihr Auftrag lautet, die Theorien des Astronomen Guidobaldo Quintone auszukundschaften. Sollten sich dessen Erkenntnisse als wertvoll, d.h. in die Praxis umsetzbar erweisen, so sollen sie diese in ihre Gewalt bringen und dafür sorgen, daß dieses Wissen keiner anderen Macht Aventuriens in die Hände fällt.

Sämtliche größeren Länder Aventuriens haben großes Interesse an Guidobaldos Erfindung und können daher als Auftraggeber bzw. Widersacher der Spieler auftreten. Neben dem als Hauptgegner festgelegten Al'Anfa spielen noch das Mittelreich, das Liebliche Feld und das Bornland in diesem Abenteuer eine Rolle. Die NSC sind so konzipiert, daß die Helden von jedem der drei letztgenannten Mächte angeworben werden könnten. Der Spielleiter sollte zuerst das am besten zu seiner Heldengruppe passende Land auswählen. Die übrigen zwei, also nicht auftraggebenden, Reiche werden im folgenden immer mit zweites bzw. drittes Land bezeichnet. Es ist zwar für die Handlung unerheblich, welches der übriggebliebenen Länder nun an zweiter bzw. dritter Stelle folgt, aber um Verwirrungen zu vermeiden, sollte der Meister die Reihenfolge nach seinem Geschmack vor Spielbeginn festlegen.

Die Heldengruppe sollte sich aus Charakteren der 5. - 10. Stufe zusammensetzen, die sich für den eher von List und Heimtücke geprägten Plot eignen. Dabei kann die Darstellung eines patriotischen Kriegers, der ständig im Konflikt zwischen seiner Ehre und den Notwendigkeiten für das Wohl seines Vaterlandes liegt, durchaus seinen Reiz haben. Absolut gesetzestreue Figuren wie Rondrageweihete sollten aber lieber zu Hause bleiben. Dasselbe gilt für Figuren, die sich nicht in das Stadtbild Al'Anfas fügen. Zwerge, Elfen, Nivesen und Norbarden sind für ein geheimes Spionageteam einfach zu auffällig. Magiebegabte Charaktere sind zwar recht nützlich, aber nicht zwingend notwendig.

Eine ausführliche Beschreibung des Handlungsortes würde den Rahmen des Abenteuers sprengen. Für die Schilderung des alfanfischen Straßenlebens ist der Spielleiter daher auf seine Phantasie und sein Improvisationstalent angewiesen. Als Anregung sei die Lektüre der Spielhilfe **Al'Anfa und der tiefe Süden** sowie des Artikels **Im Rausch der Sinne** in dieser WunderWelten empfohlen. Selbstverständlich ist das Abenteuer ohne Besitz der besagten Box spielbar und dürfte sich auch problemlos auf andere Spielsysteme übertragen lassen. Allerdings sollte man, solange man die ausgearbeiteten Szenen nicht gänzlich umschreiben will, die Hauptstadt einer hochentwickelten, dekadenten Sklavenhaltergesellschaft als Hintergrund beibehalten. Am Hofe König Artus' z. B. würde der Plot kaum stimmungsvoll wirken ...

DIE ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt in einer geeigneten Hafenstadt des Mittelreichs, des Lieblichen Felds oder des Bornlands, je nachdem, um welches Reich sich die Heldengruppe bereits bzw. am meisten verdient gemacht hat (s. o.): Wie so oft werden die Helden von einem feisten Händler in einer der unzähligen Hafenkneipen angesprochen. Es scheint einer der üblichen Aufträge zu werden, aber da der Auftraggeber mit ihnen schon eine ganze Weile durch die finsternen und krummen Gassen der Altstadt hetzt, wird den Abenteuern doch ein wenig mulmig zumute. Just als die Cha-

raktere ihn zur Rede stellen wollen, hält ein Vierspanner neben der Gruppe. Der Händler reißt den Verschluss der Kutsche auf und schiebt die Helden eilig hinein. Kaum hat er selbst Platz genommen, ziehen die Pferde schon an, und dumpf rumpeln die Räder über das Kopfsteinpflaster. „Geduld, Ihr werdet noch früh genug alles erfahren!“ kommt er den Fragen der Abenteurer zuvor. Nach kurzer Schaukelei kommt das Gefährt zum Stehen.

Verwundert betrachten die Helden den Marineoffizier, der wenig später den Ausstieg mit einer Fackel erleuchtet und stramm vor dem vermeintlichen Pfeffersack salutiert. „Entschuldigt bitte die Geheimnistuerei, aber der Auftrag ist etwas delikater, und leider ist man nirgendwo vor Spitzeln sicher“, wendet dieser sich lächelnd an die Spielercharaktere. Von einem Innenhof führt der Weg durch lange Korridore, an Dutzenden Wachen vorbei, und endet schließlich in einem großen Gemach, in dem eine Gruppe hochrangiger Offiziere der Kriegsmarine versammelt ist. Vor einer Wand mit einer riesigen Karte der bekannten Welt – etwa der einschlägigen Kaiser-Reto-Ausgabe – steht wohl, dem Gold und Zierat seiner Uniform nach zu schließen, ein Admiral (Mittelreich: Rudon von Mendena/Altes Reich: Gilmon Quent/Bornland: Graf Pjerow von Gartrimpfen), der sich den Helden zuwendet: „Der Auftrag, für den man Euch aufgrund Eurer besonderen Fähigkeiten ausgesucht hat, ist von enormer Bedeutung für das Wohl und Wehe unseres Vaterlandes. Es versteht sich von selbst, daß wir auf absolute Verschwiegenheit bestehen müssen.“ Der Admiral schaut die Helden eindringlich an, bevor er fortfährt: „Kurz und gut, unsere Kapitäne können sehr gut aus den Sternen ablesen, wie weit nördlich oder südlich sie sich auf See befinden. Leider weiß aber selbst der beste Schiffer nicht immer so genau, wie weit er nach Osten oder Westen gekommen ist, weil es bis heute noch keine Instrumente für solche eine Messung gibt. Wo das Problem liegt?“ er deutet mit einem Zeigestock in die Mitte des Perlenmeers: „Seht Ihr diesen Fliegendreck hier, vermutlich eine Inselgruppe. Nehmen wir an, einer unserer Kapitäne würde dort tatsächlich eine Insel finden, er schaut in die Sterne ...“



von dem vorherigen Punkt waagrecht mit dem Stock über die Karte, und findet heraus, daß diese Insel auf der Höhe oder Breite von Khunchom liegt. Jetzt fragt sich der tapfere Kapitän, wie weit die Insel wohl von der Küste Aventuriens entfernt ist, will heißen, auf welchem Längengrad er sich befindet*. Sagt mir eine Zahl zwischen 500 und 1500 Seemeilen. Gut, also 600, der Kapitän hat mit dem Log diese Entfernung ermittelt. So, er kehrt nach Hause zurück und berichtet von seiner Entdeckung. Eine zweite Expedition wird ausgerüstet und fährt zu den angegebenen Ort, 600 Meilen östlich von Khunchom“, wieder bewegt sich der Stock, „und siehe da - die Expedition findet nur eine Menge Wasser an der Stelle. Die Insel liegt zwar auf der Höhe Khunchoms, ist aber 800 Meilen entfernt – Ihr habt falsch geraten und damit ergeht es Euch wie fast allen Kapitänen, die ihre Länge mit dem Log bestimmen. Das Verfahren ist einfach zu unsicher, selbst wenn ihr immer haargenau Geschwindigkeit und Kurs Eures Schiffes bestimmt hättet und derart genau wüßtet, wie viele Meilen ihr gesegelt seid, braucht Euch bloß ein Sturm vom Kurs abzutreiben, um eure Aufzeichnungen zu verfälschen. Tja, ein sicheres Verfahren zur Längenbestimmung wäre eine – hmmm – Revolution!“ Wiederum legt der Admiral eine bedeutungsschwangere Pause ein. „In Al'Anfa soll es einen Gelehrten geben, der an diesem Problem arbeitet, und er soll es fast gelöst haben. Wir brauchen Euch, um herauszufinden, was an diesen Gerüchten dran ist. Fahrt in die Pestbeule des Südens und findet heraus, ob diese Erfindung zu gebrauchen ist. Wenn ja, so bringt sie an Euch und sorgt dafür, daß sie niemand anderem in die Hände fällt. Wer die Längengrade genau bestimmen kann, wird der Herrscher der Meere sein. Die Götter mögen verhüten, daß die Falschen auf diesen Thron steigen. Unser Vaterland wird es Euch äußerst großzügig danken. Wenn Ihr einschlagt, wird Euch mein Adjutant, den Ihr ja schon kennengelernt habt, in die Einzelheiten einweisen.“

