

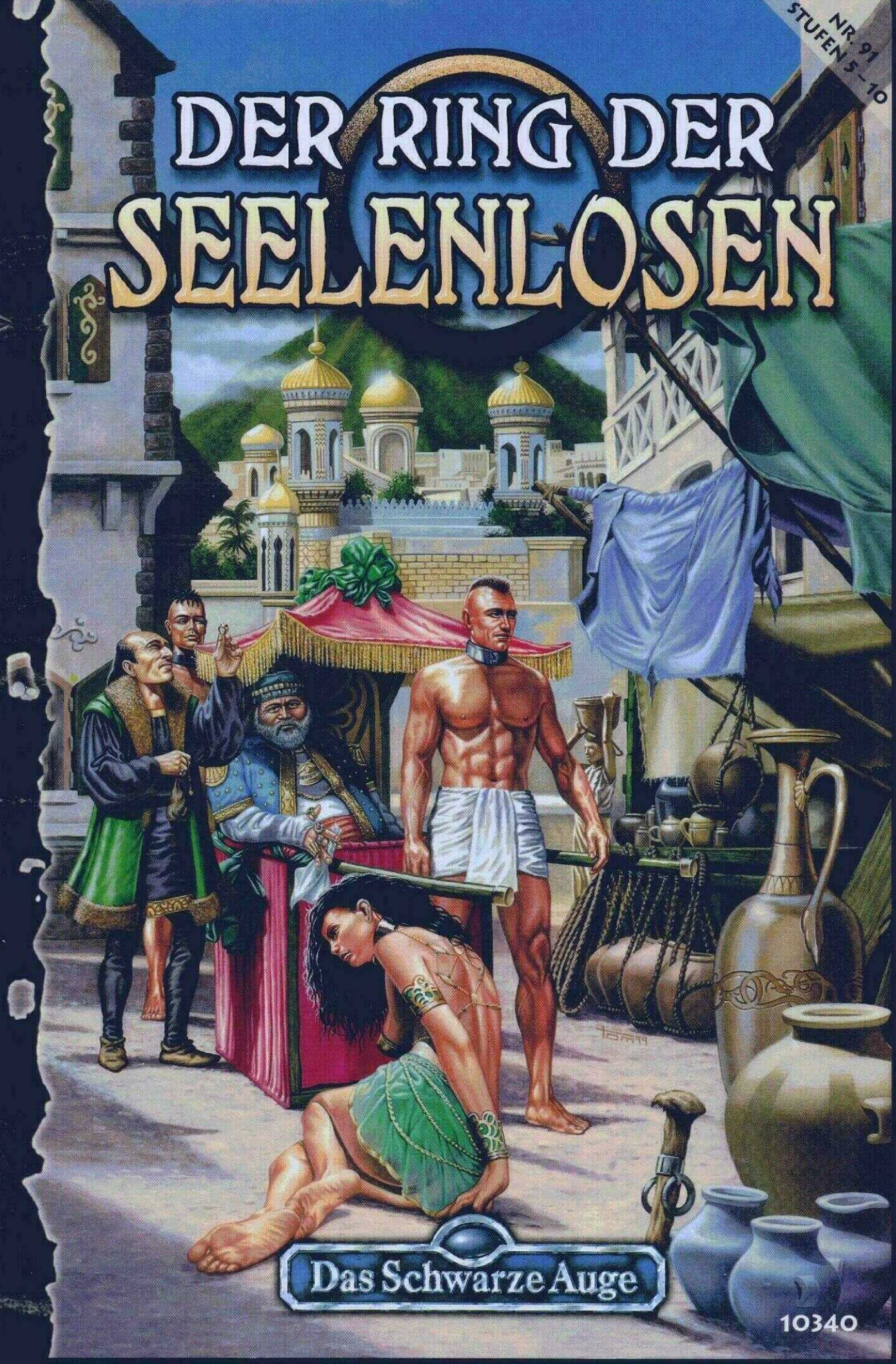
ADVENTURIEN

MICHAEL WEIMANN

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 5-10

DER RING DER SEELENLOSEN

NR. 91
STUFEN 5-10



Das Schwarze Auge

10340

Das Schwarze Auge

DER RING DER SEELENLOSEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Heien Keller, Kirsten SchoJz
Karten und Pläne: Susanne Lork
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle **Rechte** vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege sind erlaubt von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1900
ISBN 3-89064-340-X



Der Ring der Seelenlosen

von
Michael Weimann

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 5 — 10
für den Meister und 3 — 5 Helden

Dieses Abenteuer widme ich meiner Heldengruppe: dem Thorwaler Barthor (Nikolai Schasiepen), dem Gaukler Elaos dem Schönen (Dirk Rathfelder), dem Streuner Essog dem Gedemütigten (Uwe Herzog), der "Waldelfe Fedra der Leichten (Bernd Kappler), dem Magier Furunkel mit der Rose (Conny Kappler) und der Zwergin Wurzeline (Steffi Weimann).

Sie haben mich durch alle Regionen Aventuriens begleitet und nie die Hoffnung aufgegeben, eines Tages einen Landstrich zu finden, der Frieden und Erholung verspricht...





Inhalt

Vorhemerkung.....	5
Die Vorgeschichte (Meisterinformationen)	5
Der rote Faden (Meisterinformationen)	6
Die Anwerbung	8
Die Suche beginnt.....	10
Die Hafenmeisterei	10
Die Herberge <i>Madamal</i>	11
Anpahahs Haus.....	11
Der Rauschkrauthändler Bagosch.....	13
Die Spur zu den Dieben	15
Das erste Attentat: Die vergifteten Datteln	15
Jandas Entführung.....	17
Die Schenke <i>Zur Schwarzen See</i>	18
Der Fuchsbau	20
Verabredung mit einem Schatten	23
Das zweite Attentat: Der Überfall.....	25
Der zweite Besuch im <i>Schlundloch</i>	26
Im Hause Kugres.....	27
Möglichkeiten der Kontaktaufnahme	27
Das Gartenfest der Kugres	28
Die Suche nimmt ihren Lauf.....	32
Das Bordell <i>Sieben Spiegel</i>	32
Der Edelstein- und Schmuckhändler Ando Mastor	33
Die <i>Schenke</i>	34
Die Silberschmiedin Fenlika Tochter des Lagorasch	36
Der Tempel derTsa	41
Aischas Geschichte.....	42
Das Finale	43
Das Weiße Auge	44
Ausklang.....	45
Anhänge.....	46
Die Zeitplanung.....	46
Die Ringe	46
Dramatis Personae	47



Vorbemerkung

Das Gruppeabenteuer **Der Ring der Seelenlosen** ist ein Stadt-Abenteuer und wurde mit Hilfe der Box **Al'Anfa** und der tiefe Süden konzipiert. Es ist deswegen fast unerlässlich, auf die Informationen zurückzugreifen, die Sie im Heft **Al'Anfa** - stolze Herrscherin finden können. Der Spielleiter wird bei diesem Gruppenabenteuer vor Schwierigkeiten verschiedenster Art gestellt: Nicht nur, daß er die gewaltige Stadt Al'Anfa zum Leben erwecken muß, so daß sich die Atmosphäre von Grausamkeit und Faszination auf die Spieler überträgt, sondern er muß darüber hinaus die Heldengruppe behutsam führen, ohne daß sie sich zu stark am Gängelband gehalten fühlt. Wenn zum Beispiel in einem Gespräch das Gerücht über Rohais Zauberkristall aufkommt, der in Al'Anfa verschollen sei, so muß der Meister wie auch in vielen anderen Fällen damit rechnen, daß seine Spielergruppe eine Verbindung zur eigentlichen Aufgabe herstellt und eine falsche Spur aufnimmt. Dies ist die Konsequenz eines rei-

nen Stadtabenteuers, das den Helden praktisch unbegrenzte Möglichkeiten bietet.

Für die Spieler wiederum können die 'heißen Spuren', die sich alle für die eigentliche Aufgabe als uninteressant herausstellen, auf die Dauer sehr frustrierend sein. Allerdings genießen sie in der Stadt eine recht große Bewegungs- und Aktionsfreiheit, da sich auf dem Hundemarkt bedeutend mehr Gesprächsmöglichkeiten ergeben können als in den einsamen Steppen des Nordens.

Außerdem bieten sich in diesem Abenteuer für Idententypen, die bei Freiland-Abenteuern etwas zu kurz kommen (beispielsweise Struener, Gaukler oder Schelme), viele ungeahnte rollenspielerische Möglichkeiten in der rauhen Luft Al'Anfas. Dementsprechend sind alle Idententypen zugelassen, und es gilt wie immer die Regel, je bunter die Gruppe zusammengesetzt ist, um so einfacher und variantenreicher wird das Rollenspiel.

Die Vorgeschichte (Meisterinformationen)

Die Zwerge Kagrim und Tolim waren eng miteinander befreundet und begaben sich auf Wanderschaft. Unterwegs erwarben sie zwei jener legendären Ringe, die in den zwergischen Sagen als 'Freundschaftsringe' bezeichnet werden. Mit diesen Rubinringen hat es folgende Bewandnis: Sie sind das Symbol einer sehr guten Freundschaft und bestehen beide aus Zwergengold, so daß ihnen eine leichte Magie innewohnt, wie man sie zum Beispiel von Zwergengoldschlüsseln her kennt. Die Magie der Ringe entfaltet sich erst dann, wenn man die Ringe auf wenige Schritte zusammenbringt: Die Rubine beginnen rötlich zu leuchten - Symbol der innigen Freundschaft und des Ingerimmschen Feuers.

Die beiden Zwerge scheiterten bei einer Schatzsuche in den schwarzen Pyramiden bei Al'Anfa. Der Zwerg Kagrim nahm den Rubinring seines in einer heimtückischen Falle gestorbenen Freundes an sich und war somit im Besitz der beiden Freundschaftsringe. Zwar gelang es Kagrim, den Fallen der Pyramide zu entkommen, jedoch liefen Sklavenjäger in die Arme, die ihn auf dem Sklavenmarkt an den Rauschkrauthändler Frumol Bagosch verkauften. Da Zwerge bekanntlich einen ausgeprägten Hang zu ihrem Besitz entwickeln, verbarg er die Ringe, indem er sie schluckte.

