

ERFAHRUNGSTUFEN

4-8

ABENTEUER

68

Das Schwarze Auge

BISHDARIELS FLUCH



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Bishdariels Fluch

**von
Michelle Melchers**

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 4-6 Helden
der Erfahrungsstufen 4-8
ab 14 Jahren

© 1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow, Thomas Römer
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Christian Turk.
Karte in der Heftmitte von Susanne Lork
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Vorwort	4
Allgemeine Informationen für Spieler und Meister	4
Die Geschichte – Meisterinformationen.....	4
Der abenteuerlichen Reise I. Kapitulum	5
Khunchom.....	5
Von der Freude, die Dukaten rollen zu lassen ... bei Tag und bei Nacht!	7
Von der Bitternis, Dukaten verdienen zu müssen!.....	9
Der abenteuerlichen Reise II. Kapitulum	13
Südwärts, ho!	13
Auf großer Fahrt.....	20
Ausgesetzt	26
Der abenteuerlichen Reise III. Kapitulum.....	33
Al' Anfa	33
Die Universität von Al' Anfa.....	36
Sherimas Bruder.....	37
Was, schon zu Ende?.....	42
Der abenteuerlichen Reise IV. Kapitulum	44
Der Stab des Raben	44
Das Labyrinth.....	45
Diebesgesindel	46
Der Weg zum Ziel	47
In den Tiefen des Silberberges	51
Am Ziel	58
Ausklang	59
Anhang: Übersichtsplan des Silberbergs.....	60

Vorwort

Allgemeine Informationen für Spieler und Meister

„*Bishdariels Fluch*“ ist ein Abenteuer für 4-6 Helden der Stufen 4-8. Durch die Vielfältigkeit des Abenteuers ist es für fast alle Heldentypen geeignet - nur flugfähige Charaktere werden dem Meister wie so oft etwas Mehrarbeit abverlangen. Es ist zudem von Vorteil, wenn der Meister sich in den genannten Städten gut auskennt; eine Hilfe dabei sind gewiß die Boxen „*Die Wüste Khom und die Echsensümpfe*“ und „*Al'Anfa und der tiefe Süden*“ (für einen Teil der Reise auch „*Die Seefahrt des Schwarzen Auges*“), auch wenn das Abenteuer alle notwendigen Informationen enthält, um es ohne diese spielen zu können. Die Geschichte bezieht einen Teil ihres Reizes aus der

Exotik der Schauplätze, so daß uns eine rein nordaventurische Heldengruppe als am reizvollsten erscheint.

In diesem Abenteuer werden die Helden von Khunchom, der Perle am Mhanadi, nach Al'Anfa reisen, der Schwarzen Perle des Südens - auch die Pestbeule genannt. Gerade nordaventurische Charaktere werden sowohl fasziniert als auch kopfschüttelnd die Wunder und die Verderbtheit einer der verrufensten Städte Aventuriens erleben. Was eigentlich ein einfacher Auftrag sein sollte, entwickelt sich bald zu einer göttergefälligen Queste.

Die Geschichte – Meisterinformationen

Mehrere Geschichten verweben sich zu dem Hintergrund des Abenteuers „*Bishdariels Fluch*“:

Zum einen ist da der Borongeweihte Viridian, der sich auf lästerliche Nekromantie einließ, um seine sterbende Geliebte vor dem Tod zu bewahren. Dies gelang zwar nicht, aber die ruchlose Tat führte zu seiner (selbstgewählten) Verbannung aus der Puniner Boronkirche und erzürnte gar den Totengott selbst. Bishdariel, der Sendbote der Träume, sucht den Geweihten seither mit der finsternen, Tod und Verwesung kündenden Seite seiner Traumgesichte heim. Doch ist der Alveraniar zweigestaltig und offenbarte dem Geweihten, der selbst ein *Deuter Bishdariels* der Kirche gewesen war, daß es eine Möglichkeit gibt, Vergebung zu erlangen: Das heiligste Artefakt der Boronkirche, der rabenköpfige *Stab des Vergessens*, ist von Verschwörern aus seiner Kammer unter dem al'anfanischen Haupttempel entfernt und derart verborgen worden, daß es dem Ruf der geweihten Diener Borons entzogen ist. Diesen Stab zu finden und seine Rückkehr zu ermöglichen, ist die Queste Viridians, wozu er der Hilfe der Helden bedarf.

Zum anderen ist da die junge und schöne Novadi Sherima ay Chibeya, die im Auftrag ihrer Familie mit einer großen Summe Geldes nach Al'Anfa reist, um dort ihren Bruder aus der Arena freizukaufen.

Und schließlich ist da noch der eigentliche Grund, der die Helden ein Schiff mit Fahrtziel Al'Anfa besteigen läßt:

Ein Khunchomer Händler hat ein wertvolles wissenschaftliches Dokument an eine Magistra der dortigen Universität verkauft und möchte sichergehen, daß es auch in deren Hände gelangt. Die Helden erscheinen ihm für diesen Auftrag die richtigen. (Daß sie damit dem Geheimdienst des Kalifen einen Dienst erweisen, werden die Helden wahrscheinlich in diesem Abenteuer nicht erfahren...)

Auf dem Schiff treffen die Abenteurer auf Sherima und Viridian - und die ersten Schwierigkeiten: Für jeden Schicksalsschlag wird der unheimliche Schwarzgekuttete von der abergläubischen Mannschaft verantwortlich gemacht, bis Viridian sogar um sein Leben bangen muß. Als einer der Seefahrer versucht, die wertvollen Steine der Novadi zu stehlen, kommt es gar zum Tod eines Menschen. Viridian muß endgültig das Schiff verlassen und sich zu Fuß durch den Dschungel den Weg Richtung Al'Anfa suchen. Sherima begleitet ihn und bittet die Helden um Schutz. Im Dschungel trifft die Gruppe auf einen fremdartigen Stamm der Waldmenschen, der sie für Sklavenjäger hält und hinrichten möchte. Nur knapp diesem Schicksal entronnen, findet sich schließlich ein Schiff, das die Gefährten endlich wohlbehalten nach Al'Anfa bringt. Das Dokument kann abgegeben und der Rest des Lohns eingestrichen werden. Nun versucht Sherima, ihren Bruder freizukaufen. Wenn die Helden den Arenasklaven nicht vorher befreien, wird er trotz Sherimas Flehen noch einmal kämpfen müssen: einen Kampf, der ihn an die Schwelle von Borons Reich bringen wird.

Während dessen sucht Viridian bereits mit Hilfe der Helden nach dem Verbleib des *Stabs des Vergessens*. Die Nachforschungen ergeben, daß das Artefakt im Labyrinth des Silberberges verborgen sein muß. Das Labyrinth ist uralt, weitläufig und wird eifersüchtig sowohl von den Grandenfamilien als auch der berüchtigten „*Hand Borons*“ bewacht. Es bleibt den Helden nichts anderes übrig, als eine Festeinladung einer Grandessa anzunehmen, um während des Festes, heimlich den Einstieg dieser Familie nutzend, in die unterirdischen Gewölbe einzusteigen, wo sie den Stab schließlich finden können.

Da die Helden sich nun einige Feinde in Al'Anfa geschaffen haben, heißt es, in aller Eile und Heimlichkeit diese gleichermaßen großartige wie erschreckende Stadt zu verlassen.

Der abenteuerlichen Reise I. Kapitelum



Khunchom

Meisterinformationen:

Ausgangspunkt unserer Reise ist Khunchom, die Hafenstadt am Perlenmeer, eine bunte, leuchtende und interessante Stadt, eine Gegend, die für Abenteuer wie geschaffen ist.

Letztendlich muß es in Ihre Hände gelegt werden, wie und warum Ihre Helden nach Khunchom reisen. Sie sollten etwa am Ende des Effredmondes dort eintreffen. Wir haben uns in den folgenden Beschreibungen für eine Anreise per Schiff entschieden. Sollten Ihre Helden den Landweg eingeschlagen haben, müssen Sie die Gegebenheiten entsprechend abändern.

Die Ankunft

Allgemeine Informationen:

Schon von Bord des sich nähernden Schiffes aus bietet die Hafenstadt am Perlenmeer einen prächtigen Eindruck: ein hellfarbiges Häusermeer, gesprenkelt mit den tiefgrünen Tupfen großzügiger Palmenalleen, gekrönt von unzähligen Türmchen und golden in der Sonne schimmernden Kuppeldächern, durchzogen von den breiten Armen des Mhanadi, über die sich, aus der Ferne nur als filigrane Gebilde erscheinende, weite Brücken spannen.

Bei der Einfahrt in die Hafenanlagen fällt als erstes das rege Kommen und Gehen unzähliger Schiffe ins Auge, Segler aller Länder in einer Mischung, die in Aventurien ihresgleichen sucht: Schnittige einheimische Thalukken segeln hart gegen den Wind und kreuzen den Kurs von großen bornischen Handelsfahrern, deren schwere Ladung sie tief ins Wasser drückt. Allein die Zahl der kleinen Fischerboote ist Legion - unter denen manches wohl nicht nur durch efferdgefälliges Handwerk, sondern durchaus auch durch den Schmuggel maraskani-

scher Waren lukrative Geschäfte machen.

Bisweilen, so verrät euch eine sonnengebräunte, tabakkauende Seebärin mit freundlicher, rauher Stimme, verschlägt es gar Thorwaler Drachen hierher. Einzig die schwarzen Galeeren aus dem Süden würden sich seit dem Kriege nicht mehr in diese Gewässer wagen - wohl kaum ein Verlust.

Khunchom ist eine prosperierende, lebendige Stadt, der der Handel seine deutlichen Züge gegeben hat. Auf den Kaianlagen herrscht geschäftiges Treiben; Scharen von Lastsklaven, aber auch freie Arbeiter be- und entladen die Schiffe. Aufseher brüllen Befehle, starke Holzkräne, von Ochsen bewegt, drehen sich mit ihren schwankenden Lasten. Reich gewandete Kaufherren stehen laut in allen Sprachen Aventuriens schwatzend beieinander. Kaum daß euer Schiff angelegt hat und ihr das Ufer betretet, werdet ihr von einer Schar halbwüchsiger Knaben und Mädchen umringt: braungebrannte Kinder in hellen, einfachen Kleidern, mit dunklen Augen und lauten Stimmen. Auf euch prasselt von allen Seiten die fremde Zunge des Tulamidischen ein, gemischt mit bornischen, Garethischen und Thorwalschen Brocken, und als ihr mit einer Antwort zögert, zupfen einige der Bengel sogar in zudringlicher Weise an euren Kleidern.

Spezielle Informationen:

Viele Fremde kommen täglich nach Khunchom, manch einer von ihnen ist nicht einmal des Tulamidischen mächtig. Geschweige denn, daß sie zu sagen wüßten, wo man am günstigsten sein Haupt zur Nacht bettet, wo es die trefflichsten Speisen und den wohlfeilsten Tee gibt und wo man des Nachts vom Zauber der Stadt kosten kann. Was Wunder, daß die ebenso schlauen wie geschäftstüchtigen Bewohner Khunchoms aus dieser Not eine Profession gemacht haben. Es ist die erklärte

Domäne der Jungen und Ärmeren, ihre Dienste als Führer für ein paar Münzen feilzubieten und die Besucher sicher durch den Trubel der Stadt zu lotsen. Die Jungen und Mädchen, die so ihren Lebensunterhalt verdienen, wissen über alle Teestuben, Speisehäuser und andere gefragte Örtlichkeiten Bescheid. Sie übernehmen bereitwillig die Verhandlungen für ihre Auftraggeber und feilschen, daß es dem Herren Phex Tränen in die Augen treiben könnte. Letzteres nicht ohne Grund: Es ist üblich, daß die Kinder einen Teil des erhandelten Nachlasses als Lohn einstreichen - ein Lohn ihrer Dienste, den zu verweigern man sich nicht hinreißen lassen sollte! Kaum wird der Geizige dann noch einen gewitzten und ortskundigen Führer finden. Zudem hat jeder der Khunchomer Jungen und Mädchen eine ungezählte Schar von Vettern, Onkeln oder guten Freunden, die just das Geschäft betreiben, dessen der Reisende bedarf. Auch zahlen viele Gasthäuser den Halbwüchsigen ein kleines Handgeld für gut zahlende Gäste.

Meisterinformationen:

Das Anheuern eines dieser dienstbaren Geister ist schlechthin der beste Weg, sich in einer Stadt wie Khunchom zurechtzufinden. Vor allem, wenn sich unter den Helden kein tulamidisch sprechender befindet, sind die Dienste eines einheimischen Führers unschätzbar.

Zwar kennen viele Einwohner der Stadt zumindest ein paar Brocken Garethi, die Sprache des Feilschens aber ist das Tulamidyä, und wer dies nicht perfekt beherrscht, wird immer die höheren Preise zahlen...

Weiterhin ist das Gassenwissen der Kinder unbezahlbar. Sie kennen Hinz und Kunz (oder Suleiman und Sulhamin, wie man hier zu sagen pflegt), und sie vermögen alle nur erdenklichen Kontakte zu knüpfen (wenn es nicht gerade um die Obrigkeit geht). Auch sind die Mädchen und Burschen ein immer sprudelnder Quell der brodelnden Gerüchteküche Khunchoms.

Allgemeine Informationen:

Hart bedrängt von der Schar Hilfe bietender Kinder, wißt ihr kaum, was zu tun. Da drängelt sich ein etwa zehnjähriger Knabe mit staubverschmiertem Gesicht zu euch vor. Er strahlt euch aus vollem Herzen und mit Zahnlücken verziert an, verneigt sich anmutig und sagt dann in holprigem Garethi: „Abu steht ehrenwerten Herrschaften zu Diensten. Nur ein paar Kupfermünzen für Abus Gefälligkeit. Er Euch führen durch die Stadt, Abu kennt alles hier. Was Ihr wollen sehen? Die Akademie? Den Basar? Ihr seid hier, zu erleben die wundervollen Blumen der Khom? Abu kennt sie alle. Ich sie Euch zeigen. Für nur so viele Münzen.“ Er hebt drei Finger seiner Linken. „Ist nicht viel für guten Dienst.“ Dabei taucht der Bengel elegant unter einem Hieb weg, den ein erzürnter Kontrahent ihm für seinen frechen Vorstoß versetzen wollte.

Meisterinformationen:

Die Entlohnung eines solchen Fremdenführers steht im Ermessen des Auftraggebers, allerdings wird falsche Sparsamkeit sicher dazu führen, daß die Dienste und die Anstrengungen des Kindes ebenso gering ausfallen wie sein Lohn. Glaubt ein Führer sich schlecht belohnt, wird er entweder allen möglichen Absprachen zum Trotze seinen Kunden sitzen lassen und einfach nicht mehr erscheinen (und zudem fleißig Mundpropaganda über den Geizhals verbreiten...) oder versuchen, sich auf anderem Wege seinen verdient geglaubten Lohn zu beschaffen:

Entweder, indem er mehr von erzielten Preisspannen für sich behält oder gar behauptet, daß der Preis höher sei als vom

Händler/Gastwirt tatsächlich verlangt (Lügen können sie so gut wie Feilschen!). Auch als Taschendieb wird sich der eine oder andere dann vielleicht versuchen. Oder welcher der Fremden weiß schon, daß der Flinke Difar (eine lästige Durchfallerkrankung) in dem Reisgericht dieser oder jener Garküche zuhause ist?

Ganz anders sieht es hingegen aus, wenn der Klient gut zahlt. Sein Führer wird ihm kaum mehr von der Seite weichen, um alle Wünsche des „erhabenen Gastes“ zu erfüllen. Man sollte sich allerdings ebenfalls davor hüten zu übertreiben: Wer die Entlohnung fürstlich bemißt, tut kund, daß der eigene Beutel prall genug und Sparsamkeit die Tugend anderer ist.

Spezielle Informationen:

Sobald sich die Helden einem der Kinder anvertraut haben, trollt sich die verbleibende Bande murrend. Wüste Verwünschungen werden gegen den Glücklichen ausgestoßen und es ballt sich gar manche Faust, doch ist das tulamidische Temperament heißblütig und wortreiche Drohungen die Regel, Tätlichkeiten dagegen die Ausnahme.

Meisterinformationen:

Denkbar, daß einer der weniger Erfolgreichen gedenkt, statt mit schneller Zunge mit behenden Fingern an ein paar Silberlinge zu kommen. Entfernen sich einige der Kinder eilig mit verstohlenen Blicken oder gar mit offensichtlichem Triumphgeheul, so müssen die Helden bei der nächsten Inventur ihrer Habseligkeiten einige Lücken befürchten

Eine erfolgreiche Verfolgung der Missetäter in den labyrinthartigen Gassen Khunchoms ist schlechterdings unmöglich. Auch werden die Diebe durch den dichten Ring der die Helden umringenden Kinder vor einer schnell beginnenden Verfolgung geschützt.

Zeigen die Helden sich aber angesichts der sie umlagernden, drängelnden Meute allzu unwirsch, vertreiben sie die Kinder gar mit einigen derben Stockschlägen, so werden sie zwar der Behelligung ledig, werden sich aber allein in einer fremden Stadt zurechtfinden müssen, wobei sie womöglich der Stadtjugend ein „gerechtes“ Ziel für Diebstahl und Schabernack bieten. Die Grobheit der Fremden spricht sich unter den Kindern schnell herum. Außer Schlitzohren und kleinen Halslunken wird sich nun kein anderer als Führer mehr anbieten.

Ein Wort zu Elfen, Zwergen, Frauen und anderen Merkwürdigkeiten...

Meisterinformationen:

»Als Frau (und wohl auch als Moha) muß man sich auf eine Kultur gefaßt machen, in der man üblicherweise als Besitz seiner Begleiter betrachtet wird. Mehr als einmal hat man Bolle, dem Greifenfurter, den ich zu meinem Schutz anheuerte, wegen meiner roten Haare (die hier als besonders glückbringend gelten) eine runde Summe geboten. Die Tulamiden achten genauestens auf die unterschiedlichen Privilegien und Rechte der beiden Geschlechter: Frauen werden besungen und beschützt, haben aber in der Öffentlichkeit und in praller Sonne nichts zu suchen. Auf Widerworte oder das Tragen von Waffen bei Frauen sind tulamidische Männer überhaupt nicht vorbereitet.«

-Aus dem Reisetagebuch der Kerry ui Briogban, Geographin aus Honingen, 6 Hal

Besser als die weitgereiste Wissenschaftlerin kann man kaum ausdrücken, was Fremde, und vor allem Frauen, im Land der Ersten Sonne erwarten kann. Zwar ist Khunchom als weltof-

fene Hafenstadt und durch die hohe Anzahl in den Jahrhunderten zugewanderter Mittelreicher weitaus toleranter als oben geschildert, jedoch kann es durchaus zu einigen Mißverständnissen in Gegenwart von Novadis oder Tulamiden aus dem inneren Mhanadistan kommen.

Auch Zwerge und besonders fremdländisch wirkende Reisende haben mit einigen Vorurteilen zu kämpfen. Elfen werden weithin bestaunt und für Dschinne gehalten, Waldmenschen hingegen müssen sich gefallen lassen, daß man sie häufig zuerst einmal als Sklaven ansieht.

Die Kultur der Tulamiden und Novadis unterscheidet sich in vielen Punkten beträchtlich von der der Nordländer. Sie sollten diesen Aspekt in Ihr Spiel einfließen lassen, gehört dieser doch zu einer stimmungsvollen Beschreibung der Szenerie dazu. Eine unschätzbare Hilfe zum Verständnis dieses Landstrichs und ihrer Bewohner ist die Regionalbox „*Die Wüste Khom und die Echsensümpfe*“ - aber wer die „*Erzählungen aus 1001 Nacht*“ kennt, wird sicher ebenso ein orientalisches geprägtes Abenteuer gestalten können.

Die Perle an der Mhanadimündung

Allgemeine Informationen:

„Ich edlen Herren und Damen jetzt zeigen Khunchom.“ Abu schenkt euch erneut sein gewinnendstes Lächeln. „Und Euch bringen in Bett. Abu hat Schwager, Mann von seine Schwester, der haben Haus mit die weichsten Lager. Und ohne Käfer, ganz ohne Käfer. Wie sein Essen. Sein ebenfalls ohne Getier...“ Alsdann geht es los, Abu vorneweg, ihr hinterdrein, vielleicht ein wenig nachdenklich über die hier scheinbar enge Nachbar-

schaft von Speisen und Krabbelgetier.

Es geht ein Stück den Kai entlang. Auf einer Insel im Fluß, euch gegenüber, liegt der Fürstenpalast, jenes imposante, prachtvolle Gebäude aus goldgelb glasiertem Stein.

Vom Hafen aus gelangt ihr auf die Fürst-Istav-Allee - stets begleitet von den weitschweifigen Erklärungen eures Begleiters, der die Schönheiten der Stadt abwechselnd mit den Qualitäten des Hauses seines Schwagers preist. Heller Pflasterstein befindet sich unter euren Füßen, zu eurer Linken thronen eindrucksvolle, weiß verputzte Villen mit hohen Kuppeltürmen, zur Rechten fließt gelb und träge der ehrwürdige Mhanadi. Zwischen hohen, vom Seewind gebeugten Palmen spannen sich die bunten Leinbahnen von Straßenhändlern. Wenn man sich das vorstellte, Straßenhändler vor dem Palast zu Gareth. Oder in einem der Patrizierviertel Festums? Undenkbar. Hier aber scheint niemand an dem für mittelreichischen Geschmack frechen Verhalten der Händler Anstoß zu nehmen. Besonders auffällig ist das bunte Gemisch verschiedenster Baustile: Nur die knappe Mehrzahl der Gebäude ist in tulamidischem Stil errichtet, und immer wieder erblickt man ein Stadtpalais mittelreichischer Bauweise. Auch mischen sich hier und dort die verschiedensten Elemente aus vielen Teilen Aventuriens zu einem eigentümlichen Konglomerat. Viele der luxuriösen Domizile sind aus teurem Marmor erbaut, dahinter ragen aber auch mehrstöckige, aus Lehm errichtete Turmhäuser empor.

Es herrscht ein unglaubliches Gesumme und Gebrumme, kaum kann man bei dieser Geräuschkulisse die Rufe der Wasserhändler vernehmen. Auf der Straße herrscht große Betriebsamkeit. Laut schimpfend bahnen mit langen Stäben bewehrte Sklaven den Sänften ihrer Herren den Weg durch die Menge.

Von der Freude, die Dukaten rollen zu lassen ... bei Tag und bei Nacht!

Meisterinformationen:

In Folge wollen wir Ihnen nun in Kurzfassung Möglichkeiten unterbreiten, was die Helden in Khunchom erleben können. Weitere wissenswerte Informationen über die Stadt am Mhanadi, über das Volk der Tulamiden und die Novadis können Sie in der Box „*Die Wüste Khom und die Echsensümpfe*“ nachlesen. Dort finden Sie auch einen Plan der Stadt Khunchom mit den angegebenen Gebäudekoordinaten.

Vergessen Sie nicht, daß in Khunchom (auch wenn es nicht zum Kalifat gehört) mit Marawedi, Zechinen und Muwlat gezahlt wird: 1 Marawedi = 10 Zechinen = 100 Muwlat = 2 Dukaten; Andere Währungen werden nur gegen Aufschlag akzeptiert; Geldwechsler finden sich unter anderem in Hafennähe in stattlicher Zahl.

Der Basar

Allgemeine Informationen:

Vor euch öffnet sich ein großer Platz, der von Marktständen, Menschen und Tieren geradezu überzuquellen droht: der Khunchomer Straßenbasar. Der Lärm der ihre Waren anpreisenden Händler scheint euch schier unglaublich. Mutig stürzt ihr euch in das Gewühl, um euch in die brodelnde Masse der Kaufwilligen zu mischen. Gelangweilt dreinblickende, an dürrer Reisern kauende Bidehocker mustern euch nachdenklich, als ihr euch an ihnen vorbeidrängt. Zwischen den Ständen bleibt nur wenig Raum, dicht an dicht stehen die Buden und Zelte. Teils liegen die Waren auf Tischen unter Schatten spendenden Zeltbahnen, teils einfach nur auf Teppichen auf dem Boden.

Hier gibt es beinahe alles zu sehen und zu kaufen, was man

sich vorstellen kann: Von einem einfachen Becher Wasser über exotische Früchte, schwer und süßlich duftende Blumen bis zu kostbarem Goldschmuck oder gar einem Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel kann man hier alles erstehen, was den Gaumen und das Herz erfreut.

Kaum könnt ihr die vielen verschiedenen Eindrücke aufnehmen. Verweilt ihr nur kurze Zeit vor einem der Stände, blickt euer Begleiter euch erwartungsvoll an, versucht aus euren Blicken und Gesten herauszulesen, ob ihr euch für eine Ware interessiert. Schnell lernt ihr, daß man Desinteresse am besten dadurch bekundet, daß man weitergeht.

Ganz anders aber, wenn ihr tatsächlich den Wunsch hegt, etwas zu erstehen. Sofort drängt Abu sich zwischen euch und den Verkäufer, und nun werdet ihr Zeugen einer für euch höchst ungewöhnlichen Unterhaltung. Da geht es hin und her zwischen eurem Diener und dem jeweiligen Händler, gestenreich, theatralisch und vor allem laut. Der Gesichtsausdruck des antwortenden Krämers wechselt - während euer Begleiter einen monotonen Singsang anstimmt, in dem immer wieder einige, gleichklingende Worte vorzukommen scheinen -, von aufrichtigstem Entsetzen, über eine sichtbare Verstimmttheit bis hin zu offener Wut, in der sich der arme Mann, die Haare raufend, hin- und herstierend, dem Irrsinn zu nähern scheint. Der verbale Kampf endet in tiefster Niedergeschlagenheit auf Seiten des Händlers, als er, scheinbar ermattet, die Höhe der Entlohnung akzeptiert. Als wäre ihm nun alles einerlei, bekommt ihr eine Handvoll Nüsse, einen Honigkuchen oder was auch immer euren Begehrt gefunden hat - und der Blick des Händlers scheint euch zu fragen, warum ihr gerade ihn so in den Ruin getrieben habt. Wendet ihr euch aber um, so könnt ihr zu eurer Beruhigung sehen, daß sich der Kaufmann, wie durch ein Wunder genesen, dem nächsten Kunden zuwendet und das

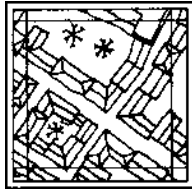
folgende Verkaufsgespräch einen verdächtig ähnlichen Verlauf nimmt.

Nach einiger Zeit im erschöpfend pulsierenden und bunten Marktgetriebe locken euch die Schatten der säulengestützten Hausreihe. Abu winkt euch in den Eingang eines Teehauses hinein, das seinesgleichen sucht:

Malachins Teehaus

Meisterinformationen:

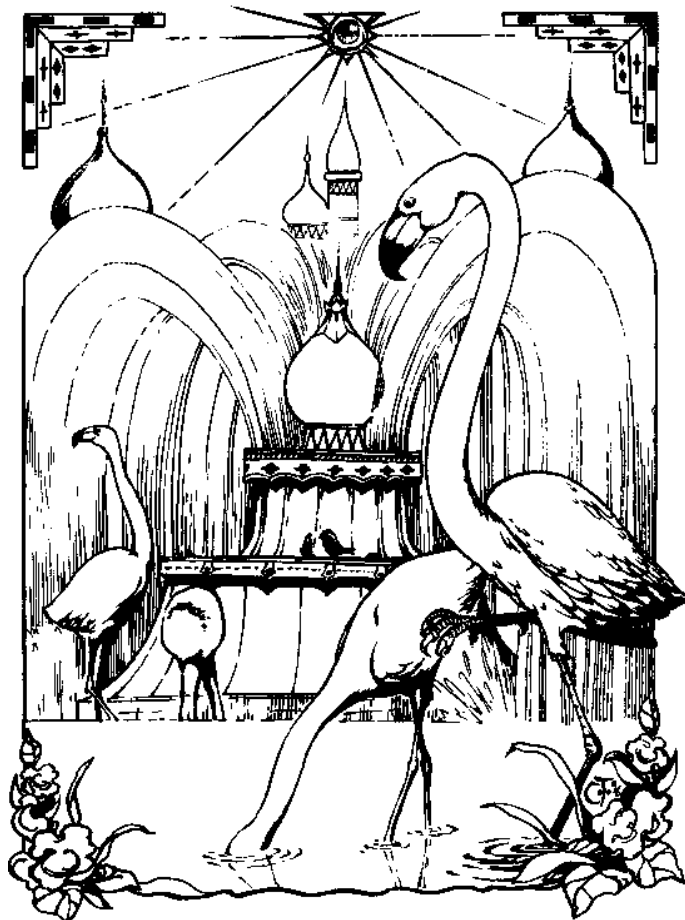
Sie finden Malachins Teehaus in Planquadrat H 7 (Häuserblock mit Baum).



Allgemeine Informationen:

Durch einen langen, tunnelartigen Eingang betretet ihr einen mit Palmen und Zierbüschen geschmückten Garten, in dem, gerade nach dem Lärm des Basars, wohltuende Stille herrscht, die nur ab und zu durch den wohlklingenden Laut eines jener schlanken Vögel unterbrochen wird, die sich in Gruppen um einen Zierteich scharen, in dessen Mitte eine filigrane Wasserfontäne im Praiosschein glitzert. Als ihr den Garten durchquert habt, betretet ihr durch einen niedrigen Eingang eine weiß geflieste, kühle Halle, in die durch eine kreisrunde Öffnung in der Decke das Sonnenlicht auf einen blauen Mosaikboden fällt. Auch hier befindet sich ein Marmorbecken, in dem Wasser sprudelt.

Auf dem Boden der Halle liegen schwere Teppiche, etwa mannshohe Dattelpalmen in schweren Kübeln schmücken den Raum. Sie sind halbkreisförmig um Lager aus Seidenkissen in allen erdenklicher Formen und Farben gruppiert - lauschige, einladende Ruhestätten. In diesen „Separees“ haben sich einige Männer in typisch tulamidischen Gewändern zum Gespräch niedergelassen und lassen den Schlauch der Wasserpfeife kreisen. Dazu schlürfen sie aus zarten, dünnwandigen Schälchen



Tee. Hochgewachsene Mohas mit Palmenwedeln spenden den Gästen zusätzliche Erfrischung. An einem Tischchen seht ihr zwei Männer angestrengt über einem Spiel Rote und Weiße Kamele brüten.

Meisterinformationen:

Hier in Malachins Teehaus haben die Helden eine Oase der Ruhe und Zerstreuung gefunden.

Neben der Erfrischung mit tulamidischem Tee, süßem Gebäck und südlichen Früchten sind den Unterhaltungsmöglichkeiten beinahe keine Grenzen gesetzt: eine betörend tanzende Sharisad, ein wilder Mohatanz oder ein Schlangenbeschwörer, ein Feuerspucker, eine Messerwerferin (mit einem der Helden als Ziel?) oder sonstige Gaukeleien - die Gäste von Malachins Teehaus sind es gewohnt, daß ihr Gastgeber sie mit dem Besten zu unterhalten sucht, und Khunchoms Gaukler genießen großen Ruhm.

Auch bietet sich die Gelegenheit zu einer Partie Rote und Weiße Kamele oder einem Würfelspiel. Vergessen Sie dabei nicht die legendäre Wettleidenschaft der Tulamiden: So sich ein Spiel entwickelt, dauert es nicht lange, bis sich ein Kreis eifriger Wetter hinzugesellt hat, der voller Spannung das spielerische Gefecht verfolgt.

Der berühmte „Tanz der Sieben Schleier“ jedoch wird, wie Abu den Helden erklärt, allein nach Einbruch der Dunkelheit vorgeführt. Zumindest in allen renommierten Etablissements, die ihren Gästen für gutes Geld auch gute Leistung bieten, ist dies die Sitte.

Allgemeine Informationen:

Abu übernimmt die Verhandlungen mit dem Besitzer, als ihr nach gebührender Ruhepause erfrischt aufbrechen wollt. Ihr kennt dieses Zeremoniell mittlerweile, dennoch ist es immer wieder amüsant, dem Burschen beim Feilschen zuzusehen. Gesten und Blicke sind beredt genug, auch wenn man den Wortlaut der Verhandlung nicht versteht.

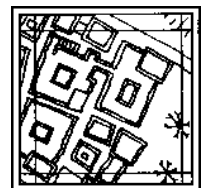
Ein Dach über dem Kopf

Meisterinformationen:

Langsam heißt es, ein Quartier zu suchen: Abu führt die Helden in das Haus seines Schwagers Djamil ibn Masul, die „Herberge zum tanzenden Kamel“, die sich am nördlichen Ufer des Grünen Mhanadi befindet (C 11). Die Übernachtung in einem der beiden Schlafsäle oder der beiden Zweibettzimmern (für weibliche Gäste vorgesehen) schlagen mit 5 bzw. 6 Muwlat zu Buche, ein Morgenmahl aus gewürztem Hirsebrei inklusive. Durchaus in Khunchom nicht selbstverständlich, können die Helden hier zusätzlich eine einfache Kost zu sich nehmen: Reistopf mit Hammelfleisch, eine scharfe Suppe, Fladen mit pikant gewürztem Gemüse, Ziegenkäse und Sesambrot. An Getränken gibt es allein Ziegenmilch, Wasser oder Tee.



Sollte es den Helden nach Besserem gelüsten, so zeigt sich Abu zu ihrer möglichen Überraschung kein bißchen beleidigt. Sogleich fällt ihm sein Vetter Azzar ein, der im Hotel „Guldener Mhanadi“ (F 5) Diener ist und gewiß für einen guten Preis sorgen kann.



Das Bettenhaus ist von mittlerer Qualität, bietet dem Gast einzelne Zimmer mit Lagern für 3 Personen. Wobei „Lager für 3 Gäste“ heißt, daß sich inmitten des Raumes eines der

nun schon bekannten Kissenlager in entsprechender Breite befindet. Wer Wert auf eine Kammer für sich legt, muß die entsprechenden Kosten für drei tragen! Die Übernachtung kostet pro Kopf eine Zechine. Speisen und Getränke gibt es hier nicht, von Wasser und dem obligatorischen Tee einmal abgesehen.

Nächtliche Gassen

Allgemeine Informationen:

Als ihr die abendlichen Gassen betretet, seid ihr zunächst überrascht, daß die Gassen noch immer belebt sind: Viele Leute flanieren umher, und sogar einige Händler, jetzt vor allem Weinverkäufer, preisen ihre Waren an. Der laue Spätsommerabend unter dem milden, leicht rötlichen Schein der südlichen Mada hat seinen ganz eigenen Reiz. Eine sanfte Brise streicht vom Perlenmeer herauf; die Flammen der zahllosen Öllämpchen und Fackeln längs der Straßen zittern.

In den stilleren Nebengassen ertönen aus einigen Fenstern rhythmische Klänge einer fremdartigen Musik, ab und zu von johlendem Beifall unterbrochen. Aus den verwaisten, schweigenden Gärten der reicheren Häuser erklingen die wilden Schreie sich umwerbender Katzen. Blickt man zum Hafen herunter, so spiegeln sich die Lichter der ankernden Schiffe in der spiegelglatt daliegenden Schwärze der See wie ein ferner, fremder Sternenhimmel. Die melancholischen Schreie der Nachtvögel vermischen sich mit dem sanften Rauschen der Palmen.

Auf den belebteren Straßen wetteifern die Sänften darum, die Prachtvollste zu sein; die kostbarsten sind von einem Zug fackeltragender Sklaven umgeben. Ab und zu lüftet sich der Vorhang einer solchen Sänfte, und die Helden erheischen den dunkel blitzenden Blick einer nächtlichen, verschleierten Schönheit, bevor der leichte Stoff wieder die Sicht verwehrt. Dann kann es geschehen, daß ein Jüngling der Sänfte mit tieftraurigem Blick eine Blume nachwirft, unbeachtet und einsam zurückbleibt.

Doch noch andere Frauen beleben die nächtlichen Gassen: da eine bildhübsche Tulamidin in einem zarten Schleiergewand, die euch lockt, in ihrem Etablissement, „Die tanzende Mada“, Einkehr zu halten, da ein paar zankende Weiber; die sich über ihre balgenden Kinder in die Haare bekommen haben. Eine Hure macht sich an einen Fremdländer heran, ihr Lachen dringt hell an euer Ohr. Bettler und Bettlerinnen führen euch unter Jammern und Stöhnen ihre Verstümmlungen und Verkrüppelungen vor. Dazu das Klaffen der vielen Straßenköter; das Blöken der Ziegen, die viele Menschen hier in den Innenhöfen halten. Ein Haimamud gibt gestenreich und mit fester Stimme eine Kostprobe seiner Kunst, an einer anderen Ecke hockt eine offenkundig elfenblütige Flötenspielerin, überderisch schön, in einem lichten, wehenden Gewand, so daß in der Tat der Eindruck entsteht, sie sei eine Dschinn.

Abu steuert zielstrebig ein großes Gebäude an, das aus einer unübersehbaren Menge von Tavernen herausragt, aus deren offenen Türen und Fenstern wilde Musik schallt.

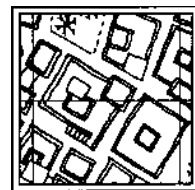
Von der Bitternis, Dukaten verdienen zu müssen!

»Khunchom – diese quirlende, lebendige und farbenprächtige Stadt, wo an jeder Ecke die Versuchung lockt, wo tulamidischer Zauber dich allzeit in seinen Bann zieht, diese schillernde Perle in den Armen des Mhanadi! Weh' Rahja meiner Krämerseele, das Leben in Khunchom, dieses Leben in Jubel und Überschwang, es erfüllt mein Herz übertoll mit Freude und Jauchzen, doch auch leert es den Beutel bis auf den letzten

Nerima Shahabsunyis „Haus der Spiele“

Meisterinformationen:

Das „Haus der Spiele“ (FG 4) ist eine ganz andere gastliche Stätte als das Teehaus mit seinen verzaubernden Genüssen. Hier ist alles greller; aufdringlicher und auch ein wenig verkommener. Es geht hier um das „Schnelle Gold“ und nicht um feinen Geschmack. So bietet sich Ihnen hier eine gute Gelegenheit, allzu dukatenschwere Helden ein wenig zu schröpfen. In Nerima Shahabsunyis Haus wird mit harten Bandagen um künftigen Reichtum gestritten. Einige der Spieler sind Meister dieser Kunst, die wissen, wie man Neulinge zu nehmen hat. Man läßt die Charaktere erst einmal gewinnen, um ihre Befürchtungen zu zerstreuen. Später aber wendet sich das Blatt und Phex scheint nicht länger mit den Helden zu sein. Lassen Sie Proben auf *Glücksspiel* würfeln, wenn gewünscht auch auf *Falschspiel* - allerdings: Die einheimischen Spieler sind wohl in der Lage, die Versuche eines Glücksritters zu enttarnen, der dem Glück ein wenig nachzuhelfen trachtet. Zudem ist es ein ehernes Gesetz im „Haus der Spiele“, daß nur wenige Glückliche das Haus mit mehr Geld verlassen, als sie mit sich gebracht haben. Die meisten aber zählen zu den Verlierern, denn schließlich möchte Nerima möglichst lange auf der Siegerseite stehen. Dazu sind ihr auch halblegale Mittel recht.



Spezielle Informationen:

An den Tischen wird alles gespielt, was man an aventurischen Würfel-, Brett- und Kartenspielen kennt, vor allem *Boltan*, *Dreizehn gewinnt* (die 13 ist hier eine Glückszahl, auch wenn sich dem nordischen Fremden angesichts dieses Namens ein Schauer über den Rücken laufen dürfte), *Fuchs und Jäger* und selbstverständlich *Inrah*, *Urda* und das Spiel der *Roten und Weißen Kamele*.

Zu den eigentlichen Spielern gesellen sich jeweils noch die wettfreudigen und lautstarken Zuschauer, die auf den jeweiligen Ausgang der Partie setzen. Außerdem kann man auf Scheiben werfen (mit speziellen Pfeilen auf eine sich drehende Scheibe mit Zahlen), beim Rattenrennen wetten (drei gezähmte Ratten in einem Labyrinth) oder versuchen, den Lauf der Kugel am Gadanga-Rad vorauszubestimmen und darauf zu setzen.

Und was gibt es noch zu entdecken?

Meisterinformationen:

Es würde den Rahmen dieses Bandes sprengen, wollten wir alle Verlockungen des südländischen, geheimnisvollen und berausenden Khunchoms auch nur annähernd aufzählen. So verweisen wir schweren Herzens wieder einmal auf die Box „Die Wüste Khom und die Echsensümpfe“.

Kreuzer; will man es denn genießen. In den Spielstuben, den Häusern der Wonne und der Lustbarkeit ist schon mancher zum armen Mann geworden, der sich zuvor reich wie ein Fürst glaubte!«

–Sephilian di Tavano, fahrender Ritter aus Onjaro

Meisterinformationen:

Ja, das Leben in Khunchom ist alles andere als preiswert. Und so mag es auch geschehen, daß sich Ihre Helden früher oder später ihren bedrohlich schmal gewordenen Beutel vergegenwärtigen müssen. Ein luxuriöser Aufenthalt in dieser Stadt mag Dutzende Dukaten am Tag verschlingen - noch höher können die Verluste durch die tulamidische Wett- und Spielleidenschaft und die phexgefällige Arbeit so manchen Diebes sein. Ihnen als Meister obliegt es, die Helden in die ein oder andere Dukaten verschlingende Situation zu führen, um die Börsen der Gruppe zu leeren. Und so sollte den Helden der Gedanke kommen, daß es wieder einmal an der Zeit ist, Schwert, Stab und Leben für gute Marawedi zu verdingen.

Sollten Ihre Helden dagegen allzu geizig auf ihrem Gold hocken und jeder Versuch fehlschlagen, sie um dieses zu erleichtern, sollte zudem jegliche Motivation zur Annahme eines Auftrages fehlen – dann wäre die Vorbereitung auf die Bankwesen-Prüfung vielleicht doch die bessere Wahl für diesen Abend gewesen...

„Männlich, mutig, mit vier Gefährten sucht...“

Allgemeine Informationen:

Allzu schwer ist es nicht, in Khunchom sein Geld zu machen. Es gibt immer Leute, die gewandte Kämpen zum Schutz für sich oder ihre Güter verdingen. Auch am Hafen findet sich Arbeit, bei den Schauerleuten, als Gehilfe auf der Seilergasse oder als Teerstreicher auf der Werft. Kunstbegabte Leute können sich in einem der Lokale verdingen, als Musikerin, Tänzer oder Gauklerin. Mit solchen Fertigkeiten läßt sich auch auf den Plätzen ein Silberling verdienen. Geschichtenerzählen, nein, das lohnt sich wohl nicht so recht – mit den tulamidischen *Haimamuds* (Geschichtenerzählern) kann man es doch nicht aufnehmen. Und ihr habt sogar gehört, die Magierakademie suche immer solche, die die Artefakte der Eleven an sich ausprobieren ließen - aber dies sei schlecht vergütet und nicht ohne Risiko. Erst im letzten Jahr; so munkelt man, habe es einen böse erwischt: Durch einen Trank sei er auf Daumengröße geschrumpft und das bis auf den heutigen Tag. Man halte ihn in einer Flasche in der Drachenei-Akademie gefangen. Zwar könne er sich seitdem aus schierer Willenskraft unsichtbar machen, doch was nütze ihm das nun noch? Aber Schankknecht oder Kaufmannsgehilfin, das wär' doch was.

Kurzum, wer einen Broterwerb braucht, der muß sich nur eifrig nach Möglichkeiten erkundigen. Dann kommt das Glück schon ganz alleine...

Meisterinformationen:

Folgende (legale) Möglichkeiten bieten sich Ihren Helden zunächst, um Geld zu verdienen:

- Schauermann/frau am Hafen: 2 ½ Zechinen am Tag, nur Charaktere mit KK 13 oder mehr; nicht an jedem Tag Bedarf;
- Schankmaid/bursche: 1 Zechine am Tag, dazu mögliches Trinkgeld und Kost und Logis;
- Seilerknecht/magd: 2 Zechinen am Tag (Verpflichtung für mindestens 4 Wochen);
- Werftgehilfe: 2 Zechinen am Tag (Verpflichtung für mindestens 4 Wochen);
- Kaufmannsgehilfe: 3 Zechinen am Tag (Verpflichtung für mindestens 4 Wochen);
- Sänger; Gaukler; Musiker: je nach Können ca. 2 - 4 Zechinen pro Tag;
- Leibwache für einen reichen Händler: 4 Zechinen, dazu

Kost und Logis im Haus des Auftraggebers. Nur für Helden mit entsprechenden Befähigungen und gutem Leumund. Verpflichtung für mindestens einen Mond;

- Bedeckung eines Handelszuges: 6 Zechinen am Tag. Nur für Helden mit entsprechender Befähigung, Dauer: zwischen 14 Tagen und mehreren Monden;

- Kopist in der *Drachenei-Akademie*: nur für Helden mit entsprechender Befähigung. Das Abschreiben diverser Bücher, die von der Akademie weiterverkauft werden. (Nur Standardwerke der Philosophie, Magiethorie oder ähnliches. Die akademieeigenen Schätze, Lehrbücher oder gar brisante Schriften werden von Akademieangehörigen kopiert!) 4 ½ Zechinen, bei kalligraphischen Talenten bzw. beim Illuminieren 6 Zechinen (Die Möglichkeit, den Magiern als menschliches „Versuchskaninchen“ zu dienen, wird entrüstet ins Reich der Fabel verwiesen...);

- Schreiber auf dem Markt: zwischen 0 und 3 ¼ Zechinen am Tag (je nach Auftragslage). Allerdings muß ein Standplatz auf dem Markt angemietet werden: 1 ½ Zechinen.

Gewiß werden Ihnen und Ihren Helden noch andere Wege einfallen, in Khunchom zu Geld zu kommen, auch weniger praiosgefällige.

Auch Abu kann den Helden eifrig bei der Arbeitsuche helfen. Jedoch sollte all diesen Möglichkeiten zu eigen sein, daß entweder zu wenig herauspringt oder nicht die gesamte Truppe untergebracht werden kann oder gar beides. Denn schließlich hart da noch ein Auftrag auf die Helden, der das für Sie deutlich erkennbare Schild trägt:

Da lang zum Abenteurer...

Malhalla ben Saram

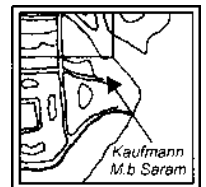
Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch gründlich umgehört, wie und wo man in der Stadt gutes Silber verdienen kann. Nun sitzt ihr in einer Schenke und überlegt, wie eure weiteren Pläne aussehen sollen, als ein Knaube in novadischer Tracht an euren Tisch tritt. „Ehrenwerte Effendi“, er verneigt sich vor euch, „meinem Herrn, dem hochehrenwerten Malhalla ben Saram, ist zu Ohren gekommen, daß Ihr Eure Dienste feilzubieten wünscht. Er hat mir aufgetragen, Euch seine höfliche Einladung in sein bescheidenes Haus zu bestellen.“

Meisterinformationen:

Selbstverständlich kann es auch Abu gewesen sein, der den Kontakt zu dem Handelsherrn Malhalla ben Saram hergestellt hat, um sich ein paar zusätzliche Münzen zu verdienen.

Das Haus des Kaufmanns befindet sich in einem Außenbezirk Khunchoms (Übersichtskarte Groß-Khunchom), nahe dem „Palast der Sinnesfreuden“.