Nach den Erläuterungen des Admirals bietet dessen Adjutant (wir wollen ihn Kapitän/Kapitanyo Hardo von Grünfels nennen) pro Held 200 Goldstücke (in der jeweiligen Landeswährung) und ein Offizierspatent der Kriegsmarine (ehrenhalber) für die erfolgreiche Erledigung des Auftrags an. Versuche, die Belohnung durch Feilschen in die Höhe zu treiben, weist von Grünfels mit dem Hinweis, daß die Kanzlei nicht mehr Gelder bewilligt habe, bedauernd

zurück. Vielmehr appelliert er nochmals eindringlich an das patriotische Pflichtgefühl der Helden und betont, daß mit dem Offiziersrang eine lebenslängliche Leibrente verbunden ist.

Fragen die Helden nach dem zu erwartenden Risiko des Auftrags, so spielt Hardo von Grünfels die Gefahren eiligst herunter und beschwichtigt die Helden durch allerlei Argumente (diplomatische Immunität etc.). Neben den Auswirkungen eines Scheiterns - gefangene Spione dienen als Galionsfiguren der alanfanischen Galeeren - verschweigt er noch weitere Tatsachen:

Al'Anfa ist ein höchst gefährlicher Platz für Spitzel, und es hat die Auftraggeber der Helden ein Vermögen gekostet, ihre „professionellen“ Agenten dort zu etablieren. Da Quintones Theorien selbst für einen Aventurier höchst phantastisch sind, lohnt es sich nicht, angesichts des Risikos einen angestammten Spion darauf anzusetzen. Die Helden stellen also einen entbehrlichen Vortrupp dar. Sie sind in Al'Anfa deshalb fast völlig auf sich allein gestellt. Solange die Helden nicht die Ernsthaftigkeit der Erkenntnisse des Astronomen an ihren Kontaktmann in Al'Anfa melden, werden die „Top-Agenten“ der Auftraggeber sich äußerst ruhig verhalten und keinesfalls den Spielern zu Hilfe eilen.

Erklären sich die Helden bereit, den Auftrag zu übernehmen, so erzählt der Adjutant, daß sie der Kauffahrer Efferdsbraut nach Al'Anfa bringen soll. Das Schiff läuft in drei Tagen aus, alles weitere würde ihnen der Kapitän aus Geheimhaltungsgründen an Bord erzählen. Drängen die Helden auf eine Vorauszahlung, werden sie ebenfalls auf den Kapitän der Efferdsbraut verwiesen, der ihnen ein angemessenes Spesengeld (dessen Höhe allein von Ihrer meisterlichen Gnade abhängt) aushändigen würde.

Der Spielleiter kann die Schiffsreise nach Al'Anfa ganz nach seinem Belieben, und vom Ausgangspunkt der Fahrt abhängig, improvisieren. Bei der Efferdsbraut handelt es sich um einen kleinen Kauffahrer, der allerlei Handelswaren geladen hat. Der Kapitän weist die Helden nach Betreten des Schiffes ausdrücklich daraufhin, daß die Mannschaft keine Ahnung von dem gefährlichen Auftrag der Helden habe und sie daher absolutes Stillschweigen bewahren sollten. Auf Fragen nach dem Kontaktmann in Al'Anfa oder anderen Details der Mission antwortet der Kapitän nicht, auch das Geld händigt er nicht aus. Auf Drängen der Helden brummelt er nur folgendes in den Bart: „Alles zu seiner Zeit!“ Erst wenige Meilen vor Al'Anfa rückt er schließlich mit den Informationen heraus:

„Wenn Ihr Euch von den Geldwechslern nicht allzusehr übers Ohr hauen laßt, dürfte dieser Geldbeutel für Euren Aufenthalt ausreichen. Wendet Euch bei Verlassen der Hafenmeisterei nach links, ein paar Häuser weiter ist rechter Hand die Schänke Swafnir gelegen. Vor der Kneipe sitzt ein blinder Bettler mit einem Papagei auf der Schulter, gebt ihm eines unserer heimischen Silberstücke und bestell ihm schöne Grüße von Beorn dem Blender. Er wird Euch weiterhelfen. Das war's, mehr weiß ich auch nicht. Maat, laß das Topsegl setzen, eine frische Brise kommt auf.“

Nach dem Einlaufen in den Hafen sind die Helden völlig auf sich allein gestellt. Die Einreise in die Stadt gestaltet sich langwierig und erfordert ein gehöriges Maß an Geduld. Der Spielleiter sollte die Helden ruhig einer Portion gründlicher, südländischer Bürokratie aussetzen. Auch die äußerst habgierigen Geldwechsler sollten der Gruppe nicht erspart bleiben. Wenn man als Spielleiter nicht eigene Zufallsbegegnungen ausarbeiten

will, kann man die Erkundung der Straßen Al'Anfas mit den Szenen aus dem Artikel **Im Rausch der Sinne** würzen. Früher oder später sollten die Helden jedoch vor der Kneipe Swafnir stehen.

BROT UND SPIELE

Nach den Schikanen der Hafenbeamten und den ersten verwirrenden Eindrücken der pulsierenden und überfüllten Straßen stehen die Abenteurer schließlich vor der Schänke Swafnir. Neben dem Eingang hockt ein zerlumpte Seemannskleidung gehüllter Mann. Seine von Brandnarben verzerrte Augenpartie starrt blick-



los ins Leere. Ein Vogel auf seiner Schulter krächzt unaufhörlich götterlästerliche Flüche. Der Alte spitzt plötzlich die großen, abstehenden Ohren und dreht seinen Kopf in Richtung der Gruppe: „Eine milde Gabe für einen von den Feinden Al'Anfas Gezeichneten“, bittelt er. Reichen die Helden ihm ein Silberstück aus der Heimat, fährt er geschickt mit den Fingern über die Münze und murmelt: „Ihr seid nicht von hier, edle Leute?“ Bestellt man ihm daraufhin einen schönen Gruß von Beorn dem Blender, spuckt er einen Schwall braunen, blutigen Rotzes aus Kautabak in den Straßenstaub. „Aye, der verrückte Thorwaler hat damals unsere Galeere aufgebracht. Ich hatte noch Glück und habe nur mein Augenlicht verloren. Dafür sehe ich nun Dinge, die andere Menschen nicht sehen. Seid Ihr bereit Eure Zukunft zu schauen? Hört gut zu!“ seine Stimme senkt sich zu einem Flüstern: „Brot und Spiele will das Volk. Wenn es sich das nächste Mal im großen Oval zusammenfindet, wird Euch unter dem „Hort des Raben“ der Mann finden, den ihr braucht, um den anderen zu suchen. Nehmt, was er anbietet, und gebt den gleichen Lohn wie zuvor.“

Mehr als diese dunklen Worte sind nicht aus dem Bettler herauszuholen. Allerdings ist seine Prophezeiung nicht sehr schwierig zu deuten: Welcher Held hätte noch nicht von den Gladiatorenspielen gehört, die regelmäßig in der Bal-Honak-Arena abgehalten werden. Die nächste Veranstaltung findet bereits am nächsten Tag statt, wie die Helden von jedem Passanten erfahren können. Mit dem „Hort des Rabens“ ist die Loge des Patriarchen von Al'Anfa gemeint, von deren Brüstung eine große Fahne mit einem gekrönten Raben darauf herabhängt. Unterhalb der Loge in gebühlichem Abstand, versteht sich befinden sich ebenfalls Zuschauerreihen für das gemeine Volk. Diese Informationen können die Spieler allerdings erst im Innern der Arena gewinnen.