Schon nach kurzer Zeit erkannte Kagrim einen Charakterfehler seines neuen Herren: ungezügelter Machtgier. Der Zwerg setzte alles auf eine Karte und versuchte sein Glück. Er flunkerte Frumol Bagosch eine Schatzsuchergeschichte vor, bei der es um zwei Zauberringe aus der legendären Zwergenstadt Umrazim ging.

Sie zusammen würden ihrem Träger gewaltige Macht verleihen, da sie es ihm unabhängig von dessen magischen Fähigkeiten ermöglichen würden, jeden beliebigen Zauberspruch Aventuriens zu wirken. Es sei ihm, Kagrim, gelungen, einen dieser Ringe nach langjähriger Suche in den Pyramiden zu finden.

Bagosch willigte in den angebotenen Tausch Ring gegen Freiheit ein, nachdem er, verblendet von der angeblichen Macht der Ringe, auf weitere Beweise verzichtete. Der Rauschkrauthändler überzeugte sich lediglich mittels eines ODEM ARCANUM von der magischen Macht des Rings, konnte sie aber aufgrund ihres zwergischen Ursprungs nicht deuten. So wechselte einer der beiden Ringe den Besitzer, der Zwerg Kagrim erhielt seine Freiheit zurück und konnte dem Sklavendasein entrinnen.

Doch das Glück blieb dem listigen Zwerg nicht hold. Auf der Heimreise in den Norden ging ihm in Kannemünde das Geld aus, so daß er sich in dieser Notsituation an die Schmuckhändlerin Aischa Tuljow wandte. Den Erfolg seiner erfundenen Geschichte noch vor Augen und mit der Gewißheit, daß die Menschen — gemessen an zwergischen Maßstäben — dumm sind, versuchte der Zwerg seinen Trick ein zweites Mal. Doch Phex schätzte keine Wiederholungen! Aischa Tuljow (die zwar momentan die treue Schmuckhändlersgattin mimt, in Wirklichkeit aber eine von Rache auf Al'Anfa getriebene Syllanerin - und dazu eine Magiedilettantin — ist) willigte zwar in den Handel ein, Kagrim für Informationen über den Verbleib des ersten Rings und über Frumol Bagosch 50 Dukaten zu zahlen (eine lächerlich geringe Summe, bedingt durch Aischas unbewußten Ein-



satz eines BANNBALADIN) und ihn dann im wahrsten Sinne des Wortes in die Wüste zu schicken. Ihrem Mann Galjan verheimlichte sie sowohl den Betrug als auch ihre zukünftigen Pläne, den Zauberring Baguschs in ihren Besitz zu bringen ... Mit dem Vorwand, die Schmucklieferungen aus ATAnfa mit dem dortigen mohischen Händler Anpahah zu koordinieren, reiste Aischa in die Pestbeule des Südens. Da sie sich mit ihrem Ring nicht in die Höhle des Löwen wagte, übergab sie ihren vermeintlichen Zauberring Anpahah als ein 'Geschenk', das sie ihm nach Erhalt von Baguschs Ring wieder abzunehmen gedachte.

Solchermaßen vorbereitet, trat Aischa bei Bagusch sehr kühn auf und forderte seinen Ring gegen ihr Schweigen bezüglich seiner Rauschkraut-Schiebereien im Mittelreich. Doch Aischa beging einen schweren Fehler, da sie Frumol Baguschs magische Fähigkeiten verkannte. Durch einen BANNBALADIN erhielt er Macht über sie und erfuhr, wie der Ring in Aischas Besitz gelangt war. Von besonderer Bedeutung für Bagusch aber war die Information, daß sie ihren 'Zauberring' bei Anpahah hinterlegt hatte - unermessliche magische Macht schien für den Rauschkrauthändler plötzlich zum Greifen nahe ...

Der rote Faden (Meisterinformationen)

Die Helden werden in Kannemünde von dem bornländischen Schmuckhändler Galjan Tuljow beauftragt, seiner Frau Aischa nach ATAnfa nachzureisen. Aufgrund mehrerer Alpträume und seines Aberglaubens ist Galjan Tuljow überzeugt, daß Aischa in der Boronsstadt in großer Gefahr schwebt. Er fordert die Helden auf, seine Frau in Al'Anfa zu finden und ihr im Notfall beizustehen. Im Laufe des Gesprächs erweist sich Galjan als liebender Ehemann, der voller Sorge um seine Frau ist. Wahrscheinlich werden die Helden den Händler als abergläubischen Kauz abtun, der mit seinen Dukaten nichts besseres anzustellen weiß, als diese für seinen Aberglauben und vor allem für bedürftige Helden auszugeben (**Die Anwerbung**).

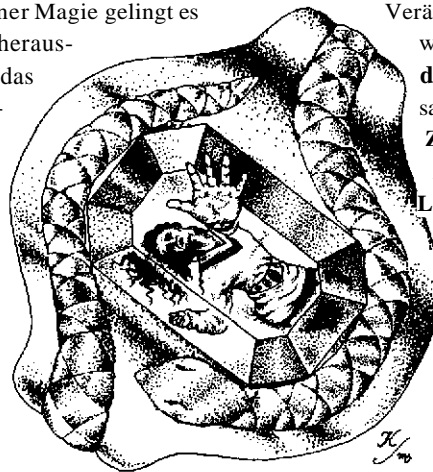
Inzwischen hat sich Aischa zu Frumol Bagusch begeben und wird von diesem gefangenengenommen. Mittels seiner Magie gelingt es ihm, den Aufenthaltsort des zweiten Rings herauszufinden. Wütend über sich selbst, da er das leichtgläubige Opfer des Zwerges Kagnrn geworden ist - schließlich hatte dieser beide 'Zauberringe' besessen! —, beauftragt Bagusch seine Schergen, dem Moha Anpahah einen Besuch abzustatten und den Ring zu entwenden. Währenddessen vollzieht Bagusch voller Zorn an Aischa ein grauenhaftes magisches Ritual: die Trennung von Geist und Körper. Von diesem Augenblick an wird Aischa die willenlose Sklavin des *Rings der Macht*, eines goldenen Smaragdrings, in den Bagusch ihren Geist und ihre Seele bannte.

Doch trotz intensiver Suche im ganzen Haus können Baguschs Schergen während Anpahahs Abwesenheit den Rubinring nirgends entdecken, da der Moha den 'Zauberring' bei sich führt — jedoch nicht für lange, da er Opfer des geschickten Diebes Rondrian Alfanan wird, der ihm das Kleinod durch Zufall (oder durch zwölfgöttliche und meisterliche Fügung?) in einer Schenke entwendet.

Zu diesem Zeitpunkt trifft die Heldengruppe in Al'Anfa ein und stellt fest, daß Aischa verschwunden ist, zumindest weiß man im Gasthaus *Madamal* nichts über ihren Verbleib. Anpahah ist wie

Galjan Tuljow ebenfalls in Sorge, daß Aischa etwas zugestoßen sein könnte, da sie zu einer Verabredung am Vortag nicht erschienen ist. Er berichtet den Helden von Aischas Besuchen, von ihren Plänen, Frumol Bagusch aufzusuchen, und von Gerüchten über eine Diebesbande. Letztere, so befürchtet er, könnte die Ursache von Aischas Verschwinden sein. Eine Entführung wäre vor allem deswegen wahrscheinlich, da die Diebe in letzter Zeit sehr aktiv sind - selbst bei ihm wurde in der vorherigen Nacht eingebrochen.

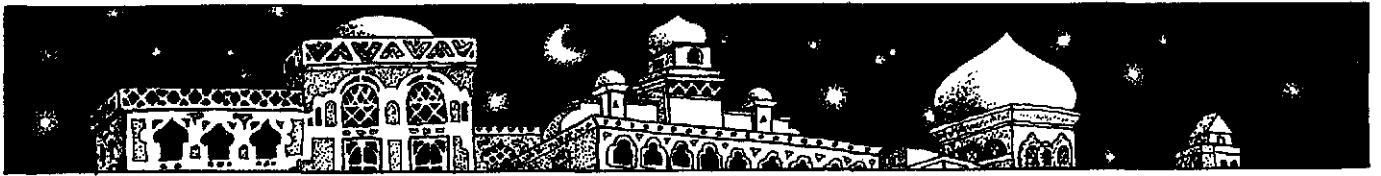
Eine Unterredung mit Bagusch ergibt keine neuen Erkenntnisse, so daß sich die Helden nun ihrem letzten Anhaltspunkt zuwenden müssen. Es gilt, der Diebesbande auf die Spur zu kommen.



Verärgert über den Mißerfolg seiner Untergebenen widmet sich Bagusch selbst dem Moha Anpahah, **der jedoch trotz magischen Verhörs keine Aussagen über den Verbleib des Rings machen kann. Zorn erfüllt läßt Bagusch den Moha umbringen, zumal er sich durch den Besuch der Helden in**

die Enge getrieben fühlt. (Falls die Helden aus irgendeinem Grund Bagusch nicht aufgesucht haben, erfährt er von Anpahah über deren Nachforschungen, und die Dinge geraten so ins Rollen.) Bagusch fürchtet, Aischa länger bei sich im Haus zu behalten, andererseits möchte er seine erste gelungene Körper-Seelen-Trennung nicht töten. So läßt er Aischa samt dem *Ring der Macht* auf dem Sklavenmarkt verkaufen, zumal er in Aischa keine Gefahr einer Zeugin sieht, da sie ihres Gedächtnis beraubt worden ist. Des weiteren möchte sich Frumol Bagusch der Helden entledigen und setzt seine Schergen auf sie an (**Die Suche beginnt**).

Während ihrer Nachforschungen werden die Helden Zeugen einer Entführung. Die entführte Person weist große Ähnlichkeit mit Aischa auf - Grund genug, heldenhaft zu handeln. Bei der Entführten handelt es sich jedoch um Janda, die mit dem Anführer einer zweiten Diebesbande liiert ist. Die Helden retten



die Diebin, die sich überschwänglich bedankt und die Helden bietet, sie abends in der Kneipe *Schlundloch* zu treffen (Jandas Entführung).