Allgemeine Informationen:

Der Junge - Ismahin mit Namen - führt euch durch das abendliche Khunchom und schließlich in eine Gegend der Stadt, in der die typisch ein- und zweistöckigen tulamidischen Lehmbauten das Bild beherrschen, mit ihren dicken Lehmwänden und den schießschartenähnlichen Fensteröffnungen für nordländische Sinne merkwürdige Behausungen.

Endlich erreicht ihr eine prachtvolle weiße Villa, die von einer goldschimmernden Zwiebelkuppel gekrönt wird. Vier schmale, hohe Türmchen schmücken den weitläufigen Bau. Über dem spitz zulaufenden Eingangsportale befindet sich ein großes rundes Ornament, verziert mit den aus der tulamidischen Kunst so

wohlbekanntes symmetrisches Rautenmuster.

Ismahin pocht dreifach mit dem schweren Türklopfer an. Die Tür schwingt ohne ein Geräusch auf und gewährt euch Einlaß. Ihr betretet eine prächtige Halle. Kunstvolle Mosaik zieren Wände und Säulen. Dattelpalmen in großen tönernen Behältnissen schmücken den weißläufigen Raum. Ein Halbkreis aus bequemen Ruheliegen lädt den Gast ein, die Wartezeit auf angenehme Weise zu verbringen, bis der Hausherr ihn empfangen kann.

Und in der Tat bedeutet der Hausdiener, der euch geöffnet hat, Platz zu nehmen. Alsdann betätigt er einen Seilzug neben der Tür; und wenig später eilen zwei auf Novadiart tief verschleierte Frauen herbei, die euch Schüsseln mit Wasser und parfümierte Tücher reichen, euch zu erfrischen und vom Schmutz der Straße zu befreien.

Kaum, daß ihr euch gereinigt habt, bittet Ismahin euch, ihm zu folgen. Der Knabe geleitet euch in einen von Laternen erleuchteten Garten hinter dem Haus. Aberhunderte bunter Blüten erfreuen das Auge, ihr Duft betört die Sinne. Der liebliche Gesang des Madapfeifers dringt an euer Ohr; untermalt von dem steten Zirpen der Grillen im hohen Gras. Ein sanfter Wind läßt die Blätter in den Feigenbäumen rauschen, deren prallen Früchte mit ihrer saftigen Fülle locken. Welch lieblicher Ort, ungeahnt, wenn man auf den lehmstaubigen Straßen steht, ein Kleinod, von Mauern vor neugierigen Blicken geschützt, eine Oase inmitten der Stadt.

Unter einem Silberdornbaum ruht auf einem weichen Kissenlager ein wohlbeleibter; etwa 40jähriger; reich gekleideter; novadischer Herr; die Spitze der Wasserpfeife in seinem Mundwinkel, die Augen halb geschlossen. Als er eurer gewahr wird, bedeutet er euch, ebenfalls Platz zu nehmen.

Meisterinformationen:

Malhalla ben Saram, ein novadischer Händler; lebt schon seit langer Zeit unter den „verweichlichten“ Tulamiden. In den Augen seiner Stammesbrüder in den Weiten der Khom mag er ein Gefallener sein, der unter Gefallenen lebt, einer, der Rastullah tagaus, tagein frevelt, Malhalla jedoch hat in den Jahren unter den Andersgläubigen gelernt, daß es mehr als eine Wahrheit geben kann.

Er schätzt den Luxus sehr; die Bequemlichkeit, die vielfältigen Sinnenfreuden, die er in Khunchom gefunden hat, und zieht sie dem Leben in der Wüste entschieden vor.

Dennoch wäre es falsch, Malhalla als Abtrünnigen zu bezeichnen, denn auch wenn ein Wüstenkrieger auf seinen Bruder mit Verachtung herabschauen würde, so ist der Händler dennoch ein novadischer Patriot, falls man solch einen Begriff bei einem so wenig einheitlichen Volke wie dem der Novadis überhaupt benutzen mag. Und so dient Malhalla dem Kalifen auf seine Weise, nicht mit dem Säbel, sondern mit dem Verstand, mit seinem Einfluß, seinen Verbindungen und nicht zuletzt seinem Geld. Malhalla ben Saram ist ein bedeutender Mittelsmann für die Spione des Kalifats in den südlichsten Reichen Aventuriens. Er knüpft Kontakte, wählt Leute aus, die ihm für die ein oder andere Mission tauglich erscheinen, und sorgt dafür; daß diese stets die nötige Unterstützung haben, in blinkenden Marawedi oder wessen sie auch immer bedürfen.

Allgemeine Informationen:

„Seid mir begrüßt, Ihr ehrenwerten Herren...“ – er mustert eure Gefährtinnen einen Lidschlag lang – „...und auch Ihr lieblichen Damen. Ich heiße Euch willkommen in meinem Zelt. Nehmt Platz an meinem Feuer, ich will meine Speisen und meinen Wein mit Euch teilen und Euch Gastfreundschaft gewähren, im

Namen des einzigen Herrn“, spricht Malhalla die rituelle Grußformel seines Stammes in Tulamida. „Erlaubt, daß ich mich Euch vorstelle. Man nennt mich Malhalla ben Saram von den Beni Avad.“

Auf seine freundliche Geste hin laßt ihr euch auf den weichen Lagern aus Teppichen und seidenen Kissen nieder.

Meisterinformationen:

Es muß Sie nicht bekümmern, wenn keiner der Helden ausreichend gut die Sprache der Wüste spricht. Nach der Begrüßung wechselt der Gastgeber in ein geübtes, wenn auch stark tulamidisch gefärbtes Garethi.

Allgemeine Informationen:

Der Händler klatscht in seine goldberingten Hände. Einige Atemzüge später kommen die beiden verschleierten Frauen erneut herbei, um euch zur Begrüßung stark gesüßten Pfefferminztee und Honigküchlein zu kredenzen. Schweigend füllen die Frauen die Trinkgefäße und bieten sie euch dar. Einzig ihre großen, dunklen, mit Klöl untermalten Augen vermögt ihr unter den seidenen Schleiern zu erkennen.

„Greift nur zu, meine Freunde“, bei diesen Worten lächelt der Händler euch freundlich an und nimmt eine der zierlichen, gläsernen, mit Blattgold verzierten Täßchen, „oder gelüftet es Euch nach einer anderen Erfrischung?“

Spezielle Informationen:

In aller Ruhe widmet man sich zunächst dem gereichten Imbiß. Dabei plaudert der Händler über allerlei Belangloses, erkundigt sich nach der Herkunft der Helden, ihren jüngsten Reisen, ihrem Eindruck, den sie von Khunchom gewonnen haben und anderem mehr. Die Helden sollten die novadischen Gepflogenheiten achten und nicht allzu ungeduldig gleich mit der Tür ins Haus fallen und Malhalla unumwunden nach seinem eigentlichen Begehr befragen. Zwar zieht solch Betragen kaum mehr als eine tadelnd gehobene Augenbraue des Handelsmannes nach sich, doch ist es ein arg unziemliches Benehmen in den Augen des Gastgebers.

Allgemeine Informationen:

Nach einer Weile schließlich lehnt sich der Novadi zurück und bedeutet seiner Dienerin – oder ist es gar eine seiner Gemahlinnen? – ihm nicht noch einmal nachzuschicken.

„Nun, meine Freunde“, wieder lächelt er, „genug der Plauderei. Mir ist zu Ohren gekommen, daß Ihr nach einer Möglichkeit sucht, Dukaten zu verdienen.“ Ohne eure Antwort abzuwarten, fährt er fort: „Ferner habe ich gehört, daß Ihr durchaus respektable Kämpen seid, weit gereist und beschlagen in den Waffenfertigkeiten, wie wohl auch Ihr; ehrenwerte Magistra, in den sagenumwobenen und geheimnisvollen Künsten der Magie.“

Meisterinformationen:

Lassen Sie Malhalla Ihren Helden einige Komplimente machen, je nach den besonderen Kenntnissen und Fertigkeiten Ihrer Gruppe. Lassen Sie getrost durchblicken, daß der Händler genauere Erkundigungen über die Gruppe eingeholt hat.

Allgemeine Informationen:

„Wisset, daß ich einiger wackerer Kämpen bedarf, mir einen Dienst zu erweisen. Ich denke, Ihr wärt womöglich gerade die Rechten für diese Aufgabe. Es ist nicht unbedingt eine Heldentat, die ich Euch antrage, keine Angelegenheit, bei der es große Ehre zu erringen gibt.

Doch seid nicht enttäuscht, meine Freunde, ich weiß wohl, die Jugend drängt es mehr zum schillernden Ruhm denn zu schnö-

dem Golde. Doch hoffe ich, daß Ihr dennoch eine angemessene Entschädigung nicht verachtet. Ich bedarf einer Gesandtschaft verlässlicher Gefährten, um ein wertvolles Gut von hier aus in eine ferne Stadt zu bringen, genauer gesagt nach Al'Anfa, möge Rastullah es eines Tages verderben.“

Meisterinformationen:

Welcher Held hat nicht schon vom Sündenpfehl im tiefen Süden gehört, jener verhassten und doch so strahlenden Stadt, deren Reichtum unermeßlich sein soll. Dies allein sollte jungen und abenteuerlustigen Helden, wie Ihre es sind, eine Verlockung sein, die Reise zu wagen. Noch dazu, wenn mit guter Münze bezahlt wird. Wenn die Helden zustimmen, fährt er fort:

Allgemeine Informationen:

„Dieses Dokument ist eine magische Schrift, nach der Magistra Liabeth ay Shadaan, eine Lehrmeisterin an der Universitas zu Al'Anfa, schon seit etlichen Jahren sucht, wie ich weiß, und die für ihre Forschungen von eklatanter Wichtigkeit ist.

Ich bin durch glückliche Umstände in den Besitz des Pergaments gekommen und auch mit der Frau Magistra bereits in Kontakt getreten. Mit der All-Einen Hilfe und Segen bin ich mit ihr handelseinig geworden, ihr die Schriftrolle gegen eine angemessene Gegenleistung zu überlassen. Doch braucht es nun einiger Getreuer, das wertvolle Dokument unbeschadet nach Al'Anfa zu bringen.

Ihr ahnt, daß das Ziel der Reise der Grund ist, warum ich um den Schutz und Dienst einer solch trefflichen Truppe ersuche, wie ich sie in Euch finde. Nicht umsonst nennt man Al'Anfa die Schwarze Stadt, die Pestbeule des Südens, einen Hort der Verfehlung und der Gottlosigkeit (*es folgen einige novadische Flüche über das verhasste al'anfanische Reich und den unseligen Krieg*), und es bedarf tapferer und wackerer Leute, auf diesem Pflaster zu bestehen.

Mir oder meinen Gefolgsleuten ist eine Reise in diese verfluchte Stadt verwehrt; keiner von uns könnte es wagen, einen Fuß in diesen Ort zu setzen, zu tief noch wühlt der Haß, den die

Al'Anfaner meinem Volke gegenüber hegen. Kaum darf ein Händler wie ich hoffen, unbehelligt zu bleiben, verstehe ich mich doch nicht wie Ihr auf die Schwertkunst. Ihr aber, die Ihr wackere Heroen seid, habt wenig zu befürchten, denn in Al'Anfa regiert das Gesetz des Stärkeren - für Euch wohl kaum Schwierigkeit. Ihr vermögt Euch die nötige Luft zum Atmen zu verschaffen, nicht wahr? Ich will einem jeden von Euch für die Reise 70 Golddukaten in Eurer Währung als Entgelt geben und weitere 40 sollt Ihr von der Frau Magistra erhalten, wenn Ihr das Dokument sicher und wohl erhalten abgeliefert habt. Würde Euch diese Offerte zusagen?“

Meisterinformationen:

Es ist kaum anzunehmen, daß die Helden einen solch lukrativen Auftrag - zumal mit so interessantem Reiseziel - ablehnen würden. Selbstverständlich können sie sich in der Kunst des Feilschens versuchen, allein, ihr Gegenüber ist ein novadiseher Händler, der mit allen Ölen gesalbt ist. Wenn Malhalla ihnen schmunzelnd noch einen kleinen Aufschlag aufgrund ihrer Bemühungen zubilligt, so geschieht dies wohl mehr aus seinem guten Willen, denn aus dem Verhandlungsgeschick der Helden resultierend.

So die Helden nach dem Inhalt der Schrift fragen, gibt Malhalla an, er könne darüber leider keine Auskunft geben, da ihm dieser nicht bekannt sei. Er habe einen Wissenschaftler zu Rashdul beauftragt, das Dokument als echt und richtig zu begutachten, dies habe ihm genügt. Jedoch vermute er, daß der Inhalt der Schriftrolle durchaus brisant ist und daß es ratsam wäre, das Stück in die Stadt zu bringen, ohne daß Dritte - und dabei erwähnt er insbesondere offizielle al'anfanische Stellen - davon Kenntnis bekämen. Um diese Diskretion habe ihn die Magistra ausdrücklich gebeten.

Das Schriftstück ist in Wachspapier eingeschlagen und zusätzlich in eine gewachste Lederhülle geschoben, um es vor Witterung oder auch Wasser zu bewahren.

Außerdem übergibt Malhalla den Helden ein gesiegeltes Dokument, damit sie sich bei Magistra Liabeth ay Shadaan legitimieren können, und natürlich die „*Rashduler Expertise*“.

Das Dokument (Meisterinformationen)

De facto handelt es sich bei dem Dokument mitnichten um ein wissenschaftlich relevantes Werk. Vielmehr sind darauf die Namen, Adressen und Parolen einer Reihe jüngst hinzugewonnener oder ausgewechselter Agenten des Kalifats verzeichnet, dazu wird die Adressatin vor einem sogenannten Maulwurf gewarnt, einer Spionin des Feindes, die sich in die eigenen Reihen eingeschlichen hat.

Die Rolle ist mehrfach versiegelt und es bedarf schon großer Kunstfertigkeit und einiger krimineller Energie, die Siegel so zu lösen, daß der Empfängerin die Manipulation nicht auffällt. Außerdem ist der Text in einem komplexen Zeichen- und Buchstaben-code verschlüsselt, der ohne die dazugehörigen Schlüssel nicht zu entziffern ist, eine Sicherheitsmaßnahme, sollte das Schriftstück doch in fremde Hände fallen.

Kurz und gut, so die Helden das Dokument öffnen, legen Sie ihnen einen Zettel mit wirren Kringeln, Schlenkern und Zeichen vor. Es tut keine Not, besondere Sorgfalt bei der Erstellung des Dokumentes an den Tag zu legen, die Schrift bleibt für die Helden unentzifferbar. Erlegen Sie den Helden insgesamt vier *FF-Proben*+10 auf, um die Siegel abzulösen. Geht eine der Proben fehl, ist das Wachs eines Siegels gebrochen. Billigen Sie einem Helden, der sich die Rolle zuvor genau ansehen will, bevor er sie zu öffnen versucht, eine *Probe auf FF/FF/KL* zu. Bei Erfolg wird er in etwa abschätzen können, wie schwierig es wird, das Schriftstück so zu öffnen, daß die Siegel nicht beschädigt werden.

Einem Magus, der versucht, die Geheimschrift mittels eines XENOGRAPHUS zu entziffern, wird sich zwar die Bedeutung der einzelnen Zeichen offenbaren und daß es sich wohl um einen Austauschcode handeln muß - geben Sie ihm ein ähnliches Dokument, nur daß die wirren Zeichen jetzt durch leserliche, aber immer noch sinnlos aneinandergereihte Buchstaben ersetzt worden sind -, der Code ist auf diese Weise nicht zu knacken. Analysiert der Magier das Dokument, kann er erkennen, daß es wahrhaftig magisch ist - es liegt eine Form des AURARCANIA auf ihm, um zu verbergen, daß sonst keinerlei magischen Kräfte in dem angeblichen Magiedokument enthalten sind.

Der abenteuerlichen Reise II. Kapitulum

Südwärts, ho!

Meisterinformationen:

Eine Seereise von gut 1.350 Meilen liegt vor den Helden. Zunächst gilt es, ein passendes Schiff ausfindig zu machen. Beste Anlaufpunkte für Erkundigungen dieser Art sind entweder die Hafenmeisterei - zuverlässig und korrekt - oder die Seeleute am Hafen – eine weniger verlässliche Quelle, dafür erfährt man hier unter Umständen Dinge, über die die offiziellen Stellen gewiß nicht Bescheid wissen...

Im folgenden Kapitel werden einige Schiffe beschrieben, deren Fahrziel zumindest die Küsten der südlichen Meere sind, dann die „*Blume von Khunchom*“, auf der die Helden die Fahrt Richtung Süden beginnen sollten – andernfalls kommt auf Sie als Meister eine erhebliche Mehrarbeit an Improvisation zu! Darauf folgt die Beschreibung der Seereise. Benötigen Sie weitergehende Informationen über aventurische Schifffahrt, sei auf die Spielhilfe „*Die Seefahrt des Schwarzen Auges*“ aus der Thorwal-Box verwiesen.

Keines der Schiffe wird etwaige Pferde der Helden transportieren können, sei es aus Platzmangel oder anderen Gründen. Es ist also ratsamer; Pferde bei einem örtlichen Stall zu etwa einem Marawedi pro Woche unterzustellen.

Allgemeine Informationen:

Bei der Hafenmeisterei läßt sich in Erfahrung bringen, daß in den nächsten Tagen drei Schiffe in Richtung Süden segeln werden: die bornische „*Trutz un' Wehr*“ und die hier heimischen Segler „*Blume von Khunchom*“ und „*Sturmflieger*“. Des weiteren besteht die Möglichkeit, daß einer der freien Kapitäne bereit ist, sein Schiff für die Reise nach Al'Anfa heuern zu lassen.

Die „*Trutz un' Wehr*“

Spezielle Informationen:

Die „*Trutz un' Wehr*“ ist eine kapitale, bornische Potte. Der Handelsfahrer läßt sich auch nicht von den schlechte Beziehungen zwischen den beiden Reichen abhalten, den erklecklichen Gewinn einzufahren, der sich mit den begehrten Südländern im Norden machen läßt! Eigner und Kapitän des Schiffes ist Borndalf von Elkauen, ein 57 Jahre alter Mann, in dessen rötlich schimmerndem Haar sich nur wenig graue Strähnen zeigen. Ganz im Gegensatz dazu steht sein wettergegerbtes, faltiges, bartumkränzt Gesicht, das gut und gerne zu einem weit älteren Mann gehören könnte. Die Reise auf der „*Trutz un' Wehr*“ wird in etwa 10-14 Tage dauern. Auslaufen will man in drei Tagen. Die Potte segelt in Sichtweite der Küste, in Thalusa und in Selem wird Zwischenstation gemacht. Die Passage beträgt 8 bzw. 13 Marawedi, je nach Art der Unterbringung.

Meisterinformationen:

Kapitän Borndalf gilt als zuverlässiger Seemann, aber auch als Zauderer; wenn die See mal ein wenig rauher ist oder sonst ein Unbill droht. So verzögert sich das Auslaufen des Schiffes schließlich auch um mehr als zwei Wochen, weil der Kapitän sich aufgrund von Piratengeschichten aus dem Selemgrund einem Konvoi unter Schutz einer bornischen Kriegskogge anzuschließen gedenkt.

Die „*Sturmflieger*“

Spezielle Informationen:

Die „*Sturmflieger*“ ist eine schnittige Zweimast-Thalukke. Dieser Schiffstyp ist nur bedingt dafür ausgelegt, Passagiere zu befördern, verfügt das Schiff doch über nur geringen Kajütenraum, zumeist nicht mehr als eine hölzerne Hütte achtern. Doch macht die Geschwindigkeit des Schiffes die Reise kurz, so daß über etwaige Unbequemlichkeiten eher hinweggesehen werden kann. Kapitänin Shania die Rote, eine vertrauenswürdig wirkende Frau von etwa 33, ist bereit, Passagiere mit sich zu nehmen. Allerdings beabsichtigt man, übermorgen nur bis Thalusa auszulaufen, eine Fahrt, die längstens drei Tage beanspruchen wird. Die Passage für diese Strecke würde pro Kopf 1 ½ Marawedi betragen.

Meisterinformationen:

Die Kapitänin der „*Sturmflieger*“ ist ein rechter Drachen, der die Mannschaft nur so scheucht, bekommt aber häufig lukrative Frachten, so daß ihre Mannschaft immer einen Extrasilber in der Tasche hat.

Die „*Stolz vom Perlenmeer*“

Allgemeine Informationen:

Als ihr am Hafen nach Reisemöglichkeiten fragt, spricht eine Matrosin euch an: „Ihr sucht ein Schiff, das euch in den Süden bringt? Meine Kapitänin, die hat ein feines Schiff, die „*Stolz vom Perlenmeer*“ nämlich. Und wie ich Frau Käpt'n kenne, wär sie bestimmt gewillt, euch nach Al'Anfa zu bringen, wenn nur die Taler stimmen.“

Spezielle Informationen:

Das aranische Schiff ist ein kleiner, einmastiger Segler; der kaum eine solch große Anzahl Passagiere mit sich nehmen kann. So müßten die Helden zusammen mit der Mannschaft auf offenem Deck schlafen, gegen eventuelle Unbilden allein durch eine Persenning geschützt. Außerdem ist das Schiff ein sogenannter „*Küstenhüpfer*“, der sich nicht weit von der Küste weg wagen kann und des nachts Zwischenhalt macht. Oder besser sollte, denn wer weiß, wozu die Profitgier Kapitänin Niana d'ai Sha'har treiben mag... Die Reise wird bei guten Bedingungen und üblicher Fahrt etwa 14 Tage währen.

Als Passage verlangt Kapitänin d'ai Sha'har; eine dunkelhaarige, leutselig wirkende Person von etwa 40 Jahren, pro Kopf 8 Marawedi. Für Proviant müssen die Reisenden selbst sorgen. Abfahrt ist am nächsten Tag.

Meisterinformationen:

Die „*Stolz vom Perlenmeer*“ genießt den Ruf eines sogenannten *Klippensuchers*. Schon dreimal ist das Schiff auf Grund gelaufen. Das wirft einen gewissen Schatten auf das navigatorische Vermögen der Schiffsführerin.

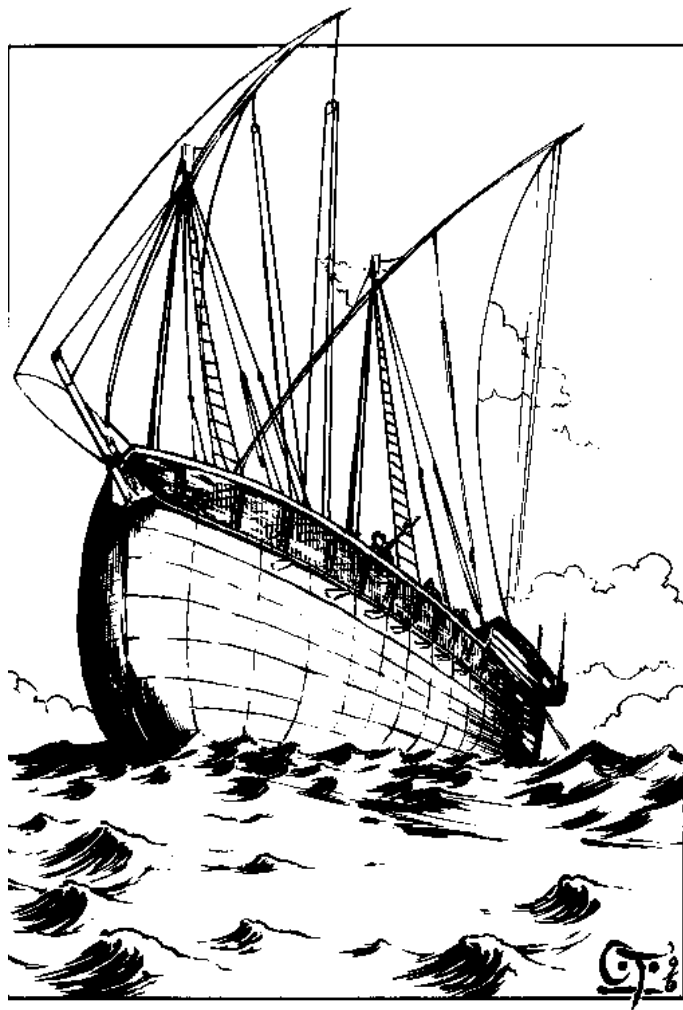
Die „*Blume von Khunchom*“

Spezielle Informationen:

Bei der „*Blume von Khunchom*“ handelt es sich um eine etwas kleinere Zweimast-Thalukke von 23 Schritt Länge und einer

Besatzung von 22 Männern und Frauen. Das Schiff ist nicht so schlank und schnittig wie das Schiff von Shania der Roten, der bauchigere Schiffsleib bietet allerdings auch entsprechend mehr Frachtraum. Zudem ist die „Blume von Khunchom“ mit – sehr kleinen! – Kajüten in Bug und Heck ausgerüstet; ein Umbau, den Kapitän Fejsal ibn Mushkarid vorgenommen hat, nachdem sich herausstellte, daß der Transport von Passagieren durchaus ein lukratives Geschäft sein kann und es mithin rechtfertigt, dafür auf ein Stück Laderaum zu verzichten.

Da die „Blume von Khunchom“ hochseetüchtig ist, muß sie nicht umständlich der Küstenlinie des Selemgrundes folgen. Deshalb wird die Reise nach Al'Anfa etwa 7, längstens aber 10 Tage beanspruchen, wenn die Winde günstig sind. Die „Blume von Khunchom“ wird in fünf Tagen auslaufen und in Thalusa einen Zwischenhalt machen. Die Kosten für die Passage beträgt 12 Marawedi. Sollten die Helden ungewöhnlich viel Gepäck mit sich führen, wird die Passage entsprechend teurer, um den entgangenen Frachtgewinn auszugleichen.



Meisterinformationen:

Von Kapitän Fejsal munkelt man, er würde häufiger Waren nach Maraskan schmuggeln. Weiterhin kann man erfahren, daß Kapitän und Mannschaft das Perlenmeer wie wenige andere kennen und er sein Schiff bislang immer noch wohlbehalten in den Hafen geführt habe. Geschichten über Fejsals sprichwörtlichen Aberglauben machen ebenfalls die Runde – vor allem Rothaarige haben es ihm angetan, die er für rechte Unglücksboten hält, ganz entgegen der üblichen Überzeugung seiner Landsleute. Auch Katzen und Krähen (genaugenommen alle Rabenvögel) jagen ihm rechte Schauer über den Rücken, und man berichtet, Fejsal sei gar einmal nicht

ausgelaufen, nur weil ihm an diesem Tage eine rote Katze über den Weg gelaufen sei.

Das Schiff

Typ: Zweimast-Thalukke

Takelage: II: havenisch 1, havenisch 1

Länge: 23 Schritt

Breite: 5 Schritt

Tiefgang: 2,3 Schritt

Schiffsraum: 88 Quader

Laderaum: 60 Quader

Besatzung: 22

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 6

Geschwindigkeit: 10/15/7 Meilen/Stunde

Die Ladung des Schiffes besteht aus Ballen feiner Merhinio- wolle, Fässern mit süßem, rotem Wein und Krügen mit Kamelmilch – auf den ersten Blick eine ungewöhnliche, ja nutz- lose, weil verderbliche Fracht. Jedoch ist es bei den dublo- nenschweren Damen und Herren in Al'Anfa gerade große Mode, einmal wöchentlich ein Bad in Kamelmilch zu nehmen, um sich Jugendlichkeit und tsagleiche Frische zu erhalten. Für echte Kamelmilch aus dem „Tulamidenreich“ wird so viel gezahlt, daß es sich gar lohnt, die Kosten für einen Magus zu investieren, der die Milch durch einen UNBERÜHRT VON SATINAV „haltbar“ macht. Den Helden stehen die beiden Kajüten achtern zur Verfügung, zwei enge Verschlüge, gerade groß genug für ihre Lagerstätten.

Die Besatzung (Meisterinformationen)

Kapitän Fejsal ibn Mushkarid

Der 48 Jahre alte Tulamide befährt das Perlenmeer nun schon seit über 35 Jahren, zunächst als Schiffsjunge, später als Matro- se und Steuermann. Seit fünf Jahren nennt er die „Blume von Khunchom“ sein eigen und seinen ganzen Stolz. Fejsal ist an und für sich ein ruhiger und besonnener Mann, wäre da nicht sein Aberglauben, der ihm so manches Bein auf seinem Le- bensweg gestellt hat. Der Kapitän ist bei seiner Mannschaft beliebt und genießt den Ruf, ein exzellenter Seemann zu sein.

Kapitän Fejsal, Seefahrer der 10. Stufe:

MU:	13	AG:	7	Stufe:	10	Alter:	48
KL:	11	HA:	3	MR:	-3	Größe:	1,65
IN:	13	RA:	6	LE:	67	Gewicht:	70 Stein
CH:	11	TA:	3	AU:	81	Haarfarbe:	schwarz
FF:	13	NG:	2	AE/KE:	-	Augenfarbe:	schwarz
GE:	14	GG:	5	AT/PA:	15/12 (1W+3, Entermesser)		
KK:	14	JZ:	3	RS:	1		

Fejsal trägt allerlei Amulette und Talismane bei sich, mit denen er drohendes Unheil abzuwenden hofft.

Steuerrfrau Birja saba Chemeh

Die Halbnovadi hatte es anfänglich nicht leicht, sich in der rau- hen Gesellschaft der Seeleute zu behaupten, noch dazu als Frau. Was in Havena oder Kuslik keine Schwierigkeit bedeutet hätte, war im patriarchalisch dominierten Kulturkreis der No- vadis eine schier unüberwindbare Hürde. Doch Birja hat es mit Mut, Ehrgeiz und eisernem Durchhaltevermögen geschafft, sich den Platz zu erobern, nach dem ihr Herz sich schon lange gesehnt hat: als Seefahrerin die Meere zu bereisen. Daß sie mittlerweile als Steuerfrau fährt, zeugt von seefahrerischem Geschick und auch von einigem Glück, hat sie doch in Fejsal

einen Kapitän gefunden, dem das Können seiner Leute wichtiger ist als Geschlecht.

Maat Elborn der Ärgerliche

Der gebürtige Bornländer hat vor vier Jahren auf der „Blume von Khunchom“ angeheuert. Da er sich schnell als fähiger Matrose und guter Organisator erwies, hat Fejsal ihn vor drei Jahren zum Maat ernannt. Er ist der Mittler zwischen Mannschaft und Kapitän, verantwortlich dafür, daß die Manöver reibungslos durchgeführt werden. Seinen Spitznamen hat Elborn seiner Eigenschaft zu verdanken, recht ungehalten zu reagieren, wenn etwas einmal nicht so läuft, wie es sollte. Es wäre übertrieben zu sagen, daß die restliche Mannschaft Elborn liebte, doch gilt er weder als ungerecht noch als übermäßig hart.

Smutje Oman

Der in Ehren ergraute Oman war schon Matrose auf Fejsals erstem Schiff. Seitdem haben sich die Lebenswege der beiden immer wieder gekreuzt. Nun, da Oman alt geworden ist und den Dienst in den Wanten nicht länger tun kann, hat Fejsal ihn als Smutje bestallt. Oman ist die gute Seele an Bord, wenngleich er auch recht unangenehm werden kann, wenn er merkt, daß seine Gutmütigkeit ausgenutzt wird.

Shihima, das Schiffsmädchen

Die zwölfjährige Shihima ist die Tochter von Birja und hat hier, an der Seite ihrer Mutter, ihre erste Heuer. Allerdings ist das Mädchen quasi auf Schiffsplanken aufgewachsen: Seit ihrem sechsten Lebensjahr begleitet sie die Mutter auf ihren Fahrten.

Dschemal der Flinke

Ursprünglich hielt sich der 19jährige Novadi als Gauner mit allerlei Diebstahl und Betrügereien in Rashdul über Wasser, bis ihm vor einigen Monden der Boden unter den Füßen zu heiß wurde. Dschemal hatte, auf frischer Tat geschnappt, drei seiner Kumpane ans Messer geliefert, um seinen eigenen Kopf zu retten. Darunter war ein enger Vertrauter des in Rashdul bekannten und einflußreichen Diebes Nadan. Der Novadi wußte, daß seine ehrlose Tat nicht lange ungesühnt bleiben würde, und verließ Rashdul in aller Heimlichkeit. Sein Weg führte ihn nach Khunchom, wo er weiter seinen „Geschäften“ nachging. Er hatte jedoch Nadans Zorn erheblich unterschätzt, und erst im letzten Augenblick konnte er dessen Häschern entwischen: Er versteckte sich auf einem Handelsschiff, das wenig später die Segel gen Süden setzte: der „Blume von Khunchom“. Als man den blinden Passagier fand, stellte man ihn vor die einfache Wahl: entweder er würde für seine Passage arbeiten oder man werde ihn sogleich über Bord werfen. Die Entscheidung fiel Dschemal leicht, jedoch verließ er das Schiff nicht, wie vorgesehen, im nächsten Hafen, sondern blieb als fest geheuerter Leichtmatrose an Bord. Man nahm ihn damals gerne, ist der junge Mann doch von einer katzenhaften Gewandtheit. Was ihn jedoch dazu bewogen hat, an Bord zu bleiben, ist Dschemals Geheimnis.

Der Novadi – der übrigens nicht Rastullah, sondern Phex huldigt – ist ein habgieriger und skrupelloser Geselle, der seine Mutter – wenn er sie denn kennen würde – für ein paar Silberlinge verkaufen würde. Verschlagenheit zählt zu seinen hervorstechendsten Charakterzügen, jedoch vermag der Halunke sich gut zu verstellen. Und so ahnt niemand an Bord, daß Dschemals eigentlicher Beiname „Die Natter“ lautet.

Dschemal, Streuner der 4. Stufe:

MU: 13	AG: 3	Stufe: 4	Alter: 19
KL: 10	HA: 3	MR: -3	Größe: 1,62
IN: 11	RA: 2	LE: 41	Gewicht: 55 Stein
CH: 10	TA: 5	AU: 51	Haarfarbe: schwarz
FF: 12	NG: 6	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
GE: 12	GG: 8	AT/PA: 13/10	(1W+1, Dolch)
KK: 10	JZ: 2	RS: 1	Wurfaffen 19(Dolch)

Rashmed

Rashmed ist Dschemals bester Freund, oder besser gesagt: wie ein treuer Hund. Der 21jährige Tulamide bewundert den jüngeren Gefährten, der ihm unermeßlich klug und weiterfahren erscheint. Ihm, seinem großen Vorbild, versucht Rashmed in allem nachzueifern, und er tut, was immer dieser ihm sagt. Daß das kein guter Einfluß für den ein wenig einfältigen, aber kräftigen Burschen aus Mherwed ist, mag man sich leicht vorstellen.

Tikkuli

Die Mohin hat eine ganz andere Geschichte. Kapitän Fejsal erhielt sie einst als Begleichung einer Spielschuld. Zwar wollte er die Sklavin erst verkaufen, dann aber fand er Gefallen an der raubkatzenhaften, geschmeidigen Schönheit. Er beschloß, sie zu behalten und zu seiner Gespielin zu machen. Tikkuli dient ihrem Herren stumm und untertänig und ohne jedes Zeichen der Gefühlsregung. Sie ist als Sklavin geboren, der Gedanke an ein Leben in Freiheit macht ihr mehr Angst, als daß er Sehnsüchte weckt. Und so nimmt sie ihr Schicksal demütig und mit stoischer Ruhe hin.

Dinan Stelzbein und Miralla

Dinan und seine Gefährtin Miralla, zwei Aranier, sind einstens auf dem berüchtigten „Schwarzen Drachen“ der gefürchteten Freibeuterin Tulamin, besser bekannt unter dem Namen „Die Bluthexe“, gefahren, bis eines Tages Dinan in einem Gefecht schwer verwundet wurde, so daß sein Fuß amputiert und durch ein Holzbein ersetzt werden mußte. Von diesem Tag an war es mit dem Piratenleben vorbei. Dinan erhielt nach altem Brauch sein Efferdgeld, damit er über die nächsten Monde kam, und wurde im nächsten sicheren Hafen abgesetzt. Miralla, seine treue Gefährtin seit Jugendzeit, konnte es nicht übers Herz bringen, ihren Freund alleine ziehen zu lassen, forderte ihre Restheuer ein und ging mit Dinan. Gemeinsam schlugen sie sich nach Khunchom durch. In Folge bewies Dinan, daß er auch mit seiner Behinderung auf einem Schiff durchaus noch von Nutzen sein kann; der Aranier bewegt sich selbst ohne Krücke – wenn nicht gerade hoher Wellengang ist – äußerst gewandt. Auf der „Blume von Khunchom“ haben die beiden vor einem Götterlauf angeheuert.

Die restliche Mannschaft ist ein buntes Gemisch aus zwei weiteren Novadis und zehn Tulamiden.

Für die Matrosen gelten folgende Werte:

ST 4; **MU** 12; **LE** 42; **MR** -4; **RS** 1; **AT/PA** 12/10; **TP** 1W+3 (Entermesser); 1W+1 (Dolch); 1W+1 (Belegnagel/Faustkampf); 1W+1 (Wurfmesser); Wurfaffen: 16

Hinaus auf See!

Allgemeine Informationen:

Nun heißt es Abschied nehmen von eurem treuen Diener Abu. Der Kleine steht winkend am Rand des Kais; seine Rechte umklammert die Münzen, die ihr ihm zum Lebewohl gegeben

habt. Die nächsten Tage, vielleicht Wochen, werdet ihr auf See verbringen, auf einem kleinen, zerbrechlichen Holzgebilde, dem einzigen Schutz vor Efferds Zorn.

Doch warum jetzt düstere Gedanken hegen, warum an Seeungeheuer und Unwetter denken. Es ist ein wunderschöner, sonniger Tag, die Wellen glitzern in Praios' Schein wie von Silber überzogen, und das rhythmische, aufmunternde Lied der Matrosen, das sie zum Segelsetzen angestimmt haben, klingt gar zu schön.

Meisterinformationen:

Zwölfgöttergläubige Helden, die vor der Reise daran gedacht haben, Efferd zu opfern, sollten Sie bei zukünftigen Ereignissen ein wenig wohlwollender behandeln als solche, die dies nicht für nötig erachteten.

Mitreisende

Allgemeine Informationen:

Zu eurer Überraschung müßt ihr am Tag der Abfahrt feststellen, daß ihr nicht die einzigen Passagiere an Bord seid. Mit euch reist eine tulamidische Dame, die in einer der Kajüten im Bug des Schiffes logiert.

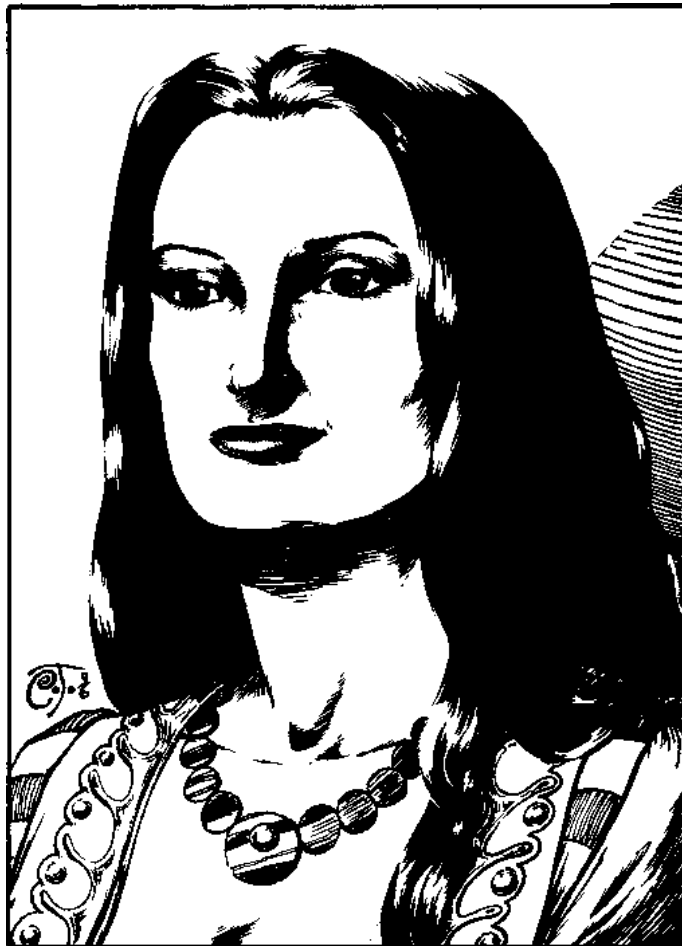
Sherima ay Chibeya (Meisterinformationen)

Die zierliche Tulamidin ist eine wahre Schönheit, zudem von einnehmendem, fröhlichem und lebenslustigem Wesen. Um so mehr muß es verwundern, daß sie nicht schon längst verheiratet wurde. Doch ist es ihr bislang gelungen, den Vater durch Bitten und Betteln davon zu überzeugen, sich noch ein wenig zu gedulden, bis schließlich „der Richtige“ gefunden sei. Der aber kann nach Sherimas Auffassung getrost noch auf sich warten lassen, da ihr die Ketten, die ihr eine Ehe anlegen würden, gar nicht erstrebenswert erscheinen. Es ist durchaus möglich, daß Sherima sich in einen der Helden ein wenig verliebt, allerdings ist sie ein tugendhaftes Mädchen - viel mehr als Schwärmerei wird sie sich kaum gestatten, zumindest nicht so lange, bis sie ihren Auftrag erfüllt hat. Wer weiß, vielleicht mag die Aussicht auf die Liebe der schönen Tulamidin ja einen Ihrer Helden beflügeln, ihr bei ihrer Mission beizustehen?

Sherima, Händlerin der 2. Stufe

MU:	13	AG:	2	Stufe:	2	Alter:	22
KL:	10	HA:	4	MR:	4	Größe:	1,55
IN:	12	RA:	4	LE:	32	Gewicht:	50 Stein
CH:	13	TA:	6	AU:	41	Haarfarbe:	schwarz
FF:	10	NG:	5	AE/KE:	-	Augenfarbe:	schwarz
GE:	11	GG:	5	AT/PA:	11/9		(1W+1, Dolch)
KK:	9	JZ:	1	RS:	1		

Sherima führt Edelsteine im Wert von etwa 1.500 Dukaten mit sich, die sie in diversen Verstecken in ihrer Kleidung verborgen hat.



Sherimas Geschichte (Meisterinformationen)

Es ist ein trauriges Schicksal, das Sherima ay Chibeya veranlaßt hat, sich auf den weiten Weg in den Süden zu machen. Sherimas Bruder, Saïd ibn Chibeya, ein stolzer Krieger, machte sich vor nunmehr zehn Jahren auf, mit seinem Schwertbruder Hassan ben Chamallih, einem Novadi vom Stamme der Beni Khibera, in den Krieg gegen die Al'Anfaner zu ziehen. Doch das Kriegsglück war den beiden Männern nicht hold: Sie kehrten aus der Schlacht von Unau nicht zurück. Man berichtete den Familien von der Niederlage und auch davon, daß viele gefallen seien, etliche davon bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, alle anderen aber in die Sklaverei verschleppt – ein Schicksal schlimmer als der Tod.

Man wartete. Andere Krieger wurden glücklich von ihren Familien begrüßt. Von Saïd und Hassan jedoch gab es keine Spur. Mit der Zeit begann man sich damit abzufinden, daß der älteste Sohn für tot gelten mußte. Man errichtete ihm drei Jahre nach seinem Verschwinden ein Grabmal und hielt eine Trauerfeier. Vor allem Sherima ging der Verlust ihres Bruders nah: Zwar war sie damals noch ein Kind, doch liebte sie Saïd mit aller Inbrunst ihrer Jugend.

Um so größer war ihre Freude, als vor drei Monden Hassan an die Pforte der Familie des Handelsherrn Chibeya ibn Shahir klopfte. Doch was war aus dem Krieger geworden? Diese ausgemergelte kranke Gestalt, deren gequälter Blick von den erlittenen Demütigungen kündete, hatte nichts mehr mit dem Novadi gemeinsam, den die Sippe Saïds kannte. Der Stolz, der ihn allzeit beseelt hatte, war aus seinen Augen gewichen. Hassan brachte Nachricht vom Verbleib seines Schwertbruders Saïd. Dieser war als Sklave in Al'Anfa gefangen, zunächst als Arbeiter eines Bürgers, später dann als Kämpfer in der Arena. Hassan hatte dieses Schicksal zunächst geteilt, nach einem ersten Fluchtversuch aber hatte man ihn in die Dschungelplantagen geschickt, Land urbar zu machen. Schließlich aber, nach Jahren der Erniedrigung, war es ihm gelungen zu fliehen – die unmenschliche Arbeit jedoch hat ihn seine Gesundheit gekostet.

Hassan berichtete, der Bruder sei vor zwei Jahren in der „Schule zur Stählernen Lilie“ gefangen gewesen, einer der zahlreichen Gladiatorenschulen Al'Anfas. Ob er jetzt noch lebe, wußte Hassan nicht zu sagen. Aber seine Nachricht entfachte neue Hoff-

nung - vor allem in Sherima.

Ihr Vater war jedoch mitnichten bereit, der Nachricht uneingeschränkt Glauben zu schenken und alles zu versuchen, den verlorenen Sohn zu befreien. Saïd konnte längst tot sein. Das Wagnis, sich mit einem entsprechend hohen Lösegeld auf den weiten und gefährvollen Weg zu machen, erschien ihm unangemessen hoch. Sein Zögern weckte Sherimas Zorn, sie wollte nicht tatenlos ausharren. Mit Hilfe ihrer Mutter gelang es ihr, eine beträchtliche Summe aufzutreiben - wenngleich auch nicht genug für Reisekosten und Lösegeld. Ihr Vater aber, als er der Bemühungen seiner Tochter gewahr wurde, willigte schließlich ein, das gewagte Unternehmen zu unterstützen und sie gar am Ende selbst ziehen zu lassen, da Sherima außer einem Bruder, der krank und gebrechlich von Kindesbeinen an war, nur jüngere Geschwister hat.

So gab ihr der Vater sein Geld, seinen Segen und vier angemietete Söldlinge, die Tochter auf der langen Reise zu beschützen. Letztere jedoch liefen schon auf dem Weg nach Khunchom davon, mit dem Pferd und Gepäck der Kaufmannstochter. Das Lösegeld hatten sie ihr glücklicherweise nicht genommen, trägt Sherima es doch in Form von Edelsteinen in ihrer Kleidung verborgen.

Nach dieser dunklen Erfahrung war die junge Frau zunächst verzagt, dachte gar an Umkehr. Als sie aber des nachts von ihrem Bruder in Ketten träumte, war ihr Entschluß unumstößlich, es auch unter diesen widrigen Umständen zu wagen.

Die Leinen los!

Allgemeine Informationen:

Die ersten Tage der Fahrt verlaufen ohne Zwischenfälle. Ihr habt Gelegenheit, euch mit der Mannschaft bekannt zu machen, und auch die junge Tulamidin scheint nach anfänglicher Scheu einem gelegentlichen Schwätzchen nicht abgeneigt. Mag sein, daß man am Ende der Reise befreundet sein wird. Aus Mherwed kommt sie, das hat sie euch erzählt, und daß sie nach Al'Anfa reise, ebenso wie ihr. Zu welchem Behufe, das habt ihr allerdings noch nicht entlocken können. Aber was soll es auch, schließlich erzählt auch ihr nicht gleich jedem Dahergelaufenen, was euch durch die Welt treibt.