Die Helden dürften in der Arena zum erstenmal unter Streß stehen: Höchstwahrscheinlich haben sie das Oval durch den falschen Eingang betreten und müssen sich erst einmal zu den Plätzen unter der Patriarchen-Loge durchschlagen. Dies ist durchaus wörtlich zu nehmen, da die gemeinen Al'Anfaner einen guten Sitzplatz nur ungern wieder hergeben. Außerdem wissen die Helden immer noch nicht, was sie erwartet und, sind zum Abwarten verdammt.

Nur zwei Tore führen in das ummauerte Areal der berühmten Bal-Honak-Arena, vor denen sich bereits wogende Menschenmengen angesammelt haben. In der Gier nach guten Sitzplätzen schieben und drängen sich die Schaulustigen rücksichtslos an den Wächtern vom Orden des Schwarzen Löwen vorbei. Die Krieger des Kor schauen dem wilden Treiben herablassend zu, nicht einmal ein unter die Füße der Masse geratenes Kind nötigt sie zum Einschreiten. Erst als eine Patriziersänfte im Gewühl steckenbleibt, greifen sie ein und prügeln den Pöbel aus dem Weg.

Wie von einer Welle werden die Abenteurer erfaßt und durch das Tor geschoben: die hohen Absätze einer Frau stehen schmerzhaft auf den Zehen, spitze Ellbogen schlagen in die Rippen, feuchter, nach Branntwein stinkender Atem streift den Nacken, der Brustkorb wird zwischen den breiten Schultern der ihrerseits eingekleiteten Vorderfrau und dem fetten Bauch des Hintermanns gequetscht. Plötzlich läßt der Druck nach, und die Charaktere fühlen sich wie an einen Strand gespült. Nach der Mauer strömen die Leute eilig über die Freifläche auf die verschiedenen Eingänge der eigentlichen Arena zu. Welcher Eingang wohl zum Hort des Raben führt?

Sobald sich die Helden auf den Zuschauerrängen befinden, dürfte der gekrönte Rabe auf dem Banner der Patriarchen-Loge sofort ins Auge springen. Nun gilt es, sich zu den Plätzen darunter durchzuschlagen. Dies wird zunächst durch die von den umlaufenden Gängen auf die Tribünen strömenden Masse erschwert. Sodann muß man sich einen Sitz unter der Loge zu erkämpfen. Die Gemüter der Al'Anfaner sind vor lauter Vorfreude auf das kommende Blutvergießen schon so erhitzt, daß sie mit den zwängenden und drängenden Helden recht schnell eine Schlägerei anzufangen gewillt sind, vor

allein dann, wenn dieselben versuchen, einen Al'Anfaner zum Aufstehen zu bewegen.

Bevor die Helden mit ihrem Kontaktmann zusammentreffen, können Sie die Spieler nochmals richtig auf die Folter spannen, indem Sie sie zunächst mit einer "fesselnden" Beschreibung der Gladiatorenkämpfe und der Arenatmosphäre langweilen. Zwischendurch könnte auch ein Trupp der Dukatengarde, ein der Stadt verpflichteter Söldnerhaufen oder der Stadtwache aus dem nächstgelegenen Eingang auftauchen, der sich suchend umschaut. Die Gardisten sind lediglich zum Vergnügen hier und halten nicht im geringsten Ausschau nach den Helden. Sollten die Charaktere daraufhin, im Glauben entdeckt zu sein, panisch die Flucht ergreifen, werden sie scheinbar von den Söldnern verfolgt. Diese wollen sich jedoch nur auf die freigewordenen Plätze stürzen. Die folgende Szene muß dann entsprechend abgewandelt werden: Rund um die Helden stehen die Menschen johlend auf den steinernen Sitzen und pfeifen laut auf den Fingern. Immer wieder zeigen die Daumen an unzähligen gestreckten Armen nach unten. Eine weitere unschöne Darbietung zwischen zwei halbnackten Sklaven, die mit allen Mitteln um ihr Leben kämpfen, neigt sich seinem Ende zu. Von der tobenden Menge völlig unbeachtet, zwingt sich ein Mann durch die Reihen und preist vergebens seinen ärmlichen Krampf an. Mehr als einmal droht die Ware von seinem Bauchladen zu rutschen, wenn einer der Zuschauer allzu heftig seine Begeisterung zum Ausdruck bringt. Schließlich hat er die Plätze der Abenteurer erreicht. „Na, edle Herren aus der Fremde, wollt Ihr nicht meine alfanischen Kostlichkeiten probieren? So Ihr wirklich neu in der Stadt seid, mache ich sogar einen Sonderpreis“, zwinkert er Euch lächelnd zu.

Sobald die Helden dem Händler ein heimatisches Silberstück ausgehändigt haben, überreicht er ihnen einen Beutel Zuckerstangen mit folgenden Worten: „Der Gelehrte, den ihr sucht, heißt Guidobaldo Quintone. Er wohnt in der Seilergasse. Wenn Ihr herausgefunden habt, was Ihr wissen müßt, gebt dem Bettler Bescheid. Einen Tag später holt Ihr Euch wie gehabt meine Antwort ab. Ach ja, ein ziemlich seltsamer Kauz, glaubt, daß Dere eine Kugel seht.“ Noch ehe die Helden weitere Frage stellen können, schiebt er sich, laut seine Ware feilhaltend, weiter.

*Abgesehen vom Wohnort des Gelehrten liefert diese Szene noch eine weitere Information: Daß Quintone an die Kugelgestalt Deres glaubt, wird nämlich im späteren Verlauf des Abenteurers wichtig. Da die Spieler keine Beschreibung von Quintone haben, ist dies das einzige Erkennungsmerkmal, wenn sie ihm im Abschnitt **Der gerupfte Rabe** begegnen.*

Jede weitere Kontaktaufnahme mit dem Agenten des Auftraggebers erfolgt wie oben geschildert. Wenn die Spieler nicht mehr weiter wissen und ihren Kontaktmann um Rat fragen, kann der Spielleiter ihnen durch diesen Tips geben. Auf Bitten nach Verstärkung oder ähnliches werden die Helden jedoch keine Antwort erhalten; sie sind, wie gesagt, fast völlig auf sich allein gestellt.

EIN BESUCH ZUR PHEXENSSTUNDE

Quintones Haus liegt in einer Seitenstraße der Seilergasse und ist nach etwas Sucherei zu finden. Seine Nachbarn kennen ihn als kauzigen, aber ruhigen und freundlichen Gesellen. Eine tratschsichtige Gemüsehändlerin gegenüber seines kleinen zweistöckigen Hauses vertraut den Helden an, daß er vor etwa acht Praiosläufen in einer schwarz verhangenen Sänfte abgeholt worden sei und sie ihn seitdem nicht mehr gesehen hätte. Auf das Klopfen an seiner Haustür öffnet nach längerer Zeit ein tattriger Greis, der offensichtlich so schwerhörig ist, daß man ihn laut anbrüllen muß, bis man verstanden wird. Er gibt die Auskunft, daß sein Herr verreist sei und er nicht wisse, wann er zurückkomme. Auch die Information eines anderen Nachbarn, daß Quintone wohl einen Lehrstuhl an der Universität Al'Anfas innehat, hilft nicht weiter. Nachforschungen an der Universität, in die man nur hineingelangt, wenn man sich zuvor gegen eine horrende Gebühr eingeschrieben hat, führen allenfalls zu Begegnungen mit schrulligen Professoren, aber nicht auf die Spur des Astronomen. Bei ihrer Suche werden die Helden früher oder später nach ihren Absichten gefragt werden. Antworten sie, daß sie sich für Quintones Lehren interessieren, so wird man sie mitleidig als Spinner belächeln. Der Gelehrte hat so ziemlich jeden in seiner Umgebung von der Kugelgestalt Deres zu überzeugen versucht. Auch entsprechende Kommentare der Nachbarn werden diesen Aspekt seiner Lehren den Helden immer wieder in Erinnerung rufen. Weiterhin können die Abenteurer durch geschicktes und ausdauerndes Befragen von Quintones Umfeld ein recht genaues Persönlichkeitsprofil sowie eine Beschreibung des Astronomen gewinnen (**Die Personen**). Findigen Spielern könnte sogar eine nützliche Anwendung des Talents **Malen/Zeichnen** einfallen: Eine künstlerische begabte Spielfigur könnte dank der guten Beobachtungsgabe der Gemüsehändlerin ein recht passables "Phantombild" vom Gelehrten anfertigen.