Im *Schlundloch* stellt Janda den Helden ihren Liebhaber Rondrian Alfaran vor und schenkt den Helden in dessen Gegenwart ihren Verlobungsring als Zeichen ihrer großen Dankbarkeit. Dabei handelt es sich jedoch um Aischas Ring, den Rondrian Anpahah gestohlen hat. Somit sind die Helden im Besitz des heiß begehrten vermeintlichen Zauberrings, um den sich dieses Abenteuer letztendlich dreht, was die Helden jedoch zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen können. Die Dankbarkeit der Diebe geht noch weiter, da Rondrian sich bereiterklärt, seine Diebe auf Aischas Spur anzusetzen, so daß die Helden neue Anhaltspunkte erhalten. Kein anderer als die Grandenfamilie Kugres hat Aischa auf dem Sklavenmarkt erworben, die sich auffällig willenlos und lethargisch benahm. Um das Maß vollzumachen, prophezeit eine alte Handlangerin nebst obligatorischem Wohlstand und Glück, daß die Helden göttliche Hilfe vonnöten haben werden (**Verabredung mit einem Schatten**).

Das *Schlundloch* wird zum 'Hauptquartier', so daß die Helden sich weiteren Attentatsversuchen Frumol Bagoschs entziehen und mit den Dieben ihre weiteren Aktionen bezüglich Aischas Rettung besprechen können. Da eine gewaltsame Befreiung Aischas nicht ratsam erscheint, müssen Alternativen gefunden werden. Die Helden müssen auf jeden Fall zur Einsicht gelangen, daß es notwendig ist, zuerst Informationen über den Verbleib Aischas zu erhalten, um dann eine Befreiung zu planen. Welchen Weg die Helden auch einschlagen, dieser Handlungsabschnitt soll sie vor allem zur Improvisation bringen - nicht alles läßt sich mit Feuer, Stahl und Magie lösen. Die Helden erfahren durch die gesammelten Informationen auf dem Gartenfest oder durch ein Gespräch mit dem Haushofmeister Goswin Sturmfels von der 'gespaltenen Persönlichkeit' Aischas und der Macht des Ringes über sie. Außerdem erhalten sie die Information, daß sie bereits wieder den Besitzer gewechselt hat. Antherin Kugres, von Aischas Unselbständigkeit gelangweilt, ließ sie und den Ring an den erstbesten Mann verschenken. Goswin Sturmfels führte den Auftrag aus, ohne dem zufällig erwähnten neuen Besitzer Rania Al'Khari den Zusammenhang von Ring und Sklavin zu erläutern (**Im Hause Kugres**).

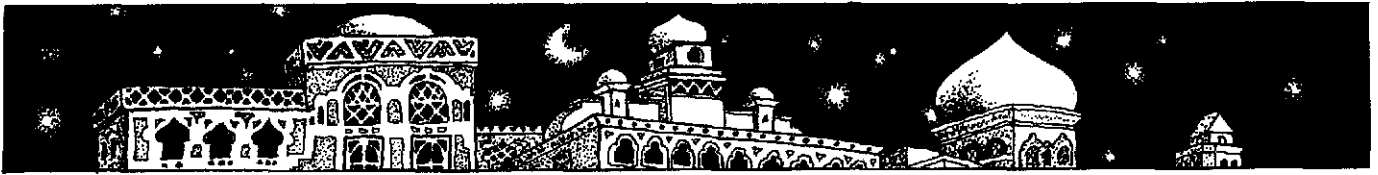
Vom Besitzer des Bordells *Sieben Spiegel* erfahren die Helden, daß Aischa nur nutzlos ist. Gegen läppische 200 Dublonen kön-

nen die Helden Aischa erwerben. Die Suche nach dem Ring wird sich ungleich schwieriger gestalten, da der Bordellbesitzer ihn zu Geld gemacht hat. Der Schmuckhändler Ando Mastor wiederum verkaufte ihn an einen Söldner der Stadtwache, der ihn beim Spiel an die Silberschmiedin Fenlika Tochter des Lagorasch verlor. Da sie sich durchaus nicht von ihrem Ring trennen will, steht den geplagten Recken noch ein nächtlicher Einbruch bevor, bei dem sie ihre gut gesicherte Schatzkammer kennenlernen werden. Erinnern sich die Helden nun noch an die Prophezeiung der Handlangerin aus dem *Schlundloch*, so steht der Rettung Aischa Tufjows im Tempel der Tsa nichts mehr im Wege und das Finale bahnt sich an (**Die Suche nimmt ihren Lauf**).

Nach ihrer 'Wiedervereinigung' versucht Aischa Tuljow mittels einer Lügengeschichte, die Helden für sich und ihre Ziele zu gewinnen. Da die Händlerin um Bagoschs Gefährlichkeit weiß, braucht sie schlagkräftige Recken, aber wird die Helden nicht selbst begleiten — in der Hoffnung, daß die Helden ihr Bagoschs Ring gutgläubig zurückbringen werden. Um ihren eigenen, verlorengegangenen Ring wird sie sich anschließend alleine kümmern, weswegen sie sich auch nicht veranlaßt sieht, das wahre Geheimnis - die vermeintliche Zauberkraft der Ringe - mitzuteilen, denn ihre Rache soll ihr alleine gehören.

Bei der Begegnung mit Frumol Bagosch beginnen natürlich die beiden Freundschaftsringe zu glühen: den einen trägt Bagosch an seiner Hand, den anderen einer der Helden. Der Rauschkrauthändler meldet sogleich seinen Besitzanspruch an und enthüllt den Helden dadurch Aischas Motive und die angebliche Macht der Ringe. Schließlich müssen sich die Helden gegen einen zaubernden Frumol Bagosch und dessen schlagkräftige Wache zur Wehr setzen, um sich anschließend mit Aischa Tuljow auseinanderzusetzen, die nicht viel moralischer handelte als der sonst übliche Erzhalunke eines Abenteuers.

Am Ende sind unsere Gefährten im Besitz der beiden angeblich so wertvollen Ringe, über die sie sich mittels Frumol Bagoschs Tagebuch ein genaueres Bild machen können. Es kann nun durchaus passieren, daß die Helden ihrerseits noch der Geschichte des Zwergs Kagrim über die magische Macht der Ringe Glauben schenken und sich über den Besitz der beiden Ringe und damit über die angebliche Macht über Aventurien in die Haare bekommen! Welch trauriges Schauspiel in Anbetracht des eigentlichen Sinns, weswegen die Ringe geschmiedet worden sind — glühende Zeichen einer tiefen Freundschaft (**Das Finale**).



Die Anwerbung

Allgemeine Informationen:

Kannemünde. Heiß, trocken und langweilig - aber wenn ein Schiff schon nur bis hierher fährt ... Vielleicht findet sich ja bald eine Passage in den verheißungsvollen Süden. Die Erwähnung der Stadt Al'Anfa in einem schlichten, kaum einen Tag alten Aushang gibt den Ausschlag, euch bei dem Schmuckhändler Galjan Tuljow zu melden. Dieser sucht erfahrene Reisende für einen Auftrag, den es in der südlichen Hafenstadt zu erledigen gilt. Worum es sich dabei handelt, läßt sich dem Aushang jedoch nicht entnehmen.

Spezielle Informationen:

Galjan Tuljows Laden ist leicht zu finden, gehört er doch zu den besten Adressen der Stadt. Sein Geschäft ist groß und komfortabel. Rings an den Wänden befinden sich Schmuckvitrinen, in der Mitte des Raumes steht auf einem großen Teppich ein schwerer, flacher Holzisch, um den einige Sessel gruppiert sind. Ein etwa 50jähriger, etwas untersetzter Mann mit Halbglatte stellt sich euch als Galjan Tuljow vor und bittet euch, Fiat/; /u nehmen. Wegen der dunklen Ringe unter seinen Augen und der etwas fahrigten Bewegungen wirkt der Schmuckhändler übernächtigt. Nachdem ihr euer Interesse an seinem Auftrag bekundet habt, beginnt er zu erzählen:

„Ich kann Euch nicht sagen, inwieweit Eure Aufgabe gefährlich wird oder nicht. Fest steht aber, daß sie unter den denkbar schlechtesten Vor/eichen steht und daß sie viel Überwindung kosten wird, da Ihr Euch in die Pestbeule des Südens, nach Al'Anfa, begeben müßt. Dorthin ist meine Frau Aischa gereist, um mit unsere tu dortigen Lieferanten die Schmucksendungen abzustimmen - zur Zeit ist hier und bei den Novadis eher Elfenbein als Silberschmuck gefragt. Al'Anfa ist eine gräßliche, stinkende und gewalttätige Stadt, wie ich mich vor vielen Jahren selbst überzeugen konnte. So ist es wohl nicht verwunderlich, daß ich in Sorge um meine Frau bin, da sie trotz meiner Bitten ganz ohne Begleitung in diese Stadt gereist ist. Statt aufeinige Beschützer zu bestehen, verschloß ich mich der warnenden Slimme in meinem inneren und ließ ihr ihren Willen, alleine in den Süden zu fahren. Doch seit dem Zeitpunkt ihrer Abreise quälen mich nachts dunkle Träume, ohne daß ich am nächsten Morgen sagen konnte, was mir Herr Boron eingab! Offensichtlich ist der Segen der Zwölfe, der bisher auf diesem Haus ruhte, verschwunden. Gestern nacht hatte ich einen besonders gräßlichen Alptraum und den schlimmsten bisher:

Ich sah mich in einem feuchten Gang, der spärlich beleuchtet war. Vor mir gewahrte ich meine geliebte Frau, die sehr blaß und ausgemergelt wirkte. Ich rief sie, doch reagierte sie nicht. Statt dessen drehte sie sich langsam um und schritt den langen Gang hinab. Ich folgte ihr, lief, rannte, doch je schneller ich rannte,

desto größer wurde der Abstand zwischen uns. Kaum mehr konnte ich ihre Silhouette vor nur erkennen, und ich fühlte, daß meine Lungen gleich bersten müßten, als der Gang plötzlich in einen gleißend hell erleuchteten Saal mündete, in dessen Mitte meine Aischa am Boden lag. Ein Schwärm schwarzer Raben flatterte wild um sie herum, und etliche Tiere hockten auf ihr. Sie zerhackten mit ihren spitzen Schnäbeln Aischas schönen und makellosen Körper. Ich konnte mich nicht von der Stelle rühren, mußte hilflos mit ansehen, wie ein Rabe ihr das rechte Auge aushackte. So wild und rasend, daß das Auge hoch durch die Luft geschleudert wurde und vor mir hegen blieb. Der Anblick war entsetzlich, schlimmer als alles andere war aber der verzweifelte Blick, den mir dieses einzelne Auge zuwarf. Es schien zu fragen: „Warum hilfst du mir nicht?“