Auch den Matrosen bei ihrem Tagewerk zuzusehen, ist eine rechte Freude. Pfeilschnell fliegt die „Blume von Khunchom“ über die glitzernden Wogen, begleitet von einem Schwarm Sturmsegler, den ständigen Begleitern der Schiffe in Küstennähe. Einmal gar erschallt der Ruf: „Efferd voraus!“ Eilig stürzen alle zum Bug des Schiffes. Und richtig, etwa 50 Schritt vor euch seht ihr eine Gruppe Delphine, die in eleganten Sprüngen euren Kurs kreuzt – ein denkbar gutes Omen! Die Seeleute haben dann auch allerlei Devotionalien zur Hand: selbstgeschnittene Delphinfigürchen, Muscheln, einen Seestern. Der Kapitän wirft gar eine silbrig schimmernde Perle als Gabe an den Meerese Gott in die Fluten.

Spezielle Informationen:

Zunächst ist das Wetter, wie im Spätsommer nicht anders zu erwarten, schön. Steter Wind bringt die „Blume von Khunchom“ auf schnelle Fahrt, daß es eine rechte Lust ist. Die Mannschaft behandelt die Gäste freundlich, fast alle an Bord sprechen ein paar Brocken Garethi, einige auch Mohisch. Vor allem Oman, Shihima, Rashmed und auch Dschemal sind gerne zu einem Schwätzchen bereit. Oman erklärt bereitwillig die Manöver, in puncto Seefahrt und Reisen besitzt er einen schier unergründlichen Erfahrungsschatz. Die anderen drei wollen in erster Linie selbst etwas von der Welt hören, stellen Fragen über Fragen.

Dschemal ist zu Sherima besonders zuvorkommend, man könnte meinen, der junge Mann habe ein wenig sein Herz an die schöne Tulamidin verloren.

Meisterinformationen:

Tatsächlich jedoch versucht Dschemal möglichst viel über die Passagiere in Erfahrung zu bringen, vor allem, ob sie etwas bei sich führen, was für ihn interessant sein könnte.

Allgemeine Informationen:

Am dritten Tag eurer Reise erreicht ihr den Hafen von Thalusa. Dort will man einen kurzen Zwischenhalt machen, um Wasser

und Proviant, sowie mehrere Fässer Stutenmilchkäse in Salzlake aufzunehmen - eine weitere, in Al'Anfa hochgeschätzte Delikatesse. Länger als fünf Stunden will Kapitän Fejsal nicht ankern, deshalb ist es angeraten, sich nicht allzu weit in die Gassen Thalusas vorzuwagen.

Und noch ein Gast

Allgemeine Informationen:

Während Maat und Kapitän am Pier die Beladung des Schiffes beobachten, nähert sich dem Schiff eine Gestalt. Der Fremde ist in eine schlichte, schwarze Kutte gekleidet. Die Kapuze hat er tief ins Gesicht gezogen, so daß man nicht erkennen kann, ob es sich um einen Mann oder eine Frau, ob um einen Mensch oder einen Elf handelt. Sein Gewand läßt auf einen Geweihten des Herrn Boron schließen, doch gibt es auch andere Menschen mit einem Hang zu schwarzer Kleidung, die es vorziehen, ihr Gesicht bedeckt zu halten

Spezielle Informationen:

Der Fremde bittet den Kapitän um eine Unterhaltung. Ganz erpicht scheint der Kapitän von der seltsamen Gestalt nicht zu sein, seine Körpersprache ist beredt. Auch schüttelt er bisweilen energisch den Kopf. Schließlich aber beobachten die Helden, wie Fejsal nach langem Hin und Her mit dem Kopf nickt. Ein Beutel wechselt den Besitzer und der Fremde verschwindet eilig. Kurz darauf hören die Helden, wie der Kapitän Maat Erborn anweist, er solle dafür sorgen, daß die vierte Kajüte hergerichtet wird.

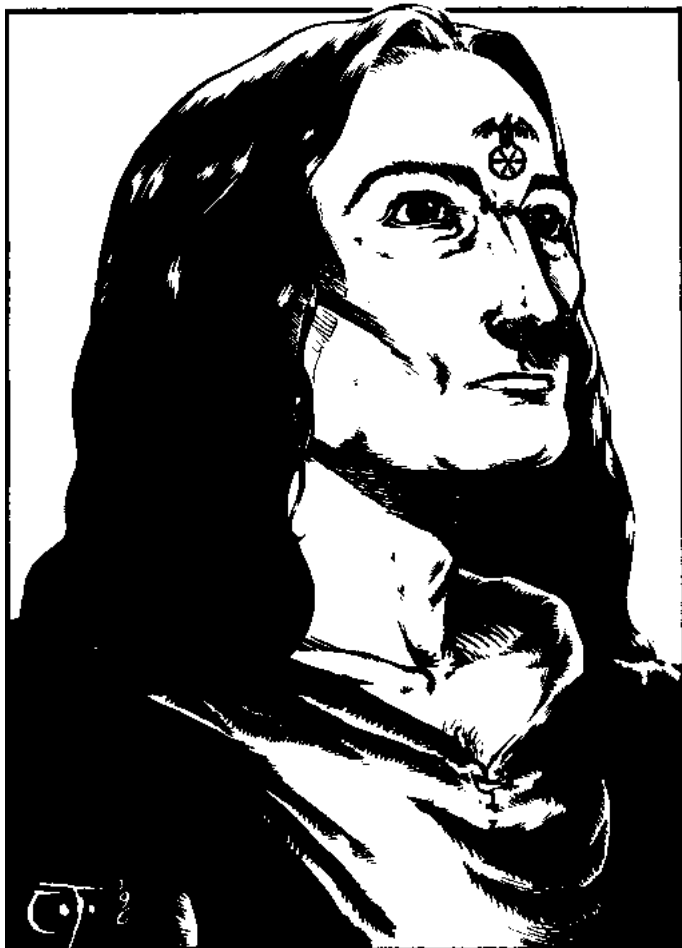
Etwa eine halbe Stunde später kommt der Fremde mit seinen wenigen Habseligkeiten an Bord. Nun, beim Näherkommen, können die Helden die Kutte als die eines reisenden Borongeweihten erkennen. Der Fremde stellt sich als Viridian von Thalusa vor, dann sucht er seine Kajüte auf und scheint dort erst einmal verbleiben zu wollen.

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß Ihre Helden schon einmal einem Borongeweihten begegnet sind. Wenn nicht, können Sie die Gruppe ruhig im Unklaren über den seltsamen Neuankömmling lassen.

Viridian Borowyn von Rashdul (Meisterinformationen)

Viridian ist von schlanker und hochgewachsener Statur mit mehr als schulterlangen Haaren. Über der Nasenwurzel trägt er eine Tätowierung: einen Raben, der mit ausgebreiteten Schwingen auf einem Boronsrad sitzt. Eine gelungenen Götter- und Kulte-Probe+2 verrät, daß es sich bei diesem Symbol um ein Boronszeichen handelt, das ausschließlich von Anhängern des Puniner Kultes getragen wird. Der gebürtige Puniner ist,



wie man es von den Dienern Borons kennt, ein überaus stiller, ernster und schweigsamer Mensch. Viridian kam schon in seinem vierten Lebensjahr in den Tempel und hat dort sein bisheriges Leben verbracht. Nach der Weihe zum Diener des Raben sandte man ihn nach Rashdul, dort seinen Dienst am dunklen Herrn zu versehen. Vor drei Jahren wurde er zum „Deuter Bishdariels“ erhoben.

Im Tempel lernte er auch Sheminja kennen, eine junge Rashduler Geweihte, in die er sich unsterblich verliebte. Diese Liebe war es auch, die ihm schlußendlich zum Verhängnis wurde, ließ sie ihn doch borongefällige Frömmigkeit und rechtes Handeln vergessen (siehe unten).

Durch Mangel an Schlaf und die andauernden Strapazen durch Alpträume wirkt Viridian erschöpft und übermächtig. Es kostet ihn eiserne Konzentration, sich in Gesellschaft zu bewegen und auch nur die einfachsten Dinge des Alltages zu bewältigen. Auch meidet er den Kontakt zu anderen, da intuitive Menschen in seiner Nähe ebenfalls von schrecklichen Träumen heimgesucht werden. Körperliche Nähe zu anderen ist ihm zuwider, erinnert sie ihn doch an die Zeit mit Sheminja.

Wiewohl sein Schicksal ihn noch verschlossener und schweigsamer gemacht hat, als es ohnedies schon war, sehnt sich der ehemalige Geweihte geradezu danach, sein Herz auszuschütten. Die Last des Fluches, das Vergehen, die er auf sich geladen hat, und der Tod der Geliebten wiegen unendlich schwer auf seiner Seele. Viridian leidet zudem sehr darunter, aus der Gemeinschaft der Boroni ausgestoßen zu sein. Sollte einer der Helden Viridians anfänglichen Widerstand gegen näheren Kontakt überwinden können, oder wenn sich die schlichte Notwendigkeit ergibt, wird dieser sich ihm offenbaren.

Auf die Frage, ob er dem Boronkult dient bzw. aus welchem Tempel er kommt, antwortet Viridian ausweichend, indem er sich als einen unwürdigen und geringen Diener des Rabengottes bezeichnet.

Viridian, Borongeweihter der 8. Stufe, Puniner Ritus, Deuter Bishdariels (ausgestoßen):

MU: 13	AG: 2	Stufe: 8	Alter: 29
KL: 14	HA: 4	MR: 9	Größe: 1,83
IN: 14	RA: 4	LE: 55	Gewicht: 70 Stein
CH: 15	TA: 1	AU: 66	Haarfarbe: dunkelbraun
FF: 10	NG: 1	AE/KE: 47*	Augenfarbe: schwarz
GE: 12	GG: 3	AT/PA: 12/11	(1W+1, Dolch)
KK: 11	JZ: 1	RS: 1	

*Viridians Selbstvertrauen ist durch seinen Frevel so erschüttert, daß er es kaum wagen wird, um ein Wunder zu bitten.

Viridians Geschichte (Meisterinformationen)

Ein plötzlicher Luftzug ließ die Kerzen im Gemach der sterbenden Shêminja blaken und rußige Schlieren durch das Dämmerlicht ziehen. Viridian blickte auf. „Schließe die Tür“, bat er leise und müde, „die Nacht ist kalt.“ Der Freund, kaum mehr als eine vermummte Gestalt, bemühte sich, der Bitte leise nachzukommen, und gesellte sich auf lautlosen Sohlen zu dem Geweihten.

Viridian kniete am Lager seiner Glaubensschwester und hielt ihre bleiche Hand. Ein Blick genügte Ildan, um zu erkennen, daß sie umsonst gehofft hatten. Was auch immer die junge Frau heimsuchte, nichts hatte ihr helfen können, kein Kraut und kein Gebet, kein Trank und keine Heilzauberei. Das schreckliche Fieber zehrte sie aus, und ihr laut röchelnder Atem, begleitet von blutigem Schaum, der ihr aus Mund und Nase troff, kündete davon, daß das Leben mehr und mehr aus dem zerbrechlichen Leib wich. Voller Mitleid betrachtete der Magier seinen Freund. Welch schmerzvolles Schicksal, seine Liebe dahinsterven zu sehen! Und welch Grausamkeit, war er doch ebenso geliebt worden. Ja, Ildan konnte den Geweihten gut verstehen – auch sein Herz war weit geworden, wenn Shêminja ihm einen ihrer Blicke schenkte, obgleich sie so selten ein Lächeln zeigte. Die Schönheit der Geweihten des Rabengottes hätte einer Rahjageweihten zur Zierde gereicht. Doch davon war nun kaum mehr ein Schatten übrig geblieben. Hohlwangig, bleich, das einst glänzend schwarze Haar wie Stroh. Lange würde Golgari nicht mehr warten müssen, bis er die treue Dienerin seines Herrn mit sich nehmen konnte. Und Viridian nahm es hin. Voller Liebe ruhte sein Blick auf ihr, Liebe, die gepaart war mit namenloser Angst und tiefer Verzweiflung.

Er wußte ebenso gut, daß nichts und niemand Shêminja mehr retten konnte. Der Schmerz, der in Viridians Augen lag, schnitt Ildan wie ein Dolch ins Herz. Auch wenn der Geweihte von Kindesbeinen mit dem Tod vertraut war, mochte ihm sein Glaube nun in der Todesstunde seiner Geliebten kein Trost mehr sein. Ildan schüttelte schweigend sein Haupt. Er wußte, daß es ein Wagnis war, genauso wie er wußte, daß Viridian es nicht billigte, aber er war sich sicher, daß er die Sterbende aus Golgaris Klauen reißen konnte. Er selbst sehnte sich Shêminja so lebendig, gesund und lebensfroh herbei, wie er sie gekannt und verehrt hatte.

Die Stille ließ ihn aus seinen Gedanken schrecken. Die gequälten Atemzüge der Geweihten waren verstummt. Viridian, eben noch in ein Gebet versunken, schrie lautlos auf und beugte sich über sie, um nach dem Herzschlag der Geliebten zu tasten. Nichts. Weinend brach er über dem toten Körper zusammen und seine Tränen mischten sich mit ihrem Blut. „Gib sie mir zurück! Oh, gnädiger Herr, erhöre mein Flehen! Es ist nicht recht. Nimm mich, nimm mein Leben, nimm was Du willst. Aber laß sie leben...“ Der Rest seiner lästerlichen Worte wurde im Weinkampf erstickt.

Auch Ilidan weinte, aber in seine Tränen mischte sich der Schmerz des endgültigen Verlustes mit dem Aufbegehren und der Wut gegen das Schicksal. Er trat zu dem Freund, faßte ihn grob an der Schulter. „Viridian, Freund, du weißt, es gibt einen Weg. Du hast gesagt, du würdest alles tun, alles, wenn sie nur überlebt. Du weißt, daß sie leben kann. Wenn du mich gewähren läßt.“ Der Geweihte richtete sich auf, seine Augen blickten wirr und unstet wie die eines verängstigten Kindes. „Viridian, bitte. Ich kann sie zurückholen. Aber es ist Eile geboten. Je weiter sie weg ist, desto schwerer wird es mir fallen, sie zu finden. Komm, hilf mir.“ Ilidan öffnete seinen Beutel, den er unter dem Gewand verborgen hatte, nahm die Kreide und zeichnete auf den Boden der Kammer einen Halbkreis mit gebrochenen Speichen, darum ein Heptagramm. Zeichen um Zeichen fügte er hinzu, bis alles zu seiner Zufriedenheit war. Räucherschalen hatte er keine, doch die Kerzen würden genügen. Er legte jeweils ein kleines Klümpchen Räucherwerk in die Flammen und bald schon ringelten sich intensiv duftende Rauchfahnen zur Decke empor. „Du mußt mir jetzt helfen.“ Der Magier schlug die Decke der Toten zurück und öffnete ihr Nachtgewand. Beinahe selbst wie leblos ließ Viridian es geschehen, ja, half dem Freund, als dieser die tote Geliebte zu dem magischen Kreis trug und in dessen Mitte bettete. Ilidan kniete neben ihr, tupfte seinen Finger in einen Tropfen Blut an ihrem Mund und zeichnete damit feine Glyphen auf ihre Stirn und ihre Brust. Dann zog er einen kleinen Dolch und ritzte sich die Hand. Rot und schwer tropfte sein Blut auf das Zeichen auf Shêminjas Stirn, dann benetzte er sich selbst mit dem Gemisch, tupfte er es auf seine Lippen. Ein gewaltiges Zittern durchfuhr ihn, ein Vorgeschmack der magischen Kräfte, die er zu entfesseln trachtete. Er setzte an zu den Formeln der Macht, zu uralten, aus längst vergangenen Zeiten überlieferten Silben, die seit Jahrhunderten über keines Menschen Lippen mehr gedrunken waren. Er hatte sie in alten Schriften entdeckt, war ihrem Geheimnis in jahrelangen mühevollen Studien auf die Spur gekommen. Er wußte, wenn er die Formeln korrekt intonierte, wenn er die Beziehungen zwischen den Fragmenten tatsächlich richtig gedeutet hatte, dann würde es ihm möglich sein, Shêminja zurückzuholen, Boron ihr Leben dieses eine Mal noch abzutrotzen. Es war ein gefährlicher Pfad, auf dem er wandeln wollte, sein Geist mußte der reisenden Seele auf dem Weg zum Nirgendmeer folgen, doch war dies ein Wagnis, das einzugehen er bereit war. In monotoner, fremdartiger Betonung kamen die uralten Worte über seine Lippen, öffneten Pforten und Wege, bis endlich sein Geist sich auf die Reise machte.

Dumpf fiel der Leib des Magus zu Boden. Der Geweihte schien dies nicht zu bemerken, mit glasigen Augen starrte er stumpf auf die junge Frau inmitten des Heptagrammes.

Die Worte der Macht blieben nicht ungehört und es fand sich der dämonische Führer, der den Weg zu öffnen vermochte. Aber auch ein anderer hörte die Worte, und er war von einer anderen Macht, zu ordnen und zu schützen, was die Götter in ihrer Weisheit und Allmacht den Menschen als Gesetz gegeben. Und nur einen Augenblick mochte die dämonische Formel ihn täuschen, dann legte er den Pfeil an, den Verruchten zu richten. Die Seele aber, die jener entführte, entglitt seinem Griff. Doch da war der, der Herr ist über das, was lebendig war und starb. Boron, der Unergründliche, vermißte die Tochter, die er gerufen.

Als sich der Körper der toten Frau inmitten der magischen Zeichen bewegte, fiel endlich die Starre von Viridian. „Shêminja!“ Er sprang zu ihr, zog sie zu sich auf die Beine. „Bei Boron, dem Allmächtigen, du lebst! Du bist wieder bei mir. Er hat mich erhört!“ Schwankend stand Shêminja da, die Augen weit aufgerissen, fassungslos. Ihre Hände lösten sich von seinen, betasteten ihr Gesicht, fuhren über den Hals, zu ihrer Brust. Ihre Finger tasteten, sie schien nach innen zu horchen. Viridian suchte sie in seine Arme zu ziehen, doch sie stieß ihn von sich. Namenloses Entsetzen stand in ihren Augen geschrieben. Wieder faßte sie nach ihrem Hals, ihrem Handgelenk, legte die Finger auf ihre Brust, vor ihren Mund. Ein markerschütternder Schrei gellte auf. „Was hast Du nur getan? Kein Herz! Ich habe kein Herz! Oh, gnädiger Herr Boron.“

Mit einem Schlag verstand Viridian. Sie atmete nicht. Ihr Herz schlug nicht. Was auch immer für ein Leben sie erfüllte, es war widernatürlich, falsch, verkehrt, Lästerung! Ein eisiger Schmerz legte sich um sein Herz. Was hatte er nur getan? Wie hatte er es zulassen können, daß Ilidan... „Shêminja, Liebste, ich... verzeih mir...“ Viridian fiel auf die Knie. Das namenlose Entsetzen über seine Tat wollte ihn nicht mehr loslassen. In unendlicher Qual blickte Shêminja ihn an. „Warum nur? Ich habe dich geliebt. Warum hast du mir das angetan? Boron, steh mir bei!“ Mit diesen Worten griff sie den Dolch, der neben dem leblos verkrümmten Körper des Magus am Boden lag, und stieß sich die Klinge geradewegs in die Brust.

Viridian sah das zweite Sterben seiner Geliebten nicht, ein dunkler Schleier hatte sich über seine Augen gelegt: Er sah sich selbst dort liegen. Ein abstoßend häßlicher Vogel, eine Kreatur aus den schrecklichsten Alpträumen, umgeben vom Gestank des Todes, schwebte über ihm. Modernes Fleisch hing von seinen Knochen, nur an wenigen Stellen gnädig von zerfleddertem, öligrußgrauem Gefieder verdeckt. Leere Augenhöhlen starrten aus dem skelettartigen Kopf, und voller Entsetzen mußte Viridian sehen, wie diese widerliche Kreatur sich auf seinem Leib niederließ und ihm mit seinem breiten, scharfen Schnabel das Herz aus der Brust fraß. Das Schlimmste jedoch war die Erkenntnis, daß er den Namen der Wesenheit nur zu wohl kannte: Bishdaniel, der Diener Borons, der Sendbote der Träume in seiner Alptraumgestalt!

Noch in der Nacht, da der schreckliche Frevel geschah, floh Viridian in Panik aus Rashdul, das ihm für lange Jahre Heimat gewesen war. Er wagte es nicht, sich der Tempelgerichtsbarkeit zu stellen, wußte er doch, welche schreckliche Strafe ihn für sein Vergehen erwarten würde. Doch ungesühnt blieb seine Tat dennoch nicht, denn es gibt eine höhere Gerechtigkeit als die der Menschen. Seit dem Tag, da das Namenlose geschehen war, liegt ein schrecklicher Fluch auf dem Geweihten: Ihm ist es verwehrt, zu vergessen. Nacht für Nacht durchlebt er aufs Neue seinen Frevel. Er findet im Schlaf keine Ruhe und keinen Frieden, fürchterliche Alpträume plagen ihn, kaum daß er die Augen geschlossen hat. So rächt sich Boron für das begangene Sakrileg und erinnert seinen Diener in jeder Nacht an seine ungesühnte Schuld.

In einem der Träume Viridians schien sich ein Weg zu weisen, Vergebung zu erlangen: Ihm träumte vom „Stab des Vergessens“, dem Heiligen Artefakt des Herrn, und von dessen spurlosem Verschwinden. Und Viridian, ein Deuter Bishdaniels, weiß, daß es seine Aufgabe ist, den Stab zu finden.

Man kann nur mutmaßen, was geschehen sein mag, daß der „Stab des Vergessens“ nicht mehr an seinem Platz im Borontempel zu Al'Anfa zu finden ist. Sollte das Artefakt gestohlen sein – oder gar von den al'anfanischen Geweihten selbst entfernt und verborgen –, wäre dies ein ungeheuerliches Sakrileg, ist doch der Stab das letzte bindende Element der Brudertempel. Käme es gar so weit, daß nur noch die Al'anfaner das Artefakt rufen und nutzen könnten, wäre dies ein unglaublicher Triumph über die rivalisierende Puniner Kirche. Daß es sich hierbei um inneral'anfanische Intrigen und die Macht alter echsischer Magie handelt, kann Viridian nicht ahnen. Aber er wird gut daran tun, sich der Hilfe einiger götterfürchtiger Helden zu versichern, um den Stab und

Auf großer Fahrt

Allgemeine Informationen:

Und so geht es nach nur kurzem Aufenthalt weiter. Munter bläht ein steter Wind die dreieckigen Segel, und das Schiff macht gute Fahrt. Ganz allmählich verschwindet die Küstenlinie am Horizont, der Kapitän hat Kurs Richtung offenes Meer setzen lassen, um die günstigeren Strömungen und Winde zu nutzen.

Ihr vertreibt euch, allein oder auch mit der Mannschaft, die Zeit. Fabelhaft, wie geschickt dieser Dschemal ist. Er wird nicht müde, euch allerlei Taschenspielertricks vorzuführen, wann immer er die Zeit dazu findet. Auch Sherima ist von den Darbietungen des jungen Mannes angetan. Die Tulamidin zeigt sich immer aufgeschlossener; und man merkt ihr an, daß sie froh über eure Gesellschaft ist. Ganz anders dagegen der Neuankömmling; er macht sich rar und verbleibt in seiner engen Kajüte. Nur selten sieht man ihn an Deck spazieren gehen, zumeist dann, wenn die Mannschaft Essen faßt und das Deck relativ unbelebt ist.

Spezielle Informationen:

Sherima erzählt nun, sie wolle in Al'Anfa einen Verwandten besuchen, um ihm Kunde vom Tod seines Vaters zu geben. Es sei der Bruder ihrer Mutter, der sich vor Jahren dort niedergelassen hat.

Meisterinformationen:

Es mag den Helden durchaus ein wenig maraskanisch vorkommen, daß Sherimas Vater ausgerechnet seine Tochter damit beauftragt hat, eine Nachricht zu überbringen, die ebenso gut ein gewöhnlicher Bote bestellen könnte. So einer der Helden nachfragt, lächelt die Tulamidin scheu und weist darauf hin, daß es ihr nicht anstünde, die Ratschlüsse ihres ehrenwerten Vaters in Frage zu stellen – eine Antwort, mit der sich die Helden erst einmal begnügen müssen.

Flaute

Allgemeine Informationen:

Fluchend eilt der Kapitän zum Bug des Schiffes und starrt in die endlose spiegelglatte Weite des Meeres. Prüfend wandert sein Blick zum makellos klaren Himmel, widmet sich dann den schlaff herabhängenden Segeln. Mit einem unflätigen Fluch spuckt er in die blauen Fluten, nur um im nächsten Moment eine Geste gegen den Zorn der Götter zu machen. Seit der Abenddämmerung gestern ist der Wind abgeflaut, und nun weht nicht mehr die kleinste Brise. Müde dümpelt die Thalukke dahin, und es will euch scheinen, als hättet ihr euch seit Stunden nicht einen Fingerbreit fortbewegt.

Fejsal kratzt sich am Kopf, bellt dann in plötzlichem Zorne einige hastige Befehle, die der Maat unnötigerweise in derselben Lautstärke an die Mannschaft wiedergibt. Ein paar Schiffleute machen sich daran, das kleine Beiboot auszusetzen. Von nun an heißt es für die arme Wache pullen bis die Glieder schmerzen, um durch Muskelkraft ein bißchen Fahrt zu machen und das Schiff in eine günstigere Strömung zu bugisieren.

...später...

Vier ganze Tage schleppt die „Blume von Khunchom“ sich nun schon durch die See und immer noch will kein rechter Wind

aufkommen. Kapitän Fejsals Laune sinkt buchstäblich mit jedem Ruderschlag, den die Matrosen an den Riemen tun. Die Seeleute aber, erschöpft von ihrem harten Tagewerk, sind gar zu müde, um noch viel zu fluchen oder mit ihrem Schicksal zu hadern. Zu jeder Morgen- und Abenddämmerung wird nun eine Efferdfürbitte abgehalten.

Meisterinformationen:

Etwaige Offerten der Helden, sich ebenfalls an den Riemen zu betätigen, werden mit wohlwollender Freundlichkeit abschlägig quittiert. Man scheint den Landratten (und Fremdländern) nichts recht zuzutrauen. Ganz davon abgesehen, daß der Kapitän es gar nicht gerne sieht, wenn seine zahlenden Passagiere eingespannt werden.

Spezielle Informationen:

Alles in allem verschlechtert sich die Stimmung an Bord mit jeder Stunde der Windstille. Die Matrosen machen kein Geheimnis daraus, daß eine solche Flaute zu dieser Jahreszeit und in diesem Gebiet mehr als ungewöhnlich ist – üblicherweise werden diese Worte von inbrünstigen Zeichen gegen das Böse begleitet. Der Umgang miteinander wird gereizter – so hagelt es schon einige (tulamidische) Verwünschungen, wenn einmal einer der Passagiere zur falschen Zeit am falschen Ort steht – was sich auf einem engen Schiff kaum vermeiden läßt.

Beim Würfelspiel wird es schon einmal unfreundlich laut, und sehr schnell ist der Vorwurf des Falschspiels ausgesprochen. Nicht minder flink blitzt denn auch ein Messer hervor - nur gut, daß Oman und Elborn ein waches Auge auf ihre Leute haben, so daß bis jetzt noch jeder Streit vermieden werden konnte.

Meisterinformationen:

Mag sein, daß sogar die Helden sich unversehens in solch einen Handel hineingezogen sehen. Zwar wird kaum einer der Seeleute es wagen, gegen einen Passagier blankzuziehen, doch wird man schneller als Unbeteiligter in einen Streit verwickelt als einem lieb ist.

Sollte es zu einer ernstlicheren Auseinandersetzung mit den Passagieren kommen, wird der Kapitän den betreffenden Matrosen durch zehn Hiebe mit der neunschwänzigen Katze bestrafen. Die Passagiere sind unantastbar!

Bishdariels Fluch

Allgemeine Informationen:

Am Morgen beklagt sich Sherima, bleich und übernächtigt, daß sie schreckliche Alpträume gehabt habe:

Eine ungeheuerliche Monstrosität, ein riesenhafter, entsetzlicher Vogel habe auf ihrem Kissen gehockt und ihr die Augen ausgehackt. Sie habe das Blut quellen sehen, während die greuliche Kreatur immer wieder zugestoßen habe, ein glühender Schmerz sei ihr durch das Haupt gefahren, bis es schließlich endlich dunkel um sie geworden und sie in unruhigen Schlaf gefallen sei.

Spezielle Informationen:

Auch die Tochter der Steuerfrau, Shihima, erzählt beim Morgenmahl, daß sie einen schlimmen Traum gehabt habe. Ein riesiger, schwarzer Vogel sei des Nachts über ihrem Bett aufgetaucht. Er habe seine spitzen Krallen in ihren Leib gebohrt

und sie dann mit sich davon getragen, in schwindlige Höhen, um sie dann in die Tiefe fallen zu lassen. Sie sei in dem Moment aufgewacht, als sie auf dem Boden aufgeschlagen sei.

Meisterinformationen:

Im Verlauf der nächsten Nächte werden auch noch andere an Bord von diesen Träumen heimgesucht.

Was zunächst als Hirngespinnst abgetan oder auf den Genuß von zu viel Rum geschoben wird, schafft allmählich eine gewisse Unruhe unter den Matrosen – nicht umsonst sind Seeleute als überaus abergläubisch und anfällig für düstere Stimmungen bekannt. Noch weiß man nicht recht, was das alles bedeuten soll - zumal längst nicht alle von den Alpen heimgesucht werden.

Auch die Helden werden bald erfahren, das Schreckliche in der Dunkelheit lauert, wenn man zum Schlaf die Augen schließt

Die Träume (Meisterinformationen)

Folgend nun einige der Träume, die zumeist von den Ereignissen um den Geweihten Viridian beeinflusst sind – hinzu kommen Szenen der Wiederbelebung, die aber zu undeutlich sind, als daß die Helden Viridian erkennen könnten. Flechten Sie bald auch Alpträume ein, die für Ihre Helden persönlicher sind, sich auf ihre Lebensgeschichte beziehen. Diese Träume wiederholen sich, teils mit anderen Elementen gemischt – auch der Riesenvogel aus Shihimas und Sherimas Nächten erscheint –, teils gleichbleibend. Anfangs mag der Gedanke nicht fern liegen, daß hier dämonisches Wirken das Schiff in den Nächten heimsucht. Eine magische Untersuchung eines Träumers und auch die Rückschlüsse ob der Traumhalte sollten allerdings dann den Hinweis auf den Alveranier Bishdaniel geben. Ein ANALÜS beispielsweise offenbart jegliches Fehlen einer magischen Beherrschung. Proben auf *Götter und Kulte* helfen beim Entschlüsseln der Träume – eventuell nicht in erklärenden Meisterworten, sondern durch einen weiteren, diesmal deutlicheren, klareren Traum. Machen Sie es den Helden aber nicht zu einfach, den göttlichen Ratschluß zu durchschauen. Götter sind selten zu verstehen, und heißt Boron nicht auch „Der Unergründliche“? Außergewöhnlich intuitiv veranlagte Helden leiden am meisten unter diesen Träumen. Schlafmittel helfen kaum: Zwar gelingt es den Geplagten, traumlos und friedlich einzuschlafen, doch mitten in der Nacht breitet Bishdaniel seine Schwingen unerbittlich über sie, und es fällt ihnen um so schwerer, die Nachtmahre abzuschütteln und aufzuwachen. Die Träume verfolgen die Helden – und alle anderen –, so lange sie sich in der Nähe Viridians aufhalten. Die Helden sollten in der nächsten Zeit nach und nach begreifen, daß es nicht einfach zufällige Träume sind, sondern daß hinter ihnen eine Ursache und ein Auftrag steht - und daß ihnen hier die göttergefällige Möglichkeit geboten wird, einem Verdammten auf seinem Weg zur Vergebung beizustehen. Erst nach einiger Zeit und der gemeinsamen Reise mit dem Geweihten des Boron werden die Träume seltener, können sie auch ganz verstummen. Immer vorausgesetzt, daß die Helden sich den Wunsch Borons zu eigen machen, den „Stab des Vergessens“ zu finden und aus seinem boronlästerlichen Gefängnis zu befreien! Nutzen Sie die Träume während aller folgender Geschehnisse, um die göttliche und zornige Macht deutlich werden zu lassen – und schenken Sie den geplagten Helden einen ruhigen Schlaf oder einen weisenden Traum, so diese sich auf dem rechten Weg befinden oder dringend einen Hinweis benötigen.

»Du liegst auf deinem Lager: Plötzlich zieht ein seltsamer

Nebel auf strömt durch das offene Fenster in dein Gemach. Die rauchartigen, grauen Schwaden werden immer dichter, bis sie sich schließlich über dein Gesicht legen. Sie dringen in Mund und Nase, quillen dir in die Lunge, bis sich dir der Hals zuzschnürt. Du kannst nicht mehr atmen, willst schreien, findest aber keine Luft dafür. Deine Brust schmerzt, dein Herz rast, klopft dir bis zum Hals. Die Augen treten hervor unter der enormen Anstrengung, du ringst verzweifelt nach Atem – vergebens, immer enger wird dir die Kehle. Todesangst umklammert dich, bis es schließlich schwarz um dich wird.«



»Es ist stockfinster: Du kriechst auf allen Vieren. Durst martert deine ausgedörrte Kehle, deine Zunge klebt geschwollen an deinem Gaumen. In deiner Verzweiflung leckst du über die kalten Wände dieses Ganges, doch bringt dies kaum Linderung. Dein Atem geht nur noch röchelnd. Die Luft ist abgestanden und schwer. Deine Glieder sind klamm und steif. Knie und Handflächen sind blutverkrustet. Du weißt nicht, wie lange du schon durch die endlos langen Gänge irrst. Nach einer endlos langen Weile – mühevoll schleppst du dich durch die nachtschwarzen Tiefen – hörst du das Rauschen von Wasser: Du sammelst deine letzten Kräfte, richtest dich auf um vorwärts zu stolpern, in die Richtung, aus der du das köstliche Geräusch hörst. Schließlich weitet sich der Tunnel zu einer weiten Höhle; roter Feuerschein erhellt die Felskammer. Vor dir liegt ein dampfender, brodelnder See, in den sich rauschend ein Wasserfall ergießt. Blindlings stürzt du voran, doch da tut sich unvermittelt der Felsboden vor dir auf. Du fällst in endlose Tiefen, bis du in eiskalte Fluten stürzt. Dein Bewußtsein nimmt noch wahr, wie dir das erhoffte, kühle Naß in die Lungen dringt, dir den lebensnotwendigen Atem raubt. Dann wird es schwarz um dich.«

»Du scheinst über der Szenerie zu schweben, siehst einen Ring aus lodernnden Flammen. Inmitten des Feuerkreises liegt ein Mädchen nackt auf einer Bahre. Du weißt, dieses Geschöpf dort lebt nicht mehr, doch ihre Wangen sind rosig. Kein Atem hebt und senkt die Brust, und du siehst mit seltsamer Klarheit ihr regloses Herz durch die Haut. Plötzlich erhebt sich ein grotesker Schatten, ein entfernt menschliches Wesen, in eine tiefschwarze Kutte gehüllt, hebt beschwörend die Klauen. Nein, keine Klauen, nur gespenstisch dünne und lange Finger. Eine zischelnde Stimme erfüllt die Luft mit fremdartigen Lauten in einer dir unbekanntem Sprache.

Fassungslos siehst du mit an, wie der Leichnam sich aufrichtet – ungelent und steif sind die Bewegungen. Kopf und Oberkörper des Mädchens pendeln wie willenlos hin und her. Schließlich gelingt es ihr, das Haupt zu heben. Ihre Augen streifen den Beschwörer, der ein glucksendes Keuchen von sich gibt, doch verweilt ihr Blick nicht lange: Suchend fährt ihr Kopf von links nach rechts, bis sie ihn schließlich in den Nacken legt und dich mit einem Mal unverwandt anschaut. Voller Grauen blickst du in ihre schwarzen, blicklosen Augen. Es erscheint dir, als habe sie keine Pupille, nein, grausamer: Du schaust in leere Höhlen, die dich dennoch wie magisch anziehen. Du beugst dich vor, sinkst herab aus luftiger Höhe, bis du ihr auf einen halben Schritt nah bist. Sie lächelt dich an und du erwidertest das Lächeln, obwohl ihr Lachen dir einen Schauer über den Rücken laufen läßt. Ihre Lippen locken dich. Unvorstellbar, daß du das Verlangen fühlst, dich diesem Wesen zu nähern! Ihr Mund, rot und süß, kommt immer näher. Da reißt sie ihn weit auf, ein Rachen wie der einer Schlange, umrahmt von spitzen Zähnen. Im nächsten Moment hat sie dich gepackt, du spürst den modrigen Geruch ihres Atems, dann namenlose Schmerzen, als dir ihre Zähne den Hals aufreißen. Du erwachst schweißgebadet.«

»Du meinst, in der Nacht zu erwachen, doch als du dich aufsetzt, bist du nicht in der Kajüte, sondern allein auf einer grauen, schier endlosen Ebene. Ein seltsames Zwielflicht liegt über der einförmigen Landschaft. Ölig-grauer Nebel wallt auf, dämpft jeden Laut. Du weißt nicht, was du tun sollst, und wohin du auch blickst, nichts ist zu sehen außer dem feinen grauen Sand, der den Boden bedeckt und der bei jedem Schritt aufwallt. Es ist kalt hier, eine Kälte, die in Herz und Gebein zieht. Jetzt erst merkst du, daß du nackt bist, eben so, wie du dich gebettet hast. Du machst dich auf den Weg, zitternd. Stundenlang wanderst du, doch dir begegnet nicht eine Seele, kein Lebewesen, nichts. Keine noch so kleine Pflanze kündet von Leben, keines der winzigen Krabbeltiere. Und keine Möglichkeit, dieser furchtbaren Welt zu entkommen. Verzweifelt setzt du deinen Weg fort, doch weißt du nicht wohin, kannst nicht einmal sagen, ob du an dieser Stelle nicht längst schon mehrfach gewesen bist. Angst steigt in dir empor und Verzweiflung. Du fühlst dich einsam, so unendlich allein. Nichts Vertrautes ist hier, nichts Tröstliches. Keine Stimme, die dir den Weg weist, kein Laternenschein, nichts. Immer ärger wird das Gefühl der unendlichen Einsamkeit, bis es dir schier unerträglich ist. Längst weißt du nicht mehr, wohin du gehst, setzt du die Füße mechanisch voreinander. Da plötzlich siehst du vor dir im endlosen Grau einen schwarzen Fleck. Deine Schritte beschleunigen sich – viel zu spät erkennst du in dem dichten Nebel den Rand des Abgrundes. Als deine Fußsohlen keinen Halt mehr spüren, ist es zu spät – mit einem gellenden Schrei fällst du in den tiefen Schlund, an dessen Ende die Sterne funkeln.«

»Du bist in einem Tempel. Ein Priester in schwarzer Robe kniet vor einem rabengeschnitzten Altar, auf dem ein schlanker, schwarzer Stab mit einem Rabenkopf hegt. Der Mann wendet

dir den Rücken zu. Du willst dich dem Altar nähern, um ebenfalls Andacht zu üben, da dreht sich der Geweihte zu dir hin. Du blickst in ein bleiches Totengesicht; die Augen sind starr und blicklos, die gelbliche, pergamentene Haut spannt sich über die scharfen Knochen zu einer totenschädelähnlichen Grimasse. Die Wangen des Untoten sind eingefallen, tiefe Schatten liegen um seine Augen. Er grinst dich an, mit gebleckten Zähnen. Dann reicht er dir seine klauenartige Hand, und die langen Fingernägel wirken wie die Krallen eines Tieres. Ohne dich dagegen wehren zu können, legst du deine Hand in seine. Ein trockenes, heiseres Lachen erschallt, dann bohrt sich die Klaue tief in dein Fleisch. Du spürst, wie sich eine große Schwäche in dir ausbreitet, deine Knie zittern, deine Beine können dich kaum noch tragen. Eine eisige Fessel legt sich um dein Herz, hindert es daran zu schlagen. Gleichzeitig schnürt sich dir die Kehle zu, doch verspürst du weder Angst, noch den Willen, dich zur Wehr zu setzen. Deine Sinne trüben sich. Du ermattest mehr und mehr, bis du nur noch einen Wunsch hast: zu schlafen, auf immer Ruhe zu finden.«

»Du schläfst tief und traumlos, als ein scharfer Schmerz dich weckt. Auf deinem Antlitz, deinem Leib, auf Armen und Beinen haben sich schwarze Vögel niedergelassen, die mit ihren scharfen Schnäbeln nach dir hacken. Du versuchst die Tiere zu vertreiben, doch deine Glieder sind merkwürdig schwer, es gelingt dir nicht, sie auch nur einen Finger zu heben. Du windest dich auf deinem Lager, das Gewicht der Tiere drückt mehr und mehr auf deine Brust und ihr fauliger Gestank raubt dir den Atem, ihr Krächzen betäubt die Ohren. Wieder und wieder fahren die messerscharfen Schnäbel auf dich nieder, fahren tief in dein Fleisch. Du willst dein Gesicht schützen, deine Augen, dir die Ohren zuhalten, um dem ohrenbetäubenden Geschrei der Tiere zu entkommen, doch du kannst dich nicht rühren. Einer der Vögel sitzt nun auf deiner Stirn, blickt dich aus metallisch-blitzenden, starren Vogelaugen an. Dann fährt sein Schnabel nieder, und du siehst nur noch ein feuriges Rot. Schmerz durchfährt dich in glühenden Wellen und dein letzter Gedanke, bevor dein Bewußtsein gnädig schwindet, lautet „Rabe“. «

Unwetterwolken

Allgemeine Informationen:

Sechs Tage und Nächte sind seit dem Beginn der Flaute ins Land gegangen, und noch immer will Efferd keine Gnade mit euch haben. Fejsal wird zunehmend unruhiger – und unleidlicher. Die Klagen der Mannschaft über den harten Dienst an den Riemen überhört er geflissentlich, selbst die Rationen werden nicht erhöht – wohl auch, weil er fürchtet, daß der mißliche Zustand noch länger andauern könnte. Am Anbeginn, zur Praisostunde und am Ende jeden Tages hält Fejsal eine Efferdfürbitte, an der alle teilnehmen müssen.

Meisterinformationen:

So sich die Helden erneut anerbieten, beim Rudern mitzuhelfen, wird man sie diesmal nicht zurückweisen. Für den Anfang sollten Sie ein paar einfache Talentproben auf *Boote Fahren* fordern. Es muß erst einmal gelernt sein, im gleichen Takt mit den fünf anderen zu pullen. Üblicherweise werden die Ruderer alle zwei Stunden für mindestens vier Stunden abgelöst. Den meisten Helden wird es schwerfallen, eine gesamte Schicht zu übernehmen. Verlangen Sie nach einer halben Stunde eine einfache *KK-Probe*, nach einer Stunde eine *KK-Probe+2*, nach anderthalb Stunden eine *+5*. Sollte einer der Würfe scheitern, muß der Held aufgeben, es sei denn, es

gelingt ihm eine *Selbstbeherrschungsprobe* plus dem Wert, um den die KK-Probe gescheitert ist. Um den Preis der darauffolgenden völligen Ermattung für *W6 Stunden* kann er weiterpullen.

Allgemeine Informationen:

Die Stimmung an Bord wird immer gereizter, nicht zuletzt bedingt durch die schrecklichen Alpträume, die euch und einen Teil der Mannschaft heimsuchen. Auch Kapitän Fejsal wirkt an diesem Morgen übernächtigt und blaß, sein Gebet an Efferd fällt daher um so inbrünstiger aus. Er bittet darum, die bösen Schatten von Schiff und Mannschaft zu nehmen und ihnen nicht länger den Segen zu verwehren.

Tatsächlich kommt am Nachmittag dieses Tages eine laue Brise auf, doch währt der Jubel nicht lange, schon bald flaut das Lüftchen wieder ab und legt sich bis zur Nacht gänzlich.

Unruhig bezieht man Quartier. Shihima, die von den Nachtmahren besonders heftig heimgesucht zu werden scheint, faßt gar den Entschluß, die Nacht zu durchwachen, und gesellt sich tapfer zum Rudergänger. Doch lange vermag sie ihre Erschöpfung nicht zu besiegen, schließlich fällt sie in tiefen Schlaf. Am frühen Morgen werdet ihr alle von ihren gellenden Schreien aus dem Schlaf gerissen. Als ihr herbeieilt, findet ihr das Mädchen tränenüberströmt und zitternd an ihre Mutter geklammert, die allerlei Verwünschungen über den das Schiff heimsuchenden bösen Geist ausstößt.

Meisterinformationen:

Versuchen Sie die wachsende Unruhe, das Gefühl des Unbehagens an Bord zu vermitteln. Einzig Viridian zeigt keine erkennbare Reaktion auf die Geschehnisse – wenn man einmal von den deutlichen Zeichen seiner Übernächtigung absieht –, außer daß er sich noch mehr zurückzieht. Befragt, ob auch er von den Träumen heimgesucht wird, hüllt er sich in Schweigen. Auch zeigt er sich ausweichend, ja, gar merklich nervös und unsicher, so jemand auf die Idee kommt, ihn dazu aufzufordern, eine Fürbitte an Boron, den Herren der Träume und Hüter des Schlafes, zu richten.

Die abergläubischen Seeleute suchen einen Schuldigen für die merkwürdigen Vorkommnisse. Es kursieren die wildesten Gerüchte: ein böser Hexenfluch, gewoben im Auftrage eines mißgünstigen Konkurrenten, eine Strafe der Götter für eine Verfehlung in der Vergangenheit – wer kann von sich behaupten, frei von Lastern zu sein? Die Mohin ist sich sicher, daß einer ihrer Ahnen für einen Frevel Rache sucht, Kapitän Fejsal verflucht die Katze, die er kurz vor der Abreise von Bord jagen mußte. Vielleicht bietet gar einer der Helden Anlaß für Verdächtigungen. Doch werden die Stimmen immer lauter, die mutmaßen, es sei der geheimnisvolle, schwarze Fremde, dem all das Unheil zu verdanken sei.

Allgemeine Informationen:

Schließlich, am achten Tag der Flaute - die Verzweiflung an Bord nimmt stetig zu - vermag der novadische Seemann Hareh die Fassung nicht länger zu wahren: Als der Borongeweihte sich anläßlich der nächtlichen Efferdfürbitte zu den Versammelten gesellt, wie stets ein wenig abseits, greift ihn der Novadi unvermittelt an, bespuckt ihn, belegt ihn mit den wütesten Verwünschungen und macht Anstalten, Viridian über Bord werfen zu wollen.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden die Möglichkeit, als erste dem Geweihten zur Hilfe zu kommen – auch eine Tat, das Vertrauen des Geweihten zu erringen. Andernfalls werden Elborn und

Miralla Viridian beistehen.

Allgemeine Informationen:

Kapitän Fejsal kennt angesichts dieses Übergriffes kein Erbarmen: Hareh wird an den Hauptmast gebunden und von Maat Elborn mit zwanzig Hieben vor versammelter Mannschaft bestraft. Der Novadi hält sich tapfer; jeden Schlag beantwortet er mit einer Verwünschung wider den Unglücksbringer, den Verfluchten, den von Rastullah Gehaßten. Alsdann schafft man den taumelnden Mann unter Deck, wo er in Fesseln gelegt wird.

Die Mannschaft verfolgt die Bestrafung stumm, doch ist ihnen anzumerken, daß nicht alle die Strafe für gerecht halten. Der Geweihte wird von dem einen oder anderen mit bösen Blicken bedacht, hier und da sieht man gar eine sich ballende Faust.