Auch wenn den Helden nach der langen Suche die Füße schmerzen sollten - Quintone bleibt wie vom Erdboden verschluckt. Früher oder später bleibt den Helden nichts anderes übrig, als in sein Haus einzubrechen.

Der Einbruch sollte problemlos vonstatten gehen. Eine Untersuchung der Gemächer Quintones im oberen Stockwerk weist daraufhin, daß der Gelehrte tatsächlich für längere Zeit verreist zu sein scheint. Lediglich ein halbvollendeter Brief gibt einen Hinweis auf seinen Aufenthaltsort (**Handout**). Astronomische Aufzeichnungen finden sich zuhauf, jedoch betreffen keine davon die Bestimmung von Längengraden. Sollte keiner der Spieler über das Talent Sternkunde verfügen, so muß die Gruppe zunächst einen weiteren Astronom in Al'Anfa um Rat fragen (z. B. Frana Ucuria, E11X, **Al'Anfa**), um diese Erkenntnis zu gewinnen. Allerdings könnte dies peinliche Fragen des konsultierten Gelehrten nach sich ziehen, auf die die Spieler tunlichst gute Antworten parat haben sollten.

UNTER GRANDEN

Wie die Spieler aus Quintones unvollendetem Brief erfahren konnten, wird er von den Getreuen des obersten Heerführers Al'Anfas, Oderin du Metuant, in der Stadt des Schweigens - dem Haupttempel des al'anfanischen Boron-Kults - abgeschirmt. Allerdings wird der Gelehrte auf Drängen der Grandessa Shantalla Karinor während des Veteranenballs der Dukatengarde einen Vortrag über Deres Kugelgestalt halten. Der Ball dürfte vorerst die einzige Möglichkeit sein, mit dem Gelehrten in Kontakt zu treten, da ein Eindringen in die inneren Teile des Tempelbezirks unmöglich scheint (**Des Toten Manns Kiste**).

Der Veteranenball wird jährlich zu Ehren der Dukatengarde, von deren Schutz das Wohl und Wehe der Oberschicht zu einem guten Teil abhängt, von einer Grandenfamilie ausgerichtet. Zutritt zu dieser Lustbarkeit auf einem Anwesen des Silberbergs haben neben der Oberschicht Al'Anfas auch die Mitglieder der Dukatengarde und natürlich die unzähligen Veteranen. Fragen die Helden nach dem Ball, können sie all dies in den Straßen Al'Anfas erfahren. In Söldnerkreisen herrscht sogar gewisse Vorfreude auf das Ereignis, das entgegen dem feinsinnigen Namen eher ein wildes Saufgelage denn eine Feierlichkeit darstellt. Für die Männer der Dukatengarde hat der diesjährige Ball einen weiteren Reiz: Immer wenn ihr die Organisation des Ereignisses alle sieben Götterläufe zufiele, würde sich Shantalla Karinor den prächtigsten Kämpfer zum Geliebten erwählen. Kein Wunder, daß sich die Mercenarios eifrig auf das Fest in der kommenden Boronsnacht (etwa acht Tage nach dem Einbruch in Quintones Heim) vorbereiten. Ist der große Tag gekommen, so strömen die Söldner der Dukatengarde aus allen Ecken und Enden auf den Silberberg zusammen und pilgern zur Villa der Karinors, ja selbst aus der Veteranenstadt Va'Ahak sind manche angereist.

Mit entsprechender Verkleidung und Hochstapelei sollte es den Helden gelingen, sich unter die Questadoren zu mischen. Hierbei gibt es jedoch ein paar Dinge zu beachten:

— Die Dukatengarde gehört zu den wenigen Söldnerseinheiten, die über einheitliche Wämser verfügen. Wenn die Helden nicht von vornherein scheitern wollen, müssen sie sich zunächst solche Uniformen besorgen. Sie könnten z. B. am Tage des großen Ereignisses eine Gruppe von Söldnern überfallen und ihrer Wappenröcke berauben. Bei dieser Vorgehensweise sei empfohlen, sich Veteranen aus Va'Ahak als Opfer auszusuchen. Die alternden Haudegen sind nicht mehr ganz so kampfkraftig, und niemand würde ihre Abwesenheit bemerken. Außerdem sollte man die Überfallenen wenigstens für die Dauer des Gelages aus dem Verkehr gezogen haben, da es peinlich enden könnte, wenn ein wütender, unbekleideter Söldner die Helden bei den Karinors wiedererkennt.

— Im Kostümfundus der örtlichen Theater läßt sich bestimmt eine täuschend echt aussehende Uniform finden. Ebenso soll es verarmte Schneider geben, die gegen einen saftigen Risikozuschlag die Gewandung der Dukatengarde nachschneiden.

— Wie allgemein bekannt, sind die Mercenarios ein Volk für sich, so daß die Gruppe auch ihr Verhalten anpassen muß. Kriegerern oder Thorwalern unter den Helden wird es sicherlich keine Mühe bereiten, einen wilden Söldner abzugeben, einem hühnerbrüstigen Magier hingegen wird es eher schwerfallen, „Kamillio den Blutsäufer“ zu mimen. In solchen Fällen sind gute Ideen gefragt. Doch Vorsicht, einen Magier kurzerhand als Kampfmagier abzugeben, funktioniert keinesfalls. Kampfmagier sind in kämpfenden Verbänden so selten, daß sie bestimmt jedem in der Truppe bekannt sind.

— Überdies kann ein allgemeines Verkleiden mit Schminke und falschen Bärten nicht schaden.

Trotz aller Widrigkeiten befinden sich die Abenteurer schließlich im weitläufigen Areal der Karinors. In der prächtigen Gartenanlage sind Dutzende von Tafeln aufgebaut, die sich bedrohlich unter dem Überfluß der Speisen und Getränke zu biegen beginnen. Nach einer kurzen Begrüßung eröffnet Shantalla Karinor die "Schlacht" um das Büffet - die etwa 200 Söldner nehmen dies durchaus wörtlich. Spöttisch lächelnd verschwindet die unglaublich schöne Frau im Inneren ihrer Villa. Aufmerksame Charaktere dürften bald darauf bemerken, daß sich im Park keinerlei Granden aufhalten. Diese ziehen es nämlich vor, ungestört im Palast unter ihrgleichen zu schwelgen und sich



köstlich über Quintones wilde Theorien zu amüsieren, während draußen die Söldner toben. Da etliche Beschützer peinlich darauf achten, daß das Gegröle und die unvermeidbaren Umgestaltungsarbeiten der Garde sich nicht auf das Innere der Villa übertragen, ist es den Helden unmöglich – gleichgültig, was sie sich auch ausdenken mögen – zum Gelehrten vorzustoßen. Ein glücklicher Zufall will es jedoch, daß Quintone zorn erfüllt – als ihm seine Rolle als „Hofnarr“ bewußt wird – heimlich die Orgie der Granden verläßt und sich – was zunächst seinen Geschmack auch nicht recht trifft – unter den Pöbel im Park mischt. Dort läuft er der Spielergruppe letztlich sturzbetrunken und recht redselig in die Arme, während seine Bewacher äußerst aufgeregt nach ihm suchen. Falls sich die Spieler nicht im Vorfeld um eine Beschreibung des Gelehrten gekümmert haben, sollte ihnen nicht sofort aufgehen, welcher Fisch ihnen ins Netz gegangen ist. Vielleicht versuchen sie ihn, der in seiner Trunkenheit recht anhänglich wird, sogar abzuschütteln, weil sie immer noch verzweifelt versuchen, in die Villa vorgelassen zu werden. Spätestens wenn Quintone versucht, die Spieler von der Kugelgestalt Deres zu überzeugen, sollten sie aber wissen, wer vor ihnen steht:

Seinen verworrenen Andeutungen können die Helden entnehmen, daß er von den Boronsrabern, de Metuants Männern; festgehalten wird und nur zum Sternebeobachten die Stadt des Schweigens unter Geleitschutz verlassen darf. Wenigstens dürfe er jetzt die Sternwarte der Universität benutzen, merkt er noch zynisch an, ehe er zu jammern beginnt, daß er alles dafür geben würde, wenn er nicht mehr für die Boronis arbeiten müsse.