Galjan Tuljow sieht sehr mitgenommen aus und wirft euch einen gequälten Blick zu. „Dieser Traum bringt mich noch um den Verstand! Deutlichere Zeichen können einem Menschen nicht zuteil werden. Aischa ist in die Stadt des Rahen aufgebrochen, und wahrscheinlich schwebt sie in höchster Gefahr, in der sie aufdringende Hilfe angewiesen ist. Falls dennoch alles in bester Ordnung sein sollte, um so besser! Auf jeden Fall biete ich Euch 15 Dukaten — pro Person wohlgermerkt! -, um Euch für Eure Mühen zu entschädigen.“

Meisterinformationen:

Die Anwerbung der Helden kann auch in jeder beliebigen anderen Hafenstadt Südaventuriens stattfinden. Der Händler drängt die Gefährten, so schnell wie möglich aufzubrechen, da er sich große Sorgen um seine Frau macht. Bereits am gleichen Abend läuft ein thalusischer Schnellsegler mit Kurs Al'Anfa aus, so daß auch noch genügend Zeit verbleibt, sich auf dem Markt oder bei hiesigen Händlern mit Ausrüstungsgegenständen je nach Bedarf (und Verfügbarkeit!) einzudecken.

Feilschen-Probe: 30 Dukaten pro Person ist Galjans absoluter Höchstpreis, von denen er sich trotz aller Träume und Liebe zu seiner Frau nur schwer trennen kann (+2U). Er ist jedoch bereit, für die Schiffspassage der I leiden aufzukommen (+10). Außerdem ist er bereit, den Helden auf Verlangen ein Pergament auszustellen, das sie als seine Boten ausweist (+5).

Galjan Tuljow gibt den Helden noch zwei Adressen mit auf den Weg: Seine Frau beabsichtigte, in der Herberge *Madamal* abzustiegen, die direkt an der Uferpromenade im Stadtteil *Mitter Fischmarkt* liegt. Der Lieferant Anpahah wohnt in der Altstadt, nördlich des Perlcmarkts. Sein Haus befindet sich unmittelbar bei der westlichsten Treppe, die zur Grafenstadt führt. Folgende Informationen kann der Händler den Helden noch geben:



—Aischa: „Meine Frau entstammt einer Händlerfarmhe aus Sylla, die ihr die notwendigen Tugenden für eine Händlerin mit auf den Weg gab. Bei einer großen Brandkatastrophe fand die ganze Familie bis auf Aischa, die geschäftlich auf Reisen war, den Tod. Ihrer Lehensgrundlage beraubt, hielt Aischa nichts mehr in Sylla, und sie machte sich nach Al'Anfa auf, **um dort ihr Glück** zu finden - und sie fand **mich**.

Damit Ihr meine Frau **Aischa** leichter erkennen **könnt**, gebe ich Euch dieses Medaillon mit auf den Weg. Das Bild darin zeigt sie in ihrer vollendeten Schönheil, besser als meine Worte sie je beschreiben **könnten**."

(Zu sehen ist das **Porträt** einer in der **Tat** auffällig hübschen, etwa 30jährigen Frau mit langem, **schwarzem Haar**. Nicht nur durch die Haare, sondern auch durch die fein gezeichneten Gesichtszüge ist es dem **Maler** gelungen, die mnhische Abstammung der Schönheit zu betonen.) Eventuell könnte die Tatsache, daß in Aischas Adern zum Teil mohisches Blut fließt, und die Erwähnung des Händlers Anpahah die Helden bereits hier zu ersten (falschen) Verdachtsmomenten verleiten. Wer weiß, vielleicht vermuten sie eine Familiengeschichte oder gar eine Liebesaffäre? Schaden kann es jedenfalls nichts, wenn sich die Helden bereits vor ihrer Abreise auf einige Komplikationen gefaßt machen ...

—Al'Anfa und die Handelsbeziehung: „Früher führte ich meinen Laden mehr schlecht als recht, bis mir ein fahrender Händler von den vielen Möglichkeiten erzählte, die Al'Anfa böte. Damals war ich noch jung, und so reiste ich kurzentschlossen in die 'Perle des Südens', um dort mein Glück zu machen.



Doch die Stadt erwies sich als Sündenpfuhl, Verbrechen regierte, das Leben dort ist härter als überall, und ich erkannte das wahre Gesicht dieser Stadt: eine schwärende Pestbeule. Damals spürte ich, daß diese Stadt niemals meine Heimat werden würde. Und dennoch lohnte sich der Besuch im Süden in zweierlei Hinsicht.

Ich lernte dort meine liebe Frau kennen und knüpfte über sie eine teste Handelsbeziehung zu Anpahah. Er ist zwar ein Moha und trägt diesen unaussprechlichen Namen, ist aber dennoch absolut zuverlässig. Ganz im Gegensatz zu den anderen unzivilisierten Wilden, die in den Regenwäldern wie die Tiere hausen und sogar rohes Menschenfleisch essen sollen! Es gibt — den Zwölfen sei Dank! - keine Klagen über Anpahah. Er ist vertrauenswürdig und schickt mir ganz entzückende Schmuckstücke, vor allem aus Gold, Silber und Elfenbein, die ich etwa alle zwei Monde erhalte. Dabei handelt es sich durchweg um billige Waren der besten Qualität, die ich hier oder an die Novadis mit gutem Gewinn weiterverkaufen oder ins Bornland vermitteln kann. Und das Beste daran ist, daß ich der Pestbeule des Südens auf immer den Rücken gekehrt habe und hier alle Annehmlichkeiten einer geruhsamen und zivilisierten Stadt zu genießen vermag!"

—Aischas Reisegrund: „Um neue Lieferungen zu besprechen und um die Handelsbeziehung zu festigen, war es unerlässlich, wieder nach Al'Anfa zu reisen. Da Aischa wußte, wie sehr ich diese Stadt verabscheue, nahm sie es auf sich, an meiner Stelle dorthin /u fahren. Ich hätte es niemals zulassen dürfen, merkte ich doch, wie sehr sie von der bevorstehenden Reise belastet wurde. Sie begann vor ihrer Abreise nachts schlecht zu schlafen und wurde ebenfalls von Alpträumen heimgesucht, so daß sie immer wieder schweißgebadet erwachte. Doch ich übersah diese schlechten Vorzeichen willentlich und wurde deswegen von den Zwölfen bestraft — so durchlebe ich nach ihrer Abreise wahrscheinlich die gleichen Alpträume wie sie zuvor."



Die Suche beginnt...

Meisterinformationen:

Die Anreise sollte problemlos verlaufen, da noch viel Zeit für das Spiel in der Stadt benötigt wird. Die Schiffspassage kann aber durchaus dazu benutzt werden, die Helden mit einigen allgemeinen Informationen über Al'Anfa zu versorgen. Bei der Ankunft des Schiftes bietet sich die Möglichkeit, die ersten Eindrücke von der Stadt zu vermitteln. Siehe hierzu: **Al'Anfa - stolze Herrscherin**, S.24ff.

Aischa Tuljow ist leider nicht so leicht aufzufinden, wie die Helden dies vielleicht angenommen haben. Auf ihrer Suche nach der Händlerin werden die Gefährten mit verschiedenen Zeitangaben konfrontiert, die die Spurensuche erleichtern

werden. Außerdem ist das Abenteuer solchermaßen aufgebaut, daß die einzige Kontaktperson - der Moha Anpahah - nach einem ersten Zusammentreffen mit den Recken von Bagoschs Schergen umgebracht wird.

Daher spielen die Zeitangaben im Text eine wichtige Rolle und beziehen sich alle auf die Zeitplanung im Anhang, wobei angenommen wird, daß die Recken vier Tage nach Aischas Ankunft in Al'Anfa eintreffen. Verzögert sich die Abreise der Helden, dann kann man getrost davon ausgehen, daß bessere Winde sie schneller als die Händlerin ans Ziel gebracht haben, so daß der zeitliche Abstand der vier Tage auf jeden Fall gewährleistet ist.

Die Hafenmeisterei

Allgemeine Informationen:

Nachdem euer Schiff fest vertäut wurde, fordert der Kapitän euch auf, ihn zur Hafenmeisterei zu begleiten, wo die notwendigen Pässe ausgestellt werden. Die Hafenmeisterei ist in einem dreistöckigen Gebäude nach eslamidischer Bauart mit Zwiebelfenstern untergebracht; das zweiflügelige Tor wird von zwei Söldnern bewacht. Der Kapitän, der die Zölle und die Gebühren für den Ankerplatz begleichen muß, wird in den ersten Stock verwiesen. Euch schickt man ins Erdgeschoß, wo die Ausstellung für Besucherpässe erfolgt. Mit dem Hinweis auf die der Hafenmeisterei gegenüberliegenden Börse, wo man ihn jederzeit treffen kann, verabschiedet sich der Kapitän.

Ihr folgt dem Gardisten durch einen langen Gang an etlichen Türen vorbei, bis ihr in einen großen Warteraum gelangt, an dessen Wänden Bänke stehen. Vor einer Tür, über der das Schild PÄSSE hängt, steht ein weiterer Wächter.

Meisterinformationen:

Natürlich blüht den Helden hier ein lange Wartezeit, wenn sie nicht durch eine 'milde Gabe' - schließlich hat der Wächter Frau und Kind! - auf sich aufmerksam machen. Falls ein vorlauter Held den rechtschaffenen Mann nach einer unerträglich langen Wartezeit in diesem heißen und stickigen Raum gar beleidigt, so schicken Sie schnell dessen Söldnerfreunde auf den Plan. Lieber Spielleiter, hier haben Sie die Möglichkeit, all Ihre einprägsamen Erfahrungen mit der irdischen Bürokratie im Spiel nach Herzenslust auszuleben — und bedenken Sie, daß ein jeder eine Familie zu ernähren hat.