Meisterinformationen:

Diese für die Disziplin notwendige Bestrafung hat die Stimmung noch mehr angeheizt. Zwar wird im Augenblick niemand einen offenen Angriff auf Viridian wagen, aber da der Argwohn einmal ausgesprochen wurde, halten immer mehr Seeleute den Geweihten für die Wurzel des Unheils. Und dem möchte man sich gerne entledigen. Noch schützt der Kapitän seine Passagiere, aber wenn der abergläubische Mann selbst ins Zweifeln kommen sollte, wird der Geweihte in ernsthafte Gefahr kommen.

Der Rabe

Allgemeine Informationen:

„Heja, voraus“, schallt es aus dem Ausguck. Als ihr dem Wink des wild gestikulierenden Rashmed folgt, seht ihr in weiter Ferne, hoch oben am strahlend blauen Himmel, einen winzigen, schwarzen Punkt, der sich euch nähert.

In taumelndem, torkelndem Flug nähert sich euch der Vogel – kein Sturmsegler oder sonst einer der hier verbreiteten Seevögel, ist doch sein Gefieder dunkel wie die Nacht. Schließlich können die Scharfäugigsten erkennen, um was für einen Vogel es sich handelt: einen Raben oder eine Krähe. Ein gutes Omen, kann dies doch nur bedeuten, daß Land nicht allzu fern sein kann, denn diese Tiere entfernen sich niemals weit von der Küste. Eher mag man sich wundern, daß es den Vogel überhaupt über See geführt hat.

Endlich hat der Schwarzgefiederte das Schiff erreicht. Doch kann man nun erkennen, wie matt seine Schwingen schlagen; das Tier scheint am Ende seiner Kräfte. Es kippt weg, gerät ins Trudeln und fällt schließlich wie ein Stein herab. Mit dumpfen Aufprall schlägt der Vogel aufs Deck. Es ist ein Rabe - ein toter Rabe!

Spezielle Informationen:

Die herbeigelauten Seeleute reagieren mit allergrößter Bestürzung, Unruhe und mit Unheil abwendenden Gesten. Boron selbst habe es auf das Schiff abgesehen, dessen ist man sich nun gewiß. Erst die schrecklichen Träume und jetzt noch der heilige Vogel tot auf den Planken. Murren erhebt sich, und mehr als einer bedrängt den Kapitän, endlich den Schuldigen für die Ungnade des Unerbittlichen zu finden.

Meisterinformationen:

Der Rabe ist kein weiteres Zeichen für Borons Zorn. Das Tier war der zahme Begleiter einer Magierin, die sich auf einer See-Expedition befand. Das Schiff geriet in einen schrecklichen Sturm und sank. Es gelang der Maga, den Käfig ihres Gefährten zu öffnen, bevor sie selbst sich hinwegzu-

teleportieren versuchte – und ertrank. Der Rabe flog davon. Das zahme Tier wußte nicht recht wohin und kreiste lange nach seiner Herrin suchend über der See. Schließlich erblickte er, völlig erschöpft, in der Ferne die „*Blume von Khunchom*“. Mit letzter Kraft schleppte er sich zu dem Schiff und starb, noch bevor er die Planken berührte.

Allgemeine Informationen:

Viridian, aufmerksam geworden durch den Tumult, kommt herbei. Bestürzt erfaßt er die Ereignisse, auf seinem Antlitz zeichnet sich offenkundiges Erschrecken ab. Dann aber faßt er sich, in stiller Andacht kniet er vor dem toten Vogel, nimmt ihn und bettet ihn in ein Tuch, das er mit seinem Gürtel verschnürt. Die Matrosen halten sich nur mühsam zurück. Mit argwöhnischen und mürrischen Blicken beäugen sie den Kapitän, der eine zunehmend besorgte und nachdenkliche Miene macht. Seine Rechte umklammert ein Amulett. Doch gelingt es ihm, über aufkeimenden Aberglauben und Befürchtungen zu siegen, und er bittet Viridian, sich angemessen um das heilige Tier zu kümmern. Es scheint Viridian eine gewisse Überwindung zu kosten, die heiligen Rituale vorzunehmen, doch als er beginnt, leise die monotonen Totengebete vorzutragen, ist seine Andacht deutlich zu spüren. Nein, wenn man den Geweihten bei der Verrichtung des Dienstes beobachtet, dann kann es keinen Zweifel an seiner Inbrunst geben.

Viridians Stimme bebte, als er die liturgischen Bestattungsgesänge anstimmte – kein Geweihter, kein Angehöriger des Toten antwortete wie gewohnt mit den rituellen Worten. Ein Räucheropfer wird entzündet, Golgari den Weg zu der wartenden Seele zu weisen; und aus einigen Holzstücken bindet der Geweihte ein kleines Totenfloß, auf dem der Leichnam des Raben den Fluten übergeben wird. Noch lange Zeit kann man das Bündel auf den Wellen treiben sehen.

Meisterinformationen:

Zweifel der Helden an der Geweihtenschaft Viridians erhalten hier ersten Widerspruch. Viridian handelt voller Überzeugung und in religiöser Andacht. Zwar fürchtete er, die Heiligen Worte sprechend seinen Herrn noch mehr zu erzürnen, doch nun, da es geboten ist, zögert er nicht länger. Entsprechend gebildete Helden können Sie eine Probe auf *Götter und Kulte*+2 zugestehen, um zu erkennen, daß das Ritual dem des Puniner Kultes entspricht.

Spezielle Informationen:

Zumindest der Kapitän scheint nach dem Borondienst beruhigt. Doch in der Mannschaft schwelt das Mißtrauen weiter.

Allgemeine Informationen:

Ob es göttliche Fügung ist, ob tatsächlich der gestrenge Herr Boron Grund für die widernatürliche Flaute war: Endlich, nach schier endlosen Tagen und Nächten, frischt der Wind wieder auf, Efferd sei Dank.

Beinahe augenblicklich bessert sich auch die Stimmung an Bord. Fejsal faßt wieder Mut: Wenn der Meeresherr ihnen nun gnädig ist, wird alles vielleicht doch noch ein gutes Ende nehmen.

Der Diebstahl

Meisterinformationen:

Dschemal hat mit kleinen Diensten, Scherzen und Kunststückchen Sherimas Vertrauen erlangt, so daß sie ihm freimütig die Geschichte ihres Bruders erzählt hat, und daß sie ausgezogen sei, ihn freizukaufen. So weiß Dschemal, daß die

Tulamidin eine größere Summe mit sich führt. Lange lauerte der Streuner auf einen günstigen Moment, der lockenden Beute habhaft zu werden.

Und da der Wind das Schiff in den vergangenen Tagen gut vorangetrieben hat, so daß es nicht mehr lange währen wird, bis das Ziel der Reise nahe ist, scheint die Gelegenheit gekommen zu sein...

Spezielle Informationen:

Sherima, völlig übernachtigt, zeigt sich hochofren, als Dschemal ihr Wein mit Kräutern überbringt - angeblich von Oman für sie gebraut. In der Hoffnung, nach dem Genuß dieses Nachttrunkes ein paar Stunden traumlosen Schlafes zu finden, trinkt sie den Sud in einem Zug.

Meisterinformationen:

Oman verfügt zwar über eine ansehnliche Kräutersammlung gegen die üblichen Malessen eines Seefahrers - Schlaflosigkeit gehört dazu nicht. Dschemal hat aus eigenem Vorrat den Schlaftrunk gemischt, um in Ruhe Sherimas Kabine durchsuchen zu können.

Doch Sherimas Kabinennachbar, der ohnehin wachende Viridian, hört den Dieb, als dieser auf eine knarrende Bohle tritt. Dadurch alarmiert tritt der Geweihte leise vor die Tür und sieht, wie Dschemal in Sherimas Kajüte verschwindet. Da er von dem Nachttrunk weiß, glaubt er nicht an ein rahjagefälliges Treffen.

Er schleicht sich zu der spaltbreit offenstehenden Kabinentür Sherimas und beobachtet, wie Dschemal die Habseligkeiten der Novadi durchwühlt. Eben scheint der Dieb in einem an einer Stelle auffällig ausgebeulten Gewandsaum fündig zu werden, als Viridian in die Kabine stürmt und Dschemal am Kragen packt. Der Dieb, völlig überrascht, gibt einen erschreckten Schrei von sich, um dann mit Vehemenz zu versuchen, seinen Widersacher abzuschütteln. Es kommt zu einem heftigen Handgemenge. Sherima bekommt von alledem nichts mit – sie schläft tief und fest.

Zumindest einer der Helden sollte des Tumultes gewahr werden, vielleicht da er aus schrecklichen Träumen wachgerüttelt an Deck frische Luft schnappen wollte. So eilen er und Rashmed, der Deckswache hat, zu Sherimas Kajüte.

Eine Leiche

Allgemeine Informationen:

Es fällt schwer, in der Dunkelheit etwas zu erkennen. Du siehst zwei dunkel gewandete Gestalten, die heftig miteinander ringen. Da ertönt hinter dir ein lauter Schrei: „Dschemal!“, und schon springt der stämmige Rashmed seinem Freund bei. Beherzt attackiert er den schwarzberobten Fremden. Und tatsächlich: Angesichts des neuen Gegners, der ihn von hinten umklammert und ihm die Luft abzudrücken droht, läßt der Mann den jungen Novadi fahren. Dieser – der offenkundig noch gar nicht erfaßt hat, daß auch du anwesend bist – zieht mit einer fließenden Bewegung einen Dolch, sticht zu, doch Phex ist nicht mit ihm - in dem Augenblick, da das Messer den Borongeweihten in die Brust treffen sollte, trudeln die Kontrahenten umher, und mit einem häßlichen Geräusch fährt die Klinge Rashmed in den Rücken. Der erstarrt in seiner Bewegung, Fassungslosigkeit und Schmerz malen sich auf seinem Gesicht ab, dann fällt er schwer zu Boden. Eine Blutlache breitet sich rasch unter seinem Körper aus.

Spezielle Informationen:

Rashmed zittert am ganzen Leibe und seine Gliedmaßen wir-

ken verkrampft und steif.

Allgemeine Informationen:

Eilige Schritte künden davon, daß auch andere Angehörige der Mannschaft alarmiert herbei kommen. Ungläubig stieren sie mit euch auf die sich bietenden Szenerie: Dschemal, der mit weit aufgerissenen, entsetzten Augen auf seinen daliegenden Freund starrt, Viridian mit fassungsloser Miene, dicht an die Wand gepreßt, sowie der Held, gleichfalls wie vom Donner gerührt. Sherima erwacht durch den Tumult aus ihrem Dämmerenschlaf, doch ist sie sichtlich nicht in der Lage, die Situation zu erfassen.

Spezielle Informationen:

Ein Held mit entsprechenden magischen Heilfähigkeiten kann versuchen, den Tulamiden zu retten. Doch noch während dieses Versuchs verzerrt sich Rashmeds Gesicht zu einer Miene reinster Agonie. Ein schreckliches Zittern durchläuft den Körper, Schweißperlen stehen auf der blassen Stirn, die Augen sind weit aufgerissen und der Verwundete ringt verzweifelt nach Luft. Ein Krampf läßt den Körper sich aufbäumen, dann fällt er zurück, und mit einem Röcheln haucht der Tulamide sein Leben aus.

Meisterinformationen

Rashmeds unabwendbarer Tod ist auf Dschemals vergiftete Dolchklinge zurückzuführen. Eine *Alchimieprobe+5* oder eine entsprechende Probe auf *Heilkunde: Gift* verrät, daß es sich bei dem Gift um eine äußerst wirksame Kelmon-Abart gehandelt haben muß. Kelmon ist ein im Süden verwendetes, aber selten tödliches Waffengift. Spätestens eine anschließende *KL-Probe* verrät den Helden, daß ein vergifteter Dolch nicht unbedingt zum Standardbesitz eines gewöhnlichen Matrosen gehört. Und auch Sherimas unnatürlicher Schlaf mag den Helden zu denken geben.

Da Dschemal die Klinge bislang stets vor den Augen anderer verborgen hat, vermag keiner der Seeleute den Dolch wiederzuerkennen, falls die Helden danach fragen.

Allgemeine Informationen:

Zitternd steht Dschemal da, vor ihm der Leichnam seines Freundes, und weist auf den Borongeweihten. „D ... der hat mich angefallen! Ich weiß nicht warum. Ich habe nur nach der Dame sehen wollen. Weil sie doch in den letzten Nächten so schlecht geschlafen hat. Da ist er unvermittelt über mich hergefallen. Hat mich mit dem Messer bedroht. Und als ich geschrien habe, da ist der da (er deutet auf euren Gefährten) herbei und auch Rashmed. Ich weiß nicht genau, was dann war. Ich hab versucht, ihn abzuschütteln, und Rashmed hat mir geholfen. Und dann war da auf einmal der Dolch. Und dann hab ich nur noch Rashmeds Schrei gehört, und dann fiel er zu Boden wie ein nasser Sack. Und jetzt...“

Ihm versagt die Stimme, Tränen machen seine Augen blind.

Meisterinformationen:

Die Trauer Dschemals ist noch nicht einmal gespielt, immerhin war ihm Rashmed ein gutmütiger Gefährte. Doch wird auch die Erschütterung über das Geschehene und die Mitschuld am Tod seines Kameraden Dschemal nicht dazu bewegen, zuzugeben, wer wahrhaftig den Dolch geführt hat oder was wirklich in Sherimas Kajüte wollte.

Spezielle Informationen:

Der Tod Rashmeds und Dschemals Worte haben die Situation an Bord zu einem Faß Hylailer Feuer gemacht. Nun sind die

Gesten der Feindseligkeit nicht länger verstohlen, offen fordern die Matrosen den Kopf des Mörders. Viridian nimmt alle Anschuldigungen schweigend hin, versucht nicht einmal, sich zu verteidigen.

Meisterinformationen:

Erst später wird sich Viridian Sherima, eventuell auch einem der Helden anvertrauen, woraufhin die Novadi ihre Kleidung untersucht und einen aufgeschnittenen Saum entdeckt – just da, wo sie einen der kostbaren Steine eingenäht hat.

Sollte Dschemal offen beschuldigt werden, wird dieser alles vehement und mit überschnappender, tränenerstickter Stimme bestreiten. Danach wird keiner der Seeleute dem Geweihten mehr glauben.

Spezielle Informationen:

Selbstverständlich kann (Name des Helden) seine Beobachtungen kundtun, doch will ihm niemand Gehör noch Glauben schenken. Die Lage ist äußerst angespannt, und der Fall scheint klar: Es war der unheilvolle Fremde. Bedrohlich nähern sich die Seeleute dem Unglücklichen, fordern unmißverständlich Rache. Ein Belegnagel fliegt, trifft den Geweihten heftig am Kopf. Weitere Geschosse folgen.

Meisterinformationen:

Ihre Helden sollten sich spätestens jetzt schützend vor Viridian stellen und durch ihr Eingreifen die gefährliche Situation entschärfen. Kommt es dennoch zum Kampf, entnehmen Sie die Werte der zwölf Matrosen, die den Geweihten töten wollen, aus dem entsprechenden Abschnitt. Die Seeleute dürften es an Kampfkraft kaum mit den Helden aufnehmen, allerdings sind sie in der Überzahl. Außerdem brauchen die Helden die Mannschaft, um mit dem Schiff die Küste erreichen zu können, so daß es sinnvoller ist, zu verhandeln.

Sollten die Helden nichts für den Geweihten tun wollen, muß Sherima, mittlerweile wieder zu Sinnen gekommen und über die Situation informiert, sich mit dem Mut einer Löwin zwischen die Seeleute und den Geweihten werfen. Immerhin gelingt es ihr, das Schlimmste für den Augenblick zu vereiteln. Oman, Shihima und Elborn versuchen ebenfalls, die Aufgebrachten zu beruhigen. Kapitän Fejsal läßt zu, daß der übel zugerichtete Geweihte in sein Quartier gebracht wird.

Eine sich zurückhaltende Heldengruppe verdient hierbei übrigens nicht nur keine Abenteuerpunkte, sondern sollte auch deutlich zu spüren bekommen, daß die Gnade der Götter verdient sein muß!

Am Scheideweg

Meisterinformationen:

Im folgenden wird davon ausgegangen, daß die Helden eingegriffen haben. Kapitän Fejsal versucht angesichts des offenen kundigen Ungleichgewichts sofort, seine Leute zur Vernunft zu bringen. Dies gelingt ihm aber erst, wenn einige von ihnen zu Boden gegangen sind. Wenig später möchte Fejsal mit den Helden verhandeln.

Allgemeine Informationen:

Sichtlich erregt und auch verängstigt steht euch Kapitän Fejsal gegenüber. Nervös nestelt er an einem seiner Talismane. „Ich habe mit euch zu reden. Besser gesagt, mit dem da!“ Er deutet auf Viridian. „Ich weiß nicht zu sagen, ob Ihr es seid, der Unglück über mein Schiff bringt. Ich weiß auch nicht, ob Ihr nun wirklich an Rashmeds Tod schuld seid oder nicht. Schweigt, ich weiß, Ihr beteuert das Gegenteil“, begegnet er euren Protes-

ten. „Doch eines ist gewiß: Ihr könnt nicht länger Gast auf meinem Schiff sein. Zu viel ist geschehen, und es ist Blut geflossen. Die Mannschaft will nicht länger mit Euch an Bord weilen, und ich teile diesen Entschluß. Ich mache euch ein Angebot. Spätestens am morgigen Tag werden wir die Küste erreichen. Dort gibt es viele Siedlungen, Goldgräbersiedlungen. Dort hat man Schiffe.

Oder auch einen Führer durch den Wald. Ich werde Euch dort absetzen. Dann werden unser beider Wege getrennt nach Al'Anfa führen.“

Meisterinformationen:

Es liegt an dem bisherigen Verlauf der Ereignisse, wie es nun weitergeht: Eventuell verhandelt der Kapitän mit den siegreichen Helden, legt ihnen aber eventuell ebenso nah, das Schiff zu verlassen. Andererseits sind vielleicht nur noch wenige der Seeleute überhaupt am Leben und können alleine die „Blume von Khunchom“ kaum mehr sicher in einen Hafen bringen und sind auf die Hilfe der Sieger angewiesen. Sind die Helden aber gar von der Mannschaft überwältigt worden, werden sie – gnädigerweise in Sichtweite der Küste - über Bord geworfen, was auf jeden Fall den Verlust eines Teils Ausrüstung mit sich bringen dürfte.

Bei beschriebener Pattsituation wird Viridian auf das Angebot des Kapitäns eingehen. Er kann nicht länger an Bord

bleiben, da der Zorn der Matrosen zu groß ist, als daß er auf Klärung hoffen könnte. Die Helden können ihn begleiten – oder ihm Schutz für die weitere Fahrt an Bord anbieten. Immerhin ist dies immer noch der schnellste Weg, nach Al'Anfa zu kommen. Eventuell wird Viridian ihnen jetzt auch von seinem Heiligen Auftrag berichten. Inwieweit er den Charakteren zu diesem Zeitpunkt Einzelheiten enthüllt, liegt bei Ihnen, ebenso, ob er die Gruppe um Unterstützung bittet.

Sherima ist zunächst entrüstet über die Forderung des Kapitäns, sieht aber ein, daß Viridian es selbst für besser hält, das Schiff zu verlassen. Dann will sie ihn gar selbst begleiten. Da sie keinesfalls die Reise allein an Bord fortsetzen möchte – zu sehr haben Roheit und Haß der Seeleute sie erschreckt – und auch da sie einen weiteren Überfall fürchtet, versucht sie ihr vertrauenswürdige Helden dazu zu bewegen, sich ihnen anzuschließen. Sollte es nötig sein, wird sie der Gruppe eine Summe von zwei Goldstücken am Tag für Schutz und Geleit bieten.

Es ist zwar die von uns bevorzugte Fügung, daß sich Viridian, Sherima und die Helden gemeinsam auf den weiteren Weg machen, doch müssen Sie nichts erzwingen. Die einzelnen Personen können ebensogut Al'Anfa auf getrennten Wegen erreichen, um sich zu einem späteren Zeitpunkt wieder über den Weg zu laufen.

Ausgesetzt

Shin-Ka-Vila

Allgemeine Informationen:

Es ist ein erbärmliches, heruntergekommenes Nest, zu dem das Beiboot der „Blume von Khunchom“ euch gebracht hat. Wenige windschiefe, schilfgedckte Hütten ducken sich entlang der einzigen und schlammigen Straße, die das Dorf durchquert. Eine Palisade aus Bambus umfriedet das Gebiet, offensichtlich Schutz vor Waldmenschenüberfällen. Einige gelbe Köter jagen kläffend zwischen den Häusern umher, hier und da lugt verstoßen ein braunhäutiges Gesicht aus einer Türöffnung hervor. Vor einer Hütte sitzt ein altes Weib und nimmt Schlangen aus, die in einem Korb vor ihr liegen. Zwei schwarzgefleckte goldbraune Katzen balgen sich fauchend um die Abfälle. Im Hintergrund aber erhebt sich, leuchtend grün wie ein kostbarer Smaragd, der endlose Dschungel.

Spezielle Informationen:

Shin-Ka-Vila ist eines jener vielen Dörfer entlang der Küste, in denen sich Goldgräbern und Sklavenjägern mit Proviant und Werkzeug für ihre Expeditionen in den Dschungel ausrüsten. Es gibt ein großes Ladengeschäft, in dem man alles Nötige für das Überleben im Urwald erstehen kann, und ein Wirtshaus, eine üble Kaschemme, in der es den schärfsten Brantwein weit und breit gibt. Dort warten auch ein paar armselige Huren und Lustknaben auf die Goldschürfer, die etwa einmal im Mond vorbeikommen. Dann heißt es, ihnen die schwer gewonnenen Goldkörner durch Glücksspiel, überteuerten Fusel und Rahjendienste wieder abzunehmen. Die Bewohner, entlaufene Sklaven, Glücksritter und Goldsucher, die nach langen Jahren ihr Handwerk aufgeben mußten und sich hier eine neue Existenz gesucht haben, bilden eine merkwürdige Mischung. Ruhig lebt man in gleichmütiger Eintracht, Kopfjäger sind hier ebenso willkommen oder unwillkommen wie zivilisierte Waldmenschen.

Meisterinformationen:

Alle Preise liegen erheblich über den üblichen. Dabei ist die Qualität schlechter: Zwar sind die Ausrüstungsgegenstände, die Effa Ti'Nasha in ihrem Laden feilbietet, von zufriedenstellender Güte, Genußwaren vom Eintopf bis zum Rauchkraut ist in der Regel zum Erbarmen übel, dafür um so teurer.

Allgemeine Informationen:

Als ihr einen der Bewohner nach einem Boot fragt, müßt ihr erfahren, daß eines der Schiffe, das der Dorfgemeinschaft gehört, vor anderthalb Tagen nach Al'Anfa ausgelaufen ist, um dort Nachschub zu besorgen, das andere aber ist schwer beschädigt und muß erst noch repariert werden. Doch will man euch gerne einen Führer zur Verfügung stellen.

Meisterinformationen:

Der Führer, der den Helden empfohlen wird, ist ein etwa zwölf Jahre alter Waldmensch mit Namen Ni-Akki. Er wird die Gefährten für 8 Kupferstücke am Tag nach Lar-Ka-Vila bringen, einer Siedlung südlich von hier, in der man ein Boot mieten kann. Länger als zwei Tage soll die Wanderung nicht dauern.

Im Dschungel

Meisterinformationen:

Zunächst führt der Weg am Küstenufer entlang, doch bald schon zwingen sumpfige Gebiete die Gruppe tiefer ins Land, und damit in den Dschungel, vorzudringen.

Weitere Details über die „Grüne Höhle“ finden Sie in der Box „Al'Anfa und der Tiefe Süden“.

Allgemeine Informationen:

Schon seit Stunden bahnt ihr euch mühsam euren Weg durch den dichten Dschungel. Fremdartige Vogelschreie, mal nah, mal fern, lassen euch alle paar Augenblicke zusammensucken. Euer Sichtfeld ist aufgrund der üppigen Vegetation äußerst beschränkt; das einzige beruhigende Geräusch ist das eines

schnell fließenden Flusses in der Nähe. Praios' Auge schickt seine schrägen Strahlen durch das Blätterdach der himmelhohen Bäume und taucht eure Umgebung in ein unwirkliches, grünes Zwielicht. Zum Glück habt ihr ja euren kleinen Führer dabei, der sich in dieser verwirrenden Gegend auszukennen scheint. Gelassen führt er euch durch die in euren Augen pfadlose Wildnis, wiewohl Ni-Akki schmunzelnd behauptet, daß ihr die gesamte Zeit auf einem breit ausgetretenen Dschungelpfad wandert. Doch bleibt diese angebliche Elefantenstraße euren Augen verborgen. Gegen Mittag erreicht ihr eine kleine Lichtung – aus einer schmalen Felsspalte plätschert glucksend eine Quelle; das kühle Wasser glänzt verheißungsvoll zwischen den Steinen und ist mit unzähligen glitzernden Flecken geschmückt. Mannshohe Stengel tragen purpurn schillernde, kindskopfgroße Blüten von seltsamer gezackter Form, in denen sich tiefblaue Blütenranken bedächtig suchend hin und her bewegen. Die Ränder der kleinen Lichtung sind mit Hunderten von kleinen, kräftiggelben Blumen bewachsen, die einen betäubenden Duft ausströmen. Ni-Akki betrachtet die Pflanzen mit sichtlicher Abneigung, und als einer von euch eine der Blüten näher betrachten will, geht er wild gestikulierend dazwischen...

Meisterinformationen:

Die gelben Blüten verströmen einen einschläfernden Duft, durchaus potent genug, um kleinen Lebewesen, wie zum Beispiel Eidechsen, zum Verhängnis zu werden, die großen, fleischfressenden Blüten beugen sich herab und...

Diese Gefahr ist für Menschen gering, aber wenn jemand sich einduselnd läßt, ist es zumindest ein äußerst erschreckendes Erlebnis, aufzuwachen und in den aufgerissenen Rachen einer fleischfressenden Pflanze zu schauen.

Schnelle, heftige Bewegungen veranlassen die Pflanzen zum „Rückzug“, so harmlos wie Peraineglöckchen stehen die Blüten dann hochauferichtet wieder da. Größerer Schaden sind nicht zu befürchten, das Betäubungsgift verursacht nur leichte Übelkeit. Beim kleinsten Schmerz, verursacht durch die spitzen Dornen, die die Blütenkelche umgeben, sind die Angegriffenen sofort hellwach und können sich der Gefahr entziehen.

Allgemeine Informationen:

Weiter geht es durch den Wald. Schnell taucht ihr wieder ein in das grüne Dämmerlicht. Hier ein Rascheln hinter einem Gebüsch, dort ein heiserer, unwirklicher Schrei, so daß ihr angespannt in alle Richtungen lauscht. War dort nicht ein Geräusch, das gar nicht hierhin passen will?

Meisterinformationen:

Bei einer mißlungenen *Sinneschärfe*-Probe vernehmen die Helden nur unbestimmbare Laute, unmöglich festzulegen aus welcher Richtung. Bei Gelingen hingegen vermögen sie aus dem Lautgewirr menschliche Stimmen herauszuhören, die aus westlicher Richtung aus dem dichten Gebüsch dringen. Die Charaktere haben Gelegenheit, sich unbemerkt (*Schleichen*-Proben!) an die Urheber der Geräusche heranzupirschen. Bei Mißerfolg geraten sie unvermittelt in die folgenden Szene:

Allgemeine Informationen:

Auf einer größeren Lichtung könnt ihr drei Gestalten, zwei Männer und eine Frau, erkennen, die sich grimmig lachend über ein Bündel im Gras beugen, offenkundig einen Menschen, der gebunden daliegt. Die drei sind nur leicht gerüstet, ihre Schädel sind kahl rasiert und mit roten und blauen Ornamenten

bemalt – bis auf einen langen Zopf, der geflochten bis zu Taille herabhängt. Die bronzefarbene Haut verrät, daß es sich um Südländer, womöglich gar Al'anfaner handelt. In ihren Gürteln tragen sie schwere, gebogene Säbel, deren Klinge mit einer widerhakenartigen Einbuchtung versehen ist, sowie verschiedene Messer und Dolche. Sie sind ebenso mit Armbrüsten bewaffnet. Die Frau trägt zudem eine lederne Peitsche um die Schulter gewunden. Als Ni-Akki der Szene ansichtig wird, flüstert er nur ein Wort: „Sklavenjäger!“

Meisterinformationen:

Wollen Ihre Helden eingreifen, bedarf es einer gelungenen *Schleichen*-Probe+3, sich den Menschenjägern unbemerkt im Schutz der Büsche und Farne zu nähern, um schließlich den günstigsten Weg für einen Angriff wählen zu können.

Ni-Akki scheint von so einem Vorhaben übrigens wenig erbaut; sobald es brenzlig wird, gewinnt er den Schutz des Waldes und wagt sich erst wieder heraus, wenn die Al'anfaner überwältigt sind.

Verrät allerdings ein knackender Ast den Sklavenjägern die Gegenwart der Helden, erwarten diese sie bereit und wild entschlossen mit folgenden Werten:

Werte der Sklavenjäger:

ST 7; MU 13; LE 50; MR 2; RS 2; AT/PA 14/11; TP 1W+4 (Sklaventod); **2 W+2** (Leichte Armbrust); **Schuwaffen 18; TP 1W+1** (Wurfscheibe/Wurfdolch); **Wurfaffen 19**

Die Bolzen, Wurfscheiben und Dolche der Gegner sind mit *Arachnae*, einem Lähmungsgift (ST 1; AT/PA -2; Beginn: sofort; Dauer: 1 Stunde), und *Shi-Pau* (mittelreichisch: *Angstgift*; ST 4; magisch; Beginn: sofort; Dauer: 7 SR; Furcht vor dem Angreifer und passives Verhalten diesem gegenüber) bestrichen.

Die Al'Anfaner versuchen, ihre Beute mit sich schleppend, in Deckung zu kommen, um von dort aus die Helden mit einigen wohlgesetzten Schüssen zu empfangen. Sie wollen diese kampfunfähig machen, gefangen nehmen und ebenfalls verkaufen.

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig schleicht ihr näher. Die Gefangene, ein blutjunges Waldmenschennädchen, liegt reglos da, vielleicht von einem Gift betäubt. Gerade scheint die Gelegenheit für einen überraschenden Angriff günstig zu sein, denn zwei der Sklavenjäger haben sich mit den Rücken zu euch im Gras niedergelassen und scheinen in ein Streitgespräch vertieft zu sein, der dritte hat sich über das Mädchen gebeugt.

Meisterinformationen:

Unbemerkt gebliebene Helden können zwei Kampfrunden unpariert angreifen, bis die Al'Anfaner ihre Waffen bereit haben und sich stellen.

Siegen die Helden und bleibt ihnen genügend Zeit, können sie unter anderem folgende Gifte finden: Schlafgift (2 Portionen zu 35 Dukaten, Qualität: B - D), Mandragora (3 P zu 3 D), Arachnae (2 P zu 5 D) und Kelmon (1 P zu 25 D). Dazu finden sich zwei Bolzen mit Angstgift und vier weitere mit Schlafgift. Wenn die Helden sich der Gifte nicht selbst bedienen wollen – in Al'Anfa herrscht stets ein Markt für solche Tinkturen und Pülverchen.

Für *Alchimie*- oder *Heilkunde*: *Gift*-Proben werden Ihren Helden allerdings kaum Zeit finden...

Allgemeine Informationen:

Nach gewonnenem Kampf liegen die drei Al'Anfaner bewegungslos auf dem Boden. Es ist an der Zeit, die arme, reglose Gefangene zu befreien. Vorsichtig bindet ihr sie los und untersucht sie auf Verletzungen. Zum Glück scheint das Mädchen bis auf einige Hautabschürfungen unversehrt zu sein. Wie in einem schweren Alptraum gefangen wirft sie nur ab und zu stöhnend den Kopf hin und her.

Plötzlich ertönt ganz in der Nähe unvermittelt ein heiserer Vogelruf. Ni-Akki springt auf und hebt wie witternd den Kopf. Wieder ertönt der heisere Ruf. Ehe ihr noch reagieren könnt, seht ihr, wie Ni-Akki, einen schrillen Warnschrei ausstoßend, blitzschnell in einem der die Lichtung begrenzenden Gebüsche verschwindet.

Da scheint es, als erwache der Wald um euch herum zu Leben: Büsche und Aste peitschen, ein Rascheln erschallt, gefolgt von kehligem Singsang. Aus den Gebüschlöchern lösen sich Horden grün und weiß bemalter Waldmenschen, die von allen Seiten auf euch eindringen. Die schmalschultrigen, sehnigen Krieger, Männer und Frauen, tragen Keulen, Blasrohre und Speere, die bedrohlich auf euch gerichtet sind.

Meisterinformationen:

Eine *Gefahreninstinkt*-Probe+12 ist vonnöten, um schon vor dem Schrei eine Ahnung zu haben, daß eine nahe Gefahr im Dschungel lauert.

Und mögen die Helden es auch noch so gut gemeint haben, mögen sie im Leben nicht daran denken, einen anderen Menschen zu versklaven, im Gegenteil gar, in den Augen der Waldmenschen sind sie Bläshäute, und jede Bläshaut ist ein Sklavenjäger, der Verderben über ihr Volk bringt – eine mißliche Ausgangslage...

Allgemeine Informationen:

Da sausen auch schon die ersten Pfeile, finden treffsicher ihr Ziel. Es sind leichte, winzige Geschosse, die euch treffen, die euch kaum mehr anhaben können, als die Haut zu ritzen, wenngleich es auch viele sind. Doch kaum, daß ihr euch zur Gegenwehr gewappnet habt, überfällt euch ein seltsamer Schwindel, Übelkeit steigt in euch empor, dann verschwimmt die Umgebung und tiefe Dunkelheit umfängt euch.

Meisterinformationen:

Das Gift, das die Mohas benutzen, ist eine potentere Form des *Arachnae* und wird üblicherweise zu Jagd auf größere Tiere benutzt. Es zeigt in etwa die Wirkung eines Schlafgifts (entweder ist das Opfer für eine Kampfrunde gelähmt, oder es fällt schlagartig in einen sieben Spielrunden dauernden Schlaf).

Sollte es dennoch zum Nahkampf kommen, finden Sie die Werte der Krieger weiter unten.

Die Betäubten und Toten werden davongeschleppt. Eine kräftige Waldmenschenfrau nimmt sich des Mädchens an, daß allmählich wieder zu sich kommt. Eventuelle Flüchtige werden verfolgt, doch wollen wir es Ihnen anheimstellen, ob Sie es bevorzugen, die ganze Gruppe der Willkür der Waldmenschen auszuliefern, oder ob einige potentielle Befreier auf freiem Fuß bleiben sollen.

In den Fängen der Jaguarin

Allgemeine Informationen:

Langsam und schmerzhaft kommt das Bewußtsein wieder zurück. Nur allmählich begreift ihr, daß ihr an Händen und Füßen gefesselt und an einem Pfahl hängend durch den Dschungel getragen werdet. Eurer Waffen und Ausrüstung seid ihr ledig.

Die euch umringenden Kriegerinnen und Krieger stoßen immer wieder schrille, aggressive Schreie aus, daß es euch kalt den Rücken hinunterläuft.

Meisterinformationen:

Nur ein Held, der den Dialekt der Anoihas beherrscht (der also von einem Angehörigen dieses Stammes darin unterwiesen worden ist bzw diesem angehört), vermag in etwa zu verstehen, was geredet wird. Unschuldsbeteuerungen sind zwecklos, man kann oder will die Helden nicht verstehen.

Allgemeine Informationen:

Schließlich erreicht ihr eine Siedlung: einfache Holzhütten mit Blätterdächern, die sich um ein großes Langhaus scharen, vor dem eine große Feuerstelle angelegt ist.

Spezielle Informationen:

In dem Langhaus residieren die Maniagga, ihre Familie und Vertrauten, sowie alle unverheirateten Angehörigen des Stammes über zehn Jahre, während die Hütten (insgesamt acht) den einzelnen Familien vorbehalten sind.

Allgemeine Informationen:

Kinder, Frauen und Männer kommen auf euch zugelaufen. Schließlich seid ihr von vielen Waldmenschen umringt, die euch wenig behutsam betasten. Die finsternen Mienen und unfreundlichen Gesten der Leute untermalen den Eindruck, daß ihr nichts Gutes zu erwarten habt. Eure Ausrüstung, die die Krieger mit sich genommen haben, wird durchwühlt und interessiert begutachtet.

Ruppig werdet ihr abgesetzt. Viele Hände greifen nach euch, stellen euch auf die Füße – ihr seid noch immer an Händen und Beinen gefesselt – und schleppen euch vor eine Art Podest aus Bambuspfehlern, auf dem ein hohes Lager aus Farn aufgeschichtet ist.

Darauf räkelt sich eine wohlbeleibte Frau. Die bloßen Brüste wogen, als sie ihren Kriegerinnen bedeutet, euch näher heranzuführen. Der pralle, runde Leib der Waldmenschenfrau ist mit kunstvollen Malereien in Purpur und Gelb bedeckt. Eine federgeschmückte Schnur umspannt die weitausladenden Hüften.

Eine Haube, gefertigt aus dem Kopf und Fell eines Jaguars, Zeichen ihrer Würde, ziert das Haupt der Frau.

Vor euch thront in all ihrer Pracht She-Ma-Ni-Kau, Maniagga der Tinkeka-Pao-Pao (auch wenn ihr dies noch nicht wißt). Sie ist umgeben von ihrem Hofstaat, vier Frauen und zwei Junglingen. Eine der Frauen, eine wahre Schönheit von etwa 17 Jahren, massiert der Häuptlingsfrau die ringgeschmückten Füße, eine andere spendet mit einem Palmwedel kühlen Schatten. Einer der Männer hält ein großes Blatt bereit, auf dem der Königin des Stammes exotische Früchte und Beeren dargebracht werden.

She-Ma-Ni-Kau winkt euch herbei; an ihren Handgelenken klimpern goldene Reife, Beutestücke aus manchem Raubzug. Ihr fügt euch dem Druck der Spieße in eurem Rücken und nähert euch dem Stelzenthron. Dieser wird von, einem Dutzend schlanker Kriegerinnen bewacht, die euch grimmig anfunkeln, die Spieße zum Stoß bereit.

Die Zähne der Maniagga blitzen weiß, als sie ihren Mund zu einem hämischen Grinsen verzieht. Sie weist auf einen von euch, dann auf den anderen, wobei sie sich ihren Gefährtinnen zuwendet und ihnen offenkundig komische oder anzügliche Dinge sagt, denn die Frauen amüsieren sich anscheinend köstlich über euch, deuten mit ihren Fingern auf euch, lachen aus vollem Halse. Schließlich bleibt der Blick der Maniagga auf (Name einer Heldin) ruhen. Die Frau legt neugierig den Kopf

schief, mustert eure Gefährtin von Kopf bis Fuß. Dann deutet sie ihre Silhouette mit Gesten an, streicht dann, wie zum Vergleich, über ihren eigenen massigen Körper und bricht endlich in johlendes Gelächter aus, in das ihr Gefolge, aber auch die restlichen Frauen des Stammes schrill einstimmen.

Meisterinformationen:

Eine stattliche Heldin wird ohne Frage She-Ma-Ni-Kaus Gefallen finden, auch wenn sie sie zuerst verspotten mag. Eine Elfe hingegen wird der Maniagga höchst befremdlich erscheinen, während sie (und mit ihr stets der ganze Stamm) sich über eine ein wenig schwächlich aussehende Magistra köstlich amüsieren wird. Sollte sich in der Gruppe keine Frau befinden, so mag das Spielchen auch mit männlichen Helden gespielt werden.

Allgemeine Informationen:

Unter dem Jubel der Umstehenden erhebt sich die Königin

schließlich und schreitet die Stufen des Podestes hinab. Voller Würde und aus momentaner Überlegenheit geborenen Überheblichkeit baut sie sich vor (Name der Heldin) auf, taxiert ihren Körper, befühlt ihre Muskeln, streicht ihr über das Gesicht, die Brüste, kneift sie in die Schenkel.

Meisterinformationen:

She-Ma-Ni-Kau harrt auf Gesten der Schwäche, offenkundig zur Schau gestellte Abscheu, Unwohlsein, Furcht, Wut oder ähnliches. Und sie wird versuchen, diese herauszufordern. Bleibt die Heldin aber völlig ruhig und beherrscht, so steigt sie in hohem Maße in der Achtung der Tinkeka-Pao-Pao, hat sie doch unwillkürlich gemäß den Gesetzen des Stammes reagiert, nämlich unbeeindruckt und würdevoll. Alle Gefährtinnen werden nacheinander dieser Probe unterzogen, ebenso die Al'Anfanerin. Die Sklavenjägerin, die mit den Sitten der Tinkeka-Pao-Pao leidlich vertraut, mag den Heldinnen zuraunen – Gespräche dulden die Kriegerinnen nicht –, wie sie

Der Stamm der Tinkeka-Pao-Pao (Meisterinformationen)

Der in den Regenwäldern nördlich und nordöstlich von Mirham lebende Stamm ist eine Abspaltung der Anoihas. Als diese mehr und mehr von den südländischen Siedlern aus ihren angestammten Gebieten ins Hochland zurückgetrieben wurden, begehrte eine junge Häuptlingstochter auf: Minka-Ni-Kau, eine stolze und tapfere Kriegerin. Sie forderte von den Stammesältesten, die Stätten der Ahnen den Eindringlingen nicht kampflos zu überlassen, doch die mutige Anoiha fand kein Gehör. Man wollte nicht noch mehr Blut opfern im ungleichen Kampf gegen die Siedler.

Minka-Ni-Kau aber verließ ob dieser, in ihren Augen ehrlosen Entscheidung den Stamm. Mit ihr gingen zwei Dutzend ihrer getreuen Kriegerinnen und sieben Krieger. Sie sind die Stammütter und -väter des Stammes der Tinkeka-Pao-Pao (Die-die-furchtlos-wie-der-große-gestreifte-Räuber-im-Dschungel-sind). Ihre heutige Maniagga (Titel für die Häuptlingsfrau) stammt in direkter Blutlinie von Minka-Ni-Kau ab.

Die Angehörigen dieses Stammes sind überaus stolz auf ihre ruhmreichen Ahnen. Jede Hütte birgt einen kunstvoll verzierten Schrein, in dem man die präparierten Schädel der besonders tapferen und ehrvollen Vorfahren aufbewahrt. Ihnen werden Opfer dargebracht, Kleintiere und Vögel oder auch einmal das Herz eines Al'Anfaners, wenn er den erbarmungslosen Kriegern in die Hände gefallen ist. Es ist Sitte unter den Tinkeka-Pao-Pao, Herz und Hirn der Ahnen nach deren Tode zu verspeisen, um selbst den Mut, die Kraft und die Weisheit in sich aufzunehmen. So ist nach dem Glauben des Stammes jede Generation mutiger und weiser als die zuvor.

Als schlimmste Strafe gilt es, wenn man Herz und Hirn des Verstorbenen den Tieren zum Fraße läßt, denn dann ist der Geist des Toten verdammt; all das, was seine Vorfahren erreicht haben, wird nicht mehr an die Sippe weitergegeben und ist somit verloren. Seltsamerweise gilt dies nicht, wenn der ganze Leichnam von einem Tier gefressen wurde, denn dann ist der Geist in das Tier gefahren und man kann ihn wieder in sich aufnehmen, indem man das Tier fängt, tötet und sein Herz und Hirn zu sich nimmt.

Die Tinkeka-Pao-Pao leben vornehmlich von der Jagd und sind auf diesem Gebiet überaus geschickt. Ihr bevorzugter Fang sind Affen, aber auch Vögel, Schlangen und Echsen zählen zu ihrer Beute. Dabei benutzen die Tinkeka-Pao-Pao Gift, ohne das die Jagd im undurchdringlichen Dschungel kaum möglich wäre. Traditionelle Waffen sind, wie überall sonst auch, Keulen, Holzspeere, Blasrohre, Steinmesser und kurze Bögen sowie das Hruruzat.

Auffällig sind Haartracht und Körperbemalung der Stammesmitglieder, an denen sich Rang und Stellung ablesen lassen. Allen zu eigen ist die den ganzen Körper umfassende Bemalung. Die bis auf Schulterlänge gekürzten Haare werden in wilden, mit rotem und gelbem Schlamm gefärbten Zöpfen getragen. Zusammen mit der phantasievollen Gesichtsbemalung verleihen sie ihrem Träger einen besonders ungezähmten und gefährlichen Eindruck. Kleidung lehnen die Tinkeka-Pao-Pao in der Regel ab, eine Hüftschnur genügt ihnen als Gewand. Einzig die Würdenträger des Stammes, Maniagga und Schamanin, bilden eine Ausnahme.

Die Tinkeka-Pao-Pao leben in einem amazonischen Stammesbund. Die Frau gilt als höchstes Ideal, sowohl als mütterliche Lebensspenderin, als „die, die Leben gibt“, Symbol der Fruchtbarkeit, als auch als kampfgestählte Kriegerin, „die, die Leben behütet“, die weiblichen Mut und Geschicklichkeit Tag für Tag unter Beweis stellt. Die Jagd auf Tiere hingegen wird allein von den Männern versehen, ebenso wie das Sammeln von Früchten und Beeren. Doch gibt es auch männliche Krieger, anders als in anderen amazonisch geprägten Lebensgemeinschaften.

Amazonenliebe und Polygamie sind in dem nur wenige Dutzend Familien großen Stammesverbund (der in einzelnen Unterstämmen lebt) verbreitet: So hat beispielsweise die Maniagga derzeit vier Frauen und zwei Männer als Geliebte. Einzig der Bund unter Frauen gilt als „Rechtsbündnis“; sie müssen füreinander und für ihre Sprößlinge sorgen. Doch gilt in der Regel, daß auch die männlichen Gefährten für die Dauer ihres Bundes als „gleich der Frau“ gelten und mitversorgt werden. Als „ehe-lich“ gelten alle Kinder, die die Maniagga (bzw. das Familienoberhaupt einer Sippe) oder eine ihrer Frauen geboren haben.

Der erbarmungslose Überlebenskampf hat die Tinkeka-Pao-Pao hart gemacht. Den Sklavenjägern Al'Anfas gelten sie als einer der grausamsten Stämme. Für die Tinkeka-Pao-Pao gilt jede Bläßhaut (und jeder, der nicht Waldmensch ist, ist eine Bläßhaut!) als Feind den man bekämpfen muß



sich zu verhalten haben.

Es ist ein Tabu, die Königin zu berühren, einzig ihre Geliebten und die Schamanin des Stammes sind dazu befugt. Eine Verletzung dieses Gesetzes hat eine sofortige Bestrafung in Form von Knüppelhieben oder ähnlichem zur Folge.

Nachdem die Probe mehr oder minder zufriedenstellend bestanden worden ist, geht es wie folgt weiter:

Allgemeine Informationen:

Auf ein Zeichen der Maniagga schleppt man euch – und auch die Al'Anfaner, gleich ob tot oder lebendig, auch scheint man zwischen diesen und euch keinen Unterschied zu machen – zu einer Gruppe Pfähle, die gegenüber der Feuerstelle aufgerichtet sind. Am Ende seid ihr an diese derart festgeschnürt, daß euch kaum noch Luft zum Atmen bleibt. Eure Waffen und euer Gepäck, so nicht in eine der Hütten geschleppt, wird vor euch aufgestapelt.

Um euch herum tobt ein unvorstellbares Tohuwabohu: grün, weiß, rot und gelb bemalte Waldmenschen tanzen um euch herum, schrille Schreie des Triumphes ausstoßend. Die Maniagga hat sich mit ihrem Gefolge erneut auf ihrem Thron niedergelassen, dem nun folgenden Schauspiel zuzusehen.