Bevor er jedoch wirklich brauchbare Einzelheiten verraten kann, wird Quintone von einigen wutentbrannten Ordenskriegerern entdeckt. Einen Wimpernschlag später packen sie den hysterisch schreienden und zeternden Gelehrten unter den Armen und schleifen ihn davon.

DER GEHÖRNTÉ

Zum Unglück der Helden war das kurze Gespräch mit Quintone Anlaß, du Metuants Mißtrauen zu wecken. Ob des Zwischenfalls ohnehin nicht bester Laune, setzt er eine junge, bekanntermaßen liebestolle Grandessa/einen jungen Granden auf die Heldengruppe an und sorgt gleichzeitig dafür, daß die/der wegen seiner Eifersucht noch berüchtigtere Gemahl(in) von dem vermeintlichen Techtelmechtel erfährt. – Je nachdem, in welcher Konstellation sich die (vermeintliche) Liaison in Ihrer Runde entspinnt, vertauschen Sie im folgenden ggf. Rahjadane und Nareb miteinander.

Nach Abgang des Gelehrten macht sich die bildschöne Grandessa an den attraktivsten Helden heran. Nicht zuletzt, weil sich Männer am besten nach dem Rahjaakt aushorchen lassen, macht sie recht schnell und freizügig ein sehr deutliches Angebot. Auch wenn der Held nicht den Verführungskünsten der reizenden Dame erliegen sollte, kocht besagter Ehemann bereits vor Eifersucht. Mit einigen 'Beschützern' zur Verstärkung erwartet er die Heldengruppe mit vergifteter Klinge vor deren Herberge, um seine befleckte Ehre mit Blut reinzuwaschen. Der Marschall-Gubernator nutzt die Eifersucht des

Grandenspröblings geschickt aus, um die Helden unauffällig aus dem Weg räumen zu lassen. Nareb Tiljak hat schon manchen Liebhaber seiner liebestollen Frau Rhajadane, übrigens Shantalla Karinors Lieblingsnichte, eigenhändig im Duell zu Boron befördert. Die meisten männlichen Mitglieder anderer Grandenfamilien lassen deshalb lieber die Finger von Rahjadane. Den Helden wird er in Begleitung von einigen Schergen auflauern, die sich mit den Freunden des Buhlen beschäftigen, während dieser seine Abreibung von Tiljak persönlich bekommt. Dessen Wut ist dabei so groß, daß er im Gegensatz zu seinen Begleitern niemals aufgibt.

Tiljaks Werte: **MU** 13; **AT** 15; **PA** 12; **LE** 41; **RS** 2; **TP** 1W+3 (Degen)

Die Werte der Söldner: **MU** 12; **AT** 11; **PA** 11; **LE** 35; **RS** 2; **TP** 1W+4 (Sklaventod)

Tiljak hat seine Klinge normalerweise zur Sicherheit mit Gift präpariert, je nach Stärke der Gruppe sollte der Spielleiter jedoch darauf verzichten. Der Kampf soll zwar kein Spaziergang werden, die Figuren aber auch nicht zu sehr schwächen. (Für romantisch veranlagte Spielgruppen kann diese Szene den Anfang einer reizvollen Nebenhandlung bieten: Auf Ehebruch steht in Al'Anfa nach wie vor die Todesstrafe. Als Rache an der Karinor, die schließlich hinter Quintones öffentlichem Auftritt steckt, sorgt Orderin du Metuant dafür, daß Rahjadane wegen besagten Verbrechens angeklagt und verurteilt wird. Vielleicht hat sich der betörte Held tatsächlich in die Dame verliebt und will sie vor der Steinigung retten. Für ein Happy-End mag Rahjadane die Gefühle des Helden ehrlich erwidern, mißgünstige Spielleiter vergessen hingegen nicht, daß eine Grandessa immens hohe Ansprüche stellt.)

Ein kurzes, aber heftiges Gefecht entbrennt. Die Freude der Helden über ihren Sieg währt jedoch nicht lange. Kaum liegt der gehörnte Grande verletzt am Boden, trifft ein Trupp der Stadtwache am Ort des Geschehens ein. Als die Gardisten des Verbrechens gewahr werden, schreien sie lauthals nach Verstärkung und jagen die flüchtigen Unruhestifter, also die Helden, quer durch Al'Anfa. Während der Hetzjagd verlieren sich die Spielercharaktere aus den Augen. Später werden sie einzeln, vor Erschöpfung mehr durch die Straßen stolpernd denn rennend, die Verfolger dicht im Nacken, von den Rebellen der Visarberge aufgegriffen und in Sicherheit gebracht. Die Helden dürften die Hilfe vorerst nicht zu schätzen wissen, da sie mehr oder weniger gewaltsam in dunkle Gassen gezerrt werden, wo sie – nachdem man ihnen einen Sack übergestülpt hat – zu einem Bündel verschnürt und fortgetragen werden.

DER GERUPFTE RABE

Nach dem unbequemen Transport von ihren Fesseln befreit, finden sich die Spielerhelden in einer kleinen, von Fackeln unsterk erhellten Höhle wieder. Zu ihrer Verwunderung umringt sie ein wilder Haufen grimmig dreinblickender Männer und Frauen der al'anfanischen Unterschicht. Frei nach dem Motto "Die Feinde unserer Feinde sind unsere Freunde" – schließlich haben die Helden einen Granden verletzt oder gar getötet –

gibt sich die Gruppe als die 'Rebellen vom Visarberg' zu erkennen. Sie gehören zu den wenigen Armen bzw. freien Bürgern der Stadt, die sich angesichts der drückenden Lebensverhältnisse nicht in den Rausch, die Sklaverei oder den Tod geflüchtet, sondern zum Kampf entschlossen haben. Ihr Ziel ist es zwar, die verhaßten Granden zu stürzen; bisher beschränkten sich ihre Aktionen jedoch auf das gelegentliche Verstecken eines entflohenen Sklaven oder Kriminellen. Wirklich umstürzlerische Taten haben die Rebellen noch nicht vollbracht, zumal keiner von ihnen über nennenswerte Waffenfertigkeiten verfügt. Woher sollen sie als hart arbeitende Handwerker auch das Kriegerhandwerk gelernt haben? Trotzdem lassen sie sich durchaus für die Zwecke der Helden einspannen. Sie verfügen über beste Ortskenntnisse, Fluchtwege und Verstecke, so daß sich die Helden besser gut mit ihnen stellen.

Wie geht es weiter? Die Helden wissen aus dem kurzen Gespräch mit Quintone, daß er allnächtlich zur Sternwarte der Universität gebracht wird. Außerdem muß seine „Erfindung“ tatsächlich von Bedeutung sein, sonst würden ihn die Al'Anfaner nicht so eifersüchtig behüten. Sollten die Spieler nicht selbst darauf kommen, den Gelehrten auf dem Weg in die Universität zu entführen, so erhalten sie den Auftrag von ihrem Kontaktmann - falls sie diesen denn nach der weiteren Vorgehensweise befragen.