Spezielle Informationen:

Nachdem ihr einen entsprechenden Obolus entrichtet habt, gelangt ihr in einen Raum, an dessen Wänden Regale voller Pa-

pierrollen und Kladden stehen. Ein Blick durch das Fenster zeigt die belebte Straße vor der Hafcnmcisterei. In der Mitte des Raumes steht ein Schreibtisch, an dem ein verschlafener junger Mann sitzt, der euch im Namen Al'Anfas herzlich begrüßt und euch bittet, Platz zu nehmen. Leider scheint man aber die Besucherstühle vergessen zu haben ... Neben dem Schreibtisch steht ein großer Holztisch, auf den man sein Gepäck ablegen möchte - doch wenn möglich nicht zu laut! Der zweite freundliche Herr, der sich müde auf den Tisch stützt, wird natürlich beim Abladen des Gepäcks behilflich sein, man ist ja kein Unmensch!

Spezielle Informationen:

Von Interesse sind Namen, Begehrt, die schriftliche Einladung - keiner Na dann, die Pässe: halbe Dublone. Keine Dublonen? Kein Problem, kann man gleich hier umtauschen, Gebühr nur 2 Große Oreal. Kommen wir zu den Waffenpässen: Schuß- und Wurfaffen sind etwas teurer, nämlich 2 Schilling, die restlichen Waffentypen nur 1 Schilling pro Waffe. Gifte? Extra Paß, pro Gift 3 Schilling — das sollen Gewürze oder gar Heilkräuter sein? Verzeihung, na dann, den Gewürz- und Heilkräuterpaß, Auflistung kostet schon 4 Schilling pro Gift, Entschuldigung, pro Gewürz ... Weitere Anregungen für die alananischen Einfuhrbestimmungen finden Sie in Al'Anfa - stolze Herrscherin, S.55. (Die alananische Hauptwährung ist der *Schilling* oder *Große Oreal*, der im Wert einem mittelreichischen Silbertaler entspricht. Ein Großer Oreal setzt sich aus 100 kupfernen *Dirham* zusammen; 20 Schillinge entsprechen einer *Dublone*.)

Es versteht sich von selbst, daß sich die Helden hier in ihr Schicksal fügen müssen, denn ein Kampf mit den Wachen an diesem Ort ist von Anfang an aussichtslos. Oder wollen die Helden lieber das unterhaltsame Abenteuer 'Auf der Sklaveninsel' spielen - natürlich in der Rolle von Sklaven?



Die Herberge *Madamal*

Allgemeine Informationen:

Die Herberge *Madamal* liegt nahe dem Mccresufer, so daß hier der Salzgeruch den sonst üblichen Gestank der Gassen angenehm überdeckt. Das zweistöckige, weiß getünchte Haus macht - wie das ganze Stadtviertel - einen sehr gepflegten Eindruck, und sicherlich ist die Herberge für den weniger gut betuchten Reisenden die falsche Adresse.

Spezielle Informationen:

Durch eine mit schönen Schnitzereien verzierte Türe betretet ihr den hellen und freundlichen Empfangsraum, der mit luxuriösen Sesseln eingerichtet ist. Gleich links neben dem Eingang steht dezent ein Tresen, dahinter ein älterer Mann, der euch mit einem leichten Kopfnicken begrüßt und sich freundlich nach euren Wünschen erkundigt.

Meisterinformationen:

Bei Fragen, die über das sonst übliche Maß hinausgehen, weist der Portier die Helden an die Besitzerin Traviane Drol. Natürlich erinnert sie sich an Aischa Tuljow, doch läßt sie sich das selbst beim Vorzeigen des Bifdmedaillons nicht anmerken und erteilt keine Auskünfte, bis die Helden ihr das Beglaubigungsschreiben von Galjan Tuljow überreichen - man muß schließlich die Diskretion der Gäste wahren. So weist sie der

Gruppe auch entrüstet den Weg nach draußen, wenn diese sie zu bestechen versuchen (unter uns, ein seltener Charakterzug in ATAnfa ...)-

Folgendes kann sie den Helden berichten:

Aischa Tuljow ist eine freundliche, elegante, aber auch bestimmte Erscheinung. Sie hat sich vor vier Tagen hier einquartiert und für ihr Zimmer eine Woche im voraus bezahlt. Sie meinte beim Bezahlen, daß sie in Al'Anfa bereits einmal ihr Glück gefunden halte, als sie in diesem Gasthaus abgestiegen war - nun sei sie das zweite Mal hier, und die Aussichten, ein weiteres Mal ihr Glück zu machen, seien gar nicht so schlecht. Die letzte Nacht hat die Schmuckhändlerin nicht in der Herberge verbracht; dies kann auch der alte Portier bestätigen. Das letzte Mal hat Traviane Drol sie am Morgen des gestrigen Tages gesehen. (Diese Zeitangaben entsprechen nur der eingehaltenen Zeitplanung des Anhangs — bei einem späteren Besuch der Helden müssen Sie die Zeitangaben entsprechend modifizieren!) Falls die Helden Aischas Zimmer durchsuchen wollen, wird die Besitzerin die I leiden entschieden davon abhalten und sie zum Gehen auffordern, notfalls mit Hilfe der Stadtwache.

(Falls die Helden nächtens hier einbrechen und das Zimmer durchsuchen wollen - es finden sich keinerlei abenteuerrelevante Hinweise oder Gegenstände in Aischas Zimmer.)

Anpahahs Haus

Allgemeine Informationen:

Anpahahs Haus liegt nicht an der westlichsten Treppe, die zur Grafenstadt hinaufführt, sondern eher darunter. Das Haus ist in den Fels hineingebaut, so daß die Ireppe ein Teil des Dachs bildet- Das kleine Haus macht einen gepflegten Eindruck.

Spezielle Informationen:

Ein groß gewachsener Moha mit blauschwarzem Haar öffnet euch die Tür. Er ist in weißes Leinen gekleidet, das seine dunkle Haar- und Hautfarbe gut zur Geltung bringen. Er begrüßt euch freundlich und stellt sich als Anpahah vor.

Nachdem ihr euer Begehrt vorgetragen habt, bittet euch der Moha in sein Haus, das weitaus größer ist, als ihr es von außen erwartet hättet, da einige Räume in den Fels getrieben wurden. Vom Flur aus seht ihr rechts eine Art Wohnraum, links eine Küche, bevor euch der Südländer in das Besprech\mgsz"imiuer führt. Auffallend ist die recht große Unordnung, die in alleq Zimmern herrscht.

Die Wände und die Decke dieses Raumes bestehen aus natürlichem Felsgestein und weisen keine Fenster auf. Zwar muß man durch den eigenartigen Baustil auf das Tageslicht verzichten, doch ist dies der erste Ort in Al'Anfa, der nicht drückend heiß ist, und das macht die düsteren Lichtverhältnisse allemal wieder wett. In

der Mitte des Raumes hegen mehrere Sitzkissen auf einem weichen Teppich, vor der linken Wand befindet sich ein Stehpult und eine große, schwere Holztruhe. Die rechte Wand wird von einem Regal eingenommen, das über und über mit kleinen Figuren aus den verschiedensten Materialien vollgestellt ist, von denen jedoch viele so wirken (Staub), als seien sie gerade frisch wieder aufgestellt worden.

Meisterinformationen:

Die Helden können im Gespräch mit Anpahah Folgendes erfahren (Anpahah spricht übrigens akzentfrei Garethi und Tulamidya):

—*Handel:* „Ich betreibe Handel mit Schmuckstücken und Figuren, die ich nicht auf Märkten verkaufe, sondern an andere Händler liefere. Die Figuren erwerbe ich bei verschiedenen Stämmen im Dschungel, die ich auf kürzeren Reisen besuche. Dies sind meist erholsame Tage, um ATAnfas Krach und Dreck zu entkommen. Die Schmuckstücke erstelle ich hingegen billig von Reisenden, die zu Geld kommen wollen.“

—*Aischa:* „Ich mache mir Sorgen um Aischa Tuljow, die ich aus früheren Tagen, als sie noch nicht mit Galjan verheiratet war, kenne. Sie war stets eine verlässliche, wenn auch harte und sture Handelspartnerin. Und so bin ich daher aufs Äußerste



verwundert, daß sie gestern abend nicht zu der verabredeten Besprechung erschienen ist, zumal sie sich bis jetzt nicht bei mir gemeldet und sich für ihr Ausbleiben entschuldigt hat - was ganz und gar nicht ihrer Art entspricht. Auch unser heutiges Treffen fiel leider aus.

Vor vier Tagen kam sie in Al'Anfa an, besuchte mich auf eine Tasse Tee — darf ich Euch ebenfalls etwas anbieten? Sie wollte sich dann in der Herberge *Madamal* zuerst von den Anstrengungen der Reise erholen. Am nächsten Tag trafen wir uns gegen Mittag und plauderten bis spät in die Nacht. Dann ging sie trotz meiner Warnungen zurück zu ihrer Herberge, denn schließlich befinden wir uns hier in Al'Anfa und in einem Viertel, in der Taschendiebstahl und anderes Gelichter ihr Unwesen treiben. Leider bin auch ich ein Opfer dieser Gesetzlosen geworden, da bei mir gestern nacht eingebrochen wurde. Deswegen herrscht bei mir eine derartige Unordnung. Aber ich schweife ab, zurück zu Aischa: vorgestern waren wir am Morgen miteinander verabredet, und pünktlich wie ich und sie erschien Aischa, und der Vormittag verging über Besprechungen bezüglich der Lieferungen für den Tuljowschen Laden. Gegen Mittag brach sie auf, um verschiedene Erledigungen und Einkäufe zu tätigen. Gestern sah ich sie dann das letzte Mal. Wir unternahmen einen Streifzug durch die Stadt, um die verschiedensten Schmuckstücke zu begutachten. Gegen Mittag verabschiedeten wir uns, da sie noch eine Unterredung mit dem Händler Frumol Bagosch führen wollte. Das war das letzte Mal, daß ich Aischa sah. Abends waren wir erneut verabredet, aber sie blieb aus, ebenso ein Bote, der mich über ihre Unpäßlichkeit unterrichtet hätte. Auch heute morgen erschien sie nicht, und der Botenjunge, den ich zum Gasthaus *Madamal* schickte, kam ohne Neuigkeiten zurück."