Meisterinformationen:

Sollten eine oder mehrere Heldinnen sich bei der Probe als würdig erwiesen haben, begnügt man sich, sie wohlgefesselt am Fuße des Podestes anzubinden. Wenn die Maniagga gar besonderes Gefallen gefunden hat, darf eine Erwählte an ihrer Seite Platz nehmen – bar ihrer Fesseln, doch scharf beäugt vom restlichen Hofstaat und den Leibwachen.

Allgemeine Informationen:

Unter dem dumpfen Dröhnen von Trommeln und dem sirrenden Gesang von Holzflöten entspinnt sich um euch ein wilder Tanz. Die gesamte Sippe scheint auf den Beinen; gut fünf bis sechs Dutzend Waldmenschen haben sich versammelt, schreien ihren Triumph über die Tapam-Jäger in den Himmel. Seltsame

Szenen müßt ihr da mit ansehen: Kriegerinnen, die sich mit ihren Speeren absichtlich verletzen und mit dem Blut mystische Zeichen auf ihre Haut malen, andere gehen in Scheingefechten aufeinander los – zwar ist keiner der Stiche und Hiebe tödlich, doch hinterlassen die Spitzen ihre blutigen Schrammen. Schließlich gipfeln Musik und Stimmen in einem Crescendo: Aus einer ein wenig abseits am Dschungelrand gelegenen Hütte taucht eine in ein merkwürdiges Gewand aus Perlenschnüren, Vogelfedern und Tierfellen gehüllte, gebeugte, alte Frau auf. Ihr weißes Haar wird von einem breiten, grauen Stirmband zusammengehalten, um ihrem Hals klappert eine mit Knochen, Reißzähnen und Holzfigürchen geschmückte Kette, in ihren knotigen Fingern hält sie eine mit Bändern und Knöchelchen geschmückte Keule. Sie kann sich allein kaum auf den Beinen halten; ein junges Mädchen mit federgeschmücktem Haar stützt sie. Ihr erkennt die Kleine als das Mädchen, das ihr aus den Fängen der Sklavenjäger zu retten trachtet!

Die Musik verstummt, und es nähern sich euch Frauen mit Tongefäßen, in denen eine dunkle Flüssigkeit schimmert. Sie entledigen euch eurer Kleidung, so weit die Fesseln (und die jeweilige Kleidung - Rüstungen werden nicht entfernt) das zulassen, und beginnen dann unter rhythmischen Gesängen mit der klebrigen schwärzlichen Flüssigkeit – ihr seid euch sicher, daß es Blut sein muß – seltsame Symbole auf eure Leiber und Gesichter zu malen. Andere befestigen Blätter, Blüten und Federn in eurem Haar.

Derweil ist die alte Frau – eine Schamanin, wie ihr vermutet – auf die Knie gesunken, schwankend bewegt sich ihr Oberkörper hin und her. Sie richtet ihr Keule gen Himmel, murmelt mit heiserer, tonloser Stimme beschwörende Formeln. Als sie euch für einen Lidschlag das Gesicht zuwendet, erkennt ihr, daß ihre Augen ohne Pupillen sind, weißlich-gelb schimmern die Augäpfel. Sie zieht eine aus Bein gefertigte Klinge aus ihrem Gürtel, nähert sich einem der Al'Anfaner. Sein Schrei gellt euch bis ins Mark, als das Messer den Weg zu seinem Herzen findet. Die Alte aber taumelt zurück, Hände und Dolch sind blutbeschmiert, und sinkt wieder in ihre Trance. Dann setzt auch die

Musik wieder ein. Der Tanz wird fortgesetzt, die ganze Nacht hindurch, so daß einige der Tänzer nach Stunden vor Erschöpfung schlicht zusammenbrechen. Doch tut das dem unheimlichen Fest anscheinend keinen Abbruch.

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihnen überlassen, wie lange Sie die Helden schmoren lassen. Es wird nicht nötigerweise noch in dieser Nacht der nächste Gefangene sterben, die Tinkeka-Pao-Pao schätzen es, solche Triumphfeste über Tage hinwegziehen. Möglicherweise ist es einem oder mehreren Helden gelungen, dem Stamm zu entkommen, und sie planen nun einen Befreiungsversuch. Für den Fall eines Kampfes sind nachfolgend die Werte für die Tinkeka-Pao-Pao aufgeführt.

Kriegerin (insgesamt zwölf):

ST 5; MU 13; LE 45; MR -5; RS 0; AT/PA 11/9 bzw. 10/12; TP 1W+3 (Keule) bzw. 1W+1 (Hruruzat); TP 1 W (Blasrohr); Schußwaffen: 17; TP 1W+3 (Speer); Wurfwaffen: 17

Jäger (insgesamt zehn):

ST 4; MU 12; LE 41; MR -6; RS 0; AT/PA 10/11; TP 1W+1 (Hruruzat); TP 1 W (Blasrohr); Schußwaffen: 19; TP 1W+3 (Speer); Wurfwaffen (18).

Die Blasrohrpfeile sind zum Teil mit *Schlafgift* (s.o.) oder *Wurara* bestrichen, einem Gift, das Sehstörungen und Kälteschauer verursacht (4. ST; 1W6 SP pro Stunde; Beginn: 1 SR; Dauer: 1W Stunden).

Einfaches Stammesmitglied:

(etwa 60, darunter auch viele Kinder. Sie werden nur kämpfen, wenn sie unmittelbar angegriffen werden oder eines der Kinder in Gefahr gerät)

ST 2; MU 10; LE 33; MR -10; RS 0; AT/PA 7/11; TP 1W+1 (Hruruzat).

Weder Schamanin noch Königin greifen unmittelbar in den Kampf ein. Wohl aber die Leibgardistinnen der Maniagga:

Leibgarde der Königin (vier):

ST 8; MU 15; LE 56; MR -4; RS 0; AT/PA 13/10 bzw. 11/15; TP 1W+3 (Speer) bzw. 1W+1 (Hruruzat); Fernkampf 1W+3 (Speer); Wurfwaffen 19.

Die überlebenden Al'Anfaner werden versuchen, die Helden zu einem Zweckbündnis zu überreden, um ebenfalls Gelegenheit zur Flucht zu haben. Unmittelbar nach erfolgter Befreiung ist man allerdings wieder auf gegnerischen Seiten.

Wenn Befreiungsversuche scheitern oder keine Rettung in der Nähe scheint, dann bleibt immer noch eine helfende Hand, die Gefährten aus ihrer mißlichen Lage zu befreien...

Ni-Akki

Allgemeine Informationen:

Plötzlich richtet sich die alte Schamanin unter hohen, fiependen Schreien auf. Die Keule hat sie fest mit beiden Händen umklammert. Ihre Züge wirken angestrengt, als suche sie etwas zu erfüllen, das außer ihr niemand zu vernehmen vermag. Mit geschlossenen Augen wankt sie auf die Beine, geht schleppenden, taumelnden Schrittes auf den Waldrand zu – sogleich verstummt die Musik und die Menge der Tänzer teilt sich widerstandslos vor ihr; doch kann man an den Mienen der Men-

schen ablesen, daß das Verhalten der Schamanin ungewöhnlich ist.

Da deutet die alte Frau auf das Buschwerk. Sogleich springen vier; fünf der Bewaffneten herbei und folgen ihrem wortlosen Befehl. Ein spitzer Schrei ertönt, dann ziehen sie einen zapplenden Knaben aus dem Unterholz. Es ist euer kleiner Führer Ni-Akki.

Spezielle Informationen:

Man merkt dem Jungen seine Angst an, als er vor die Schamanin gebracht wird. Doch faßt er sich und redet eindringlich und gestenreich auf die Alte ein. Die Schamanin lauscht schweigend, mit unbewegter Miene. Dann ruft sie das federgeschmückte Mädchen herbei, der sie offenkundig ein paar Fragen stellt, die das Kind mit heftigem Kopfschütteln oder -nicken beantwortet. Schließlich nickt die Alte und wendet sich einigen Kriegerinnen zu. Diese blicken zwar ungläubig, als sie ihnen einen knappen Befehl erteilt, machen sich aber gehorsam ans Werk und zerschneiden die Fesseln der Helden.

Ganz ohne Proteste geht das nicht. Die Maniagga scheint gar nicht einverstanden mit dieser Wendung und auch unter einigen anderen des Stammes regt sich Unmut. Doch lang währt das Wortgefecht zwischen den beiden Stammesoberen nicht, zumindest nicht, nachdem sich die Miene der Alten zornig verzerrt und sie mit ihrer Keule auf den Stamm und die Maniagga weist. Auch die Königin pflichtet schließlich mit einer unwirschen Geste bei, die Gefangenen freizulassen.

Ni-Akki, dem Schicksal einer Gefangennahme glücklich entkommen, plagte sein Gewissen, euch, die ihr doch dem Mädchen so freimütig geholfen habt, eurem Schicksal zu überlassen. Er ist den Tinkeka-Pao-Pao nachgeschlichen, um zu sehen, was er ausrichten kann. Nachdem ihn die Schamanin dank ihrer magischen Fähigkeiten zufällig aufspürte, hat er ihr die Geschichte unterbreitet, so wie er sie erlebt hat. Das Mädchen schließlich bestätigte, daß nur drei Leute, die Al'Anfaner; sie überfallen haben; an die Helden kann sie sich nicht erinnern.

Meisterinformationen:

Statt verfeindet ist man nun miteinander befreundet. Den Helden erhalten ihre Ausrüstung zurück und zudem Geschenke (Felle, Waffen, Kräuter), können ihrerseits ihren Dank durch Gegengeschenke ausdrücken oder auch einen für sie vorteilhaften Tauschhandel betreiben.

Allerdings sind die Tinkeka-Pao-Pao nach wie vor Fremden sehr reserviert gegenüber eingestellt, und man bittet die Helden – höflich – ihren Weg fortzusetzen.

Der weitere Weg durch den Dschungel bleibt ohne Zwischenfall – außer Sie wünschen es anders.

Lar-Ka-Vila

Allgemeine Informationen:

Das Dorf unterscheidet sich kaum von der euch schon bekannten Siedlung weiter nördlich: armselige Hütten, ein Gasthaus, ein Krämerladen, scheckige Hunde, ein paar schmutzige, halbverwahrloste Kinder; klapprige, dürre Ziegen, zwielichtige Gestalten.

Aber – und das war schließlich der Grund eures Besuchs – am Hafen liegen drei kleine Einmaster und ein Ruderboot.

Spezielle Informationen:

Der Eigner eines der am Steg dümpelnden Schiffe findet sich im „*Palmendach*“, dem Gasthaus. Sein Name ist Vikhlar Nebil. Der Mann ist halb-mohischer Abstammung, wie seine dunklen, mandelförmigen Augen, das volle, blauschwarze Haar

und die bronzefarbene Haut verraten. Einzig die adlerartige, scharfgeschwungene Nase mag sich nicht zu seinen weichen, jugendlichen Zügen fügen.

Meisterinformationen:

Vikhlar ist bereit, die ganze Truppe für 5 Dublonen nach Al'Anfa zu fahren – ein stolzer Preis, doch ist er schnell dessen gewahr geworden, daß zumindest Sherima und Viridian es eilig haben. Auch weiß er wohl einzuschätzen, daß die Truppe kaum in der Lage ist, den Landweg zu nehmen, weder den leichteren Weg an der Küste entlang, was mehr als eine Woche beanspruchen würde, geschweige denn den

Dschungelpfad folgend, mit all den Gefahren, die im Regenwald lauern (ohne Zwischenfälle mindestens fünf Tage). Er wird sich allein durch eine meisterlich gelungene *Feilschen*-Probe auf 4 1/2 Dublonen herunterhandeln lassen.

Sein Schiff, die „*Perlenhai*“, ist eine einmastige Schinakel von zwölf Schritt Länge. Die Fahrt nach Al'Anfa wird längstens zwei Tage beanspruchen. Vikhlar und seine sechs Mann Besatzung sind ordentliche Seeleute, mit den Gegebenheiten in der Goldenen Bucht wohlvertraut und zuverlässig. Die Fahrt nach Al'Anfa verläuft denn auch – es sei denn, Sie verfügen es anders – ohne besondere Vorkommnisse.

Der abenteuerlichen Reise III. Kapitulum

Al'Anfa

Meisterinformationen:

Die Helden sollten Al'Anfa etwa Ende Travia, Anfang Boron erreichen. Die folgenden Beschreibungen gehen davon aus, daß sie auf Vikhlars Schinakel segeln.

Allgemeine Informationen:

Viel habt ihr schon in Erzählungen von Seeleuten und fahrenden Glücksrittern von der sagenhaften Stadt im Süden gehört. Und tatsächlich: Schon der erste Blick, den ihr von der angeblich reichsten und zugleich verderbtesten Stadt Aventuriens erhaschen könnt, enttäuscht euch nicht: Unter einem azurblauen Himmel glänzen tiefschwarze Obsidianfelsen, die sich gleich dunklen Gebirgen im aquamarinfarbenen Wasser der Bucht spiegeln. In der Ferne erhebt sich, majestätisch und bedrohlich zugleich, der mächtige Kegel des Visra, dessen ausgestoßene Glut im kühlen Wasser des Ozeans zu den bizarren Gesteinsformationen erstarrt ist, die ihr jetzt vor euch seht.

Mag die Entstehungsgeschichte der Goldenen Bucht auch von Feuer und Untergang geprägt gewesen sein, jetzt regiert liebliche Schönheit: Die Inseln, an denen euer Schiff vorbeigeleitet, gleichen grünen Juwelen in der blauen See. Da wiegen sich große, breitblättrige Palmen im Wind, Schwärme von bunten Vögeln steigen kreischend zum Himmel empor. Und obwohl euer Schiff respektvollen Abstand hält, könnt ihr die ein oder andere Spur menschlichen Wirkens sehen: ein Pavillon, eine obsidianene oder marmorne Statue – tief im dunklen Grün der luxuriösen Gärten verborgen, zwischen Abertausenden bunter Blüten. Brücken und Stege führen von einer Insel zur anderen, und für einen Lidschlag seht ihr gar eine in flatternde, bunte Seidengewänder gehüllte Gesellschaft, die lachend über einen dieser Wege flaniert.

Ihr müßt die Augen zum Schutze vor dem grellen Licht Praios' zusammenkneifen, um einen Blick auf das Plateau des Silberberges zu erheischen, dort, wo die machtvolle Stadt des Schweigens ihre Mauern im Schatten des Rabenfelsen erhebt und wo hinter hohen Mauern die goldene Kuppeln und Dächer der Grandenvillen zu erspähen sind.

Euer Bootsführer flüstert beinahe versonnen von unglaublicher Macht und märchenhaften Reichtümern, und man mag allem, was man über die Grandenfamilien und ihren Reichtum, ihren Einfluß, aber auch ihre Dekadenz gehört hat, nur zu gerne Glauben schenken angesichts der weitläufigen, luxuriösen Villen in den sorgsam gepflegten Gärten.

Am Rande der Steilklippe thront der berühmte Rabenfelsen, die wohl heiligste Stätte des Boronkirche. Die Felsspitze gleicht tatsächlich einem riesigen Raben mit angelegten Schwingen, der unheilverkündend oder auch wachsam – je nach Auslegung – auf das Meer starrt. Die schwarzen Mauern der „Schweigenden Stadt“, Haupttempel des mächtigen al'anfanischen Boronkultes, umschließen den gesamten Ausläufer der Klippe. Eine gigantische Anlage, zumal, wenn man den vielen Geschichten Glauben schenken mag, daß die unterirdischen Tempelgebäude sich bis weit in die Tiefen des Berges erstrecken.

Es kostet den Kapitän einiges seemännisches Geschick, sein leichtes Schiff zwischen den scharfkantigen Riffen hindurchzulotsen, die die Bucht vor Al'Anfa durchziehen. Der Mann versteht sein Handwerk: Elegant saust die Schinakel um Handbreite an den Felsen vorbei, ohne daß ihr das häßliche, knirschende Geräusch von berstenden Planken befürchten müßt. Vorbei geht die Fahrt an den Festungsinseln – schroffe Felsmonumen-

te aus dunklem, scharfklippigem, gezacktem Obsidian, gekrönt mit hohen, dunklen Mauern und breiten, wehrhaften Türmen, aus deren finsternen Schießscharten drohende Geschützwerke ragen. Es scheint unmöglich, diese Felsen zu erstürmen. In der Tat ist dies noch nie geschehen, zu steil sind die Klippen, zu mächtig die Bastionen, als daß es einem Schiff in feindlicher Absicht gelingen könnte, sich näher als auf 20 Schritt zu nähern. Einzig El'Harkir ist es gelungen, sich mit seinem Schiff unter den Rotzen hindurchzuschleichen, damals, als er in seinem Husarenstück den Großadmiral entführte. An einer der größeren Inseln befindet sich ein schmaler Landsteg, an den das Schiff auch sogleich herangewunken wird. Im Schußfeld der sich ergänzenden Festungswerke scheint es ratsam, dieser Aufforderung nachzukommen. Der Schiffsführer beantwortet eure fragenden Mienen mit einer beschwichtigenden Geste – eine übliche Kontrolle.

Nachdem das Schiff angelegt hat, betritt eine Gruppe finster aussehender Söldner das Deck. Auf den ledernen Brustpanzern ist das Rabenwappen zu sehen. Sie beginnen, in rüder Manier Schiff und Passagiere zu untersuchen. Man sieht den Gesellen an, daß sie es gewohnt sind, daß man bei ihrer Anwesenheit kuschelt, und man ahnt zugleich, daß es sehr unangenehm werden kann, wenn man ausgerechnet jetzt thorwalschen Freigeist zur Schau stellt. Der Kapitän hatte euch vorgewarnt, aber trotzdem juckt es dem ein oder anderen von euch schon in den Fäusten, als ihr seht, wie die Söldner euer Gepäck durchsuchen und eure Sachen achtlos über das Deck verteilen. Bevor es zu arg wird, könnt ihr beobachten, wie der Kapitän und der Weibel der Truppe sich kurz an den Steg zurückziehen. Nach einem kurzen Gespräch wechselt ein Beutel seinen Besitzer; und der Schiffsführer erhält die begehrten Landedokumente und -pässe für die Einreise in die Stadt. Sodann sammelt der Offizier seine Leute und verläßt das Schiff wieder. Das, so erklärt euch später der Kapitän, sei hierzulande die übliche Art, langwierige Formalitäten zu umgehen.

Ihr könnt euch einer gewissen Erleichterung nicht erwehren, als das Schiff wieder ablegt und dem Rudergänger per Flaggensignal die Weiterfahrt gestattet wird.

Meisterinformationen:

Schildern Sie die Söldner arrogant und machtbewußt. Sie allein entscheiden darüber; ob einem Schiff die Einfahrt in den Hafen und damit die Einreise nach Al'Anfa gestattet wird – und man legt sich nicht mit ihnen an, wenn man unnötigen Arger vermeiden will.

Fremdländische Adelstitel und Ruhm gelten hier nichts, einzig Reichtum vermag zu beeindrucken.

Es zählt zu den Aufgaben der Söldner, Zölle für alle eingeführten Waren zu kassieren. Verschont von dieser Regelung bleibt allein Gepäck für den persönlichen Bedarf, in der Menge nach erkennbarem Stand bemessen. Bei Waffen gilt dies sinngemäß, wobei gilt, daß man einem Krieger oder Adligen mehrere Waffen als „persönlichen Bedarf“ zugesteht, anders als beispielsweise seinem Streunergefährten.

Wenn einer der Helden doch einen Streit vom Zaun bricht, sind die Folgen nicht leicht abzuschätzen – nicht zuletzt hängen sie von der Laune des Weibels ab.

Für alle Fälle die Werte eines typischen al'anfanischen Gardisten:

ST 6; MU 14; LE 47; MR 4; RS 5; AT/PA 12/10; TP 1W+4
(Säbel), 1W+3 (Leichte Armbrust); Schußwaffen 18

Allemaal ist damit zu rechnen, daß der Streithahn Gelegenheit hat, sein Mütchen für ein oder zwei Tage im al'anfanischen Kerker zu kühlen. Auch öffentliche Züchtigungen wie Stockhiebe sind bei widerborstigen und aufmüpfigen Fremden gern angewandte Strafen. Bestechung wird auch hier einige der schlimmsten Konsequenzen abwenden können.

Übrigens: So die Helden Kapitän Fejsal gezwungen haben, sie weiter mit sich nach Al'Anfa zu nehmen, mag es sein, daß der Kapitän oder einer der Mannschaft gehässigerweise eine Andeutung macht, daß die Helden etwas zu verbergen hätten. Wir wollen es Ihnen überlassen, ob den Gardisten dabei das Schriftstück in die Hände fällt. Die nachfolgende Untersuchung ist sehr unangenehm, lästig und zeitaufwendig. So das Pergament gefunden wird, warten einige Stunden der Befragung auf die Helden. Ob die Söldner sich letztendlich mit den Erklärungen der Charaktere zufrieden geben, oder ob einzig das Argument der klingelnden Münze sie aus dieser Zwickmühle bringen kann, liegt bei Ihnen.

Allgemeine Informationen:

Weiter geht die Fahrt. In der Ferne erstreckt sich, verschwommen im Dunst und ebenfalls von wehrhaften Türmen flankiert, der weitläufige Kriegshafen. Dort reiht sich Galeere an Galeere, alle in bedrohliches Schwarz gehüllt, mit blutroten, unfreundlich wirkenden Segeln und Rammspornen. Ein Kriegsschiff kommt euch entgegen – undeutlich ist ein tiefer rhythmischer Trommelschlag zu hören, zu dem sich schwerfällig mehrere Ruderreihen bewegen.

Der Kapitän läßt sogleich mit einem knappen Kommando an den Rudergänger den Kurs ändern, um einen guten Abstand zu der Galeere zu halten. Es ist bekannt, daß in dieser Region mit dem Militär nicht zu spaßen ist und so mancher Kapitän eine Laune eines der Befehlshabers bitter bezahlen mußte, der – nur so zum Vergnügen – einen Rammstoß an einem allzu keck sein Fahrtwasser kreuzenden Handelssegler „ausprobierte“.

Endlich erschließt sich euch das ganze Panorama der Stadt: Der Kontrast des weißen Häusermeeres auf den drei schwarzen Felsenterrassen, davor der große, vor Schiffen überquellende Frachthafen hinter der riesenhaften, bronzenen Statue des Kolosses ist faszinierend. Gewaltig erscheint euch diese Stadt; selbst jene von euch, die schon Gareth oder Vinsalt gesehen haben, sind beeindruckt. Endlos dehnen sich die Häuserreihen, gleichzeitig aber scheint sich die Stadt vor dem schwarzen Gipfel des Visra an die Hänge zu ducken, beinahe wie eine artige Herde vor dem Hirten. Vielfarbige Rauchsäulen stehen wie erstarrt in der Luft, und das allgegenwärtige Schwarz der Hänge verleiht dem Anblick etwas unerhört Fremdartiges, Unwirkliches. Und doch ist diese Stadt von Menschen erbaut und bewohnt. Gerade die vielen euch entgegenkommenden Handelsschiffe verschiedenster Herkunft geben davon ein beredtes Zeugnis.

Als das Schiff unterhalb dem trotz des noch fehlenden Kopfes imposanten, eine riesige Waage tragenden Kolosses hindurchfährt, ertönt der dunkle Klang einer großen Glocke. Gleich darauf streckt ein Hafenmeister sein gelangweiltes Gesicht aus dem Nabelloch des Riesen. Euer Schiff scheint jedoch uninteressant, umgehend verschwindet das Antlitz wieder.

Als das Schiffchen am Pier anlegt, habt ihr endlich Gelegenheit, al'anfanischen Boden zu betreten. Ganz ungetrübt sind Freude und Aufregung nicht – ein merkwürdiges Gefühl befällt euch, als ihr die Menschen im Hafen mustert. Schon auf den ersten Blick fehlt Al'Anfa die südländische Heiterkeit, die den

Die Granden und die Fanas (Meisterinformationen)

Jeder Freie, der weder zu den Reichen auf dem Silberberg noch zu den mächtigen Geweihten Borons zählt, wird als *Fana* bezeichnet – und so umfaßt diese Gruppe vom ärmsten Bettler in der Gosse bis zum reichen Sklavenhändler einen Großteil der Bewohner Al'Anfas. Auch wenn dies nicht gerne gehört wird, ist eine zutreffende Übersetzung des Wortes *Fana* „Angehöriger des Pöbels“ – das läßt darauf schließen, wie man unter Granden und Boroni über diese unprivilegierten Freien denkt.

Die *Granden* entstammen selten dem alten Adel Al'Anfas – der ging nach der großen Seuche ins Exil nach Mirham. Die meisten Bewohner des Silberberges sind mit dem Sklavenhandel reich geworden. Es sind zehn Familien, die sich Granden nennen dürfen und die sich Macht in Al'Anfa teilen. Zwei davon sind für dieses Abenteuer von besonderer Bedeutung:

Das Haus Florios

Khimsat a' Rhylay da Florios, Hochgeweihte des Boron, Deuterin Golgaris und Intrigantin gegen den Patriarchen Amir Honak, hat den Diebstahl des „*Stabs des Vergessens*“ in den Wege geleitet. Zwar ist sie seit früher Kindheit im Tempel des Totengottes erzogen worden, aber die enge Verbindung zu einer der mächtigen Familien besteht weiterhin – auch und gerade in Al'Anfa ist Blut dicker als Wasser...

Die Florios sind recht dunkelhäutig, da sie wohl von dunklen Insulanern abstammen und sich erst vor etwa 120 Jahren mit einem überraschenden Vermögen in den Stand der Mächtigen hineingekauft haben. Sie sind Sklavenhändler und zählen zu den diszipliniertesten und härtesten der Familien. Übrigens haben alle Florios aufgrund eines seltsamen Umstandes an der linken Hand nur einen halben Ringfinger

Das Haus Karinor

Selbst die Sklaven und Fana sagen, daß Grandessa Shantalla Karinor die schönste Frau Aventuriens sei, schöner als Prinzessin Emer, die Shanja von Rashdul oder die Zauberin Nahema. Es ist allseits bekannt, daß diese sich einem rahjagefälligen Leben widmet, an dem angeblich schon alle Gesellschaftsschichten der Stadt teilhaben durften.

Und doch ist diese Frau das unumstrittene Oberhaupt des Hauses Karinor, auch wenn die Familie (ihnen gehört die größte Reederei der Stadt) eine der friedlicheren ist und recht reibungslos untereinander und mit anderen Granden zusammenarbeitet. Shantallas Intrigen bestehen zumeist darin, jemanden den Kopf zu verdrehen und ihn dann um einen Gefallen zu bitten – eine bisher durchaus erfolgreiche Taktik. Immerhin ist die Mutter des jetzigen Patriarchen eine Karinor.

Weitere Grandenfamilien sind die Häuser Zornbrecht, Pali-gan (diesem entstammt der Verschwörer Brotos), Bonareth, Ulffiart, Wilmaan, Kugres – und Honak. Mehr zu den einzelnen Familien erfahren Sie im Band „*Al'Anfa - Stolze Herrscherin*“ auf den Seiten 73ff.

vorherrschenden Charakter der Tulamidenstädte ausmacht; beinahe wehmütig denkt ihr an das freundlich-sonnige Khunchom zurück. Zwar herrscht im Hafen eine ähnlich Geschäftigkeit wie in der Hafenstadt am Perlenmeer, doch das Treiben scheint hier weniger offen und frei zu sein. Irgendwie, so

kommt es euch vor, scheinen die meisten Menschen in geduckter Haltung umherzulaufen.

Am Kai lungern Scharen von Söldnern herum, die auf Klienten warten, die es nach Geleit durch die Stadt verlangt. Zwei von ihnen, eine hakennasige Frau mit flammend roten Haaren und einer zackigen Narbe quer über ihrer rechten Wange und ihr Kumpan, ein vierschrotiger Almadaner mit schütterem Haar und einem prachtvoll gezwirbelten Schnurrbart, dingen sich Sherima an, ihr als Geleitschutz zu dienen.

Meisterinformationen:

So die Helden einen dukatenversprechenden Eindruck machen, werden sich auch ihnen Söldlinge anbieten – selbst wenn die Helden so aussehen, als könnten sie gut selber auf sich aufpassen. Al'Anfa hat seine eigenen Gesetze, und so wie es schlimmste Strafen nach sich ziehen kann, wenn man einen Bürger im Duell tötet, mag es geduldet werden, wenn eben dieser Mensch von der Hand von gedungenen Söldlingen fällt. Hier wird bereits deutlich, wie unterschiedlich Khunchom und Al'Anfa sind. Es ist nicht zwingend notwendig, aber hilfreich, wenn Sie die Box „**Al'Anfa und der tiefe Süden**“ zumindest in den Grundzügen kennen. Aber wenn Sie sich diese Stadt als ein unentwirrbares Gemisch aus unglaublichem Reichtum und elender Armut, aus Kultur und Dekadenz, aus tiefem Glauben und infamen Intrigen vorstellen, werden Sie die „Pestbeule des Südens“, die man auch die „Schwarze Perle“ nennt, treffend beschreiben. Al'Anfa ist anders als andere Städte – und dieser Ort kann ein Paradies ebenso wie die Niederhöllen sein, je nachdem auf welcher Seite des Schicksals man steht.

Die Söldner verlangen in etwa eine halbe Dublone pro Tag. Die Währung in Al'Anfa beruht auf Gold-, Silber- und Kupfermünzen (fremde Währungen werden sehr ungern und nur zu absurden Wechselkursen angenommen):

1 Dublone = 2 Dukaten; 1 Großer Oreal (Schilling) = 1 Silbertaler; 1 Dirham = 1 Kreuzer

Allgemeine Informationen:

Die Hauptstraßen sind breit und prachtvoll, die weißen Häuser mehrstöckig, gut gepflegt und großzügig angelegt. Auf den Straßen wogt wie in Khunchom die buhte, laute Menge der Passanten und Händler. Sklaven gibt es hier wie da, doch scheint es hier unzählige Menschen mehr zu geben, die nicht Herr über ihr eigenes Dasein sind. Ungewohnt sind die schwarzen Obsidiansteine unter euren Füße und die vielen steilen Treppen, die sich an den Hängen emporziehen. Doch eine Szene, die sich kurz nach eurer Ankunft vor euren Augen abspielt, zeigt in aller Deutlichkeit den Unterschied zu Khunchom, den ihr die ganze Zeit zu spüren glaubt: Gerade wart ihr noch inmitten des südländisch-quirrenden Trubels, hörtet die lauten Schreie der Verkäufer unter den die Gasse säumenden Zitronenbäume, bewundert vielleicht die prachtvolle Kleidung reicher Geschäftsfrauen oder die fremdartig geschminkten Gesichter vornehmer Damen, hattet einen kleinen Zwist mit einem Maultierführer, dem ihr im Weg wart – als euch plötzlich ein tiefer Ton unangenehm durch Mark und Bein geht.

Das eben noch laute, muntere Treiben in der überfüllten Straße scheint plötzlich zu erstarren, ein, zwei Momente verharren die Menschen in völliger Bewegungslosigkeit, dann stiebt die Menge blitzartig auseinander – einige Menschen verschwinden in Hauseingängen und Seitengassen, andere werfen sich zu eurer größten Überraschung Schutz suchend auf die Erde. Ein in der Nähe stehender Händler, der euer Unverständnis bemerkt, fordert euch mit flehentlichen Gesten auf, es der Menge nachzutun. Klugerweise folgt ihr seiner Bitte und seht, daß ihr

die Straße verläßt. Hinter einem Straßenstand verborgen, habt ihr die Gelegenheit, die weiteren Geschehnisse zu verfolgen.

Wieder erschallt dieser unangenehme Ton, dann herrscht eine unwirkliche, gespannte Stille, in der ihr nur den eigenen Herzschlag zu hören meint. Hufschlag ertönt und gleich darauf biegt ein Reiter um die Ecke, unsvher als Mitglied der gefürchteten Rabengarde zu erkennen. Tiefschwarz ist der weite Umhang, schwarz die gepolsterten Handschuhe, schwarz der mächtige Brustpanzer und der das Gesicht verdeckende, bizarr geformte Helm, der wie ein Rabenkopf geschmiedet ist, schwarz die glänzenden, schweren Stiefel, schwarz das wundervolle, mächtige Streitroß. In der Mitte der Gasse verharrt der Reiter einen Moment, prüfend bewegt sich der Kopf hin und her, als schätze er die Lage ab. Schließlich steigt das Pferd mit einem wütenden Schrei empor, um dann von seinem Reiter in Richtung Hafen weitergetrieben zu werden. Seltsame Geräusche dringen von der Ecke zu euch herüber, ein gleichmäßiger tiefer Trommelschlag, von einem scharfen Zischen und Knallen begleitet.

In die Straße biegt eine seltsame Prozession ein: Ein langer Zug von Schwarzvermummten mit spitzen Kapuzen bewegt sich stumm an den beiden Seiten der Straße entlang; das Erschreckendste an diesem Anblick sind die weißen Holzlarven der Maskierten, die das Abbild eines blanken, menschlichen Schädels zeigen. In den behandschuhten Händen halten die Gestalten lange, schwarze Lederpeitschen, mit denen sie auf die Straße schlagen, die Ursache für das fauchende Pfeifen, das ihr vernommen habt. Vornweg und im Anschluß an diesen bizarren Zug schreiten schwerbewaffnete Rabenkrieger, diesmal zu Fuß, mit langen Speießen und brusthohen Schilden, an denen Rabenfedern angeheftet sind. Ein gutes Dutzend ver-sklavte Waldmenschen, geschmückt mit schwarz getönten Pfauenfedern und runde, große Trommeln tragend, flankiert zu beiden Seiten eine große Sänfte, die von verhüllten Kapuzenträgern gemessenen Schrittes getragen wird. Zu eurem nicht geringen Erstaunen erhebt die kniende Menge ein wimmerndes Gebrumme, das die seltsam anmutende Szenerie noch merkwürdiger wirken läßt. Aus der mit schwarzen Tüchern verhüllten Sänfte hängt an der euch zugewandten Seite die ausgemergelte, weißliche Hand eines alten Mannes heraus, starr, leblos, wie tot, mit langen, krallenartigen, lila gefärbten Nägeln, die so gar nicht zu den verschrumpelten Fingern passen wollen. Gerade als ihr überlegt, ob es sich hier um einen Leichenzug han-



deln könnte, bewegt sich die Klaue und wird rasch in das verborgene Dunkel der Sänfte zurückgezogen.

Neben der Sänfte, an einer langen, goldenen Kette am Hals angebunden, schreitet ein schmaler, halbnackter und grell geschminkter Knabe mit ängstlichen Augen. Da erscheint die Krallenhand erneut, macht eine kurze Geste. Unter kaum hörbaren Wimmern hebt der junge Sklave das Tuch an und steigt zu dem Unbekannten in die Sänfte.

Dieser abscheuliche Anblick währt jedoch nur wenige Momente, dann ist der Zug um die nächste Ecke verschwunden. Wie auf ein geheimes Kommando hin erhebt sich, jetzt nach der Stille besonders laut, wieder der übliche Straßenlärm: Händler brüllen, Kaufleute schlagen mit unwilligen Gesichtern den Straßenstaub aus ihren seidenen Kleidern und die schräge Musik der Schlangenbeschwörer hebt sich erneut über das allgemeine Stimmengemurmel. So, als sei nichts geschehen, nimmt euch die Menge wieder auf, und ihr werdet weiter in Richtung Innenstadt getrieben.

Meisterinformationen:

In der Sänfte hat einer der Mächtigsten der Boronkirche gesessen; nur diesen steht die Rabengarde zur Verfügung. Die Begegnung mag ein Beispiel für die machtvolle Unnahbarkeit der Reichen und Mächtigen Al'Anfas sein, die Sie den Helden vermitteln sollten.

Allgemeine Informationen:

Al'Anfa hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits sind da die prächtigen, von wohlgenährten Sklaven getragenen Sänften der reichen Patrizier, die sich bisweilen aus dem Schlag beugen, um huldvoll Münzen in die Menge zu werfen, und die eleganten Stadtpaläste hinter hohen, mosaikverzierten Mauern, die verschwenderisch dekorierten Brunnen, die überquellenden Marktstände, der Wohlgeruch abbrennender Räucherkerzen. Da sind großen Treppen spiegelglatt poliert, die Statuen längs der reicheren Gassen kunstvoll gearbeitet. Ein Hauch von Luxus und Verschwendung schwebt über den Prachtstraßen, gegen den sich andere Metropolen fast schon ärmlich und trist ausmachen. Aber vieles hier scheint überspitzt, überzogen, dekadent. Die Fresken neueren Datums wirken wie groteske, überspannte Kopien der alten Werke, die Statuen sind übertrieben proportioniert, die neuen Häuser zeigen eine verwirrende, seltsame Bauweise. Viele Männer sind stark geschminkt, dabei füllig und beleibt, und ihre Gewänder wetteifern in Farbe und Stoffqualität mit denen der Frauen. Junge, schlankere Männer tragen ihr gefärbtes Haar in langen, geflochtenen Zöpfen, betrachten sich versonnen in kleinen, mit Edelsteinen besetzten Spiegeln und legen – wenn sie einmal auf ihre Umgebung reagieren – ein übertrieben arrogantes und affektiertes Benehmen an den Tag. Alternde Frauen, von Scharen kichernder Eunuchen umgeben, nehmen mit spitzen Fin-

gern Proben teurer Parfüme und betupfen damit vorsichtig die verwelkende Haut ihrer unter Schminke erstarrten Gesichter.

In anderen Teilen der Stadt hingegen herrscht bitterste Armut: In verschmutzte Lumpen gehüllte Kinder und Erwachsene lungern mit hungrigen Blicken vor Marktständen, immer wieder von den kräftigen Stockschlägen der Aufseher vertrieben. Aus den Seitenstraßen und von den tiefer gelegenen Stadtvierteln steigt der faulig-süßliche Geruch von Krankheit, Verwesung und Zerfall die Hänge empor und mischt sich mit den Wohlgerüchen feiner Duftwasser und appetitlicher Spezereien zu einem seltsamen, befremdlichen Konglomerat. Ab und zu werdet ihr Zeugen abstoßender Szenen: Da stehen nahe des Hafenviertels blutjunge Knaben und Mädchen sich feilbietend mit schamlos hochgehobenem Gewand, nicht weit davon wälzen sich johlende, volltrunkene Matrosinnen und Söldner um Straßendreck. Ein kicherndes Weib uriniert ohne jedes Schamgefühl auf den Bürgersteig. Eine vom Leben schwer gezeichnete Frau in armseligen Lumpen eilt auf euch zu. Sie zieht ihre etwa zwölfjährige Tochter hinter sich her. Angstvoll blicken euch die großen, dunklen Augen der Kleinen aus ihrem schmutzverschmierten Antlitz an, während ihre Mutter euch einen „guten Preis“ macht, das Kind zu erstehen. Dort liegen Verhungerte in der Gosse, die Knochenhände flehend emporgereckt und von den Wohlhabenderen rücksichtslos mit Fußtritten bedacht. Ein Schicksal, dem das Mädchen als Sklavin entfliehen könnte?

Söldner eines Patriziers verprügeln einen Markthändler, der es wagte, sich über eine fortgenommene Frucht zu laut zu beklagen. Jubel brandet auf, wenn ein Marktschreier die letzten Gladiatorenwetten verkündet. Finster blickende Novadi bahnen sich, die Hand am Krummdolch, rücksichtslos einen Weg durch die Menge. Spottrufe eilen ihnen hinterher.

Die Händler des Sklavenmarktes mit ihrer menschlichen, gedemütigten Ware gehören für einen Aventurier aus dem Norden sicherlich zu den abstoßendsten Anblicken. Einmal beobachtet ihr, wie hinter dem Verkaufspodest ein unwilliger Sklave fugsam geprügelt und dann mit blutenden Lippen und verschwollenem Auge auf die Bühnen gezerrt wird. Die Käufer blicken mit Desinteresse darüber hinweg, auch wenn sie offensichtlich gesunde und wohlgestaltete Ware bevorzugen. Euch dagegen klingen Weinen und Jammern feilgebotener Kinder nach ihren Eltern noch einige Zeit in den Ohren.

In den Straßen schwebt gar zu oft ein unsichtbarer Odem des Elends und der Mitleidlosigkeit. Die südländische Lebensfreude verbindet sich hier mit rückgratloser Untertänigkeit und menschenverachtender Arroganz

Meisterinformationen:

Einen Übersichtsplan der Stadt mit den folgenden Gebäudebeschreibungen finden Sie in der Box „*Al'Anfa und der tiefe Süden*“.

Die Universität von Al'Anfa

Meisterinformationen:

Um Magistra Liabeth ay Shadaan das Schriftstück zu übergeben, müssen sich die Helden in die Universität begeben.

Spezielle Informationen:

Die Großal'anfanische Universalschule der Stadt des Raben ist eine Institution, die in Aventurien ihresgleichen sucht. Lehrende, Forscher und Studierende der verschiedensten Fachrichtungen treffen sich hier, um gemeinsam zu forschen und zu lernen. 400 Studenten werden zur Zeit von 54 Lehrmeistern und Lehrmeisterinnen unterwiesen. Hinzu kommen etliche Gastlehrer,

die ihre Studienzeit der Universität mit Lesungen über ihr Fachgebiet entlohnen. Die Schule gilt als brodelnder Hort der Wissenschaft; Gelehrte aller Ausrichtungen forschen und lehren in den Mauern, auch solche, die in anderen Regionen den Ruf eines Ketzers, Häretikers oder gar Borbaradianers haben, finden hier offene Türen.

Allgemeine Informationen:

Eine drei Schritt hohe Mauer umgibt den weitläufigen Komplex im Nordwesten der Stadt, oberhalb der Grafenstadt. Nur unwillig öffnet der Sklave an der Tür die Pforte, als ihr dort

pocht. „Was ist euer Begehrt?“ „Wir möchten Magistra Liabeth ay Shadaan sprechen.“ „Die Magistra darf nicht ohne weiteres gestört werden. Zu welchem Behufe wollt ihr die ehrenwerte Dame sprechen?“ Ihr erklärt euch, doch erst, als ihr dem Sklaven das gesiegelte Dokument und einen Oreal gebt, ist er bereit, euch einzulassen.

Der Sklave weist eine Dienerin an, die in der Nähe ein waches Auge auf die hin- und hereilenden Studenten hat, ihn für einen Augenblick bei der Torwache zu vertreten, und bedeutet euch dann, ihm zu folgen.

Er geleitet euch über einen weitläufigen Hof zu einem gewaltigen, kuppelgekrönten Gebäude im Zentrum des Anwesens, der Bibliothek. Doch führt der Weg euch nicht etwa in die große Lesehalle, einer der bedeutendsten Schriftensammlung nach dem Hesindetempel in Kuslik, sondern in einen langen Gang, eine Treppe hinan auf eine Empore, von der aus ihr einen kurzen Blick auf die gewaltigen Regalreihen werfen könnt, in einen weiteren Flur, der zu einer Tür führt. Höflich klopft der Sklave, bevor er eintritt. „Frau Magistra, hier sind ein paar Boten, euch eine Nachricht zu überbringen. Hier ihre Legitimation.“

Magistra Liabeth ay Shadaan

Allgemeine Informationen:

Die Magistra empfängt euch in einem Leseraum der Bibliothek. Dort hocken, über große Folianten gebeugt, drei Studiosi und kämpfen sich durch die in altertümlichen Schriften verfaßten Werke. Neugierig mustert Liabeth euch: „Ihr habt mir eine Botschaft zu überbringen?“

Spezielle Informationen:

Die 48jährige Liabeth ay Shadaan, Magistra der Alchimie, der Heilkunde und der Historie an der erhabenen Universitas von Al'Anfa, ist eine überaus gestrenge Frau, ein Eindruck, der durch ihre verkniffenen Gesichtszüge und den sorgfältig geflochtenen und gesteckten Zopf untermalt wird. Die Magistra ist als asketische, hart arbeitende Frau bekannt, die ihren Studenten Höchstleistungen bis zur Selbstaufgabe abverlangt. Doch als Lohn für die harten Lehrjahre zählen die Absolventen der Lehrmeisterin auch zu den renommiertesten im ganzen

Süden, wenn nicht gar in allen bekannten Reichen.

Frau Shadaan trägt die übliche Gewandung der Universitätslehrmeister, ein langes, robenartiges Seidengewand.

Meisterinformationen:

Wenn das Siegel an der Schriftrolle nicht unversehrt ist, braucht es jetzt eine besonders gute Ausrede, um vor der Magistra zu bestehen und die restliche Belohnung zu retten.

Allgemeine Informationen:

Ohne besondere Gefühlsregung nimmt Magistra Shadaan das Dokument an sich. Ein flüchtiger Blick auf die Siegel, dann legt sie es scheinbar achtlos auf ein Pult neben sich. „Und nun wollt ihr euren Lohn. Gut. Madras!“ Einer der Studenten erhebt sich. „Ehrenwerte Magistra?“ „Geh, und bestelle meinem Diener, er soll diese Herrschaften angemessen entlohnen. Ihr mögt meinem Scholaren folgen. Und nun wünsche ich euch Lebewohl.“ Sie deutet eine leichte Verbeugung an und widmet sich auch schon wieder ihren Studenten.

Damit seid ihr entlassen. Ihr folgt dem jungen Mann, der euch zu den Räumlichkeiten der Lehrmeisterin bringt. Die Magistra begnügt sich mit einer schlichten Zimmerflucht im Gebäude der medizinischen Fakultät, verzichtet somit auf ein luxuriöses, ihrem Stand angemessenes Domizil, hat aber dadurch den ihr wichtigen Vorteil kurzer Wege.

Das Gemach der Magistra – oder besser gesagt, der Eingangsräum, denn zu ihren privaten Gemächern habt ihr keinen Zutritt – ist überaus karg eingerichtet, einzig eine schlichte Bank, drei Schemel und ein Tischchen sowie einige Wandborde bilden das gesamte Mobiliar. Doch lange müßt ihr in dem wenig anheimelnden Zimmer ohnedies nicht ausharren; nur Augenblicke später erscheint der mohische Diener, fragt euch nach der Höhe der Summe und übergibt sie euch in al'anfanischer Währung.

Meisterinformationen:

Liabeth ay Shadaan weiß nicht, wie hoch die ausgehandelte Entlohnung ist. Phexanhänger mögen es für ein gelungenes Bubenstück halten (wiewohl ihr Gott die Herausforderung liebt, nicht die mühelosen Dinge), sich daraus eine Vorteil zu verschaffen, Praios wird's nicht gerne sehen.

Sherimas Bruder

Die Arena

Spezielle Informationen:

Sklavenkämpfe in der Arena zählen zu den beliebtesten Unterhaltungen der Al'Anfaner. Das blutige Schauspiel fasziniert vom niedrigsten Fana bis zum Granden einen jeden, und so haben die Eigentümer der zahlreichen Gladiatorenschulen der Stadt keinen Grund zur Klage: Ihr fragwürdiges Handwerk hat goldenen Boden in dieser Stadt. Kein Spektakel, ohne daß Ränge und Logen voll besetzt sind. Die Arena wird von den Mächtigen der Stadt unterhalten, der Eintritt zu den Veranstaltungen ist frei, so daß selbst die Ärmsten der Armen, denen sonst alle Freuden verschlossen bleiben, an diesem Vergnügen teilhaben können. Das ist nicht ohne Bedacht so eingerichtet, hält diese Sitte doch den Pöbel ruhig.