DES TOTEN MANN'S KISTE

Die neuen Freunde der Helden, die Rebellen vom Visarberg, finden bald heraus, daß in jeder klaren Nacht eine Sänfte die Schweigende Stadt Richtung Universität verläßt. Die Sänfte wird von vier kräftigen Sklaven geschleppt und von zwei Rittern vom Orden des Schwarzen Raben begleitet. Die Krieger müssen sich ziemlich sicher fühlen, da der Trupp immer den selben Weg zur Universität einschlägt.

Bemerkenswerterweise verhalten sich auch die anderen Schergen de Metuants ziemlich ruhig. Keine Steckbriefe mit den Konterfeis der Helden verzieren die Straßenecken, und keine Patrouillen der Stadtwache durchkämmen das Armenviertel, in dem die Helden nun untergetaucht sind. Wenn die Abenteurer ihr Aussehen für den Ball erheblich verändert hatten, können sie sich sogar recht gefahrlos in der Öffentlichkeit zeigen. Ansonsten könnte ein wachsamer Gardist schon auf sie aufmerksam werden. Der Marschall-Gubernator hofft, die Spielfiguren so in Sicherheit zu wiegen, damit sie unvorsichtig werden und ergriffen werden können. Daß die Helden so dreist sein könnten, die Sänfte zu überfallen, erwartet er jedoch nicht.

Der Weg der Sänfte führt zwar durch die besseren Viertel Al'Anfas, aber auch dort gibt es genug dunkle Ecken und Plätze, die sich hervorragend für einen Hinterhalt eignen. Die Rebellen sind durchaus bereit, den Helden bei der Entführung Quintones behilflich zu sein - jedoch nicht als „Kanonenfutter“. Mit den zwei (bei hochstufigen Gruppen auch mehr) höchst gefährlichen Ordensrittern (**Die Personen**) werden sie sich keinesfalls einlassen. Allerdings gibt es genug Möglichkeiten, die Boronsrabben ohne Gewalt auszuschalten. So könnten diese unter den Früchten eines umstürzenden Melonentransports begraben werden oder sich in Netze verheddern, die sich von Dächern werfen lassen. Mit etwas Einfallsreichtum kann selbst eine wenig kampfkraftige Gruppe die Ritter bezwingen, zumal sich die Rebellen freudig für Ablenkungsmanöver einsetzen lassen.

Ob nun mit List oder roher Gewalt - die Helden haben die Eskorte überwunden und die verschreckten Träger haben die Sänfte, wegen der schwarzen Vorhänge auch "Des Toten Manns Kiste" genannt, unsanft abgestellt. Sie reißen also den Verschlag der „Kiste“ auf und blicken in das verwundert dreinschauende Gesicht eines Boron-Geweiheten. Kaum hat dieser seinen Schrecken überwunden, zieht er ein Dokument aus seiner Robe und versucht dieses zu verschlucken - was die Helden verhindern sollten (es handelt sich um den Befehl des Metuants, Quintone beiseite zu schaffen - weiteres s. u.). Das Getümmel hat sich gerade gelegt, als eine neue Überraschung der Spieler harret. Einige finstere Gestalten sind ebenfalls auf der Bühne erschienen, ein Agent des zweiten Landes (**Die Personen**) gesellt sich zu den Helden, die bei der Sänfte stehen, dazu. Ohne sie eines Blickes zu würdigen, beugt er sich zu dem Geweiheten hinab und schickt ihn mit einem schnellen Dolchstoß in die Hallen seines Gottes. Den Helden sollte jetzt aufgehen, daß sie es mit einem äußerst skrupellosen Neuankömmling zu tun haben - selbst der abgebrühte-



ste Söldner würde sich nicht an einen Priester vergeifen. Der Unbekannte wendet sich schließlich an die Abenteurer: „Tja, jetzt heißt es, in die Schweigende Stadt eindringen - dumme Sache. Man munkelt, Phex persönlich käme nicht ungesehen hinein, geschweige denn wieder hinaus!“ Ehe die Helden eine Antwort geben, platzt einer der Rebellen dazwischen: „Wir wissen aber einen Weg...“ - „So, dann wißt ihr mehr als ich. Aber sagt, der Tempelbezirk ist groß. Wißt ihr auch, wo sich Quintone genau befindet? Wenn nicht, könnt ihr lange suchen. Meine Wenigkeit weiß, wo man ihn festhält, und ihr kennt den Weg dorthin. Da wir wohl aufeinander angewiesen sind, schlage ich eine Zusammenarbeit vor. Ihr könnt mir im Rur-und-Gror-Tempel eine Nachricht hinterlassen“, spricht er und zieht sich zurück. Dieser Punkt geht an den fremden Agenten.

Aus den astronomischen Gerätschaften, die sich in der Sänfte finden, kann man schließen, daß die Helden nicht unbedingt die falsche Sänfte überfallen haben. Vielmehr scheinen die Sicherheitsmaßnahmen verstärkt worden zu sein. Wahrscheinlich darf Quintone die Schweigende Stadt überhaupt nicht mehr verlassen, das Beobachten der Sterne hatte wohl der unglückliche Geweichte übernommen.

Ein Besuch des Tempelbezirks dürfte die Spieler davon überzeugen, daß sie tatsächlich ein Zweckbündnis mit den Fremden eingehen müssen. Zwar besuchen täglich viele Dutzende von Pilgern den zweitgrößten Sakralbau

Aventuriens, aber die ständig präsenten Tempelwachen sorgen dafür, daß kein Gläubiger vom rechten Weg abkommt. Bereits im Vorgarten der Stadt des Schweigens wird man von der Tempelgarde sorgfältig kontrolliert und muß ein klingendes Opfer bringen. Erst dann darf man den langen Marsch zum Gipfel des Tempelberges antreten. Am neuen Tempel vorbei, in dem nur wenige privilegierte Granden beten dürfen, führt der Weg weiter zum legendären Rabenfelsen, dem allgemein zugänglichen Heiligtum. Das weitläufige Areal mag sicherlich dazu verleiten, sich von der Prozession abzusetzen, um die intimeren Bereiche der Stadt zu erkunden, jedoch lenken, wie gesagt, die grimmigen Mienen und blitzenden Boronsicheln der Tempelkrieger (an denen sich ganz klar "Privat - Zutritt verboten!") ablesen läßt, sehr schnell wieder von diesem Gedanken ab.

Glücklicherweise kennen sich die Rebellen recht gut in dem Labyrinth aus, dessen Gänge und Höhlen die ganze Stadt durchziehen, aus und können die Helden zu einem verborgenen Zugang zum Tempelbezirk führen. Damit ist der Gelehrte allerdings noch nicht gefunden.

Zudem drängt ab jetzt die Zeit. Das Dokument, das der Geweichte zu vernichten suchte, ist ein Befehl des Marschall-Gubernators, Quintone zum Schweigen zu bringen, sobald dieser seine Arbeit vollendet hat. Außerdem stellen die Metuants Männer nach dem Überfall die ganze Stadt bei der Suche nach den Helden auf den Kopf. Das Untertauchen wird immer schwieriger, den Spieler kann man dies durch plötzliches Auftauchen von Gardisten in ihrem Versteck verdeutlichen. Möglicherweise müssen sie mehrmals ihren Unterschlupf wechseln. Vielleicht hocken sie in einem Erdloch unter den Bodendielen einer Hütte und hören die schweren Schritte von Soldaten, die gerade ihren Gönner verhören, der sie jedoch nicht verrät. Jedenfalls sollten die Spieler das Gefühl haben, daß sich die Schlinge um ihren Hals immer enger zieht. Zur Erinnerung: So lange sie Quintone nicht haben, können sie keine Hilfe von ihrem Kontaktmann erwarten.