—*Bagosch*: „Frumol Bagosch ist stadtbekannt und wohnt am Perlenmarkt in einem sehr schönen Anwesen. Er ist Gewürzbändler und zugleich einer der führenden Rauschkrauthändler. Er soll sehr reich sein und gute Beziehungen in der ganzen Stadt unterhalten - Gerüchten zu Folge sogar bis hinauf zum Silberberg. Er hat keinen übertriebenen Hang zur Selbstdarstellung, wie dies nur allzu oft in der Stadt zu sehen ist: Der Händler läßt sich weder in seiner Sänfte inmitten eines pompösen Zuges aus Leibwächtern sehen, noch ist mir etwas über irgendwelche Orgien oder Skandale aus seinem Hause bekannt."

—*Diebesbande und Einbruch*: „In der letzten Zeit haben hier im Viertel, aber auch anderswo, Einbrüche und Räuberei überhand genommen - bis gestern war ich froh, daß mein Haus so wenige Fenster besitzt. Leider ein Trugschluß! Als ich gestern nacht nach Hause kam, war meine Tür aufgebrochen, das ganze Haus auf den Kopf gestellt, etlicher Schmuck und eine nicht zu verachtende Summe Geld gestohlen. Und -- ein un-

geschriebenes Gesetz in dieser Stadt! — keiner der Nachbarn will etwas gesehen oder gehört haben. Wahrscheinlich lachen sie sich ins Fäustchen, daß dem Lirwaldmenschen, der viel zu reich ist, ein Unglück widerfahren ist.

Fs heißt, daß sich in letzter Zeit wieder die großen Banden regen, die viele fahre eher stillgehalten haben — gut organisierte Diebesbanden, die auch mit Schutzgelderpressungen und dergleichen ihre Dublonen verdienen - ob das aber der Wahrheit entspricht, kann ich nicht beurteilen. Zumindest habe ich bisher noch keine Drohungen erhalten - Phex sei Dank! Allerdings scheint es so, daß man sich bei mir diese Umstände erst gar nicht macht, sondern mir gleich das Fell über die Ohren zieht!"

Zu diesem Zeitpunkt besitzt Anpahah bereits nicht mehr Aischas 'Zauberring', der ihm von Rondrian Alfaran gestern abend in einer Taverne gestohlen wurde. Genaugenommen ist es Anpahah bisher noch nicht einmal aufgefallen, da er den Ring nicht an der Hand, sondern in einer Tasche trug. Über die vermeintliche Bedeutung des Rings weiß der Moha nichts. Aischa überreichte ihm den Ring als Geschenk, wohl wissend, daß der Ring so in bester Obhut sei. Anpahah sieht keinen Grund, den Helden von diesem Geschenk zu berichten, da es unter Händlern üblich ist, mit kleinen Geschenken die Handelsbeziehungen zu bekräftigen.

In der folgenden Nacht dringen Bagosch und seine Schergen in Anpahahs Haus ein, da der Rauschkrauthändler mittels seiner Illusions- und Beherrschungszauber den Aufenthaltsort des zweiten Rings aus Anpahah herauspressen will. Doch kann der Moha beim besten Willen nicht sagen, wann und wo ihm der Ring abhanden gekommen ist. In Todesangst verdächtigt er sogar die Helden, so daß Bagosch jetzt auf jeden Fall über die Helden informiert ist und die Geschichte ihren weiteren Verlauf nehmen kann. Mißmutig über den Verlauf der Ereignisse läßt Bagosch den Moha umbringen.

Falls die Helden am nächsten Tag Anpahah einen zweiten Besuch abstatten wollen, finden sie nur noch die Leiche und das verwüstete Haus. Dennoch können sie verschiedene Informationen sammeln. Das ganze Haus wurde erneut systematisch durchsucht - sogar Schränke wurden von den Wänden gerückt und Kissen aufgeschlitzt. Die oder der Mörder mußten etwas Spezielles gesucht haben und es nicht nur auf Geld abgesehen haben, denn solches ist noch zu finden, wie auch einige Schmuckstücke. Der Moha wurde offenbar überrascht und gefangen genommen. Der einzelne Schnitt durch seine Kehle läßt den Schluß zu, daß er nicht im Kampf getötet wurde. Falls die Helden diese 'gute Gelegenheit' nutzen und zur Leichenfledderei übergehen wollen, sollten Sie dem mit Hilfe der Stadtwache Einhalt gebieten ...



Der Rauschkrauthändler Bagosch

Allgemeine Informationen:

Der Perlenmarkt, der mit Platten aus feinem weißen Kalk gepflastert und von einer Reihe von Perinapfelbäumen umgeben ist, zählt zu ATAnlas feinsten Plätzen, um dort genußvoll einzukaufen. Der Tar-Honak-Platz schließt sich direkt südlich an, wo man 39 Statuen und Büsten des verstorbenen Patriarchen bewundern kann. Zwischen diesen beiden Plätzen ist das Anwesen des Händlers Frumol Bagoschs gelegen, das von einer etwa drei Schritt hohen Mauer umgeben ist. Vom geöffneten, schmiedeeisernen Tor führt ein weitzer Kiesweg durch den gepflegten Garten auf das L-förmige Wohnhaus und auf einen rechts vom Eingang gelegenen Stall zu.

Gleich neben dem Tor befindet sich ein kleines Wachhäuschen, vordem ein Söldner steht, der zur Begrüßung salutiert und euch freundlich, aber bestimmt auffordert, eure Waffen bei ihm zu hinterlegen, ehe ihr das Haus betretet.

S.48£). Bitten die **Helden** um eine Unterredung mit Bagosch, wird die **Sklavin Riane** verschwinden und dann die Helden nach kurzer Zeit in Bagoschs Arbeitszimmer geleiten.

Arbeitszimmer (Nr.2)

Spezielle Informationen:

Riane führt euch in ein hell und freundlich eingerichtetes Zimmer. Ein Blick durch das offene Fenster zeigt den prachtvollen Garten mit einem Springbrunnen, exotischen Blumen und Vögeln. An den Wänden dieses Raumes stehen Holzregale, die mit Büchern und Papieren vollgestopft sind. In der Mitte liegen mehrere Sitzkissen um einen flachen Tisch. Zur rechten steht ein schwerer Schreibtisch, an dessen Kante ein kleiner, drahtiger Mann mit schmalen Gesicht und weit vorspringenden Nase lehnt. Er hat schwarze Haare und ebensolche Augen, die euch

Verkaufsraum (Nr.1)

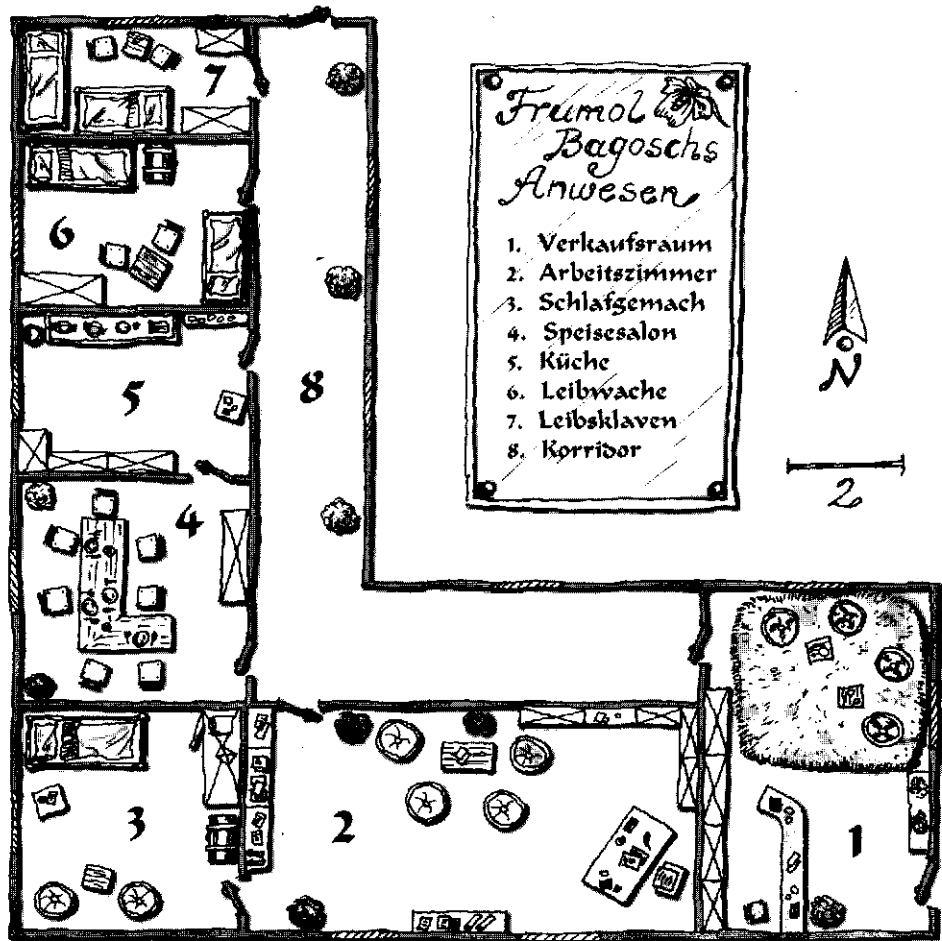
Spezielle Informationen:

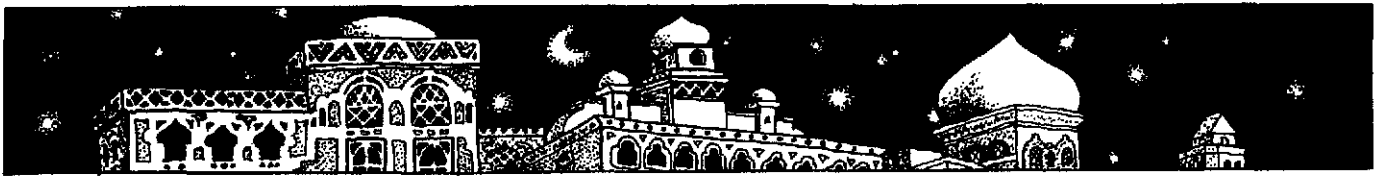
Der Lärm der Stadt ist im angenehm kühlen Haus nur leise und gedämpft zu hören. Ihr gelangt in einen kleinen, durch Vorhänge abgedunkelten Verkaufsraum, in dem ein schwerer, harziger Duft in der Luft liegt, der die Sinne betört. Dieser stammt von einigen Räucherstäbchen, aber auch von den zahllosen Orchideen, die sich im Zimmer befinden.