Während der Spiele können selbst die ärmsten Fana ihre alltägliche Mühsal, die Demütigungen durch die Privilegierten und den steten Kampf ums bloße Überleben vergessen. Es gibt regelrechte Favoriten des einfachen Volkes, und wenn ein solcher einen Kampf gegen einen Kämpfer der Reichen ge-

winnt, dann jubelt der Pöbel, als habe er just einen Sieg gegen die beneideten Herrscher errungen.

Die Granden hingegen finden in den oft kunstvoll und aufwendig ausgestatteten Darbietungen zumindest ein wenig Ablenkung von ihrer aus Übersättigung geborenen Langeweile.

Es gibt eine einzige Arena, die weit über die Stadtgrenzen hinaus berühmte „Bal-Honak-Arena“, und es ist allein dem Tempel des Kor gestattet, Spiele auszurichten. Der Tempel unterhält auch eine der angesehensten Gladiatorenschulen: die „Schule des Schwarzen Löwen“, die gleich neben der Arena beheimatet ist. Diese Schule mag durchaus als Schmiede für die besten und härtesten Gladiatoren der Stadt gelten, die Ausbildung dort ist unerbittlich, schon in den Übungsgefechten geht es nicht selten bis aufs Blut.

Doch auch die Granden halten sich „ihre“ Gladiatoren, unter denen sich manch wackerer Kriegermann, manch mutige Amazone befindet. Es ist eine reine Frage des Ansehens, einen der angesehensten Kämpfer unter seinen Leuten zu wissen. Gladiatoren werden nicht anders gehandelt als anderswo edle Rennpferde, und ein guter Kämpfer ist gut und gerne eine vierstellige Summe wert. Allein die Beträge, die an einem Kampftag ver-

wettet werden, sind immens. Längst nicht alle Fechter rekrutieren sich aus Kriegsgefangenen – manch talentiertes Kind der Stadt sucht sein Heil, indem es Leib und Leben einer der Gladiatorenschulen überantwortet, denn das Leben als Gladiator eines Granden ist allemal glückverheißender und angenehmer als der bittere Überlebenskampf in den Gassen der Stadt. Wer zöge einen ruhmvollen Tod nicht dem langsamen Dahinsiechen vor? Einigen Glücklichen ist es tatsächlich gelungen, auf diese Weise zu Reichtum und Ehre zu kommen – sie genießen die Früchte ihres Ruhms als geachtete, freie Bürger der Stadt, eine Freiheit, die sie sich mit dem Tode vieler anderer verdient haben. Sie sind die Vorbilder der vielen Hoffnungsvollen, die sich durch dies blutige Handwerk erhoffen, ein Stück vom Glück zu erheischen.

Oftmals kann man die Besitzer bzw. Verwalter der Schulen über die Sklavenmärkte oder durch die Tavernen streifen sehen, auf der Suche nach „neuen Talenten“, die mehr oder minder freiwillig dem Ruf in die Arena folgen.

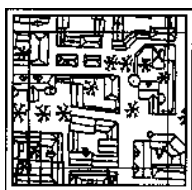
Neben der Schule des Tempels und den Kontingenten der Granden haben sich etliche kleinere Gladiatorenschulen etabliert, deren Besitzer – nicht selten Veteranen eines Söldnerhaufens oder reiche Fanas, die auch auf diesem Gebiete den Granden nacheifern – sich eine mehr oder minder große Schar von Kämpfern halten, stets in der Hoffnung, ihr bester Fechter könnte sich eines Tages als Sieger der „Rabenspiele“ – den bedeutendsten Spielen der Stadt, jeweils in der letzten Woche des Boronmondes – durchsetzen.

Aber man darf nicht vergessen, daß die Arena auch dazu mißbraucht wird, sich überflüssiger oder mißliebiger Gefangener zu entledigen und Todesurteile zu vollstrecken, indem man sie von erfahrenen Gladiatoren dahinschlachten läßt oder sich daran vergnügt, sie wilden Tieren vorzuwerfen. Vor allem die Löwenhatz, bei der ein Rudel Löwen auf eine Schar wehrloser Menschen losgelassen wird, ist ein verabscheuungswürdiges Spektakel. Einem Rondrianer muß es bis in das Tiefste seines Herzens gehen, mitanzusehen zu müssen, wie das heilige Tier seines Kultes zu einem Gemetzel wie diesem mißbraucht wird.

Die Schule zur Stählernen Lilie

Meisterinformationen:

Die „Schule zur Stählernen Lilie“ befindet sich in der Altstadt, in unmittelbarer Nachbarschaft zum Ordenshaus des Schwarzen Löwen (G 7). Besitzerin der Schule ist eine Frau mit Namen Ishkla Iberin, eine gebürtige Al'Anfanerin und ehemalige Söldnerin im „Schwarzen Bund des Kor“, gefürchtet und geachtet von Freund und Feind. Eine gute Freundin vermachte ihr vor 10 Götterläufen ihr Haus und eine ansehnliche Summe Geld, sodaß Ishkla ihren Abschied nahm, um sich den lang gehegten Traum einer eigenen Galdiatoreschule zu erfüllen. Es dauerte einige Zeit, sich einen Namen zu machen, aber nun gilt sie sogar als ausgezeichnete „Talentsucherin“.



Ishkla Iberin

Meisterinformationen:

Die 45-jährige ist eine typische Südländerin, nicht besonders groß gewachsen oder muskulös, aber zäh, sehnig und gewandt und überaus flink und behende im Kampf – und das nicht immer rondrianisch. Sie unterweist ihre Sklaven in den meisten Waffenübungen selbst. Außerdem ist Ishkla eine überaus tüchtige und gerissene Geschäftsfrau.

Ishkla, Söldnerin der 10. Stufe:

MU: 15 **AG:** 5 **Stufe:** 10 **Alter:** 45
KL: 12 **HA:** 5 **MR:** 1 **Größe:** 1,68
IN: 12 **RA:** 5 **LE:** 67 **Gewicht:** 57 Stein
CH: 10 **TA:** 3 **AU:** 82 **Haarfarbe:** schwarz
FF: 13 **NG:** 5 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** grün
GE: 16 **GG:** 6 **AT/PA:** 16/13 (2W+6, Boronssichel)
KK: 15 **JZ:** 3 **RS:** 4 (1W+2, Langdolch)

Wurfaffen 20; Wurfscheiben 1W+1. Ishkla trägt einen Lederharnisch.

Saïd ibn Chibeya

Meisterinformationen:

Als Ishkla Saïd zum ersten Mal zu Gesicht bekam, befand er sich in einem bedauernswertem Zustand. Aufmüpfig und trotzig wie er war, hatte er oft die Peitsche spüren müssen. Er mußte hungern, was ihm ein übles, beinahe tödliches Fieber einbrachte. Kaum genesen, bot ihn sein Besitzer resignierend auf dem Markt zum Verkauf an. Ishkla erkannte trotzdem den Krieger in ihm, nahm ihn zu sich und ließ ihn gesund pflegen. Sie hatte sich nicht getäuscht. Zwar kostete es einiges an „Dressur“, Saïd dazu zu bewegen, seine Waffe wider seine Leidensgenossen in der Arena zu erheben. Einige Übungsgefechte mit Gegnern, die durchaus keinen Zweifel aufkommen ließen, daß das Spiel „du oder ich“ lautet, brachten den jungen Krieger bald zur Einsicht. Auch sorgt Ishkla dafür, daß es ihren Gladiatoren an nichts außer an Freiheit mangelt – eine verlachte aber erfolgreiche Methode, die sich zudem bei Saïd bewährt. An Rettung glaubt er längst nicht mehr, und so versucht er, sich zu arrangieren, auch wenn er das Töten in der Arena immer noch haßt. In der Arena kennt man Saïd unter dem Namen „Rasdhu der Novadi“.

Ishkla, Söldnerin der 10. Stufe:

MU: 14 **AG:** 5 **Stufe:** 10 **Alter:** 29
KL: 12 **HA:** 4 **MR:** 1 **Größe:** 1,75
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 56 **Gewicht:** 70 Stein
CH: 10 **TA:** 4 **AU:** 70 **Haarfarbe:** schwarz
FF: 11 **NG:** 5 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** schwarz
GE: 15 **GG:** 5 **AT/PA:** 14/13 (1W+6, Doppelkhunchomer)
KK: 14 **JZ:** 2 **RS:** 0

Saïd trägt, wie jeder Sklave der Stählernen Lilie, eine Tätowierung auf der Schulter, die einen Säbel und eine Lilie zeigt. In der Arena kämpft Saïd meist mit dem Doppelkhunchomer. Er ist aber auch in allen anderen Waffengattungen, wie auch dem waffenlosen Kampf ausgebildet.

Die Gladiatoreschule

Allgemeine Informationen:

Die „Schule zur Stählernen Lilie“ ist ein schmuckloses Anwesen, das von einer hohen, mit Metallspitzen bewehrten Mauer ohne jedes Fenster umfriedet wird. Die mächtige, eisenbeschlagene Pforte hat ein kleines Guckloch, das von einem Laden verschlossen ist. Aus dem Hofe dringen die Geräusche aufeinander klirrender Waffen, bisweilen ein unterdrückter Schmerzenslaut oder ein bellender Befehl. Als ihr den Seilzug neben der Tür zieht, erklingt ein deutlich vernehmbares Läuten. Sherima, die sich ihrem Ziel näher denn je weiß, ist aufgeregt; unruhig tritt sie von einem Bein auf das andere. Angst und Hoffnung mischen sich in ihren Zügen, weiß sie doch noch

nicht, ob ihr Bruder tatsächlich noch lebt und ob es ihr gelingen soll, ihn freizukaufen.

Endlich sind Schritte auf knirschendem Sand zu vernehmen. Die Klappe wird beiseite geschoben, und ein leuchtend grünes Augenpaar blickt euch mißtrauisch an. „Was wollt ihr?“ Sherima nimmt allen Mut zusammen. „Mein Name ist Sherima ay Chibeya. Ich will die Besitzerin dieser Schule in einer geschäftlichen Angelegenheit sprechen.“ „Die Herrin willst du sprechen, Kleine? Na, dann darf man ja gespannt sein. Aber deine Paladine da, die bleiben draußen.“

Meisterinformationen:

Ishkla läßt maximal einen – unbewaffneten – Begleiter Sherimas eintreten. Einem offensichtlich Magiekundigen verwehrt sie auf jeden Fall den Zugang.

Allgemeine Informationen:

Ishkla Ilberin, denn mit eben dieser habt ihr es zu tun, führt euch über den sandbestreuten Hof des Anwesens zu einem weiß gekalkten Haupthaus. Ein zweites Gebäude liegt diesem genau gegenüber, doch sprechen die vergitterten Fensteröffnungen und gesicherten Türen die beredete Sprache, daß dies das Gefängnis der Sklaven ist. Erschrocken fängt sich Sherimas Blick an einem Pfahl, an dem eine Frau angekettet ist, deren Rücken von blutigen Striemen übersät ist. Reglos hängt sie in ihren Fesseln. Ishkla, die den Blick der Tulamidin bemerkt, setzt ein feines Lächeln auf. „Ich kann es nicht dulden, wenn jemand versucht, meine Güte auszunutzen, und davonläuft. Ich meine, das sollte jeder Geschäftsmann verstehen, dessen Gut Beine hat, um wegzurennen.“ Sherima schweigt zu diesen Worten. Ihr Blick schweift über den Hof und mustert die dort Kämpfenden. Es sind zwei Paare: eine hünenhafte Nordländerin mit einer großen Axt und ein nicht minder stattlicher Moha, der mit einem Efferdbart und einem Netz bewaffnet ist, sowie zwei Sklaven südländischen Geblütes, die sich im Ringkampf üben. Die Kontrahenten werden von einem grauhaarigen Mann mit pockennarbigem Gesicht aufmerksam beobachtet; bisweilen brüllt er eine Anweisung, wie es besser zu machen sei.

Ihr folgt der drahtigen Al'Anfanerin ins Haus. Sie führt euch in eine Stube, offenkundig ihr Schreibzimmer, und bietet euch Platz an. „So, mein Kind, und was nun willst du von der Besitzerin dieser Kampfschule?“ Ishkla setzt ein selbstgefälliges Lächeln auf. „Als Gladiatorin willst du dich doch wohl nicht melden, mageres Hühnchen, das du bist.“ Sherima schluckt die Entgegnung herunter, die ihr schon auf den Lippen lag, und schildert der Söldnerin ihr Begehrt. Deren Grinsen wird immer breiter. „Und nun willst du dein Brüderchen aus den Klauen der bösen Sklavenhalterin freikaufen? Wie rührend. Und wie kommst du auf die Idee, daß ich das will? Rasdhul, ich meine Saïd, ist überaus wertvoll für mich. Sozusagen das beste Pferd im Stall. Warum sollte ich so ein wandelndes Goldstück verkaufen wollen?“ Tapfer hält Sherima dem spöttischen Blick der Al'Anfanerin stand. „Weil ich Euch eine Summe bieten werde, die Euch den Verlust entgelten wird.“ „So, so. Und du weißt demnach, was mir dein Brüderchen wert ist? Nun, ich zumindest kann erlauben, was er dir wert ist, nicht wahr. Hör zu, Liebchen, ich bin ja gar kein schlechter Mensch. Aber dein Bruder ist mir in den Jahren, da ich ihn gefüttert und an meinem Herde gebettet habe, auch sehr ans Herz gewachsen. Da fällt es nicht leicht, ihn ziehen zu lassen.“ „Ich biete euch, was immer ihr wollt.“ „Vorsicht, Kleine, solch unbedachte Worte haben schon manchem den Eisenring eingebracht. Was, wenn ich deine Worte für bare Münze nehme? Was, wenn mir einfiel, ich wollte dich haben. Wäre das nicht überaus tragisch? Die Freiheit des geliebten Bruders für die eigene eingetauscht... Na,

nun guck mich mal nicht so verschreckt an. Ich bin ja kein Unmensch, das nicht. Nur eine Geschäftsfrau. Und da muß ich sehen, wo ich bleibe. Einen Ersatz für Rasdhul zu finden, das ist nicht so leicht. Und dann sind da ja auch noch Verpflichtungen, die einzuhalten sind. Laß mich überlegen.“ Sinnend sitzt die Söldnerin da. „Er ist uns beiden sehr viel wert, nicht wahr, meine Kleine, wir möchten ihn beide in Silber aufwiegen, stimmt's? Und so werden wir es auch tun. Dein Bruder, in Silber aufgewogen. Was ist, sehe ich deine Hand?“

Spezielle Informationen

Sherima wird schließlich zitternd zustimmen, auch wenn sie da nicht genau abwägen kann, wie hoch die Summe letztendlich sein wird. Das Lösegeld für Saïd beträgt stolze 14.000 Silbertaler (700 al'anfanische Dublon). Angesichts der hohen vereinbarten Summe ist Ishkla bereit, auf ihren erprobten Kämpfen zu verzichten.

Allgemeine Informationen:

„Na, dabei heißt es immer, mit euch Tulamiden sei schwer ins Geschäft zu kommen, weil ihr einem den Verstand aus dem Kopf feilscht. Sei's drum, du bist für jede Geschäftsfrau eine nette Überraschung.“ Sherima erhebt sich: „Ich werde euch das Geld binnen einer Stunde bringen.“ „Das kannst du so halten. Aber den Jungen kannst du erst in zwei Tagen haben.“ Ungläubig und voller Entsetzen starrt Sherima die Söldnerin an. „Aber warum? Ich bringe euch das Geld noch heute, mein Wort darauf...“ „Das ist ja alles sehr schön, meine Kleine, aber ich sagte es doch schon: Ich habe Vereinbarungen zu halten. Rasdhul soll in zwei Tagen in den „Grandessa-Viviane-Spielen“ kämpfen. Da kann ich nicht so einfach raus. Da sind Verträge, die geschlossen wurden, und ich habe schließlich einen Ruf zu verlieren. Was meinst du, wie viele Wetten mittlerweile in der Stadt laufen? Die hängen mich auf, wenn das so einfach platzt. Komm in zwei Tagen, Kleine. Dann kannst du ihn haben. Nun schau doch nicht so betreten. So kannst du ihn wenigstens einmal kämpfen sehen, deinen stolzen Bruder.“ Sherima ist völlig fassungslos, nur mühsam gelingt es ihr, die Tränen der Enttäuschung niederzuringen. „Laßt ihn mich bitte vorher sehen.“ „Ihn sehen, mein Täubchen, nein, in deinem eigenen Interesse nicht. Der Junge muß sich auf den Kampf konzentrieren. Wenn du da jetzt rein marschierst, verdrehst du ihm nur die Sinne, und das ist tödlich in der Arena. Glaub mir, ich will nur das Beste für euch.“

Spezielle Informationen:

Ishkla läßt sich nicht erweichen. Schließlich geleitet sie euch hinaus.

Meisterinformationen:

Ilshkla ist eine überaus kühle, berechnende Geschäftsfrau mit einem Hang zu Spottlust und Überheblichkeit. Sie weiß, daß sie in dieser Situation am längeren Hebel sitzt und kostet dies genüßlich aus. Sherima verkauft ihre Edelsteine schließlich für insgesamt nur 620 Dublonen – immerhin 80 zu wenig, und die Heimreise ist damit auch noch nicht bezahlt.

Sollten die Helden einen nächtlichen Versuch starten, Saïd und seine Mitgefangenen zu befreien, ist Verstohlenheit eher gefragt als schiere Muskelkraft. Sollten die Helden bei dem Versuch, im Herzen Al'Anfas Sklaven zu einem Ausbruch zu verhelfen, erwischt werden, drohen ihnen schlimmste Strafen!

Ishkla hat vorsorglich drei der freiwillig in ihren Diensten stehenden Gladiatoren zum Wachdienst im Hof abkommandiert. Es besteht eine 20%ige Chance (1-4 auf dem W20),

daß die Wachen einschlafen. Außer Ishkla befinden sich im Haupthaus drei freie Gladiatoren (zwei Frauen, ein Mann), von denen einer im Haus wacht. Außerdem streifen Passanten, aber auch Söldner nachts durch die Gassen. Verlangen Sie *Kletter-*, *Schleichen-* und gegebenenfalls *Verstecken-* Proben.

Für die Gladiatoren gelten folgende Werte:

ST: 6; **MU:** 13; **LE:** 46; **MR:** 0; **RS:** 3; **AT/PA:** 14/11; **TP:** 1 W+4 (schwerer Säbel)

Außerdem ist damit zu rechnen, daß bei einem Kampf binnen kürzester Zeit Nachbarn oder gar die eilig herbeigerufenen Gardisten oder Söldner hinzukommen.

Im Sklavenhaus sind, außer Saïd, vier Männer und drei Frauen gefangen. Die Quartiere erweisen sich als bei weitem nicht so schlimm wie erwartet. So teilt Saïd sich seine Zelle, ein trockenes, geräumiges, schlicht möbliertes Gemach, mit einem anderen Gladiator. Außer der renitenten Sklavin, die zuvor den Fluchtversuch gewagt hat, ist niemand angekettet. Diese und Saïds Genosse werden die Flucht gegebenenfalls ebenso wagen.

Nach einer erfolgreichen Befreiung müssen Saïd und Sherima auf allerschnellstem Wege die Stadt verlassen und möglichst viele Meilen zwischen sich und eventuelle Verfolger zu bringen. Ishkla wird keinen Moment daran zweifeln, wer hinter dem Überfall steckt. 700 Dublonen sind schließlich kein Pappenstiel, da lohnt es sich, einen professionellen Sklavenjäger auf die Spur anzusetzen.

Aber auch die Helden müssen dann in Al'Anfa sehr auf der Hut sein, zumal, wenn Ishkla sie in Sherimas Begleitung gesehen hat...

Wenn es aber zu keiner Befreiungsaktion kommt, ist folgendes Ereignis unabwendbar.

Der Kampf

Allgemeine Informationen:

Obwohl es ihr offenkundig tiefe Seelenqualen bereitet, ist Sherima doch fest entschlossen, den Kampf ihres Bruders in der Arena mitzuverfolgen. Sie will ihn wiedersehen, brennt schier vor Sehnsucht. Da sie unmittelbar nach dem Kampf Saïd mit sich nehmen will, hat sie euch gebeten, sie zu begleiten. Allein vermag sie die 65 Stein Gold, das Lösegeld, nicht zu tragen.

Spezielle Informationen:

Es sind enorme Menschenmassen, die sich durch die breiten Tore in die gewaltige Arena drängen. Über dem Eingang dräuen bedrohlich aus schwarzem Metall gegossene Löwenköpfe, Symbol des unbarmherzigen Kor. Die Spiele zum Angedenken an Grandessa Viviane locken vornehmlich einfache Fana auf die Tribünen, doch darf dieser Eindruck nicht täuschen, zu den bedeutendsten Spielen der Stadt – den Rabenspielen – finden sich selbst die erhabenen Granden und gar der Patriarch von Al'Anfa persönlich ein.

Ein wenig benommen vom Lärm und dem Gedränge am Eingang, sitzt ihr nun auf euren Plätzen, hoch oben auf der Tribüne. Vor euren Augen spannt sich weit das Rund der Arena, der ovale, sandbestreute Platz, darüber die riesigen Zuschauertribünen, auf denen das bunte Gewimmel der Massen wogt. Die Luft ist erfüllt vom brausenden Geräusch eines vielfältigen Stimmengewirrs, das ein gutes Dutzend Fanfarenbläser in der Arena zu übertönen versucht. Nach einem schmetternden Signal schwillt der Lärm des Publikums zu einem donnernden Jubel an, daß ihr euch beinahe die Ohren zuhalten müßt: Die

Gladiatoren marschieren ein!

Angeführt wird der Zug von zwei prachtvoll ausgestaffierten Reitern, deren schwarze Helmbüsche stolz auf und ab wippen. Sie reiten auf schneeweißen, kostbaren und nervös umher tänzelnden Shadifs. Gleich darauf erscheinen sechs Mohasklaven mit schweren Trommeln, dann der Zeremonienmeister, dem zwei Dutzend Bogenschützen folgen, die auf den Rängen in Position gehen, bereit, jeden Fluchtversuch zu vereiteln. Schließlich aber, in bunte Umhänge gehüllt, marschieren in zwei Reihen die Kämpfer ein, gewiß fünf Dutzend an der Zahl. Sherima springt auf, als sie ihren Bruder erkennt; aber ihr verzweifeltes Rufen geht im tosenden Lärm der Menge unter. Wortreich und mit großen Gesten stellt der Zeremonienmeister die Kämpfer einzeln dem Publikum vor. Frenetischer Applaus begrüßt den Favoriten – einen hochgewachsenen, säbelbewehrten Kämpfer mit sonnengebräunter, geölter Haut und langen, schwarzen, zu einem Zopf zurückgebundenem Haar, der als „Der Rabe“ angekündigt wird. Buh-Rufe empfangen hingegen eine stolz einher schreitende Frau, die in der Arena „Prinzessin Kemi“ genannt wird. Auch Saïd – oder besser gesagt „Rasd hul der Novadi“ – erntet als Feind des Volkes von Al'Anfa etliche Pfiffe. Nach langem Tamtam und großschreierischen Ankündigungen des Zeremonienmeisters beginnen endlich die Kämpfe. Bis zu vier Kämpfe unterschiedlicher Art finden gleichzeitig statt, kaum kann man sich auf einen einzigen konzentrieren. Einige Sklaven werden von erprobten Kämpfern schlicht ermordet. Nicht immer stehen sich nur zwei Gegner gegenüber, mal sind es auf beiden Seiten mehrere Gladiatoren, mal nur auf einer. Manche Kämpfer sind sich ebenbürtig und liefern sich, so man sich mit der Sache anfreunden kann, spannende Gefechte. Am Ende steht jedoch zumeist der Tod des Besiegten. Nach einer Weile ist der Sand an vielen Stellen blutgetränkt.

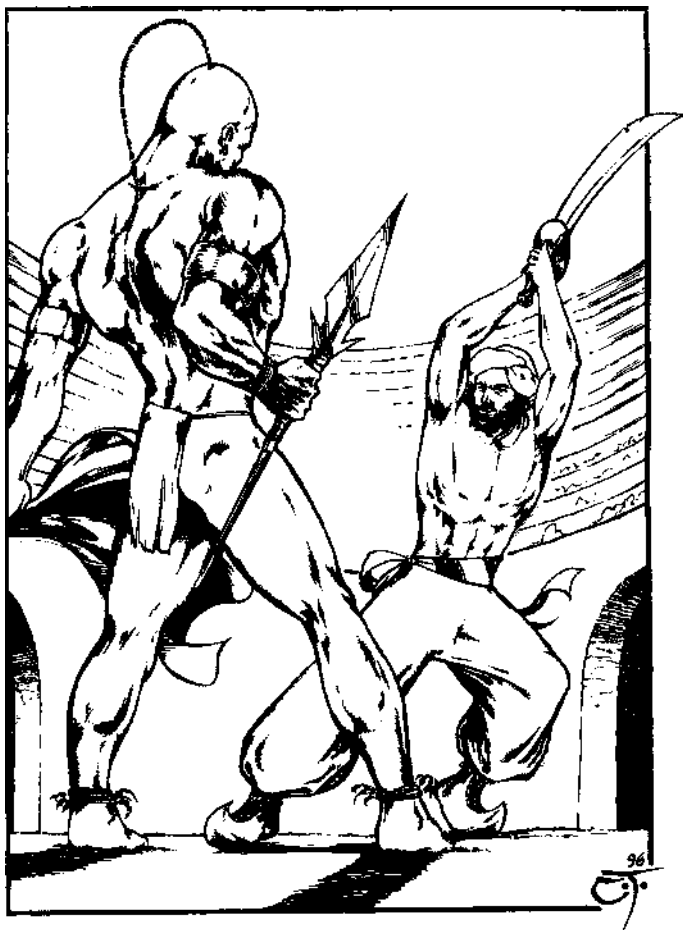
Einer der Höhepunkte ist der Kampf zwischen zwei leichtbewaffneten Gladiatoren und vier Löwinen. Zwar gelingt es den beiden Kämpfern, eines der ausgehungerten Raubtiere (ein Held mit scharfen Augen wird zudem bemerken, daß man den Tieren kleine Wunden beigebracht hat, um sie zusätzlich aufzustacheln) mit ihren Speißen zu erlegen, dann aber sind die anderen drei über ihnen und halten vor den Augen der Zuschauer ein greuliches Mahl.

Der Menge jedenfalls scheint es gut zu gefallen; mit lautem Stöhnen oder tausendstimmigem Beifall kommentiert sie das Spektakel. Von einem Nachbarn erfahrt ihr, daß dies alles nur zur Einstimmung geschieht; die Hauptkämpfe sind erst für den späteren Abend angesetzt. Dann aber wird eure Aufmerksamkeit gefangen genommen: Es ist Saïd, der als nächster in den Kampf muß.

Ausstaffiert, wie ein Al'Anfaner sich den typischen Novadi vorstellt, stellt er sich zum Kampf: mit nacktem Oberkörper, überdimensionalen Schnabelschuhen, einem Turban und gelben Pluderhosen, in seinen Händen ein Doppelkunchomer.

Sein Gegner, der ihm gegenübertritt, entlockt nicht nur Sherimas Kehle einen Laut des Entsetzens: Es ist ein riesenhafter, schwarz und weiß angemalter dunkelhäutiger Waldmensch mit rasierten Schädel, von dem nur ein dünner, langer, schwarzer Zopf herunterhängt. Sein furchteinflößend geschminktes Gesicht ist wutverzerrt. Beim Lockern seiner Muskeln, die die goldenen Armringe beinahe zu sprengen scheinen, stößt er tiefe, gutturale Schreie aus. „Utulu!“ und die Menge nimmt den Ruf auf: „Utulu!“ In der rechten Hand hält er einen kurzen, vorne angespitzten Speiß, in der linken ein blutrotes Tuch. Als einzige Bekleidung trägt der Gladiator einen ledernen Schurz.

Wiewohl sein furchterregender Gegner ihn wohl um mindestens anderthalb Haupt überragt, scheint Saïd unbeeindruckt. Ruhig erwartet er den ersten Ansturm.



Schon wird es auf den Rängen unruhig und die ersten aufmunternden Rufe ertönen, da wirft der Waldmensch seinen Kopf nach hinten, brüllt auf und springt auf den Tulamiden zu, der gerade noch ausweichen kann. Gleich darauf aber reißt der blitzschnell vorschießende Speiß des Waldmenschen einen blutigen Scharte in Saïds Schulter, der taumelnd zurückweicht. Doch die Verletzung scheint den Tulamiden aus seiner Reserve zu locken, der nächste Angriff gehört ihm: Tänzelnd, das Krummschwert drohend aufgerichtet, umkreist er seinen Gegner. Mit einem Sirren fährt die mächtige, breite Klinge durch die Luft und bevor der Waldmensch parieren kann, klappt ein Schnitt seiner Brust. Der Schwarze blickt seinen Gegner einen Lidschlag lang ungläubig an, fährt mit dem Finger durch das Blut. Verständnislos betrachtet er die dunkle Flüssigkeit, die an seinen Fingern klebt, streicht dann über seine Lippen, seine Stirn. Saïd will diese Chance nicht verstreichen lassen, erneut zerteilt sein Schwert die Luft, aber durch eine plötzliche Bewegung Utulus trifft der eigentlich tödliche Streich schmerzhaft den Arm statt der Brust.

Ein tierhaftes Gebrüll läßt Saïd zurückzucken, eine weitere Attacke abbrechen. In schier sinnlosem Zorn bleckt der Waldmensch seine mächtigen Zähne und stürmt wie ein wilder Stier auf seinen Gegner los. Mit intuitiver Schnelligkeit reißt dieser seine Klinge empor. Der Waldmensch aber scheint den Schmerz nicht zu spüren, als das Schwert ihn trifft. Es reißt nur eine oberflächliche Wunde, unglücklich gleitet die Klinge an den starken Rippen des Hünen ab. Ungebremst prallt Utulus mächtiger Leib auf den Tulamiden. Die Wucht des Ansturms reißt ihn von den Beinen, der Khunchomer fliegt ihm aus der Hand. In wilder Panik versucht Saïd, sich rückwärts krabbelnd aus der Reichweite Utulus zu retten – doch zu spät. In diesem Moment wird sein Kopf an den Haaren von der Pranke des Waldmenschen zurück gerissen. Einen Atemzug hält der Gladiator den Tulamiden still und betrachtet ihn mit schief gelegtem Haupt, gerade so wie ein Drache sein Opfer, das er sicher in seinen Klauen hält. Dann holt der Waldmensch in einer

langsamen, beinah lässigen Bewegung mit dem Speiß aus und bohrt ihn unter dem Gebrüll des Publikums tief in den Leib seines aufschreienden Gegners. Ein paar Atemzüge hält er den zuckenden Körper noch hoch und läßt ihn schließlich achtlos, wie einen Sack Getreide, zu Boden fallen. Das rote Tuch sinkt über Saïds Antlitz. Unter dem donnernden Beifall der Masse verläßt der Sieger angeschlagen das Arenenrund.

Sherima, die dem Kampf bisher wie erstarrt zugeschaut hat, schreit auf, und ihr könnt sie nur mit Mühe davon abhalten, geradewegs über die Sitzreihen hinweg in die Arena zu springen. Ihr Bruder liegt regungslos im Sand, unter seinem Körper breitet sich bedächtig Blut aus. Mittlerweile sind auch die anderen Gefechte beendet. Während die siegreichen Kämpfer mit hochgereckten Armen unter Fanfarenklängen die Arena verlassen, werden die am Boden liegenden Opfer wie totes Vieh von Sklaven in Tücher eingewickelt und nach draußen geschleift; andere streuen frischen Sand auf die blutigen Pfützen, so daß alles für die nächsten Kämpfe bereit ist.

Ein schmutziger Handel

Allgemeine Informationen:

Es gelingt mit einigem Gedränge, euch zu den Gängen im Inneren der Arena durchzuschlagen. Dort, unweit des Tores, hat man Saïd auf eine Bahre gebettet. Er ist über und über mit Blut beschmiert, eine tiefe Wunde, in der noch die Spitze des Speers steckt, klapft unterhalb seiner Rippen. Auch Ishkla ist zur Stelle, mit finsterner Miene begutachtet sie den Tulamiden, schüttelt dann den Kopf. „Laßt einen Heiler holen, bitte!“ Flehentlich blickt Sherima die Söldnerin an. Diese aber macht keine Anstalten, der Bitte Folge zu leisten. „Wieso, Kleine.“ Er ist doch dein. Nach dem Kampf so war es abgemacht. Und nun, da du ihn abholen willst, hast du das Silber bei dir? Alle 700 Dublonen?“ Sherima verschlägt es glatt die Sprache ob so viel kaltblütiger Grausamkeit. „Aber, er ist schwer verletzt. Er stirbt. Wie könnt Ihr da...“

„Na, du willst doch nicht ausgerechnet jetzt mit dem Feilschen anfangen, doch nicht vor den Augen eines Sterbenden um seine Seele schachern. Siebenhundert.“

Bebend vor Furcht um ihren Bruder, aber auch vor Zorn über die skrupellose Söldnerin, bedeutet Sherima euch, Ishkla die Beutel zu übergeben. „Das sind 700?“ Sherima seufzt tief „Es sind 620 Dublonen. Mehr habe ich nicht bei mir.“ Eindringlich blickt sie Ishkla in die Augen. Und tatsächlich weicht die Gladiatorin zum ersten Male ihrem Blick aus. „Nun gut, wir wollen wirklich nicht über sein Leben feilschen. Nimm ihn.“ Sie wendet sich um und geht, doch vermeinen die ihr am nächsten Stehenden zu hören, wie Ishkla im Weggehen noch flüstert: „Möge Kor mit dir sein, kleiner Tulamide.“

Meisterinformationen:

Wenn nicht schon längst geschehen, kann es nun sein, daß den Charakteren ob Ishklas Kaltschnäuzigkeit der Geduldsfaden reißt. Eine erste Attacke trifft die Gladiatorin unerwartet, danach ist sie bereit sich zu verteidigen. Allerdings sollte die Situation auch nicht weiter eskalieren, zum einen weil Ishkla hier viele kampfkraftige Freunde hat (verwenden Sie gegebenenfalls die Werte der Gladiatorin), zum anderen weil keine Zeit zu verlieren ist, soll Saïd gerettet werden.

Einen Heiler, schnell!

Allgemeine Infrmationen:

Tränenblind hält Sherima ihren schwer verwundeten Bruder in den Armen. Sein Atem geht schwer, Blut rinnt bei jedem A-

temzug aus der tiefen Wunde. Es besteht kein Zweifel: Saïd bedarf sofort der Hilfe, sonst waren alle Bemühungen vergebens.

Meisterinformationen:

Saïd ist dem Tode näher als dem Leben. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden* verrät den Helden, daß ihnen ob der schweren inneren Verletzungen und des hohen Blutverlustes höchstens eine halbe Stunde bleibt. Hier hilft nur noch Heilzauberei oder ein meisterhafter Medicus (*Berufsfertigkeit mindestens 10*). Doch woher nehmen – und wie entgelten? In der Arena ist ein Heiler zugegen, der gerade genug mit weniger schweren Wunden zu tun hat und sich kaum um offensichtlich hoffnungslose Fälle kümmern möchte. Und Sherima hat keinen roten Dirham mehr; wenn die Helden können, sollten sie ihr peranegefillig aushelfen.

Neben Magie, Tränken oder den Heilkünsten der eigenen Heldengruppe gibt es zwei weitere Möglichkeiten, Saïd das Leben zu retten: Zum einen ist die Magierin Liabeth ay Shadaan unter anderem Magistra der Medizin, zum anderen gibt es in Al'Anfa ein Therbuniten-Spital, das im „*Gespenturm*“ (J3) untergebracht ist.

Das Therbuniten-Spital

Meisterinformationen:

Einstmals Teil der Hafengebiefung ist der massive „Gespenterturm“ mit der grünen Fahne der Therbuniten auch für Ortsunkundige nicht zu übersehen (J3). Dort versuchen sich Bruder Warunker und vier Mitbrüder und -schweftern im hoffnungslosen Kampf gegen die unzähligen Krankheiten der Stadtbevölkerung – mit Peraines Wohlgefallen und ohne die Unterstützung wohlhabenderer Bürger, die gegenüber den Siechenden der Stadt offenes Desinteresse an den Tag legen. Gegen eine durchaus auch geringe Spende mögen die Helden hier die Hilfe des peranegefilligen Ordens finden. Bruder Warunker ist zwar in der Krankheitslehre versierter als im Heilen schwerer Kampfverletzungen, aber mit dem Segen der Göttin können durchaus Wunder geschehen.

Wenn Sie es den Helden schwerer machen wollen, können Sie den Therbuniten auch auf einen der al'anfanischen Privatheiler hinweisen lassen, der willens und in der Lage wäre, Saïds Leben zu retten. Die Heilkunst selbst genießt in Al'Anfa große Hochachtung, und tatsächlich kommen die fähigsten Heilkundigen Aventuriens aus dieser Stadt – unter denen es so manches Original geben mag.

Medica Liabeth ay Shadaan

Allgemeine Informationen:

In aller Eile besorgt ihr eine Sänfte, die den Schwerverletzten zum Universitätsberg bringt. Tatsächlich öffnet euch Malhallas Siegel (und ein weiterer Oreal) ein zweites Mal die Türen zu Magistra Shadaan.

Sie kommt euch in die Eingangshalle entgegen. Verwundert

blickt sie euch an: „Nun, was ist euer Begehr? Mir deuchte, unser Geschäft sei abgeschlossen.“ Atemlos erklärt ihr, was vorgefallen ist. Liabeth hebt skeptisch die Augenbrauen. „Ihr habt den Verletzten vor der Tür?“ Sie folgt euch, wirft einen kurzen Blick ins Innere der Sänfte. Die völlig verzweifelte Sherima würdigt sie keines Blickes. „Sieht nicht gut aus.“ Einen Moment schweigt sie nachdenklich. „Bringt ihn herein in mein Laboratorium. Schnell! Aber“, so fährt sie fort, als ihr auf dem Weg seid, „hier in Al'Anfa ist es üblich, einen Dienst, den man in Anspruch nimmt, zu entgelten. Sonst steht man vielleicht schneller in einer Schuld, derer man sich nicht einfach entledigen kann, als einem zu einem späteren Zeitpunkt lieb ist, wenn sie dann eingefordert wird. Wir werden darauf noch zu sprechen kommen...“

Meisterinformationen:

Da die Lehrmeisterin neben ihrer eigenen Kunst der magischen Heilkünste eines Kollegen bedarf, ist es für die Helden kaum abzuschätzen, wie hoch die zu zahlende Summe sein wird.

Sherima vermag am folgenden Tag 100 Dukaten aufzutreiben, von denen 50 ihre Heimreise finanzieren müssen. 50 kann sie somit der Magistra als Lohn anbieten – bei weitem zu wenig. Entweder die Helden zahlen die etwa 250 Dublonen, oder sie stehen bald in der Schuld der Magistra.

Allgemeine Informationen:

Magistra Shadaan verwehrt Sherima und euch den Zutritt zu ihrem Behandlungszimmer. Einen kurzen Blick könnt ihr erheischen, als die Träger den bewußtlosen Saïd auf einen hohen Tisch in der Mitte des Raumes legen – es scheint sich um einen Saal für anatomische Studien zu handeln. Dann heißt es warten. Ein Bediensteter der Universität geleitet euch in ein kleines Gelaß. Wenig später bringt er euch Wasser, Wein und Kuchen. Es scheint euch, als sei eine Ewigkeit vergangen, bis endlich Magistra Shadaan in der Tür auftaucht. „Er ist schwach, aber er wird leben.“ Beinahe gleichgültig nimmt die Al'Anfanerin es hin, daß Sherima sich ihr dankbar zu Füßen wirft, ihre Kunst und ihre Güte in blumigsten Worten preist. „Ich habe meinen Teil der Abmachung gehalten. Und wie steht es um euch? Können ihr mir die Schuld entgelten?“ Sie wartet kaum eure Antwort ab, mit einem wissenden Nicken blickt sie in die Runde. „Nun denn. Ihr habt meinen Dienst erhalten. Und steht nun in meiner Schuld. Vielleicht werde ich diesen Gefallen eines Tages bei euch einlösen. Vielleicht. Aber gut, genug nun, ich muß zurück an meine Arbeit.“ Sie wendet sich an Sherima: „Ihr könnt den Mann morgen besuchen. Für die nächsten Tage kann er hierbleiben, bis er leidlich wieder bei Kräften ist. Lebt nun wohl.“ Und ohne euch noch eines weiteren Blickes zu würdigen, verläßt sie das Zimmer.

Meisterinformationen:

Es liegt an Ihnen, ob Magistra Shadaan, eine Agentin des Geheimdienstes des Kalifen, eines Tages den Gefallen, den man ihr schuldet, einfordern wird.

Was, schon zu Ende?

Meisterinformationen:

Es mag sein, daß die Helden, da ihr Auftrag erfüllt und Saïd gerettet ist, Al'Anfa verlassen wollen. Dann ist das Abenteuer hiermit beendet.

Jeder Held erhält für das Erlittene und Erlebte **300 Abenteuerpunkte**. Bis zu **150 weitere Punkte** können Sie für beson-

ders rollengerechtes und zwölfgöttergefälliges Verhalten verteilen. Scheuen Sie sich aber auch nicht, Punkte abzuziehen, wenn Charaktere sich eher dadurch hervorgetan haben, sich wie der sprichwörtliche Elefant im Porzellanladen benommen zu haben, sprich, gegen alle Regeln stimmungsvollen Rollenspiels verstoßen haben.

Für die neu gewonnenen Eindrücke auf ihren Reisen können Sie den Helden **drei freie Steigerungsversuche auf Geographie** zugestehen. Sollte einer der Helden sich ausdrücklich bemüht haben, sich ein Talent der Schifffahrt oder auch Tulamidyā anzueignen, können Sie den Helden jetzt einen Steigerungsversuch im entsprechenden Talente gestatten, auch

wenn noch kein Stufenanstieg ansteht. Notieren Sie die Anzahl der eingesetzten Versuche, diese werden beim nächsten Stufenwechsel von der üblichen Zahl an Steigerungsversuchen abgezogen.

Vielleicht aber haben die Helden sich auch entschlossen, Viridian beizustehen. Dann geht für sie die Reise jetzt weiter.

Der abenteuerlichen Reise IV. Kapitulum

Der Stab des Raben

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch entschlossen habt, dem Geweihten Viridian bei der Suche nach dem „*Stab des Vergessens*“ zu helfen, gilt es herauszufinden, was mit diesem geschehen ist. Ihr wißt von Viridian, daß das heilige Artefakt üblicherweise irgendwo in der „*Stadt des Schweigens*“ aufbewahrt wird, dem Gebiet des Al'Anfaner Borontempels.

Doch wo genau? Niemand, mit Ausnahme der Hochgeweihten und des Patriarchen, hat Kenntnis davon, wo das heilige Artefakt aufbewahrt wird, ob unter dem Rabenfelsen, im Neuen Tempel oder gar in einer Schatzkammer, tief unten im Fels verborgen. Auch stellt sich die Frage, warum der Stab nicht

länger auch anderen Geweihten Aventuriens zu Gebote steht. Also heißt es, Nachforschungen anzustellen.

Meisterinformationen:

Der Stab ist von Feinden Amir Honaks aus seiner Ruhekammer entwendet und in den Tiefen des Labyrinths verborgen worden, um auf diesem Wege den neuen Patriarchen von Al'Anfa zu diskreditieren und womöglich gar zu stürzen.

Die Helden sollen herausfinden, daß der Stab gestohlen wurde, wer hinter dem frevelhaften Verbrechen steckt und wo man das göttliche Artefakt verborgen hat. Dabei wird ihnen ein Dieb mit Namen Irianel zur Seite stehen.

Die Drahtzieher der Verschwörung (Meisterinformationen)

Khimsat a' Rhylay da Florios, Hochgeweihte des Boron, Deuterin Golgaris, Angehörige des mächtigen Grandengeschlechtes der Florios, gehört dem Tempel seit ihrem sechsten Lebensjahr an. Sie gilt als tief religiös und in ihrem Streben allein dem Wohl des Rabengottes zugetan. Aus dem politischen Spiel um die weltliche Macht, das die Boroni zu Al'Anfa so trefflich beherrschen, hat sich die Mittdreißigerin bisher herauszuhalten bemüht. Jedoch spricht es auch von einigem taktischen Geschick, daß es keiner der Parteien gelungen ist, Khimsat in ihre Ränke zu verwickeln und als Spielfigur zu mißbrauchen. Die Boroni genießt den Ruf, „nicht ganz von dieser Welt zu sein“, findet man sie doch zumeist in den Traumgemächern des Tempels, wo sie sich dem borongefälligen Rauschkraut hingibt. Niemand ahnt, daß die Boroni eine erbitterte Feindin des neuen Patriarchen ist. In ihren Träumen will sie deutliche Zeichen Borons gesehen haben, daß es nicht SEIN Wille sei, daß Amir Honak Haupt der einzig wahren Kirche werde. Seither bemüht sie sich einen Weg zu finden, ihn zu stürzen.

In Brotos Paligan, einem der erbittertsten Feinde des Honaksprozesses, hat die Geweihte einen mächtigen Verbündeten gefunden. Da stört es sie auch nicht, daß jeder in der Kirche Al'Anfas weiß, daß dieser sich selbst als würdigsten Nachfolger des Patriarchen ansieht – etwas, das Khimsat ebensowenig durch Borons Offenbarungen bestätigt sieht. Der stets finster wirkende, schweigsame Zeremonienmeister verachtet Honak als „wirkköpfigen Heißsporn“. Sollten die Helden ihm begegnen, wird ihnen der hagere, kahle Mann mit den blassen, dünnen Lippen den Eindruck eines Borongeweihten vermitteln, wie man ihn sich kaum treffender vorstellen kann.

Brotos Paligan und Khimsat a' Rhylay bilden eine treffliche Zweckgemeinschaft: Unter den Machthabenden in Al'Anfa ist es kein Geheimnis, daß Paligan Honaks Feind ist. Und während dieser nun durch allerlei offen vorgebrachte Feindseligkeiten seinem Widersacher das Leben schwer zu machen sucht und damit seine Aufmerksamkeit beansprucht, zieht Khimsat im Verborgenen die Fäden, sucht nach neuen Verschwörern in den Reihen der Gegner Honaks – und derer gibt es etliche...

Für den Diebstahl des Stabes (und den Austausch gegen eine geschickt gefertigte Kopie) warb Khimsat eine al'anfanische Meisterdiebin an, die 25jährige Nahrma, genannt „*die Katze*“. Mit Unterstützung des Zeremonienmeisters gelang es ihr, in das Labyrinth einzudringen und den Stab – trotz mechanischer und magischer Fallen – aus der Geheimkammer zu stehlen und durch eine Kopie zu ersetzen. Alleine hätte der Geweihte es nicht gewagt, ist der Weg doch durch viele, nur dem Patriarchen bekannte Fallen gesichert. Jedoch hätte die Diebin auf die Warnungen ihres Geliebten hören sollen, sich nicht mit den Rabendienern einzulassen: Zwar hielt Brotos vorgeblich sein Wort, sie fürstlich für ihre Tat zu belohnen, doch schon in der Nacht nach der verwegenen Tat vollendete die „Hand Borons“ Nahrmas Schicksal.

Der Diebstahl des Rabenstabes ist der erste große Schlag gegen den amtierenden Patriarchen. Man hofft, daß Amir Honaks Tage als Oberhaupt des al'anfanischen Kultes gezählt sind, wenn der Verlust des Stabes bekannt wird. Geplant ist dies für den Tag des Großen Schlafes, dem 30. Boron, an dem der Patriarch sich traditionsgemäß anlässlich der Feierlichkeiten den Gläubigen mit dem „*Stab des Vergessens*“ zeigt. Amir Honak befindet sich derweil auf einer diplomatischen Reise in Mengbilla und wird am 22. Boron zurückerwartet.