IM HORST DES RABEN

Aufgrund des Zeitdrucks und der Größe der Schweigenden Stadt dürften die Spieler also einsehen, daß sie sich mit dem fremden Agenten einlassen müssen. Kurz nachdem sie diesem eine Nachricht über den Rur-und-Gror-Tempel haben zukommen lassen, vereinbart dieser ein Treffen mit den Helden. Natürlich wird er sich nicht austricksen lassen. Erst wenn er sich mit seinen Leuten (ein exaktes Gegenstück zur Spielgruppe) und den Helden im Labyrinth befindet, verrät er Quintones Aufenthaltsort. Dann ist es bereits zu spät, um ihn abzuschütteln. Also führt ein wagemutiger Rebell vom Visarberg die unfreiwilligen Verbündeten durch finstere und geheimnisvolle Gänge zur Stadt des Schweigens, genauer gesagt zum Ordenshaus der Boronsrabben. Da der fremde Agent sehr genau weiß, wo Quintone

gefangengehalten wird, dürfte seine Befreiung erfolgreich sein. Zum Glück ist ein Großteil der Ordensritter ständig unterwegs, so daß nur wenige Schwergewanzte das Gebäude bewachen. Jedoch wurden Quintones Schriften an einen für die Gruppe unerreichbaren Ort gebracht. Die einzige "Kopie" befindet sich im Kopf des Astronomen, so daß sie den „ganzen“ Gelehrten mitnehmen müssen. Nach Vorzeigen von de Metuants Exekutionsbefehl arbeitet er klaglos mit den Helden zusammen, obwohl er sich ansonsten widersetzen würde.

Aufgrund der unberechenbaren Möglichkeiten, die den Spielern für das Vorgehen im Inneren des Gebäudes einfallen, bleibt die ausführliche Gestaltung der Befreiung dem Improvisationstalent des Spielleiters überlassen. Die Anlage erstreckt sich, wie für borongefällige Bauten typisch, einige Stockwerke in das Erdinnere. Da sich Quintones Kammer in diesen Kellergewölben befindet, bietet sich an, eines von unzähligen Dungeonabenteuern zu Grunde zu legen. Eine weitere kleine Anregung: Mögliche Kompetenzstreitigkeiten zwischen dem fremden Agenten und den Spielfiguren könnten dem Unternehmen eine interessante Würze geben.

Da ein Kräftegleichgewicht zwischen beiden „Bündnispartnern“ besteht, dürfte es keiner Seite gelingen, die andere auszutricksen. Nicht zu vergessen, entsprechen die Begleiter des fremden Agenten einem dunklen (oder hellen) Spiegelbild der Spielgruppe. Dabei verhalten sich diese nicht nur ähnlich den Abenteuern, nein, sie denken auch in den gleichen Bahnen.

Nach dem gelungenen Coup sind Helden wie Gegenspieler wieder auf ihren Führer angewiesen, der sie schließlich zum Schlundloch führt, einer düsteren Kneipe der wilden Gesellen, die sich durch den Untergrund erreichen läßt. Übrigens, die Rebellen waren Zeugen, wie der Agent mit dem Boron-Geweihten umgegangen ist. Sie werden sich auf keinen Fall überreden lassen, diesem eine Falle zu stellen. Die Spieler müssen ihren Freund und seine Begleiter also allein wieder loswerden.

Gehen wir einmal davon aus, daß man zunächst im Schlundloch gemeinsam einen Entspannungsschluck zu sich nimmt, bevor man weitersieht. Schließlich liegt ja ein heikles Unternehmen hinter den Abenteuern, möglicherweise sogar eine wilde Flucht.

Nun lauern die Helden wie ihre einstigen Verbündeten auf eine Lücke in der Deckung des Gegners. Mißtrauisch sitzt man sich also gegenüber, ohne sein Bier anzurühren – könnte ja vergiftet sein – und wartet auf eine Eingebung. Mittendrin sitzt Quintone und spült seine Verwirrung mit einem Wein nach dem anderen hinunter.

Ein Vertreter des dritten beteiligten Reiches (siehe Personen) bringt schließlich den Status Quo zum Wanken. Mit einem Räuspern tritt er an den Tisch der Gruppe und fordert die Herausgabe Quintones. Mit einer Kopfbewegung weist er unauffällig auf seine Männer, die sich auf der Balustrade über dem Schankraum verteilt haben. Zweifelsohne können diese die Aben-

ERBFEINDE

teurer innerhalb eines Wimpernschlags mit den Bolzen ihrer schußbereiten Armbrüste, die sie dezent unter wallenden Gewändern verbergen, spicken.

Allerdings – hier geraten wir ein klein wenig in die Agentenparodie – denken zwei Mitglieder (**Die Personen**) der verfeindeten Gruppen nicht daran, sich an die Regeln einer zivilisierten Erpressung zu halten. Nostrier und Andergaster sind nun mal Erbfeinde, und so halten sich die Besagten nicht lange mit geschliffenen Worten auf, sondern gehen sich prompt an die Kehle. Die mehreren Jahrhunderte Kerker, die sich jeden Abend am Tresen versammeln, lassen sich ebenfalls nicht lumpen und so bricht eine wilde Kneipenschlägerei aus. Im entstehenden Getümmel läßt sich verständlicherweise kein gezielter Schuß mehr anbringen.

Geistesgegenwärtig wie Helden nuneinmal sind, können sie den Gelehrten schnappen und verschwinden. Sollten die Spieler sich zuvor noch bei einer Keilerei à la Musketiere vergnügen wollen, so findet man im Szenarioband **Unter Piraten** aus der **Al'Anfa**-Box oder bei **Gurps: Swashbucklers** ein paar nette Regelvorschläge. (Ja, über dem Schankraum schwingt ein großer Kerzenleuchter, und eine Bastmatte bedeckt die Treppe zur Balustrade.)

SCHIFF AHO!!

Wenn die Helden es sich nicht mit den Rebellen verscherzt haben, so gewähren diese ihnen nochmals einen sicheren Unterschlupf. Von dort können sie ihren Kontaktmann verständigen, der sie schließlich mit Quintone an Bord eines Schiffes bringen kann, das sie aus der Stadt schmuggelt. Da die Kontaktaufnahme mit dem befreundeten Agenten aber so umständlich und langwierig ist, dürften die Helden noch ein bis zwei Tage in ihrem Versteck schwitzen. Wenn im Haus gegenüber ihres Unterschlupfes die Dukatengarde erscheint, rutscht selbst dem hartgesotenen Kämpen das Herz in den Lendenschurz. Wie vertrauenswürdig ist eigentlich der Nachbar? Solche und andere, die Helden quälende, Fragen zu ersinnen, ist bekanntermaßen die Lieblingsbeschäftigung von Spielleitern, so daß diese Thematik nicht weiter vertieft werden muß.

Das Bangen und Zittern ist nach der Benachrichtigung des Kontaktmanns jedoch nicht beendet: Wie gelangen die Abenteurer ungesehen auf das Schiff? In großen Kisten oder Reissäcken versteckt, könnte man vielleicht an den Hafenkontrollen vorbeikommen. Wie auch immer - die Helden werden es schon an Bord schaffen. Damit wäre das Abenteuer eigentlich beendet und die Spielercharaktere hätten sich die Belohnung und 250 Abenteuerpunkte redlich verdient. Vielleicht haben Sie aber noch Lust, die Geschichte zu strecken:

— Quintones Verfahren zur Längengradbestimmung beruht auf einem Zeitvergleich. Der Universität Al'Anfa ist es gelungen, die dafür benötigten Uhren (hochtrabend "Satinavsaugen" geheißen) herzustellen. Die Helden erfahren von Quintone, daß im Hafen bereits ein mit diesen Zeitmessern ausgerüstetes Expeditionsschiff liegt. Um diesen Technologievorsprung Al'Anfas zunichte zu machen, muß das Schiff zerstört oder entführt werden.



— Der Kontaktmann der Helden könnte entdeckt worden sein. Sie müssen also selbst einen Weg aus der Stadt finden (ohne den Gelehrten dabei zu verlieren).