Auf dem weichen Teppich laden Sitzkissen vor kleinen, flachen Tischen zum Verweilen ein - dieser Raum strahlt Ruhe und Entspannung aus. So liegen denn auch zwei Männer geruhlos auf weichen Kissen, der eine dösend, der andere gerade dabei, eine Pfeife zu rauchen. Eine junge Frau stellt sich euch als Riane vor, verneigt sich tief und erkundigt sich lächelnd nach euren Wünschen.

Meisterinformationen:

Sämtliche bekannten Rauschmittel sind hier zu guten Preisen erhältlich (s. Al'Anfa - stolze Herrscherin,





abwägend zu mustern scheinen. **Das Alter des Mannes ist schwer zu bestimmen**, doch dürfte es sich etwa **zwischen 50 und 60 Jahren** bewegen. Er stellt sich euch als **Frumol Bagosch** vor und **bittet euch, Platz zu nehmen**.

Meister Informationen:

Bagosch betrachtet die Helden mit Interesse, denn sie begeben sich mit ihren Nachforschungen über Aischa auf ein Terrain, das er gerne frei von Schnüfflern halten will, schließlich vollführte er in der letzten Nacht das magische Ritual der Trennung von Körper und Geist. Daß Aischa sich momentan irrt, ist schon beinahe als tragisch zu bezeichnen, sieht den Recken doch eine lange und schwierige Suche bevor. Denn durch dieses Gespräch mit den Helden nimmt die Geschichte ihren weiteren Verlauf. Am nächsten Tag wird Aischa auf dem Sklavemarkt an das Haus Kugres verkauft, und die unliebsamen Schnüffler - unsere hochgeschätzten Helden - werden dem ersten Besuch von Attentätern bekommen.

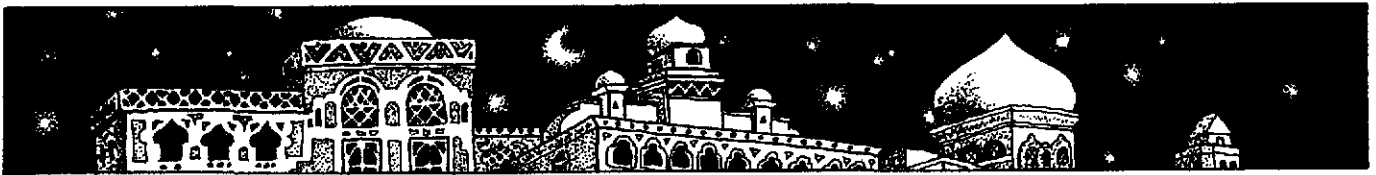
Falls die Helden sich aus irgendeinem Grund nicht an Bagosch wenden oder Aischas Namen verschweigen, wurde Bagosch durch den Moha Anpahah 'informiert'. Auf jeden Fall wird Bagosch eine direkte Konfrontation in seinem Haus vermeiden und die Helden lieber unauffällig in einem dunklen Win-

kel der Staut aus dem Weg räumen lassen. Bagosch gibt sich daher als freundlicher, ehrlich besorgter Händler aus, der regen Anteil an Aischas Verschwinden nimmt, zumal ein neu geknüpfter geschäftlicher Kontakt auf dem Spiel siehe. Folgende Lügengeschichte hat er für die Helden parat:

„Ich kann mich gut an die hübsche Händlerin erinnern. Sie kam gestern gegen Mittag, um mit mir geschäftlich zu verhandeln, Aischa war im Auftrag eines mit ihr befreundeten Händlers namens Orteg Gautam unterwegs, der in ihrer Heimatstadt ansässig ist. Dieser sei an einer Handelsbeziehung mit dem reichen Al'Anfa interessiert - wo sonst in Aventurich bekommt man diese Vielzahl von Gewürzen? Jedenfalls ließ Orteg Gautam durch Aischa Tuljow die Modalitäten und das Interesse meinerseits hinterfragen. In gutem Einvernehmen, schließlich bin auch ich an einer Ausweitung meiner Geschäfte interessiert, verabschiedeten wir uns am frühen Abend des gestrigen Tages. Mein Angebot, mit mir auf ein hoffentlich gelungenes Geschäft zu speisen, schlug sie schnippisch aus, da sie bereits vergeben sei und eine Verabredung zum Essen habe. Ich hatte einen äußerst guten Eindruck von Aischa Tuljow, auch wenn sie eine zielstrebige und harte Geschäftspartnern! zu sein scheint, die mir mit Sicherheit das Handeln nicht gerade einfach machen wird.“

Prinzipiell werden für das Abenteuer nur der Verkaufsraum





und Bagoschs Arbeitszimmer von Bedeutung sein, doch wer kann wissen, welchen Verlauf das Finale nehmen wird? Auf dem Bodenplan sind die Funktionen der anderen Räume verzeichnet, die Sie je nach Bedarf improvisieren sollten — schließlich ist es nicht sonderlich kompliziert, eine Küche oder die Kammer der Wachen mit Leben zu füllen, Ganz nebenbei: Einen ürtég Gautam gibt es nicht, zumindest nicht in der Heimatstadt Aischas ...

Bagoschs Werte und die seiner Wachen entnehmen Sie bitte dem Kapitel Das Finale und dem Anhang, wobei man jedoch davon ausgehen kann, daß es in der jetzigen Spielsituation noch nicht zu einer Auseinandersetzung kommt - warum

auch? Um seine Gildenzugehörigkeit zu tarnen, kann er jederzeit den Zauber SIGILLUS NEGLECTIBOR einsetzen, der sei Akademiesiegel in der linken Handfläche verschwinden läßt. Übrigens läßt sich Bagosch nicht gerne von irgendwelcher Heldenmagie in seine Gedanken schauen - er trägt ein Schutzamulett gegen Hellsichtszauber (MR+16), das nebenbei auch mit einem praktischen GARDIANUM geladen ist. Falls es soweit kommen sollte, wird er den Helden zu verstehen geben, daß die Unterredung beendet sei, da er nichts für die Gedankenleserei erübrigen könne. Er selbst wird seine Magie nur im Notfall gebrauchen, schließlich kann es nicht schaden, noch ein As spezieller Art im Ärmel zurückzuhalten.

Die Spur zu den Dieben

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden die Diebe für Aischas Verschwinden verantwortlich gemacht, da sich letztendlich auch keine weiteren Hinweise finden lassen. Die Helden stehen nun vor der schwierigen Aufgabe, eine Diebesbande aufzuspüren, wobei verschiedene Vorgehensweisen denkbar sind:

—*Die Stadtwache:* Zum einen kann man die Stadtwache befragen, die den Helden nach Erhalt einiger 'Gedächtnisstüben' in Form klingender Münzen verschiedene Informationen zuteil werden läßt. Es gibt in Al'Anfa momentan zwei größere, rivalisierende Banden (neben einer Unzahl kleinerer): die *Füchse des Phex* und die *Schatten der Nacht*. Die 'Füchse' kontrollieren die Brabaker Baracken, die Altstadt und das Hafenviertel, während die 'Schatten' den höher gelegenen Stadtteil unsicher machen, also Grafenstadt, Universitätsviertel und den Schlund. Natürlich weiß keiner der Stadtwachen, wo ein Diebesunterschlupf zu finden ist oder ob es mehrere davon gibt. Die Diebesbanden sind sehr gewitzt und kennen jeden Winkel der Stadt, in den sie sich verkriechen können (und davon gibt es sehr viele ...). Die Stadtwache hofft, daß sich die beiden Banden gegenseitig so schwächen werden, daß sie demnächst von den Garden hinter Schloß und Riegel gebracht werden können.

—*Die Bettler:* Überall in Al'Anfa gibt es Bettler, die teilweise für die verschiedenen Banden (aber auch andere Organisationen) spionieren. Auch hier läßt eine silberne Münze so manche Zunge gesprächig werden, vorausgesetzt die Helden haben eine einigermaßen plausible Geschichte parat - denn kein

Bettler würde einfach so den Unterschlupf oder einen Treffpunkt einer Diebesbande preisgeben. Denkbar wären Kontaktgesuche, um sich angeblich selbst zu verdingen, oder die Suche nach einem Hehler, der an ganz besonderen Stücken interessiert ist - und dergleichen Lügengeschichten mehr. Die Helden erhalten dann die gleichen Informationen, die sie von der Stadtwache in Erfahrung bringen konnten. Darüberhinaus verweist man sie noch an die Kaschemme *Zur Schwarzen See*, einem Treffpunkt der 'Füchse'. Die Helden sollen sich an Zulad, den Wirt, wenden.