Der Stab wurde in einer geheimen Kammer, tief im Herzen des Berges, aufbewahrt. Doch gibt es in der „Halle des Schlafes“ im Neuen Tempel einen Kristall, der auf magische Weise Einblick in die Heilige Kammer gewährt. So können die Geweihten, die dort Zutritt haben, jederzeit in Andacht vor dem heiligen Artefakt ihr Gebet sprechen. Daher mag es auch nicht verwundern, daß bisher niemand den Austausch des Stabes gegen eine Kopie bemerkt hat. Die Gesetze des Tempels untersagen jedem al'anfanischen Borongeweihten außer dem Patriarchen, den Weg in die Heilige Kammer zu gehen oder den Stab selbst zu rufen, so nicht große Not herrscht – und auch der Patriarch darf dies außerhalb solcher Zeiten nur nach streng festgelegten Riten. Ein Bruch dieser Gesetze wird schwer geahndet.

A' Rhylay und Paligan haben das Artefakt in einem echsenmagischen Gefäß in einer Höhle des Gangsystems im Silberberg verborgen. Das Versteck ist durch den Fluchttunnel der Familie Florios zu erreichen. (Siehe dazu den Plan in der Hefmitte.)

Das Labyrinth

Allgemeine Informationen:

Jedes Kind weiß, daß der Silberberg so durchlöchert ist wie ein Warunker Käse. Das legendäre Labyrinth des Bal Honak, etliche Fluchttunnel, natürliche Höhlen und Gänge, Schatzkeller, Geheimgänge und Verbindungsstollen vereinen sich zu einem verwirrenden Gangsystem, das angeblich die Grandenvillen, die „Stadt des Schweigens“, aber auch einige Plätze in den niedriger gelegenen Bezirken der Stadt miteinander verbindet. Es gibt keinen Plan der unterirdischen Wege und niemand hat umfassende Kenntnis all der verwinkelten und verborgenen Stollen. Vom Einsturz gefährdete Abschnitte, Gänge, die nur Kleinwüchsigen oder Kindern Durchgang bieten, Fallen, angeblich dort lebende Ungeheuer und nicht zuletzt auch diejenigen, die Teile des Labyrinths für ihr dunklen Zwecke nutzen – Gauner und Meuchler, ja, man munkelt gar von Borbaradianern und üblen Kultisten – machen eine Erkundung zu einem überaus riskanten Unterfangen.

Den einzigen offiziell bekannten Zugang zu diesem Ganggewirr bildet eine Pforte oberhalb des Tempelhafens. Diese wird allein dann geöffnet, wenn ein Delinquent in das Labyrinth gejagt wird, um dann mit der Götter Hilfe den Ausweg zu finden oder zu verschmachten.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen einen Zugang in das Labyrinth finden, da dort der Stab verborgen ist. Mehr oder minder bekannte Eingänge gibt es in der „Stadt des Schweigens“, in fast allen Grandenvillen und auch in den niedrig gelegenen Bezirken der Stadt. Kenntnis von geheimen Zugängen haben die „Hand Borons“ sowie einflußreiche Angehörige der Diebeszunft. Folgend werden die Schwierigkeiten und Geschehnisse auf der Suche nach einem Einstieg beschrieben.

In der Stadt des Schweigens

Meisterinformationen:

Allzu zugänglich zeigt sich der Boronkult nirgends, und der al'anfanische Tempel gleicht einer Festung – von Dutzenden Söldnern strenger bewacht als ein Fürstenpalast.

So ist ein Großteil des Tempelgebietes auch allein einigen wenigen Privilegierten vorbehalten – den Grandenfamilien und den Hochgeweihten –, selbst einfache Geweihte haben keinen Zutritt. Allerdings steht der weithin berühmte Tempel im Leib des steinernen Raben den Gläubigen offen.

Allgemeine Informationen:

Zusammen mit Viridian macht ihr euch auf den Weg zu der größten Tempelanlage, die je zu Ehren des schweigsamen Gottes errichtet wurde. Jedoch muß man sich fragen, ob der Sakralbau wahrhaftig als Monument des Glaubens und der Demut gelten darf, oder ob sich hier nicht vielmehr die Erbauer ein Denkmal ihres eigenen Ehrgeizes gesetzt haben. Der Tempel ist mit den Leiden Tausender Sklaven erkaufte worden, die beim Bau der Anlage ihr Leben lassen mußten. Allein die Zahl der Hände, die das gewaltige Gangsystem unter dem Silberberg geschaffen haben, ist unbekannt. Ihr folgt der langen Prozessionsstraße, die in breiten, niedrigen Treppenstufen an der Westflanke des Silberberges entlang verläuft. Über euch liegt dräuend die schwarze Mauer, die den Berg der reichen Grandenfamilien umfriedet. Bisweilen seht ihr eine Lanzenspitze auf der Mauerbrüstung blitzen, ein stählerner Helm blickt aus einem der Wachtürme gelangweilt auf die Schar der Pilger hinab. Tief unter euch liegt der Tempelhafen, in der die schwarze Galeeren

vor Anker liegen. Dort unten seht ihr auch das mächtige, metallbeschlagene Portal, ein wohl verschlossener Zugang zum Labyrinth.

Spezielle Informationen:

Der einzig offizielle Eingang in das Gangsystem ist zugleich der denkbar schlechteste. Gut bewacht und wohl verschlossen dient dieser Teil des Labyrinths, Verurteilte vom Leben zum Tode zu befördern – und er ist von Fallen geradezu gespickt. Einen Zugang zu den Gängen unterhalb der Grandenvillen oder gar des Tempels gibt es nicht. Auch munkelt man, daß dieser Teil gänzlich von den anderen getrennt sei.

Zwar heißt es, daß es ein einziges Mal einer Verurteilten, einer Elfe, gelungen ist, den Ausweg aus den Gängen und Kammern zu finden, doch wer weiß schon, ob es sich bei dieser Geschichte nicht nur um eine Legende handelt.

Allgemeine Informationen:

Eine schwächliche Frau müht sich mit schweißüberströmtem, vor Anstrengung verzerrtem Gesicht den Pfad hinan. Auf ihrem Rücken trägt sie einen wohlgenährten Fana, der sich angewidert ein Seidentüchlein vor Mund und Nase hält, um den Staub und die Ausdünstungen seiner Trägerin fernzuhalten. Solchen Kreaturen könnt ihr des öfteren begegnen: Armen Leuten, die sich die Faulheit der wohlhabenden Bürger zu Nutze machen und diese auf ihrem Rücken den Tempelberg hinauf schleppen. Denn ein Gesetz des Tempels besagt, daß die Gläubigen sich dem Herrn in Demut und zu Fuß nähern müssen. Wie gut, daß das Gebot nicht ebenfalls vorschreibt, daß es die eigenen Füße sein müssen, die einen tragen...

Nach einer halben Meile Wegs entlang den emporragenden Mauern erreicht ihr das Tor des Schweigens. In eurem Rücken liegt trutzig die vizekönigliche Zwingfeste, Schirm und Schutz für Granden und Boroni gleichermaßen.

Spezielle Informationen:

An der Pforte hat sich eine Menschentraube gebildet. Geduldig warten die Menschen darauf, von der Tempelwache durchsucht zu werden. Auch die Helden müssen sich dieser Prozedur unterziehen und einen ersten Obolus von fünf Dirham entrichten. Niemand in der Schlange murrte, auch wenn es eine ganze Weile dauert, bis man endlich den Tempelbezirk betreten kann. Lautes Reden in Gegenwart des Herrn Boron gilt als zu ahnende Sünde, um so mehr, wenn es sich um Beschwerden handelt. Auf dem gesamten Tempelgebiet gilt ein Schweigegebot. Einzig leises Geflüster wird geduldet.

Allgemeine Informationen:

Wege aus feinem schwarzem Kies ziehen sich durch die gepflegten Tempelgärten. Zu eurer Linken erhebt sich bedrohlich das Ordenshaus, ein festungsartiger, vierstöckiger Doppelbau. Vor dem Tor steht eine schwergepanzerte Wache. Er erscheint euch in seiner Rüstung und dem rabenköpfigen, das Haupt völlig umschließenden Helm eher wie eine Kreatur aus Metall denn wie ein Mensch aus Fleisch und Blut.

Der Pfad führt auf das Gebäude des Neuen Tempels zu, doch bleibt es euch verwehrt, die Pracht der Bethalle im Inneren zu schauen – sie ist allein den Granden und den hohen Dienern Borons vorbehalten. Ihr aber müßt den ausgetretenen Pfaden links oder rechts des Tempels folgen, um euer Ziel zu erreichen: den Rabenfelsen.

Ehrfurchtgebietend wirft der gewaltige, schwarze Steinrabe seinen Schatten über die Klippen. Euer Weg geht unmittelbar am

Rande des schwindelnden Abgrunds entlang, den nicht Zaun noch Mauer sichert. Wer immer einen Blick hinab in die gährende Tiefe wagt, sieht die türkisfarbenen und blauen Wellen mit Gischtkronen an die scharfkantige Felsklippen schlagen, wo am Tag des „Flugs der Zehn“ die Leiber der freiwilligen Opfer zerschmettern.

Spezielle Informationen:

Neun Jahre hat es gedauert, bis das Wunder vollbracht war, die Felsspitze zu einem riesenhaften Raben zu meißeln, dort, wo sich 686 BF. Golgari niedergelassen hatte, um die verderbten Al'Anfaner zu warnen. Aus dem vierzig Schritt langen und dreißig Schritt hohen Fels hat man eine Halle heraus gebrochen, die über zwei Treppen an der Vorderfront des Massivs zu erreichen ist.

Allgemeine Informationen:

Ihr erklimmt die Stufen und betretet die Bethalle im Leib des Raben. Gleich an der Pforte kommt euch eine kahl geschorene Boronsdienerin mit einer silbernen Opferschale entgegen. Sie beäugt Viridian mißtrauisch und wohl auch ein wenig abfällig. Der aber zeigt darob keine Regung und legt sein Opfer, eine Goldmünze, in die Schale.

Meisterinformationen:

Von jedem Gläubigen wird eine obligatorische Gabe von mindestens einem Oreal erwartet.

Allgemeine Informationen:

Unwirkliche Pracht entfaltet der ganz in schwarz gehaltener Raum. Die Wände der Halle sind mit glänzenden, schwarzen Steinchen besetzt, die der Schein der Flammen in den Feuer-schalen tausendfach erglitzern lassen. Ein mächtiger, schwarz-marmorner Altar steht an der Kopfseite der Halle, darüber ein Rabe aus Obsidian mit funkelnden Augen aus geschliffenen, schwarzen Diamanten. Jenseits des Altars führen Stufen aus schwarzem Holz empor – die Treppe zum Kopf des Raben, der

letzte Weg der Todesspringer am Tag des „Fluges der Zehn“. Neben der Treppe sind zwei mit Schnitzwerk verzierte Pforten aus Ebenholz zu sehen, beide von je zwei Ordenskriegern des Schwarzen Raben bewacht. Der Raum ist von solcher Erhabenheit, daß er Ehrfurcht gebietet. Eine Deuterin Golgaris hält still für alle Gläubigen Andacht. Ihre Miene verrät tiefe Konzentration und innere Einkehr. Viridian läßt sich stumm auf seine Knie nieder, die Hände zum Gebet vor den Mund geschlagen. Aus seinen geschlossenen Augen rinnen Tränen.

Meisterinformationen:

Hinter beiden Türen führen steile Treppen in die unterirdischen Tempelräume und in das Gangsystem. Es ist jedoch nicht möglich, ungesehen oder auch mit Gewalt an den Wächtern vorbeizukommen – und zwar nirgends auf dem Tempelgelände. Die Helden können erfahren, daß der Stab im Neuen Tempel aufbewahrt wird, wo nur einige Privilegierte Zutritt haben. Wecken die Helden den Argwohn der Geweihten, werden sie keine Antworten mehr erhalten, ihre Neugier wird weitergemeldet und die Gruppe eventuell beschattet.

Die „Hand Borons“ (Meisterinformationen)

Beinahe jeder in der Stadt weiß um die „Hand Borons“, die Organisation der al'anfanischen Meuchler. Sie sind die größten Nutznießer und besten Kenner des Labyrinths, sind aber als Informationsquelle völlig ungeeignet. Als wichtiges Rädchen im Gefüge der Stadt, als Meuchler, Spione, Geheimpolizei, Diebe und sogar Diplomaten haben sie nicht das geringste Interesse daran, den stadtfremden Helden behilflich zu sein. Diese werden mit der Organisation vor dem Einstieg in das Labyrinth nur dann Bekanntschaft machen, wenn ein Meuchler den Auftrag erhalten sollte, einen der Helden zu töten.

Diebesgesindel

Der Geliebte der Katze

Meisterinformationen:

Der Stab des Raben wurde vor anderthalb Monden von der Al'Anfaner Diebin Nahrma im Auftrag zweier Geweihter gestohlen. Ihre sterblichen Reste zog man wenige Tage später aus dem Hanfla. Der Körper trug die Male der Jaguarklaue, eine der rituellen Mordwaffen der „Hand Borons“. Somit war für ihren Geliebten Irianel klar, wer für den Tod seiner Gefährtin verantwortlich ist.

Zu seinem Glück ahnt niemand, daß Nahrma ihn bis zu einem gewissen Grad in ihr Vorhaben eingeweiht hatte, sonst hätte er gewiß längst das gleiche blutige Ende gefunden. Irianel hat den Auftraggebern blutige Rache geschworen, obwohl er ahnt, mit wem er sich eingelassen hat. Hilfe kann er von niemandem aus Al'Anfa erwarten. Als ihm das Interesse der Helden am Labyrinth zu Ohren kommt, hofft er in ihnen Verbündete zu finden. Da der Dieb berechnete Angst vor Spitzeln hat, wird die Kontaktaufnahme unauffällig und geheimnisvoll vor sich gehen.

Allgemeine Informationen:

Lichtblaue Augen blitzen dich aus den Schatten an, auch wenn du die Züge des Mannes unter der Kapuze nicht erkennen kannst. Kaum ein Strahl des Madalichtes dringt in diese ver-

winkelte Gasse mit den vorkragenden, halb verfallenen Häusern.

„Du warst klug, mir zu folgen“, flüstert der Fremde. Du erinnerst dich an die leise ausgestoßene Warnung, als du in einer der Kaschemmen nach Informanten Ausschau hieltest. Eine Frau hatte dir zu verstehen gegeben, daß sie dir – gegen Bares versteht sich – wohl zu helfen vermöchte. Sie wußte jemanden, der wisse, was du in Erfahrung zu bringen suchst. Du hattest ihr eine kleine Anzahlung gegeben und harrtest nun auf ihre Rückkehr. „Schnell, komm mit mir, wenn du am Leben hängst“, hatte eine Stimme aus den Schatten dir unvermittelt zugerannt. „Der, auf den du wartest, ist gewiß keiner, der dir helfen will, sondern nur sich selbst. Auf lästige Frager ist ein Preis ausgesetzt. Also los, es bleibt dir nur wenig Zeit...“ Mit diesen Worten war der Fremde durch die Hintertür verschwunden. Als du ihm folgtest, sahst du ihn an dem morschen, den Hof umfriedenden Zaun stehen und dir winken. Dann verschwand er durch ein Schlupfloch, ein bewegliches Brett. Flink machtest du dich an die Verfolgung, neugierig und auch ein wenig beunruhigt.

Meisterinformationen:

Die Kontaktaufnahme kann auch anders ablaufen. Mit obiger Szene haben Sie die Möglichkeit, den Helden ein wenig in Unruhe zu versetzen. Kaum, daß die vermeintlich Informan-

tin die Kneipe verlassen hat, bedenken ihn einige Gäste mit seltsamen Blicken. Keiner mag an seinem Tisch Platz nehmen, obwohl die Schenke brechend voll ist. Da wird Irianel auftauchen. Folgt der Held dem Wink des Fremden nicht, droht ihm eine unangenehme, wenn nicht gar lebensgefährliche Begegnung mit der Unterwelt Al'Anfas. Irianel wird dann erneut warnend oder gar helfend eingreifen.

Allgemeine Informationen:

Durch verwinkelte Gäßchen und Schlupflöcher, über Mauern und Hinterhöfe ging euer Weg, bis ihr endlich die dunkle Seitengasse erreichtet, in der ihr nun steht. „Hier drohen keine Lauscher. Man merkt schnell, daß du mit den Gepflogenheiten in der Stadt nicht vertraut bist. Daß du und deine Freunde etwas übers Labyrinth wissen wollen, weiß mittlerweile die halbe Stadt. Und du kannst dich glücklich schätzen, daß du bislang noch nichts rausgefunden hast, sonst wärest du schon lange Alligatorfutter. Aber vielleicht weiß ich ja was, was dich interessiert. Doch ich will erst wissen, was ihr da sucht.“

Meisterinformationen:

Der Dieb kann es sich nicht leisten, wählerisch zu sein, akzeptiert daher auch eine – glaubwürdige – Lügengeschichte des Helden. Dann wird er knapp von Nahrimas Unternehmung im Labyrinth berichten, dabei aber ihren Tod verheimlichen. Er wolle in den Gängen nach ihr suchen. Sein Racheanliegen verschweigt er. Der Dieb kennt nur einen Einstieg im Schlund, der allerdings eifersüchtig von der „Hand Borons“ und einflußreichen Angehörigen der Diebeszunft bewacht wird. Über Pläne der Gänge verfügt er nicht, doch wird er alles Gewünschte behaupten und versprechen, um die Helden begleiten zu können. Auch zu dem ihm bekannten Einstieg führt er sie, wenn es sich nicht vermeiden läßt – auch wenn es lebensgefährlich ist. Sein Vorhaben ist ein offenkundiges Selbstmordkommando. Irianel ist sich sicher, daß Nahrima den Rabenstab stehlen konnte. Zusammen mit ihrem Wissen sollten die Gefährten auf die Idee kommen, daß sich das Artefakt nicht mehr im Tempel befindet. Auch hat Irianel durch einen Zufall die Boroni beobachtet, die Nahrima angeworben hat, und weiß inzwischen, daß es Khimsat a' Rhylay da Florios war.

Die Verwandtschaft der Priesterin zur Grandenfamilie Florios aber auch die Träume von tiefen Tunneln sollten den Helden bald vermuten lassen, daß der Rabenstab womöglich im Labyrinth in der Nähe des Anwesens dieser Familie versteckt ist.

Irianel Sheriabh

Meisterinformationen:

Der 25jährige, schlaksige Mann ist in Al'Anfa geboren und auf der Straße aufgewachsen. Nahrima war seine bisher erste und einzige Liebe, der einzige Mensch, der ihn jemals gut,

freundlich und aufrichtig behandelt hat, ohne Nutzen aus ihm ziehen zu wollen.

Irianel, Streuner der 7. Stufe:

MU: 13 **AG:** 5 **Stufe:** 7 **Alter:** 29
KL: 11 **HA:** 3 **MR:** 3 **Größe:** 1,73
IN: 13 **RA:** 4 **LE:** 55 **Gewicht:** 62 Stein
CH: 12 **TA:** 4 **AU:** 65 **Haarfarbe:** schwarz
FF: 15 **NG:** 6 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** blau
GE: 14 **GG:** 5 **AT/PA:** 14/10 (1W+3, Rapier)
KK: 10 **JZ:** 3 **RS:** 1

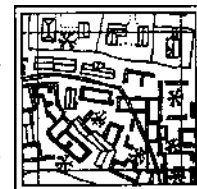
4 Wurfrolche (1 W+1; Wurfwaffen: 21), mit Schlafgift bestriechen, das einen getroffenen Gegner nach 3 KR in Tiefschlaf fallen läßt. Außerdem trägt Irianel ein Beutelchen mit Samthauch bei sich, um die Meuchler Nahrimas zu töten.

Herausragende Talente: Schleichen 10, Taschendiebstahl 9, Gefahreninstinkt 7, Sinnenschärfe 9, Lügen 10, Schlösser knacken 10, Sich Verstecken 10

Dunkle Gassen

Meisterinformationen:

In einem düsteren, rauchgeschwärtzten Haus am Ende einer Gasse befindet sich, unter Geröll und Balken verborgen, einer der Abstiege der „Hand Borons“ in das Labyrinth (D 9, gleich südlich der alten Mauer). Der Eingang ist bewacht. Nur mittels einer kombinierten *Schleichen- und Verstecken-Probe+2* gelingt es, sich unbemerkt nachts dem Haus zu nähern. Geräusche und Bewegungen in der nächtlichen Gasse sollten den Helden eine Warnung sein – auch wenn die meisten Beobachtungen harmlosen Ursprungs sind. Zwei Schurkinnen und ein Gauner halten hier Wache. Um dessen gewahr zu werden, muß eine *Sinnenschärfe-Probe+2* gelingen – die Sie verdeckt würfeln. Aber auch dieses Wissen und der ausgefeilteste Plan werden nicht verhindern, daß Alarm gegeben wird, sobald die Gefährten in das Haus eindringen.



Mißlingen hingegen alle Proben, werden die Helden sofort nach der unbeantworteten Frage nach der Parole angegriffen. Der Alarmruf lockt binnen der nächsten W20 Kampfrunden 2W6 Komplizen an, denen später weitere folgen. Erlauben Sie den Helden aber die Flucht, sobald sie entdeckt sind. Es wäre dumm, sich hier mit Gewalt Zugang zu erzwingen, da die Helden danach von ortskundigen Verfolgern in den Tunneln gehetzt würden.

Al'Anfaner Unterweltler, Streuner der 6. Stufe:

MU 14; **MR** 5; **LE** 51; **AU** 64; **RS** 2; **AT/PA** 13/10; **TP** 1W+3 (Rapier); 1W+1 (Wurfrolch), Wurfwaffen: 20.

Der Weg zum Ziel

Ein reizvolles Angebot

Allgemeine Informationen:

Als ihr durch die nächtlichen Gassen der Altstadt zu eurem Quartier wandelt, passiert euch eine juwelenbesetzte Sänfte aus edlem Mohagoni, getragen von sechs in zartgelbe Seide gewandete Waldmenschchen. Einen Augenblick lang flattert der durchscheinende Vorhang beiseite und ein tiefblaues Augen-

paar blitzt euch an. Schließlich, etwa zehn Schritt vor euch, kommt die Sänfte zum Halten. Ihr entsteigt eine junge Frau von lieblicher Schönheit, die eilig auf euch zu getrippelt kommt. Kokett hält sie einen Fächer vor ihr Antlitz, ihre mandelförmigen, dunklen Augen richten sich auf (Name eines Helden einsetzen). Mit einem zarten Lächeln reicht sie ihm einen Umschlag. „Dies läßt euch meine Herrin geben.“ Sie deutet einen Knicks an. „Es wäre ihr eine Ehre.“ Und schon eilt sie wieder von dannen.

Spezielle Informationen:

In dem Kuvert befindet sich eine mit zierlicher Hand verfaßte Einladung zu einem abendlichen Feste am 4. Tage von nun an. Der Umschlag ist mit einem Wappen geschmückt: einem blumengekränzten Schwan vor blauem Grund.

Meisterinformationen:

Die Zofe übergibt die Einladung dem stattlichsten und in ihren Augen am barbarischsten aussehenden der Helden – z. B. einer Thorwalerin. Das allgemein bekannte Wappen ist das Grandenfamilie Karinor. Grandessa Shantalla Karinor ist bekannt für ihre extravaganten Einfälle. Just heute stand ihr der Sinn danach ein paar rauhe, ungeschliffene Nordländer in ihr Haus zu holen, um sich mit ihren hohen Gästen ein wenig über die ungehobelte Art der „Barbaren“ zu amüsieren. Wenn auch der Grund für die unerwartete Einladung wenig freundlich erscheint, ist es die Gelegenheit, den Silberberg als Geladener zu betreten.

Der Silberberg und damit das Silberbergtor – Scheide zwischen der Welt der Fanas und der der Granden – wird argwöhnisch von einem guten Dutzend Söldnern der Dukatengarde bewacht. Durch das Tor verhehlen nicht List, noch Tücke, noch rohe Gewalt oder Bestechung sondern einzig gute Beziehungen. Besitzt der Einlaß Begehrende keine entsprechende Legitimation, muß jegliche Botschaft oder Ware am Tor abgegeben werden. Eine Einladung der Grandessa ist eine gute Legitimation, schon da die Wächter die seltsamen Einfälle der Dame gewohnt sind. Da das Haus der Grandessa einen Eingang zum Labyrinth birgt, ist dies der empfohlene Weg zu dem Versteck des „Stab des Vergessens“.

Die Charaktere werden sich sicherlich einige Gedanken machen, wie man sich zu so einem Anlaß ausstaffiert, um das Gefallen der Reichen und Schönen zu finden. In Al'Anfa findet sich eine Unzahl von Schneidern, Friseuren, Barbieren etc. die gerne beratend zur Seite stehen, die Helden für gutes Gold nach neuester Mode auszustatten.

Das Fest

Allgemeine Informationen:

Als ihr eure Einladung vorzeigt, lassen euch die Söldner passieren. Zwei Dukatengardistinnen geleiten euch mit Laternen über die breiten, kiesbestreuten Wege zum Anwesen der Familie Karinor.

Meisterinformationen:

Auf der Einladung ist die Zahl der Gäste nicht vermerkt. So stellt es kein Problem dar, Viridian und Irianel mitzunehmen.

Allgemeine Informationen:

Am schmiedeeisernen Tor steht geduldig ein Hausklave, bereit, eintreffende Gäste durch den weitläufigen, das Haus umgebenden Park zu führen. Die Villa Karinor ist ein drei Stockwerke hoher Palast aus weißem Marmor, mit vier hohen Türmchen versehen, die dem Gebäude das Aussehen eines Märchenschlosses verleihen. Goldene Dachziegel werfen den sanften Schein der Mada wider. Wachen mit schweren Säbeln flankieren das Portal aus schwarz schimmerndem Ebenholz. Die Männer sind in Schürze aus Khomgepardenfell gekleidet und tragen güldenen Ringe durch Ohren und Nase. Einer von ihnen bittet euch höflich, eure Waffen hier im Vorraum zu deponieren.

Man führt euch durch die luxuriöse Eingangshalle in einen weitläufigen Raum, dessen Front von großen Fenstern durch-

brochen ist. Etwa ein Dutzend Gäste vergnügt sich hier. Die edel gewandeten Männer und Frauen haben sich auf bequemen Liegen oder schlicht auf seidenen Teppichen niedergelassen. Es ist ein Schwatzen und Lachen, ein Kichern und Johlen. Für einen Lidschlag mustert man euch mit betont gelangweilter Miene, bevor man sich wieder seinem Gesprächspartner widmet, doch seid ihr euch gewiß, daß, kaum daß ihr den Rücken gekehrt habt, das zur Schau gestellte Desinteresse wildem Guschel Platz macht.

Der Sklave bedeutet euch, hinaus auf die Terrasse zu treten, wo euch die Gastgeberin erwartet.

Meisterinformationen:

Grandessa Shantalla hofft, die Gefährten in Arbeitskleidung auf dem Fest zu sehen – in Rüstung, mit Hörnerhelm und speckigen Klamotten, eben so, wie sich eine kultivierte Südländerin gemeinhin den Nordlandbarbaren vorstellt. Sollten die Helden im Festornat kommen, ist die Gastgeberin enttäuscht. Doch hält man für diesen Fall „passende“ Kleidung bereit – grelle Seidenroben, Fellumhänge und -schürze, Rüstungsteile wie Arm- und Beinschienen, Brustschalen, Muskelriemen, breite Lederarmbänder, protzige Schmuckwaffe. Eventuelle Skepsis der Gefährten versucht der Hausdiener mit dem Einwand zu zerschlagen, daß es sich um einen Maskenball handelt. Viridians Robe wird man übrigens für eine besonders gelungene Verkleidung erachten, zumindest so lange, bis ein Eingeweihter die Tätowierung als echt erkennt.

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet hinaus auf die palmenumfriedete Terrasse. Eine große Anzahl Gäste hat sich dort versammelt. Exotische Musik, Stimmengewirr und Gelächter erfüllen die Luft. Nackte, öglänzende Sklaven mit riesigen silbernen Schalen voller fremdartiger Leckereien schreiten gemessenen Schrittes umher. Der Duft köstlicher Speisen umschmeichelt eure Nasen.

Eine junge Dame von rahjagesegneter Schönheit tritt auf euch zu. Ihre dunkelblauen Augen blitzen durch eine prachtvolle Federmaske, die ihr Antlitz zur Hälfte bedeckt. Die vollen Lippen zeigen ein einladendes Willkommenslächeln, sie reicht euch in anmutiger Grazie ihre taubenweiße, zierliche, ringgeschmückte Hand. „Seid willkommen, meine lieben Freunde“, erklingt es mit süßer Stimme, „welch Gnade der Herrin, daß Ihr mir das Vergnügen macht. Ein besonderes Vergnügen. Doch laßt mich Euch nun meinen lieben Gästen vorstellen.“ Sie hebt die Stimme: „Teuerste Freunde, liebe Gäste. Ich darf euch nun eine besondere Attraktion vorstellen. Diese Damen und Herren kommen aus dem hohen, wilden Norden, uns mit ihrer Anwesenheit zu erfreuen und zu unterhalten.“

Ihr spürt die erwartungsvollen und amüsierten Blicke der Menschen auf euch ruhen. Shantallas Worte haben etwas von denen eines Bärenführers, der sein Tier der gaffenden Menge anpreist. Einige junge Mädchen zeigen gar kichernd mit den rotbemalten Fingerchen auf euch. Was ist das für ein Gefühl, der Tanzbär zu sein?

Meisterinformationen:

Haben die Gefährten auf Festkleidung bestanden, trübt das zwar im ersten Moment die Freude der Grandessa, dann aber finden sie und ihre Gäste ihr Vergnügen daran, zu beobachten, wie sich die „rauhes“ Klötze um gesittetes Benehmen bemühen. Und die Gäste werden später einiges versuchen, die „Wilden“ auf die Probe zu stellen und aus der Fassung zu bringen – man starrt sie ungeniert an, bietet ihnen besonders exotische Speisen an wie Syllakrebse (es braucht einiges Geschick, den Panzer zu knacken) oder Charypsofisch (ein



kleiner Tintenfisch, der roh und in einem Stück verspeist wird, da die Tintenblase platzt, wenn man das Meerestier zerbeißt), man betastet sie gar, will ihre Muskeln fühlen oder sucht sie durch Anzüglichkeiten aus der Fassung zu bringen.

auch Traumpulver – ist ein magisches Elixier, das rauschhafte, farbenprächtige Träume auslöst und abhängig macht. Eventuelle Abscheureaktionen werden von den Umstehenden mit deutlicher Belustigung bedacht.)

Allgemeine Informationen:

Eure liebliche Gastgeberin ist in ein überaus exquisites Kostüm gehüllt: ein zauberhaftes, enganliegendes Nichts mit langer Schleppe aus durchscheinender Seide, besetzt mit zarten, bunten Federn und Hunderten von Edelsteinen, die im Schein der Fackeln glitzern. Die Haut der Grandessa ist mit Gold bestäubt, was ihr etwas Unwirkliches, Fremdartiges und doch zugleich Verlockendes gibt. Ihren Bauchnabel ziert ein Juwel, das schöner als der Schein der Mada leuchtet. In das hüftlange, schwarze Haar ist ein Meer von Perlen geflochten, doch strahlt nicht eine so schön wie das Lächeln Shantallas. Fürwahr, die Grandessa könnte gar Rahja selbst verlocken, so betörend und liebreizend ist ihr Anblick.

Auf ein Klatschen der Grandessa eilt eine Dienerin mit einem Tablett voller Weinpokale aus schierem Gold herbei, euch den Willkommenstrunk zu kredenzen.

Meisterinformationen:

Der Südwein ist süß bis harzig und äußerst aromatisch. Wein wird güldenländisch, al'anfanisch, oder schier serviert. Güldenländisch bedeutet mit Zitrusfrüchten versetzt und einem Schuß Bosparanjer (Schaumwein) aufgegossen, al'anfanisch mit einem Quentchen Regenbogenstaub angereichert, schier der pure Rebensaft. (Es braucht drei oder vier Schluck, bis die Helden den Staub bemerken. Regenbogenstaub – oder

Allgemeine Informationen:

Schließlich ebbt das Interesse an euch ein wenig ab, und ihr habt Gelegenheit, euch das Geschehen in Ruhe anzuschauen: Unter Arkaden steht ein ellenlanger niedriger Tisch, um den sich Gäste auf weichen Kissen liegend gruppiert haben. Der Tisch ist schwer beladen mit Schalen und Tellern, auf denen sich teils vertraute, teils seltsame, exotische Speisen befinden. Blickfang der Tafel ist ein großer, ausgestopfter Vogel. Aus dem buntgefledertem Körper langen sich die Gäste kleine, grünesprenkelte Eier, deren obere Hälfte sie am Tisch abschlagen, um sie anschließend auszuschlüpfen. Auf einer Platte sind allerlei handgroße, lieblich anzuschauende Tierfiguren angerichtet - aus eisigem Mus geformt und damit eine seltene Köstlichkeit. Musikanten, als Faune und Dryaden verkleidet, spielen unermüdlich auf – einmal sanfte Melodien voller Wehmut, einmal wilde, dröhnende Tänze, deren Rhythmus das Blut schon beim Zuhören erhitzt. Eine schlanke, dunkelhäutige Frau mit herben, herrschen Zügen füttert einen Geparden an goldener Kette mit gefüllten Blauwachteln. In der Mitte der Terrasse zwischen weißen Säulen unter samtenem Nachthimmel ist ein Bassin aus bleichem Marmor in den Boden eingelassen. In ihm räkelt sich ein mit Trauben geschmücktes, aber ansonsten nacktes Mädchen und füllt vorübergehende Gästen mit einer gläsernen Kelle etwas von ihrem „Badewasser“ in die hingehaltenen Trinkbecher. Als ihr euch auch etwas davon geben laßt, stellt ihr fest, daß es sich um perlenden, prickelnden

und sündhaft teuren Bosparanjer handelt. Ein Teil der Gäste ist verkleidet: hier eine Dame mit einem Federhut und einem stilisierten Schnabel vor dem Gesicht, dort ein Mann ganz in Grün, das Kostüm mit Flossen und Kiemen dem Volke der Risso nachempfunden. In blaue, durchscheinende Tücher gekleidete Tänzerinnen und Tänzer hüpfen übermütig durch die Menge. Mit grazilen, eleganten Bewegungen entziehen sie sich dem gierigen Zugriff betrunkenere Gäste. Kreischende, absurd geschminkte Eunuchen taumeln durch die Menge, alternde Frauen lassen Früchte mit gespitzten Fingern in die rotbemalten Mäuler ihrer jugendlichen Geliebten fallen, längst verwelkte, schwammige Männer machen ihnen bei diesem Spiel Konkurrenz. Ein schöner, goldbemalter Jüngling, nur mit einem Lendenschurz aus kunstvoll drapierten Früchten bekleidet, lehnt an eine Säule. Vor ihm knien einige junge Mädchen, die mit vollen Backen kauen.

Viridian ist offenkundig verstört und entrüstet, als er unter den Gästen auch Boroni mit ihren auffallenden, kahl geschorenen Schädeln erkennt. Die lästigen Roben haben sie längst abgelegt und lassen sich statt dessen von Jünglingen und Maiden die Körper mit wohlduftenden, kostbaren Essenzen salben, winden sich im Traumpulverrausch oder balgen sich lasziv mit Sklavinnen und Sklaven im weichen, kräuterduftenden Gras.

Meisterinformationen:

Das Fest – für einen Granden nur ein alltägliches und kleines Beisammensein – ist ein Pfuhl der Dekadenz. Es hängt vom Gemüt der Helden ab, ob sie das Spektakel genießen oder mit Abscheu und Unmut verfolgen. Unter den Gästen befinden sich etliche Angehörige der Grandenfamilien, hohe Militärs und Geweihte.

Allgemeine Informationen:

Es wirkt anfänglich befremdlich auf euch, daß jedesmal, wenn ihr von einer Speise oder einem Getränk nehmen wollt, ein Diener zuvor davon kostet, einen Moment verstreichen läßt und euch erst dann zugreifen läßt. So müßt ihr euch damit abfinden, daß aus Früchten stets ein Stückchen herausgebissen ist, daß von den Pasteten ein Quentchen fehlt, und daß eines anderen Lippen den Kelch berühren, bevor ihr davon versuchen dürft.

Meisterinformationen:

So herzlich der Umgang der Granden untereinander auch auf den ersten Blick zu sein scheint, tatsächlich sind sich viele spinnefeind, hegen Eifersucht, Mißgunst und Familienfehen, deren Ursprung längst vergessen ist. Ganz zu schweigen von den Feinden innerhalb der eigenen Sippe...

Die Angst vor dem Gifttod ist verbreitet und durchaus berechtigt. Niemand würde einen Bissen zu sich nehmen, den nicht ein Vorkoster geprüft hat.

Spezielle Informationen:

Ihr ergreift die Gelegenheit, euch ein wenig genauer auf dem Anwesen umzusehen. Doch stoßt ihr schnell an die von Grandessa Shantalla gesetzten Grenzen: Einzig der Garten, die Terrasse und die untere Halle stehen den Gästen offen. Überall sieht man die Wächter der Grandessa in dem lächerlich wirkenden Schurz. Scheinbar entspannt stützen sie sich auf ihre mächtigen Säbel, doch halten sie treulich Wacht, daß kein Unbefugter in verbotene Bereiche vordringt.

Meisterinformationen:

Die Wachen sind ernstzunehmende Gegner. Es wird die Helden einiges Geschick kosten, unbemerkt in den Keller oder die Privatgemächer vorzudringen, wo ein Eingang zu den

Katakomben vermutet werden kann.

Sollten die Helden sich jenseits der Gartenmauer auf dem Silberberg umschaun wollen: Zu den mit Wächtern dicht besetzten äußeren Wälle patrouillieren in den allermeisten Gärten Dukatengardisten mit Hunden.

Die Werte eines durchschnittlichen Dukatengardisten:

ST 6; MU 13; LE 53; MR 0; RS 0 (Schurz) bzw. 5 (Kettenhemd und Eisenheim der Garde); **AT/PA 13/10; TP 2W+4** (Großer Sklaventod)

Geh mit Phex - Der Weg durch die Kellergewölbe

Meisterinformationen:

Die leicht zu findenden Palastküche besteht aus drei Räumen, die durch große Portale miteinander verbunden sind: Bratstube, Kochstube und Spülküche, durch die man vom Garten aus den Küchentrakt betritt. Der Zugang zum Keller findet sich in der Kochstube. Jetzt, da für das Fest alles schon weitgehend vorbereitet ist, Platten und Gerichte stehen bereit, arbeiten nur noch drei Sklavinnen und Sklaven dort – die Küche kann auch für wenige Augenblicke verwaist sein. Sollten die Helden Gewalt anwenden, steht dieser Weg für den Rückweg nicht mehr offen, ja, man muß gar bei Entdeckung der Tat mit Verfolgern rechnen die den Helden eine Weile durch die Gänge folgen. Der Zugang zum Keller ist mit einem Schloß versperrt, das sich mit einer *Schlösser-knacken*-Probe+3 knacken läßt. Einzig der Haushofmeister, die Mundschenkin und die Köche verfügen über Schlüssel. Hinter der Tür führt eine steile dunkle Treppe hinab in den gut gefüllten Vorratskeller, der sich über mehrere Räume erstreckt. Über eine weitere Treppe gelangt man in ein tiefer gelegenes Kellergewölbe, dessen Mauern lehmverputzt sind. Die Luft hier ist kühl und feucht. In den gestampften Erdboden eingelassen finden sich große, bauchige Tonkrüge. Darin werden Öl, Fisch und ähnlich verderbliche Güter gelagert. Gleich daneben findet sich der Zugang zum bestens sortierten Weinkeller. Ganze Regale sind gar mit kostbaren, gläsernen Flaschen gefüllt. Es ist den Sklaven bei schwerster Strafe verboten, diesen Keller zu betreten, vorgeblich, um vorzubeugen, daß die Diener vom Wein und Brannt stehlen, tatsächlich aber, um zu vermeiden, daß ein allzu neugieriger Bediensteter den Zugang zu den unterirdischen Katakomben entdeckt. Allerdings läßt die Frage „Warum die Freiheit erstreben, wenn dann doch nur der Hungertod droht?“ die meisten der gehegten Haussklaven sowieso kaum an Flucht denken. Genaue Inspektion (*Sinnenschärfe*+5) fördern eine verborgene Tür zutage, die sich zwischen zwei großen Weinfässern befindet – einer der Zugänge zum Fluchttunnel.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist aus kräftigem Holz, das mit Lehm bestrichen ist, um die Pforte zu verbergen. Nach eingehender Suche finden die Helden ein kleines Loch, wohl das Schlüsselloch.

Meisterinformationen:

Mit einem ganz gewöhnlichen Dietrich (Irianel besitzt solches Handwerkszeug) und etwas Geschick (*Schlösser Knacken*+5) läßt sich das Schloß öffnen. Von der Tür durch die Decke ist ein feiner Draht gespannt, von dem die Helden nicht wissen können, daß dadurch die Tür mit einem Glöckchen in der Stube der Wachen verbunden ist. Öffnet sich die Tür auch nur einen Spalt, wird das Glöckchen heftig bimmeln. Zwar findet sich zu jenem Zeitpunkt niemand in der

Wachstube, aber das kaum wahrnehmbare Geräusch sollte den Helden einen gehörigen Schrecken einjagen...

Bau auf Rahja – Shantallas Gemächer

Meisterinformationen:

Sollt einer der Helden den Verlockungen der süßen Grandessa erliegen oder gar in „aufopferungsvoller Pflicht“ beschloßen haben, auf diese Weise die Gastgeberin vom Treiben seiner Genossen abzulenken, bietet sich durch die Gemächer der Grandessa ein Weg, wieder zu den Freunden zu stoßen. Es bedarf großen Charmes (*CH mindestens 14, Betören-Probe+8*), die schöne Gastgeberin für sich zu gewinnen. Grandessa Shantallas Gemach, in das sie einen Verehrer oder eine Verehrerin führt, befindet sich im zweiten Stockwerk des Palastes.

Allgemeine Informationen:

Etliche Augen folgen dir, als die Grandessa dich bei der Hand nimmt und mit sich zieht. Ihr eilt vorbei an den säbelbewehrten Wachen, die samtbespannten Marmortreppen hinauf, durch prachtvoll ausgestattete Korridore, bis ihr vor einer Tür aus gold-rot schimmerndem Mahagoni steht. Shantalla zieht einen fein gearbeiteten, goldenen Schlüssel aus ihrem Gewand und öffnet die Pforte. Mit einem Lächeln bedeutet sie dir einzutreten.

Das luxuriöse Schlafgemach der Grandessa ist gänzlich in schwarz, weiß und blau gehalten. Schwarz wie ihr Haar, weiß wie ihre samtene Haut, blau wie ihre wundervollen Augen. Die Wände sind aus weißem Marmor, mit blauem, golddurchwirkten Samt bespannt. Sie bilden einen reizvollen Kontrast zu dem schwarz-polierten Obsidianboden, in dem sich eure Umrisse spiegeln. Ein Teppich in allen efferdgefälligen Farben schmeichelt deinen bloßen Füßen; er ist so weich, daß man glaubt, darin zu versinken. Eine breite, seidenbeschlagene Lagerstatt lädt ein, sich niedersinken zu lassen. Der Baldachin aus durchscheinender, milchweißer Seide darüber wogt im sanften Wind wie ein Feenschleier. Zarter Wohlgeruch erfüllt den Raum, streichelt die Sinne. Links und rechts des Lagers stehen hohe Kandelaber, deren schwarze Kerzen die Grandessa jetzt entzündet. Ein Krug aus feinstem Glas steht bereit, darin perlender, goldener Bosparanjer. Sie bedeutet dir, davon in zwei bereitstehende, feine Kelche einzuschenken.

Shantalla, die Wangen vom Wein gerötet, läßt sich in die Kissen sinken, einladend lächelt sie dir zu.

Meisterinformationen:

Hinter der Wandbespannung und direkt neben dem Bett befindet sich eine Tür. Es braucht eine *Sinnenschärfe-Probe+7*, um diese zu finden – oder der Held muß die Wände sorgsam abtasten. Auch muß man den Stoff lösen, um durch den Zugang zu gehen – kaum möglich, solange Shantalla zugegen oder bei Bewußtsein ist. (Sollte die Grandessa sich binnen einer Stunde nicht wieder auf dem Fest einfinden, wird man übrigens nach ihr sehen.) Auch kann der Stoff nicht ohne weiteres wieder befestigt werden.

Die Tür ist mit einem soliden Schloß versperrt, das sich mit einem Dietrich (und einer *Schlösser-Knacken-Probe+3*) oder roher Gewalt (*KK+22*, man muß zudem einen Hebel an der sich nach Innen öffnenden Tür ansetzen und es macht Lärm!) öffnen läßt.

Shantalla bewahrt das Bündel mit den Schlüsseln für die Fluchttunnel in einem in den Mosaikfußboden neben dem Bett eingelassenen Geheimfach auf. Zum Lösen des Riegels muß man drei kaum merklich erhabene Steinchen zugleich drücken.

Würfeln Sie 2 *W6*. Dies gibt die Anzahl der Spielrunden an, bis der Held das Versteck gefunden hat.

Sobald die Tür geöffnet wird, schlägt eine Glocke in der Wachstube Alarm – um so vehementer, je heftiger die Tür aufgestoßen wird. Von außen hat die Tür außerdem eine Klinke, doch birgt diese eine häßliche Falle: Wird der Griff gedrückt (auch um die Tür zuzuziehen), springt eine Klinge daraus hervor, die *W6 SP* verursacht. Unangenehmer noch aber ist die Tatsache, daß die Schneide mit dem Lähmungsgift *Arax* bestrichen ist (Stufe 5; Schaden: *GE, KK, AT, PA -2*; Beginn: 2 *SR*; Dauer: 1 Tag). Eine *Sinnenschärfe-Probe+7* (der Zuschlag wird entsprechend geringer bemessen (+2), wenn der Held sich ausdrücklich vorsichtig gebärdet) verrät die Falle.

Hinter der Pforte führt eine steile, metallene Wendeltreppe in einem engen Schacht hinab. Verlangen Sie einem höhenängstlichen Helden eine *Höhenangst-Probe+2* ab. Die filigran geschmiedeten Stufen der Treppe gewähren Durchblick in die schwindelnde Tiefe der etwa 30 Schritt hohen Treppe. Die Stiege endet hinter der verborgenen Tür zum Weinkeller.

In den Tiefen des Silberberges

Meisterinformationen:

Den genauen Verlauf, Länge und Ausmaße der Tunnel entnehmen Sie bitte dem Plan in der Mitte des Bandes. Alle Stellen, an denen Besonderheiten zu finden sind, sind entsprechend markiert. Sie finden die zugehörigen Beschreibung unter dem angegebenen Abschnitt.

Wie Sie sehen, ist nur ein geringer Teil des Labyrinths dargestellt. Zum einen würde eine Gesamtbeschreibung eine eigene Spielhilfe füllen, zum anderen darf eines der großen Geheimnisse Al'Anfas nicht völlig entschlüsselt werden, um ein Geheimnis bleiben zu können. Es liegt in der Hand eines jeden einzelnen Meisters, wie er das Gewirr der Gänge ausgestalten will, so daß es immer noch Winkel geben wird, die niemand kennt und die für ein Abenteuer gut sind.