Dies als kleine Anregung und viel Spaß beim Improvisieren.

DIE PERSONEN

Die Boronsrabens

Äußerst kompetente und loyale Ordenskrieger. Sie tragen schwarze Kutten über dem schweren Lammellenpanzer und Vollvisierhelme in Form eines Rabenkopfes. Ihr Wappen zeigt einen schwarzen Rabenkopf in silbernen Kreis auf schwarzem Grund.

Die Ritter vom Orden des schwarzen Rabens sind zwar in erster Linie die Leibgarde des Patriarchen, aber im Zweifelsfalle gehört ihre Loyalität dem Ordensgroßmeister Oderin du Metuant.

Werte: MU 14; AT 14; PA 13; LE 45; RS 7; TP 1W+6 (Rabenschnabel)

Oderin du Metuant, Dreierherr, Marschall-Gubernator

Als oberster Heerführer Al' Anfas gehört Oderin zu den mächtigsten Männern der Stadt. Er ist zwar ein überragender General, doch durch intrigante Machenschaften wurde er zum Generalpräfekten von Port Corrad und Marschall-Gubernator von Selem ernannt und so beinahe auf ein Abstellgleis geschoben.

Quintones Entdeckung würde nicht nur Al' Anfa einen großen Vorteil, sondern auch Oderin neuen Einfluß verschaffen. Verständlich, daß er nach Al' Anfa zurückgekehrt ist, um die Sache persönlich in die Hand zu nehmen.

Da er im Hintergrund die Fäden zieht, werden die Helden kaum direkt mit ihm konfrontiert werden. An seinen Werten Interessierte können diese im Abenteuer **Der Löwe und der Rabe I** finden.

Guidobaldo Quintone, Mathematicus und Astronom

Vielleicht gehört Quintone zu den genialsten Gelehrten Aventuriens und könnte im gleichen Atemzug wie der berühmte Leonardo von Havena genannt werden. Mit Sicherheit gehört er jedoch zu den unverständlichsten Wissenschaftlern des Kontinents.

Ein wesentlicher Charakterzug, der mit fortgeschrittenem Alter immer ausgeprägter wurde, ist seine Halsstarrigkeit. Völlig von der Richtigkeit seiner Lehren überzeugt, wird der kleine drahtige Mann seine Erkenntnisse ohne Rücksicht auf Verluste zu propagieren versuchen, wobei die Adern auf seiner Stirn stets bedrohlich anschwellen. Wird er beim Verteidigen seiner Theorien in die Enge getrieben, neigt er zum Raufen des schlohweißen, stets korrekt nach hinten gekämmten Haares.

Obwohl er ebenfalls zu der in seiner Zunft weitverbreiteten Schusseligkeit tendiert, verfügt Quintone über ein gesundes Maß Pragmatismus. So konnte er sich durch rechtzeitiges Nachgeben vor dem Scheiterhaufen im Mittelreich retten und in Al' Anfa recht schnell ein Auskommen als Astronom der höheren Kreise aufbauen. Weil sich die Helden mehr geistig denn körperlich mit dem Gelehrten auseinandersetzen müssen, ein typisches Zitat:

Handout: Brief Quintones

Hochgelehrter Freund, habt Dank für Eure Beobachtungen. Mich dünkt, bald werde ich in der Lage sein, die von Satinab zurückgelegte Strecke berechnen zu können. Ich würde damit die Grundlage für eine Bestimmung der rahja- oder efferdwärtigen Entfernung zu einem fixen Punkt legen, was den abenteuerischen Navigatoren äußerst nützlich sein mag.

Mein ganzes Leben habe ich nach Anerkennung meines Werkes gestrebt. Nun nimmt man mich endlich ernst, doch bringt mich dies vom Regen in die Traufe: Die Männer Orderin du Metuants, unseres glorreichen Heerführers, können jeden Moment vor meiner Tür stehen, um mich in die Schweigende Stadt zu bringen. Damit ich ungestört forschen könne, sagen sie, dabei wollen sie mein Wissen, das eigentlich ganz Aventurien gebührt, für sich behalten. Aber meine Gönnerin, die Grandessa Karinor, hat dafür gesorgt, daß ich anlässlich des Veteranenballs der Bukatengarde einen Vortrag über meine Erkenntnisse halten kann. Seid versichert, dort werde ich der ganzen Welt kundtun, was ich entdeckt habe.

Aber erzählt, wie schreiten Eure Forschungen voran? Oh, mein Freund - die Schergen des Rabens kommen schneller als gedacht, ich hoffe, dieser Brief wird Euch jemals erreichen.

Euer ergebener Freund Guidobaldo Quintone

“Und Dere ist doch rund! Ich kann diese Behauptung durchaus beweisen. Habt Ihr Euch schon einmal gefragt, was ein Matrose im Ausguck zuerst von einem am Horizont auftauchenden Schiff sieht? Zu allererst sieht er die Mastspitze, womit die Krümmung der Welt bewiesen ist. Wäre Dere eine Scheibe, könnte man alle Teile des Schiffs sehen und nicht nur den Mast. Logik, pure Logik, mein Herr.”

Die Agenten

Je nachdem, von welchem Reich die Helden angeheuert wurden, begegnen ihnen die folgenden Charaktere als Kontaktmann oder Gegenspieler.

Der Mittelreicher Felian Quergelsand:

Ob seiner enormen Körperfülle und der hängenden Lider ähnelt er auf frapierende Weise dem großen Bornländer Hütehund. Jedoch sollte man sich nicht von diesem gemütlichen Eindruck täuschen lassen. Obwohl Felian wohlüberlegte Schritte vorzieht, kann er in brenzligen Situationen eine beachtliche körperliche und geistige Beweglichkeit entwickeln. Seine eigene Sicherheit geht ihm noch vor dem Dienst am Vaterland, daher ist ihm die risikoreiche Angelegenheit Quintone eine arge Last.

Salio da Costella aus dem Lieblichen Feld

Das ganze Leben ist ein Spiel. Salio ist bereits vor etlichen Götterläufen dem Reiz der Gefahr erlegen, denn je höher das Risiko, desto kitzlicher wird für ihn die Angelegenheit. Dabei ist er mit der Devise, schlauer und schneller zu sein als der Gegner, immer gut gefahren. Salio kennt zwar keinerlei Skrupel, aber achtet peinlichst darauf, daß er seine Pläne stets mit einer gewissen Raffinesse und Eleganz – die schließlich einen liebfeldischen Edelmann ausmachen – ausführt.

Lumin Drulgosch, ein Bornländer

Viele seiner Landsleute sind im Ausland ob ihres ausgeprägten Geschäftsinns als Pfeffersäcke verschrien. Lumin fällt es ebenfalls nicht schwer, seine Tarnung als Festumer Händler zu wahren. Jeden seiner Züge plant er nach einer sorgfältigen Kosten-Nutzen-Rechnung und führt sie penibel und mit chirurgischer Präzision durch. Dabei interessieren ihn keine moralischen Werte sondern nur der Gewinn oder der Verlust für das Bornland.

Salzarele und Steineiche

Die beiden Zwergstaaten versuchen ständig, eines der großen Reiche zum Verbündeten zu gewinnen. Daher befinden sich der Nostrier von Dippschwitz und der Andergaster von Amlichten zur Inquisitionstechnischen Unterweisung im Gefolge der Agenten des zweiten und dritten Landes – recht gut paßt es zur neuesten aventurischen Entwicklung, wenn Sie den Nostrier mit dem Liebfelder verkuppelten, ansonsten den Andergaster mit dem Mittelreicher.

Dippschwitz und Amlichten verbindet eine uralte Fehde, und so gehen sie, ohne zu zögern, aufeinander los, sobald sie einander begegnen.

Der Einfachheit halber hier die Einheitswerte der Agenten:

MU 13; AT 15; PA 14; LE 52; MR 3; RS 2; TP 1W+4 (Degen)