An Stellen, die mit einer 1 gekennzeichnet sind, ist der Tunnel verschüttet oder durch ein sonstiges, nur schwer zu überwindendes Hindernis versperrt, an einem mit einem 2 markierten Punkt ist ein Gang zugemauert. Vermauerte Passagen lassen sich nur mit entsprechendem Werkzeug oder unter

Einsatz mächtiger magischer Hilfsmittel öffnen.

Dunkle Gänge

Allgemeine Informationen:

Die folgenden Eindrücke gelten für das gesamte Gangsystem, wenn nicht anders beschrieben:

Abgestandene, trockene Luft schlägt euch entgegen, es fällt schwer zu atmen. Schon nach wenigen Schritten steigt euch der Schweiß aus den Poren. Das verspricht ein anstrengender Marsch zu werden. Unheimlich flackert der Schein eurer Fackel über die nachtschwarzen Wände – es will euch scheinen, als verschluckte der Fels das Licht. Nur selten werfen feine, den Fels durchziehende Silberadern das Licht funkelnd zurück. Bedrückende Grabesstille herrscht hier unten; nur das Atmen und die Schritte eurer Gefährten durchdringen das dräuenden Schweigen. Manchmal hört ihr ein Tappen und Kratzen wie von bekrallten Pfoten: Ratten? Noch ist euch keiner der Nager

über den Weg gelaufen. Vorsichtig tastet ihr euch durch den dunklen Gang. An den Wänden sind deutlich Meißelspuren zu sehen; hier haben unzählige fleißige Hände daran gearbeitet, den Tunnel aus dem finsternen Stein zu hauen. Der Boden ist rau und uneben; Ihr müßt achtgeben, nicht zu stolpern. Bisweilen geht es gar steil bergab, dann wieder bergan, oder es ist eine hohe Stufe in den Fels gehauen. Ihr könnt allein vermuten, über wieviel Schritt sich die Tunnel dahinziehen und wie tief sie in den Berg hineinführen.

Unliebsame Begegnungen

Viridians Visionen (Meisterinformationen)

Dem Geweihten kommt bei der Wanderung durch das Labyrinth eine besondere Aufgabe zu: Er wird merklich erregter, um so näher er seinem Ziel kommt. Bisweilen fällt er in einen schlafwandlerischen Zustand, ist kaum ansprechbar. Er hat dann einen glasigen, verlorenen Blick, und man sieht seiner Miene an, daß Traumbilder ihn heimsuchen. Viridian spürt, wo der Stab in etwa zu finden ist, ist allerdings nicht selten verwirrt oder schlicht unschlüssig, wohin er sich wenden soll. Er hat die Fingerzeige seines Gottes zu deuten und bedarf durchaus der Hilfe der Helden, einen Weg durch das Ganggewirr zu finden.

Viridian wird außer der groben Richtung auch Warnungen und Hinweise geben, Ahnungen äußern, dabei selten klar formulieren, sondern traumhaft verbrämt, als spräche bisweilen eine andere Stimme aus dem Geweihten, die es nicht gewohnt ist, in der Art der Sterblichen zu kommunizieren. Manchmal wird der Borongeweihte wie ein Tier vor bestimmten Wegen zurückschrecken oder sie wählen. Nutzen Sie seine Rolle, um auf das Schicksal der Helden und die Spannung des Abenteurers einzuwirken!

Meisterinformationen:

Wer kann schon sagen, was alles in den Tiefen des Berges so krecht und fleucht? Nachfolgend wollen wir Ihnen einige Vorschläge machen, doch ist es Ihnen überlassen, zusätzliche Begegnungen einzuflechten. Allerdings: Das Höhlensystem ist zwar gewaltig, birgt aber keinen Platz oder genügend Nahrung für große Höhlenbewohner und Raubtiere. Sie können Tierbegegnungen, wenn nicht anders angegeben, zu jeder Zeit und an jedem angemessenen Ort einbauen.

Ratten

Die findigen, graubraunen Nager haben das Labyrinth zu ihrem unterirdischen Reich erkoren. Von hier aus gelingt es ihnen mühelos, in die Keller und Katakomben der Häuser einzudringen, wo der Tisch für die räuberische Brut reichlich gedeckt ist. Ratten sind in der Lage, selbst winzige Durchschlüpfe zu nutzen. Ihr Fleiß bei der Vermehrung hat für eine große Population in den Gängen und Höhlen gesorgt. Doch sind die Tiere scheu, sehr schlau und nicht darauf erpicht, todesverachtend den Kampf mit überlegenen Gegnern zu suchen. So werden die Helden nur dann Ärger mit Ratten bekommen, wenn sie die Tiere versehentlich in die Enge getrieben haben und die Nager sich bedroht fühlen oder wenn ein sorgloser Held bei einer Rast nicht auf seinen Proviant achtgibt. Doch ist das Getrippel und Getrappel, das Schaben und Schnuppern allgegenwärtig. Zum Teil scheint es aus den Wänden zu dringen oder gar von der Höhlendecke.

Al'Anfanische Kanalratten (Anzahl mit W20 bestimmen):
MU 10; LE 4; AU 20; GS 5; RS 0; AT 6; Ausweichen 8; TP 2 SP; MR 1; MK 3

Ratten lassen sich am effektivsten mit Fußtritten (beschuht!) bekämpfen (*Raufen-Attacke*+2). Für Angriffe mit normalen Waffen gilt ein *AT-Malus* von 4. Pariert werden kann nicht, einem Biß kann man allein durch Ausweichen entgehen. Ratten attackieren immer ungedeckte Stellen, deshalb verursacht ein Biß auch immer Schadens-, nicht Trefferpunkte. Hat ein Held *mehr als 5 SP* hinnehmen müssen, droht die Gefahr, sich mit einer Krankheit angesteckt zu haben (*bei 1 auf W20*).

Höhlen-Mosaikotter

Diese Schlange findet sich vornehmlich in Höhlen und Grotten südlicher Gefilde, wo sie Jagd auf kleine Nager, Echsen und Insekten macht. Die etwa ein Schritt lange Schlange mit dem ungewöhnlich breiten, flachen Kopf trägt ein mosaikartig gemustertes Schuppenkleid in schwarz, grau und braun. Bei der Jagd lauert sie in Felsnischen, zwischen Geröll und Steinen. Wenn der Untergrund entsprechend ist, wühlt sie sich auch gerne ein paar Finger unter die lose Erde, um die ahnungslose Beute zu überraschen. Die Höhlen-Mosaikotter ist verblüffend schnell, aber nicht besonders aggressiv, es sei denn, sie fühlt sich bedroht. Bedenken Sie, daß die Schlange vornehmlich nach Stellen wie Füßen, Händen etc. beißen wird und deshalb auch nur den entsprechenden Rüstungsschutz an diesen Stellen durchdringen muß. Das Gift der Höhlen-Mosaikotter ist für Menschen und größere Tiere nur wenig gefährlich (*3W6+3 SP*), ruft aber für *W3 Stunden leichten Schwindel* und Übelkeit hervor, die gebissene Stelle schwillt für die genannte Dauer stark an und verfärbt sich bläulich (*AT/PA -1; GE und FF -1*). Fatale Folgen hat so ein Biß nur dann, wenn das Opfer durch einen unglücklichen Zufall in die Halsregion gebissen wurde. Dann droht die Kehle zuzuschwellen und das Opfer binnen 2 SR zu ersticken.

Höhlen-Mosaikotter:

MU 10; LE 11; AU 15; GS 5; RS 3; AT 12; Ausweichen 7; TP 1W+1 (+Gift); MR 5; MK 20

Fledermäuse

Neben Ratten (und anderen Nagern) zählen Fledermäuse und ihre größeren Verwandten, die Flugfuchse, zu den häufigsten warmblütigen Bewohnern der Höhlengänge. Die Tiere sind für Menschen ungefährlich, zumeist hängen sie friedlich an ihren Ruheplätzen an Höhlen- und Gangdecken; nur wenn sie aufgeschreckt werden und ein Schwarm in heller Aufregung auffliegt, kann es zu zufälligen Verletzungen kommen. Fledermäuse sind dank ihrer außergewöhnlichen Sinne meisterliche Flieger und selbst im Stockfinsternen wahre Orientierungskünstler. Sollte man unglücklich in einen auffliegenden Schwarm hineingeraten, ist es vielversprechender, sich am Boden zusammenzukauern und Kopf und Gesicht mit den Armen zu schützen, als es mit herkömmlichen Paraden zu versuchen.

Fledermäuse (Größe des Schwarms mit 5 W20 bestimmen):

MU 5; LE 4; AU 30; GS 18; RS 0; AT würfeln Sie für je 6 Tiere 1W20, bei einer 1 oder 2 streift eines der Tiere einen der Helden unglücklich und fügt ihm Kratzer zu; Ausweichen 15; TP 1 SP; MR -2; MK 2

Flugfuchse (Größe des Schwarms mit 3 W20 bestimmen):

MU 7; LE 8; AU 30; GS 15; RS 0; AT s.o.; Ausweichen 14; TP 2 SP; MR -2; MK 3

Flugföchse sind gut doppelt so groß wie ihre Verwandten. Ihr Name röhrt von dem fuchsroten Fell und den großen, spitzen Ohren der Tieren her. Sie ernähren sich ebenfalls von Insekten, verschmähen aber auch kleine Vögel nicht.

Andere Bewohner

Außerdem wimmelt es im Labyrinth von Insekten: Nachtfalter, Motten, Käfer, Mücken, Schaben, Asseln und Spinnen, was Ihnen an 6- und 8-beinigen Lebewesen einfällt. Die Krabbeltiere sind erheblich größer als ihre nördlichen Verwandten und sie treten auch meist in größerer Anzahl auf Gefahren drohen seitens dieser Kreaturen nicht, es sei denn, hier und da ein juckender Stich, doch kann einen die unvermutete Berührung eines Falters zumindest einen gehörigen Schrecken einjagen. Und wer schätzt es schon, durch einen engen Gang zu robben, in dem es vor Asseln nur so wimmelt...

Doch lauern auch weit unangenehmere Zeitgenossen...

Die Hand Borons

Spezielle Informationen:

Es ist ein offenes Geheimnis, daß die berüchtigten al'anfanischen Meuchler hauptsächlich Nutznießer der geheimen Gänge unter der Stadt sind. Das Stollensystem erlaubt ihnen, ungesehen und ungehört von einem Punkt der Stadt zu einem anderen zu gelangen und in vermeintlich gut bewachte Häuser einzudringen, denn mancher Besitzer einer stolzen Villa ahnt nicht einmal, daß ein Schacht, verborgen hinter einer Paneele, sein Haus mit den unterirdischen Gängen verbindet. Die Angehörigen der Hand Borons gehören zu den wenigen Personen, die zumindest einen Teil der Stollen kennen.

Meisterinformationen:

Wie erwähnt, ist die Hand Borons weit mehr als eine käufliche Mörderbande. Über diese Organisation weiß man wenig, aber sicher ist, daß es kaum zwei Dutzend aktive Meuchler gibt und sie mit Schülern, Ausbildern und Anführern wohl nur ein halbes Hundert zählen. Sehr viel zahlreicher sind diejenigen, die ihnen zuarbeiten, sie unterstützen und decken – und das nicht nur in Al'Anfa. Ihr Spionage-, Intrigen- und Diebesnetz erstreckt sich über den gesamten Süden Aventuriens. Und sie arbeiten so erfolgreich wie unerkannt. Ihre eigentliche Aufgabe ist die der Geheimpolizei der Boronskrone und damit der Erhalt der gottgewollten Ordnung und der Interessen der Stadt Al'Anfa, wobei sie mit dem Borontempel ebenso wie mit den Granden oder dem Hohen Rat zusammenarbeiten.

In dem verschlungensten Teil des Labyrinthes werden Ihre Helden die Begegnung mit einer Schülerin der Hand Borons haben. Eigentlich sollte Chirina du Meron in dieser Nacht ihr Gesellenstück ablegen, als sie die durch die Gänge schleichenden Helden entdeckt. Wohl wissend, daß die Fremden hier nichts verloren haben können, handelt sie den Prinzipien ihrer Ausbildung folgend: Sie beschattet die seltsame Truppe, um deren Absichten zu erfahren. Dabei geht sie davon aus, daß die ungebetenen Gäste sicher nichts Gutes im Schilde führen. Die Hand Borons, obwohl die Meuchler der Diebin Nahrima, weiß weder vom Verschwinden des Stabes noch von der Intrige der beiden hohen Borongeweihten. Von den Schnüffeleien Irianel's allerdings hat man Kenntnis, und sollte Chirina die Gelegenheit bekommen, wird sie ihn ohne

Fragen durch einen vergifteten Wurfdolch schnell und lautlos zu Boron schicken – glaubt sie doch in der Anwesenheit der Fremden den Beweis seines Verrates an Al'Anfa zu sehen.

Sollte es zu einer Unterredung mit der Meuchlerin kommen, bedarf es einiger Überzeugungskunst, ihr die borongefälligen Absichten der Helden glaubhaft zu machen.

Wie Sie die Meuchlerin einsetzen, geben wir in Ihre Hand. Vielleicht wird sie zu einer tödlichen Bedrohung aus dem Dunkel der Gänge, vielleicht zu einer lebensrettenden Führerin aus diesem Labyrinth. Bedenken Sie dabei, daß die Schülerin der Hand auf den Willen des Herren Boron und auf das Wohl seiner Stadt Al'Anfa eingeschworen ist. Diesem wird sie niemals untreu werden – sonst wäre sie keine Schülerin dieser Organisation.

Chirina ist von Kopf bis Fuß in schwarze, enganliegende Gewänder gehüllt, Gesicht und Hände sind geschwärzt, so daß sie in den dunklen Gängen nur schwer auszumachen ist. Sie verfügt über etliche Wurfdolche und Wurfscheiben, die mit Waffengiften Ihrer Wahl bestrichen sind. Der Giftkanal ihres Mengbilar ist mit Kelmon gefüllt (*Stufe 5; Schaden: 4W SP + vollständige Lähmung; Beginn: 5 KR*). Sie trägt ein KLARUMPURUM-Amulett, das dreimalig Gifte bis Stufe 12 neutralisiert und verfügt über einen Ring mit einem feinen Mechanismus, der eine Giftnadel hervorschnellen läßt. Diese ist mit Tulmadron (*Stufe 15; Schaden 1 W+1/KR; Beginn: 20 KR; Dauer: 4 SR*) bestrichen, ein letzter Ausweg, sollte sie in Gefangenschaft geraten...

Chirina du Meron, Schülerin der „Hand Borons“:

MU: 13 **AG:** 2 **Stufe:** 7 **Alter:** 26
KL: 12 **HA:** 3 **MR:** 7 **Größe:** 1,73
IN: 14 **RA:** 3 **LE:** 52 **Gewicht:** 59 Stein
CH: 10 **TA:** 2 **AU:** 63 **Haarfarbe:** rot
FF: 15 **NG:** 5 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** braun
GE: 15 **GG:** 3 **AT/PA:** 14/12 (1W+1, Mengbilar, Dolch)
KK: 11 **JZ:** 2 **RS:** 1

Wurfdolch/Wurfscheibe 1W+1 (Wurfaffen 20)

Herausragende Talente: Schleichen 12, Sinnenschärfe 10, Schlösser Knacken 10, Sich Verstecken 12

Im Untergrund

Meisterinformationen:

Die Karinors haben auf natürliche Weise entstandene Gänge genutzt, um einen Fluchttunnel als letzten Ausweg zu schaffen. Wo natürliche Stollen fehlten, wurde das Gangsystem erweitert; auch wurden Gänge zugemauert, wenn man befürchten mußte, daß auf diesem Weg ungebetene Gäste einzudringen vermöchten. Der Fluchttunnel der Karinors hat zwei Ausgänge: zum einen an der östlichen Flanke des Silberberges (dieser Tunnel ist erst vor zwei Generationen angelegt worden) und zum anderen zu einem Stollen, durch den man sich in die Feste der Dukatengarde am Eingang des Silberberges flüchten kann. Letzterer mündet im hinteren Teil in den Tunnel der Familie Florios.

Allgemeine Informationen:

Hinter der Pforte erwartet euch ein winziger Raum, in den von oben eine steile, metallene Wendeltreppe mündet. Euch gegenüber befindet sich eine weitere Tür, aus schwerem, dickem Holz, eisenbeschlagen und mit mehreren Riegeln versehen.

Meisterinformationen:

Die Treppe führt von Shantallas Gemach herab. Die Riegel sind von dieser Seite aus leicht beiseite zu schieben. Auf der

anderen Seite gibt es eine Griffmulde, die ein Dutzend mit *Arax* bestrichener Giftnadeln birgt, die hervorschnellen, sobald man in die Mulde faßt. Auch an dieser Tür ist eine Alarmglocke angebracht, die sich jedoch von der Kellerseite aus leicht erkennen und mit einer einfachen gelungenen *Finerfertigkeit*-Probe beseitigen läßt, indem man vorsichtig den Draht durchschneidet und an der Wand verankert.

3 – Fallgatter

Meisterinformationen:

An dieser Stelle (und an weiteren entsprechend gekennzeichneten Plätzen) befindet sich ein Fallgatter, das sich mittels eines Metallhebels, der in einer Wandnische verborgen ist, mit einem entsprechenden Ruck (*Körperkraft*-Probe) auslösen läßt.

Die Spitzen des soliden, schweren Eisengatters fallen in vorgefertigte Löcher im Boden, so daß es einer gewaltigen Kraftanstrengung und entsprechender Werkzeuge bedarf, um das Tor wieder hochzuhebeln und zu öffnen.

Es dient allein dazu, etwaigen Verfolgern den Weg abzuschneiden.

Allgemeine Informationen:

Nach etwa 50 Schritt mündet der Gang in einen weiteren Tunnel. Die Wände dieses und der folgenden Stollen sind offenkundig natürlichen Ursprungs, sind sie doch roh und unbebaut. Geröll bedeckt an manchen Stellen den Boden, hier und da springen spitze Felszacken aus glänzend schwarzem, hartem Gestein aus dem Boden hervor.

Einzig für einen schmalen Pfad in der Mitte des Ganges wurden die Spitzen abgeschlagen. An anderen Stellen sind die Gänge so niedrig, daß ihr die Köpfe einziehen müßt, ja, manchmal heißt es gar, auf allen Vieren eine besonders enge Stelle zu überwinden.

4 – Unterirdischer See

Allgemeine Informationen:

Ihr erreicht eine kleine Höhle, in der sich ein See mit schwarz schimmerndem Wasser befindet. Unruhig spiegeln sich die Lichter eurer Fackeln darin wider.

Das Gewässer mißt in seiner Länge höchstens 10 Schritt. Am jenseitigen Ufer erkennt ihr die Fortsetzung des Ganges, dem ihr folgt. Doch reicht das Wasser bis an die Höhlenwände, so daß man den See wohl durchschwimmen muß.

Unter der Wasseroberfläche sieht man bisweilen schneeweiße, fischartige Kreaturen dahingleiten, die zum Teil eine Größe von gut einem Schritt erreichen.

Meisterinformationen:

Das Gewässer ist etwa 8 Schritt tief und fällt an den Rändern steil ab – die Helden müssen schwimmen: Ohne Rüstung wird eine einfache *Schwimmen*-Probe fällig, mit Rüstung eine um den BE-Wert erschwerte Probe (bei Metallrüstungen sogar um den doppelten BE-Wert).

Der See wird durch einen unterirdischen Quell gespeist, und das Wasser erweist sich beim Durchqueren als empfindlich kühl. In dem See tummeln sich harmlose Höhlenfische und große Molche.

5 – Verschütteter Gang

Allgemeine Informationen:

An dieser Stelle ist der Gang eingestürzt, ein Berg Geröll hat den Durchgang verschüttet.

Meisterinformationen:

Man benötigt ohne entsprechendes Werkzeug etwa eine Stunde, um den Weg freizuschaukeln. Es besteht die Gefahr, daß weiteres lockeres Gestein sich von der Decke löst (18-20 auf dem W20). Sollte dies geschehen, nehmen die nächststehenden Helden 2W6 SP.

Bei der Arbeit stoßen die Helden auf die zerschmetterten Knochen zweier Abenteurer. Verwertbare Ausrüstungsgegenstände lassen sich nicht finden, Metall- und Lederteile sind größtenteils verrottet oder völlig unbrauchbar geworden.

6 – Große Höhle

Allgemeine Informationen:

Bisweilen öffnet sich einer der verwundenen Stollen zu einer größeren Höhle. Hohe Felsformationen werfen im Schein eurer Fackeln bedrohliche, lange Schatten, so daß ihr die Grotte nicht recht überblicken könnt. Wer mag wissen, was in den dunklen Nischen, den verwinkelten Gängen alles lauern mag? Zudem habt ihr das unguete Gefühl, nicht allein zu sein – wohl wegen der beständigen Geräusche durch hin- und her huschenden Ratten, die euch auf unbekanntem Weg zu begleiten scheinen.

7 – Gruftassel

Meisterinformationen:

In einen der abgelegeneren Gänge hat sich ein Gruftasselweibchen zurückgezogen, um in den Kadaver eines gescheiterten Eindringlings – eines Diebes – seine Eier abzulegen. Das Tier ist entsprechend aggressiv, wenngleich auch geschwächt durch die Anstrengung.

Gruftasselweibchen:

MU 12; LE 25; AU 25; GS 4; RS 3; AT/PA 12/5; TP 1W+3; MR 12; MK 13

Um die gräßlich zugerichtete Leiche zu untersuchen, bedarf es einer *Totenangst*-Probe+5. Rüstung und Kleidung sind unbrauchbar, ein Goldring mit grauem Stein (Wert 4 D) und ein schwerer Dolch sind noch in gutem Zustand. Verzichten die Helden darauf, die Leiche zu plündern, belohnen Sie dies mit **10 Abenteuerpunkten**. Eine borongefällige Andacht (ohne Viridians Aufforderung) gibt **15 zusätzliche Abenteuerpunkte**. An eine Bestattung ist jedoch wegen des felsigen Untergrundes nicht zu denken.

8 – Durchschlupf zum Fluchttunnel in die Festung

Allgemeine Informationen:

Im hinteren Bereich der Höhle findet ihr den Durchschlupf zu einem Gang, der offenkundig von Menschenhand geschaffen wurde. Auch hier findet sich ein Hebelmechanismus, um ein Fallgatter auszulösen.

9 – Falltür (Keller eines Nebengebäudes der Florios-Villa)

Allgemeine Informationen:

Erneut versperrt ein Fallgatter euren Weg. Der Gang führt euch in einen kleinen Raum, der keine ebenerdigen Ausgänge birgt. Doch findet sich etwa in drei Schritt Höhe eine Falltür, von der eine Strickleiter herabbaumelt.

Meisterinformationen:

Die Klappe ist mit einem Doppelriegel verschlossen, der von beiden Seiten durch einen Schlüssel geöffnet werden kann. Hier bedarf es des passenden Schlüssels, einer *Schlösser-Knacken*-Probe+7 oder entsprechender magischer Fertigkeiten, um sich Zugang zu verschaffen.

Allgemeine Informationen:

Möglichst lautlos klettert ihr die Leiter hinauf, ins Ungewisse. Ihr befindet euch in einem gemauerten Raum, wahrscheinlich einem Kellerraum, der zwei weitere Türen aufweist sowie eine Stiege, die zu einer dritten hölzernen Tür führt.

Meisterinformationen:

Nur eine der Türen läßt sich mit Shantallas Schlüssel öffnen: die an der westlichen Längsseite des Hauses, dem Weg zur Festung der Dukatengarde!

Der Ausgang am oberen Ende der Treppe (*Schlösser-Knacken*+8) führt in das Innere des Lust- und Gästeschlößchen der Florios. Sollten die Helden in das Schlößchen vordringen, werden sie schnell etlicher Gäste und einiger Bediensteten gewahr – die Gefahr einer Entdeckung ist sehr groß.

Die zweite Pforte (unverschlossen) an der kurzen Seite des Gebäudes führt zum Palast der Florios (s.u.).

10 – Zugang zur Villa Florios

Allgemeine Informationen:

Am Ende des künstlich gehauenen Ganges erblickt ihr eine schwere, eisenbeschlagene Pforte, die von dieser Seite keine erkennbaren Riegel, Schlüssellöcher oder ähnliches aufweist.

Meisterinformationen:

Die Pforte ist mit einem APPLICATUS ARGELIST belegt, an den ein PANIK ÜBERKOMME EUCH gebunden ist. Nur wenige Augenblicke, nachdem sich einer der Gefährten an der Tür zu schaffen gemacht hat, schreit er mit einem Mal entsetzt und stürzt in wilder Panik mit angstverzerrtem Gesicht von dannen und reißt auch die anderen Helden mit in die Flucht.

Der Zauber dauert 15 SR an, während der die Helden einfach nicht den Mut aufbringen können, sich der Tür auch nur auf 7 Schritt zu nähern. (Der Spruch ist meisterlich gewoben und betrifft auch Helden hoher MR!) Auch nachdem die Wirkung des Spruches verflogen ist, stellt es ein großes Problem dar, die Türe zu öffnen, bietet sich doch auf den ersten Blick keinen Angriffspunkt.

Dies ist der Zugang zur Villa Florios.

Abschied

Meisterinformationen:

Irianel wird sich von den Helden trennen, um die Mörderin seiner Geliebten zu finden und zu richten, sobald dieser Eingang gefunden ist. Er schleicht sich zu passender Gelegenheit unbemerkt – und allein! – davon, seinem Schicksal entgegen. Ob seine Rache von Erfolg gekrönt sein wird? Das wissen allein die Götter. Doch wenn dem so ist, wird man bestimmt zu einem späteren Zeitpunkt davon hören. Und wenn nicht, dann wird er wieder mit Nahrma vereint sein – an Phexens Himmelszelt.

11 – Zugang zur Festung der Dukatengarde

Meisterinformationen:

Man vermag mit einer gelungenen *Orientierung*-Probe+6 in etwa zu bestimmen, daß man sich in der Nähe der Söldnerfeste befindet. Der Schlüssel Shantallas paßt zum Schloß der schweren Eisentür, das sonst eine *Schlösser-Knacken*-Probe+10 verlangt.

Dahinter liegt ein gemauerter Kellerraum. 10 Schritt über den Helden befindet sich eine Falltür, an einer Wand ein Seilzug, mit dem sich eine Glocke betätigen läßt. Schutzsuchende, die hier in die Feste gelangen, läuten, damit die Söldner sie mit-

tels eines Seiles und einem Sitzholzes hinaufziehen können.

12 – Ein schmaler Durchlaß

Meisterinformationen:

Etwa einen halben Schritt über Augenhöhe befindet sich ein weniger als einen Schritt durchmessendes Loch – Einstieg zu einem engen Tunnel. Man erreicht über diese Passage jenen Teil des Höhlensystems, in dem der Stab verborgen ist. Das Loch ist nur durch eingehende Suche (und eine *Sinnenschärfe*-Probe+5) zu finden. Doch mag Viridians Intuition bei Bedarf den Gefährten behilflich sein: Wie in Trance bewegt er sich mit geschlossenen Augen auf die Stelle zu.

Einem Helden, der in den Gang kriechen will, muß eine *Raumangstprobe*-Probe+3 mißlingen, um sich durch das enge Loch zu zwängen. Ausrüstung etc. muß man entweder zurücklassen oder hinter sich herschleifen. Nach drei Schritt ist eine weitere *Raumangstprobe*-Probe+5 abzulegen, ansonsten überkommen den Helden Panikgefühle und Beklemmungen, er wird alles daran setzen, dem engen Tunnel zu entkommen – und zwar rückwärts. Es ist unmöglich, sich umzuwenden. Nachkommende Helden müssen sich wohl oder übel ebenfalls an den Rückweg machen. Eine *Raumangst*-Probe+5 ist nach weiteren fünf Schritt fällig.

13 – 15 – Die Echsenhöhle

Allgemeine Informationen:

Schon seit einiger Zeit glaubt ihr, das Rauschen von Wasser zu vernehmen, bisweilen gar ein Glucksen und Plätschern. Auch scheint es ein deutlich wärmer geworden zu sein als in den tiefen Tunneln, die hinter euch liegen. Schließlich aber öffnet sich der Gang zu einer großen Höhle. Dampfschwaden wabern euch entgegen, der Geruch von Schwefel und Salpeter liegt in der Luft und es ist nun sehr warm geworden. Es braucht eine gewisse Zeit, bis ihr mehr zu erkennen vermögt, dann aber offenbart sich euch ein erhabener Anblick: Von der Decke der Höhle ergießt sich ein breiter Wasserfall (13) aus 10 Schritt Höhe in einen Teich (14). Aus dem Wasser steigen Dampfschwaden auf; hier und da quellen blubbernd Luftblasen empor. Wände, Decke und Höhlenboden sind salzverkrustet; die Minerale glitzern in leuchtendem Türkis und Gelb und geben dem Ort etwas Verwünschenes, Bizarres. Inmitten des Tümpels liegt eine kleine Felsinsel (15).

Spezielle Informationen:

Auf der Insel erhebt sich, salzüberkrustet und nur noch schwer zu erkennen, das Monument einer gewaltigen vielköpfigen Schlange, die drohend ihre Rachen aufgerissen hat. Satinavs Hörner haben kräftig an der Statue gescheuert, doch mag man sich ausmalen, wie beängstigend die Figur einst auf den Betrachter gewirkt haben muß. Vor der Statue befindet sich ein flacher, steinerner Tisch. Hier und da erkennt man noch ein Ornament, ein verschlungenes Symbol, das aus dem Fels gemeißelt ist, doch haben Zeit und Salz auch hier ihr zerstörerisches Werk getan.

Meisterinformationen:

Dies ist ein alter Ort der lange vergessenen und vertriebenen Echsen götter. Die Statue zeigt ein Bildnis der Göttin H'Szint, der Vielgestaltigen, der Vielfältigen, der Vielköpfigen. An diesem Ort, wo sich Feuer und Wasser treffen, hatte man dereinst ihr gehuldigt und die seltsamen, längst in Vergessenheit geratenen Rituale der Echsischen vollzogen. Hier fand man einen Ort der Macht, der geeignet war, die Göttin zu rufen. Heute wirkt ihre Kraft nur noch schwach an diesem Ort, doch hat sie geholfen, dies einzigartige Naturschauspiel

zu bewahren. Der Wasserfall wird aus dem oberirdisch liegenden See auf dem Anwesen derer von Florios gespeist, dessen Ursprung eine sprudelnde Quelle aus den Tiefen ist. Zugleich zieht eine Magmaader des Visra nicht all zu fern unter der Felsoberfläche dahin und heizt den Tümpel auf.

14 – Das Versteck des Stabes

Meisterinformationen:

Hier in den Fluten des Sees ist der Stab des Vergessens versteckt. Er ist in einem 3 Spann langen Kasten verborgen und aufgrund eines OBJECTUM DISAPERATEC unsichtbar.

Beobachtet man das Wasser ganz genau (*Sinnenschärfe*-Probe+7), erkennt man eine Verzerrung der Strömung einen halben Schritt vom Ufer entfernt. Der Unsichtbarkeitszauber wohnt einem Siegel inne, das auf dem Kasten befestigt ist (noch fünf Ladungen – man muß die auf Zhajad auf dem Siegel niedergeschriebene Formel laut lesen, um ihn auszulösen). Wird der Kasten – wie auch immer – bewegt, verliert der Zauber augenblicklich seine Wirkung. Vorsicht! Wer übereifrig in das heiße Wasser greift, verbrüht sich die Finger (1 W6 SP; FF für W6 Tage -1).

Nähere Informationen zum magischen Schutz des Stabes finden Sie im Kapitel *Am Ziel!*



16 – Diebesversteck

Meisterinformationen:

In diesem entlegenen Teil der Höhle hat vor einigen Jahren eine Diebin ihren Hort angelegt, um ihn vor dem Zugriff ihrer gierigen Kollegen zu bewahren.

Der Zugang zu dieser Höhle ist ausgesprochen eng, es bedarf einigen Mutes (*Raumangst*-Probe-4) und Kraftaufwandes (KK+2), sich durch den Schacht zu zwängen. Nach etwa 5 Schritt findet der Held ein bleiches Skelett – die Diebin, die

eines grausamen Tages auf dem Weg zu ihrem Versteck an einer Engstelle des Tunnels steckengeblieben ist und dort e-lendig zu Tode gekommen ist. Nun ist eine *Raumangst*-Probe-8 fällig. Sonst raubt ihm die Angst, das gleiche Schicksal zu erleiden wie die Tote, für den Rest des Tages den Mut (MU -1). Gelingt eine folgende *Raumangst*-Probe+5, steigt zudem sein *Raumangst*-Wert permanent um einen Punkt.

Am Ende des Tunnels liegt der Hort der Diebin: Münzen, Edelsteine und Schmuck im Wert von 300 Dukaten.

17 – Fledermäuse

Allgemeine Informationen:

In dieser Höhle haben sich Trauben von Fledermäusen niedergelassen – es mögen Aberhunderte sein, die sich an den schroffen Felsen festkrallen.

Als die Tiere eure Nähe bemerken, werden sie unruhig, einige fliegen auf, ziehen andere mit sich, bis ein wildes Geflatter herrscht.

Meisterinformationen:

Die Tiere fliehen. Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe+2 läßt die Helden beobachten, wie einige der Tiere direkt auf eine Höhlenwand zufliegen, um dann wie von Zauberhand zu verschwinden.

18 – Verborgener Durchgang

Meisterinformationen:

Der weitere Durchgang zum Fluchttunnel der Karinors ist durch die Illusion einer Höhlenwand verborgen. Durch Abtasten der Wände läßt sich die Öffnung finden.

19 – Fallgrube I

Meisterinformationen:

Etwa anderthalb Spann hinter der vermeintlichen Wand gähnt ein 8 Schritt weiter, 4 Schritt tiefer Abgrund, in den ein nicht umsichtig vortastender Abenteurer hineinstürzt. Der Boden ist mit spitzen Steinen übersät - 2W6 SP. Auch wenn man kontrolliert den Vorsprung hinabspringt, bedarf es einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe, ansonsten zieht man sich 1W6 SP zu. Der Wiederaufstieg auf der anderen Seite bedarf aufgrund der recht glatten Wand einer *Klettern*-Probe+7, bei Zuhilfenahme eines Seils nur +2.

Nun geht es in einem weiteren künstlich geschaffenen, recht engen Gang weiter, der sich in einer sanften Biegung ca. 40 Schritt dahinzieht, bis man an eine Tür stößt.

20 – Der Wachturm

Meisterinformationen:

An dieser Stelle kreuzt der Tunnel einen Turm der Wach-mauer. Einem Zwergen oder Bergbaukundigen mag es mit einer gelungenen *Orientierungs*-Probe+10 gelingen, sich in Nähe der Ringmauer zu wissen. Der Turm ist bemannt. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe+5 vernehmen die Charaktere undeutliche Stimmen von oberhalb. Mit dieser Tür ist wieder durch Draht eine Glocke verbunden. Wenn die Helden das Schloß manipulieren (*Schlösser-Knacken*+4), zwei Riegel lautlos zurückschieben und die Tür einen winzigen Spalt öffnen, ist es möglich, den Draht zu durchtrennen und anderweitig zu fixieren.

Das Kellergewölbe des runden Turmes ist direkt aus dem Fels geschlagen. 6 Schritt oberhalb befindet sich in der Mitte eines hölzernen Zwischenbodens eine schwere Falltür. Die Wachen befinden sich im darüberliegenden Stockwerk.

An der gegenüberliegenden Seite des Kellers befindet sich

eine weitere hölzerne Tür. Erneut läßt sich die Glockenfalle mit einer gelungenen *Fingerfertigkeit*-Probe entschärfen, das Schloß mit einer *Schlösser-Knacken*-Probe+4 öffnen.

21 – Fallgrube II

Meisterinformationen:

Anderthalb Schritt vor dem Ausgang (man kann hier bereits Tages- oder auch Mondlicht wahrnehmen) befindet sich eine 5 Schritt breite und 4 Schritt tiefe Grube, deren Boden mit scharfkantigen Steinspitzen bedeckt ist.

Auf den ersten Blick wirkt der Gangboden nicht anders als zuvor, doch wenn man genauer hinsieht (*Sinnenschärfe*-Probe+7), erkennt man, daß es sich dabei um eine Illusion handelt. Einem abstürzenden Helden gewähren Sie eine *Gewandtheits*-Probe+4, um sich noch einmal fangen zu können.

Wenn auch der nachfolgende Held bei Mißlingen der Probe nicht mit gelungener *Intuitions*-Probe+2, *Gewandtheits*-Probe+3 und einer *Körperkraft*-Probe+2 zu Hilfe eilen kann, erleidet der Abstürzende 1W+5 SP.

Entlang der linken Wand des Ganges findet sich bei genauer Betrachtung ein schmaler Sims, auf dem man sich mit einer *Gewandtheits*-Probe+2 zum Ausgang tasten kann.

22- Der Ausgang

Allgemeine Informationen:

Eine halbrunde, knapp einen Schritt durchmessende verriegelte Holzluke verwehrt euch den weiteren Durchgang, doch verraten durch einige Ritzen fallende Lichtstrahlen und ein leichter Luftzug, daß ihr endlich einen Ausgang gefunden habt. Die Pforte läßt sich nach innen öffnen.

Meisterinformationen:

Die Tür ist von innen mit zwei Riegeln verschlossen. Das Schloß bedarf einer *Schlösser-Knacken*-Probe+5.

Die Außenseite der Tür ist mit Erde, Felsstücken und Pflanzen getarnt, so daß nur ein geübter Betrachter sie auszumachen vermag. Von außen ist sie einzig durch rohe Gewalt aufzubrechen. Das Schlupfloch befindet sich inmitten eines großen Dombusches, einer überaus unangenehmen Pflanze mit gut 5 Finger langen, harten Stacheln: Bei einem Rüstungsschutz von weniger als 3 erleidet man W6 SP, bei RS über 3 nur W3 SP.

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch umseht, findet ihr euch in einem lichten Wäldchen unweit eines Gehöftes. In eurem Rücken thronen über euch die Festungsmauern des Silberberges:

Ihr seid frei!

Am Ziel

Ein merkwürdiger Fund

Allgemeine Informationen:

Das Behältnis, das ihr aus dem Wasser gezogen habt, ist über und über mit Runen, Symbolen und Zeichen versehen. Das Metall, aus dem das Gefäß besteht, habt ihr niemals zuvor gesehen; es schimmert in einem hellem, silbrigen Weiß, das von haarfeinen, goldenen Äderchen durchsetzt ist, die von innen heraus pulsierend zu leuchten scheinen. Ihr könnt dieses seltsame Artefakt keinem bekannten Kulturkreis zuordnen.

Meisterinformationen:

Ein eingehendes Studium der Gravuren dürfte Monde dauern. Ein gelehrter Held mit entsprechenden Kenntnissen kann durch eine Magiekunde-Probe+6 zumindest den echsischen Ursprung einiger der Zeichen feststellen. Ein ODEM ARCANUM verrät eine starke magische Aura; ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR offenbart, daß es vor allem fremde, nicht-menschliche Magie ist, die in das Behältnis eingewoben ist, und daß es eines meisterlichen Kenners der arkanen Wissenschaften und langer Studien bedarf, die Struktur des Artefakts auch nur ansatzweise zu entschlüsseln. Selbiges drückt sich auf astraler Ebene in einem komplexen Wirrwarr wandernder und pulsierender Kraftlinien aus, die sich in ständiger Wandlung befinden.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Deckel des Kastens öffnet und sein Inhalt – der „Stab des Vergessens“ – sich euch offenbart, fällt Viridian ergriffen auf die Knie. Der Geweihte faßt mit zitternden Händen nach dem heiligsten Artefakt seines Glaubens, das Geschenk seines Herrn an die Gläubigen. Viridian umfaßt den schlanken, kunstvoll gedrechselten und runenverzierten Stab aus schwarzem Holz mit beiden Händen, führt ihn erst an seine Brust, berührt den rabenköpfigen Knauf mit seinen Lippen, führt ihn dann an seine Stirn. Im selben Augenblick sinkt er bewußtlos zu Boden. Der Stab entgleitet seinen Händen, doch bevor er den Boden erreicht, umgibt ein mattes, silbriges Schimmern das heilige Artefakt. Der Stab ist verschwunden.



Meisterinformationen:

Der Stab befindet sich nun wieder auf seinem Ruheplatz in der Kammer unter der Stadt des Schweigens. Boron selbst hat die lästerliche Fälschung aus der Welt der Menschen entfernt – und er hat Viridian verziehen. Der Geweihte erwacht nach einigen Minuten aus seiner Ohnmacht. Anfänglich weiß er weder, wo er sich befindet, noch wer die

Der seltsame Kasten (Meisterinformationen)

In den „*Legenden des Raben*“, einer bedeutenden Sammlung von Sagen und Legenden, die zum Schriftenschatz des Boronkultes gehört, fand Brotos Paligan die Geschichte eines echsenblütigen Magiers, der vor etwa 130 Jahren in den Besitz eines „merkwürdigen Materials von den Sternen“ gekommen sein soll – auf welchem Wege, das verschweigen die Quellen. Das einzigartige Metall besaß unermessliche arkane Potenz. So reifte in dem Magier und Alchimisten der Plan, sich dies merkwürdige Metall in seinem Trachten, Unsterblichkeit zu erlangen, zu Diensten zu machen. Jedoch war die Menge des Materials zu gering, um das daraus zu formen, was der Magier benötigte: ein Seelengefäß, in das er seinen Lebenshauch bannen wollte, um ihn so dem Zugriff Borons zu entziehen.

Er forschte und experimentierte Tag und Nacht, und schließlich war es ihm gelungen, diese winzige Menge *Eterniums* mit Arkanium und einer Spur Titanium so zu legieren und mit machtvollen Zaubersprüchen und der Macht echsischer Gottheiten zu durchweben, daß jenes Material daraus entstand, das auf lästerliche Weise das Wirken göttlicher Macht verzögert, ja, gar verhindert.

Das eigentliche Vorhaben des Magus' jedoch, den Tod zu besiegen, schlug fehl: Gewarnt vom Besitz *Eterniums* in den Händen eines Sterblichen ließ Uthar den unwiderruflichen Pfeil fliegen – just in dem Moment, da er die Formel des Bindens und Verschließens sprechen wollte, um seine Seele in das Gefäß zu bannen...

Brotos setzte Gold und Zeit daran, dieses sagenhafte Artefakt zu finden. Als es schließlich in seine Hände fiel, versicherte er sich mit allerlei Versprechungen für die Zeit, da der „Laster-Honak“ gestürzt sei, der Hilfe eines Alchimisten. Es gelang diesem, einen hölzernen Kasten von gerade ausreichender Größe mit einer dünnen Schicht des Metalls zu umkleiden, so daß Paligan nunmehr im Besitz eines Gefäßes war, den Rabenstab vor dem Zugriff zwölfgöttlicher Geweihter abzuschirmen. Seit der Stab in dem Kasten ruht, ist es unmöglich, ihn mittels eines entsprechenden Mirakels herbeizurufen.

Helden sind, doch kehrt die Erinnerung an das Geschehene rasch zurück, jedoch umhüllt ein gnädiges Vergessen seine schlimmsten Alpträume...

Herre Prajos', Deinem Lichte streben wir zu...

Meisterinformationen:

Jetzt werden die Helden auf schnellstem Wege das Labyrinth, vielleicht sogar Al'Anfa verlassen wollen. Die Wachen des Silberberges zur Seeseite hin sind lässiger, so daß die Helden mit Vorsicht, aber in gebührender Eile und ohne Aufsehen zu erregen das Weite suchen können. Ob die Gruppe es wagen kann, sich noch länger in der Stadt aufzuhalten, hängt von ihrem bisherigen Verhalten und von ihren Fähigkeiten ab, sich dort einigermaßen unauffällig zu bewegen. Allemal werden sie sicherlich ihre zurückgebliebene Ausrüstung holen oder gar eine Schiffspassage in den Norden suchen wollen.

Sollten sie Shantalla Karinor oder einem ihrer Gäste zufällig über den Weg laufen, ist Vorsicht geboten: Man hat sich nicht wenig über das Verschwinden der „Gäste“ gewundert. Hat man im Haus deutliche Spuren eines Verbrechens (niedergeschlagenen Sklaven, deutliche Zeichen, daß ein Schloß aufgebrochen wurde) gefunden, mag es gar sein, daß man nach den Missetätern sucht (dies birgt zudem Stoff für eine spannende Rückreise).

Vielleicht sucht auch die Hand Borons nach den Helden – je nachdem wie die Begegnung mit der Schülerin Chirina du Meron verlaufen ist.

Die Helden sind mit dem Behältnis nunmehr im Besitz eines unermeßlichen wertvollen und mächtigen Artefakts. Das schie-re Material mag einem Magus oder Alchimisten gut und gerne viele tausend Dukaten wert sein. Allerdings ist eine genaue Bestimmung der Materialien und eine Schätzung des Wertes nur einem Meister der Alchimie und Magiekunde (oder einem entsprechend auf dem Gebiet der Metallurgie beschlagenen Zwergen) möglich (TaW für die entsprechenden Talente mindestens 12; zudem ist eine Probe+15 gefordert). Es sollte aber ebenso jedem göttergläubigen Helden klar sein, daß sie einen überaus lästerlichen Stoff ihr eigen nennen, dessen Besitz oder gar Mißbrauch sich sicherlich nicht gut für das Seelenheil auswirken wird. Es wäre sicherlich das Ratsamste, das Artefakt an einen Praios-, Hesinde-, Ingerimm- oder Phextempel zu übergeben.

Sollte jedoch die bloße Goldgier Ihre Helden übermannen (vergegenwärtigen Sie den Helden getrost, daß das Artefakt sicherlich einige Tausend Dukaten wert ist), so mögen Sie auch dies hinnehmen. Allerdings treffen die Helden im Laufe ihres weiteren Lebensweges dann unter Umständen auf gewisse Schwierigkeiten. Der etwa einen Schritt Länge messende Kasten ist nicht leicht unerkant mit sich zu führen.

Zudem, es bleibt nicht lange ein Geheimnis, wenn man solch wertvolle Fracht sein eigen nennt – zumal, wenn die Helden einen Alchimisten oder Zwergen mit der genauen Bestimmung betraut haben oder es gar feilbieten. Es bieten sich einige Ideen für Nachfolgeabenteuer, in denen Magier, Alchimisten und gar Praios- oder andere Geweihte der Gruppe nachstellen, um in den Besitz des Artefaktes zu kommen.

Und nun?

Ausklang

Der Stab des Vergessens ist gefunden und aus der lästerlichen, magischen Fessel befreit. Viridian hat die Gnade seines Herrn zurückerlangt. Die Drahtzieher aufzudecken oder gar festzusetzen, soll nicht Aufgabe der Helden sein. Selbst wenn es ihnen gelänge – in Al'Anfa schätzt man es nicht, wenn sich Fremde in Dinge der hohen Politik einmischen. Die Hand Borons steht jederzeit bereit...

Für ihre Bemühungen an der Seite Viridians sollen Ihre Helden

pro Kopf mit weiteren **100 AP** belohnt werden. Noch einmal je **50 AP** dürfen Sie für stimmungsvolles Rollenspiel und brillante Ideen verteilen.

Helden, die sich besonders göttergefällig und geschickt bei der Suche nach dem Rabenstab angestellt haben, belohnt Phex mit je zwei Versuchen, die Talente *Schleichen* und *Sinnenschärfe* um einen Punkt zu steigern, sowie einem Versuch, die *Raumangst* zu senken.

Anhang: Übersichtsplan des Silberbergs