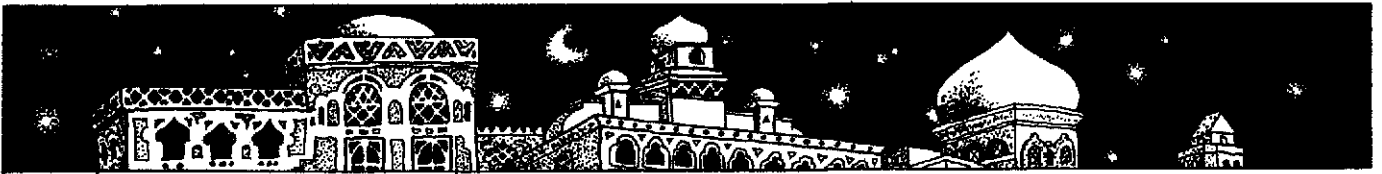
—*Weitere Möglichkeiten:* Weitere Informationsquellen sind allgemein Orte, an denen es vor Gerüchten nur so wimmelt, wie zum Beispiel Märkte, Kneipen oder der Laden des Barbiers Gero Klippstein. Allerdings wird man sich an diesen Orten eher mit allgemeinen Informationen und wilden Gerüchten zufrieden geben müssen. Denkbar wäre in Anbetracht von Anpahahs Schilderung auch ein forsches Auftreten bei einem beliebigen Händler, dem man sich als Schulzgeldeintreiber vorstellt. Dieser wird dann seine letzte Bezahlung an den Wirt Zulad der Schenke *Zur Schwarzen See* anführen. Falls die Helden noch andere Wege der Informationsbeschaffung (Befreiung eines eben verhafteten Diebes?) einschlagen, seien Sie gnädig, wenn es sich um plausible Versuche handelt. Da die Entführung Jandas für den weiteren Spielverlauf wichtig ist, arrangieren Sie, wenn es nicht anders geht, auch bei erfolgloser Informationssuche ein zufälliges Zusammentreffen der Helden mit Janda - just in dem Moment der Entführung, so daß sich die nächste Spielsituation ergibt.

Das erste Attentat: Die vergifteten Datteln

Allgemeine Informationen:

Mitten auf der Straße werden die Helden von einem schlanken und hochgewachsenen Mann freundlich lächelnd angesprochen. In seiner Hand hält er ein kleines Körbchen aus Bast, in dem einige Datteln liegen.

„Ihr scheint heute keinen glücklichen Tag in Al'Anfa erwischt zu haben. Das sieht man Euch auf hundert Schritt an, wie Ihr so mit hängenden Schultern und Kopfdurch die Gassen schleicht! Seht mich an, ich bin heute der glücklichste Mensch in diesen Stadtmauern. Und wißt Ihr auch, warum? Weil ich heute leicht



zu Geld gekommen bin - das ganze Geld auf Al-Fessir, den listigsten und stärksten Hahn in dieser Stadt! Phex war mir hold, und ich schwebe auf einer Wolke aus Glück durch die Gassen! Da laufe ich nach Hause, und die ersten Menschen, die mir richtig auffallen, seid Ihr— Jammergestalten mit verzerrten Gesichtern. Kopfhoch! Lacht! Tanzt! Singt! Genießt die wunderbaren Möglichkeiten Al'Anfas. Besucht doch auch einmal die *Schenke*, wo jedem das Glück hold ist!

Meine Worte scheinen Eure Laune ja nicht unbedingt zu verbessern — vielleicht können Euch diese Datteln ja das Leben versüßen. Sie sind von sehr guter Qualität. Ich schenke sie Euch, schließlich habe ich sie zu einem äußerst günstigen Preis erworben. Und wo wohl: Natürlich beim Wirt in der *Schenke* Also, Freunde, genießt die Datteln und schaut doch mal in den Laden rein! Die Zwölfe seien mit Euch!" Mit diesen Worten schenkt er den Helden die Datteln.

Meisterinformationen:

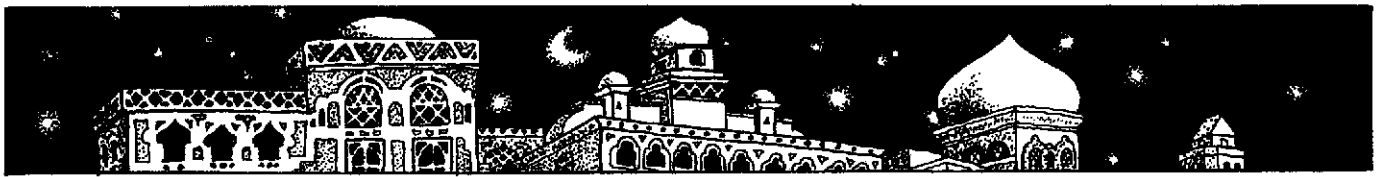
Die Meinung, daß der Mann nur ein Spinner ist, der Gäste für die *Schenke* zu ködern versucht, ist nach geraumer Zeit nicht mehr zu vertreten. Denn sollten die Helden tatsächlich jede Vorsicht fallen lassen und die Datteln essen, dann werden sie bald am eigene! Leih spüren, was es heißt, Mutters alte Ratschläge zu vergessen — „Nimm von keinem Fremden, denn es könnte sich um vergiftete Speisen handeln!"

Die Datteln wurden sorgfältig mit Gift präpariert, das die Heldengruppe in ernste Schwierigkeiten bringen sollte, da der Attentäter den Auftrag hatte, gründliche Arbeit zu leisten. Allerdings sollten Sie bei der Wahl des Giftes einiges gründlich abwägen: Als Beispiel sei das alchemistische *Ptīrpurbtlitz* (Gift der 20. Stufe) angeführt, das der Heldengruppe keine Chance läßt und sie in wenigen Augenblicken dahinraffen wird. Aller-

dings ist es auch sündhaft teuer (250 Dukaten), so daß es von diesem Attentäter wohl kaum benutzt werden wird - zumal es sich bei den Zielpersonen um einlaclie Söldner (ja, auch so kann man die Heldengruppe bezeichnen ...) handelt, und nicht um hohe Persönlichkeiten, die sich *nur* mit ihrem Leibmedicus in der Öffentlichkeit sehen lassen. Andererseits dürfte es wohl nicht im Sinne Frumol Bagoschs sein, wenn die Helden sich nur mit den Lähmungen von *Arachnae* (1. Stufe) abgeben müssen. Sie, verehrter Spielleiter, kennen Ihre Gruppe am besten: Sie wissen, ob die Kecken Antidot bei sich tragen oder ob einer der Helden den Zauber KLARUM PURUM beherrscht. Sollte nichts dergleichen vorhanden sein, so sollte es den Gefährten noch rechtzeitig gelingen, einen Medicus in der Stadt aufzusuchen — es sei denn, Sie wollen sich von Ihrer Gruppe trennen ...Wählen Sie dementsprechend ein Gift aus, das die Helden nicht gleich zu Boron schickt, ihnen jedoch deutlich macht, daß dies durchaus im Interesse des Attentäters war.

Als Beispiel könnten die Datteln *mitTinzal* bearbeitet worden sein. Dies ist ein Gift der 7. Stufe und wurde der Nesselvipser entnommen. Der Schaden belauft sich auf 1W6+I SP pro Spielrunde, wobei die Wirkung 2W6 Spielrunden anhält und die Symptome sich in Schwellungen und Atemnot niederschlagen.

Des weiteren gilt es zu berücksichtigen, daß dieses Attentat natürlich erst dann erfolgen kann, wenn Bagosch über die Helden im Bilde ist. Die Helden können neben dem praktischen Anschauungsunterricht in Giftkunde noch zweierlei aus diesem Erlebnis lernen: Zum einen, daß in *der Schenke* Hahnenkämpfe stattfinden, zum anderen die Erkenntnis, daß sie bereits jetzt jemandem im Wege stehen und Aischas Verschwinden sehr ernst zu nehmen ist!



Jandas Entführung

Allgemeine Informationen:

In der Gasse, in der die Schenke *Zur Schwarzen See* gelegen ist, herrscht reges Treiben. Verschiedene Händler halten ihre Waren feil, ein mehr schlecht als recht tanzender und singender Gaukler versucht, sich seine Unterkunft für die kommende Nacht zu sichern. Ein paar Bettler balgen sich um einige wenige Kupfermünzen, die ein reicher Kaufmann beinahe achtlos vor ihnen in den Dreck der Gasse geworfen hat. Vor euch bahnt sich mühsam eine Sänfte den Weg durch die in der Gosse kriechenden Bettler.

Spezielle Informationen:

Plötzlich ertönt ein lauter Schrei einer Frau den allgemeinen Krach auf der Straße. An der Sänfte vorbei könnt ihr einen Blick auf zwei Männer erhätschen, die eine sich wehrende Frau in ei-

nen Hauseingang ziehen. Viele der Leute schenken der Szene, die sich in 30 Schritt Entfernung abspielt, keine Beachtung, einige andere sehen neugierig zu, keiner jedoch scheint der Frau zu Hilfe eilen zu wollen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht von sich aus eingreifen, haben Sie ein kleines Problem. Lassen Sie nötigenfalls Proben auf *Sinneschärfe* ablegen: Bei Gelingen erkennt der betreffende Held, daß die Entführte dem Bild auf dem Medaillon so ähnlich ist, daß es sich tatsächlich um die gesuchte Aischa Tuljow handeln könnte. Und schon sollte das Problem von eben beseitigt sein, wenn die Gefährten der vermeintlichen Händlerin heldenhaft zu Hilfe eilen.





Die Schenke Zur Schwarzen See

Allgemeine Informationen:

Bei dem betreffenden, einstöckigen Haus, in das die Frau verschleppt wurde, handelt es sich um die Spelunke *Zur Schwarzen See*. Das Haus hat eine schmale Eingangstür, die in den dahinter liegenden Sehanraum führt.

Erdgeschoß (Nr.1)

Allgemeine Informationen:

Das Erdgeschoß des Hauses besteht aus einem 6 mal 4 Schritt großen Sehanraum, in dessen Nordostecke eine Treppe in den Keller führt. Gegenüber der Eingangstüre befindet sich parallel zur Nordwand eine roh gezimmerte, lange Theke. Dahinter, direkt an der Wand, ist ein wackliges Holzregal angebracht, in dem mehrere Krüge und Humpen nebst vier kleinen Fässern stehen. Im Sehanraum sind insgesamt drei runde Tische mit etlichen Hockern zu sehen.

Spezielle Informationen:

Im Sehanraum halten sich der Wirt, der soeben die Theke mit einem schmutzigen Tuch abwischt und zwei Seemänner, die an einem Tisch sitzen und aus großen Humpen trinken, auf. Ansonsten haben sich zu dieser frühen Stunde keine weiteren Gäste eingefunden. Von den beiden Männern und der Frau ist nichts zu entdecken. Der Wirt begrüßt euch mit der Frage „Schnaps oder Bier?“ freundlich und sehr geschäftstüchtig.

Meisterinformationen:

Der Wirt Zulad und die beiden 'Gäste' gehören natürlich alle zu den 'Füchsen'. Sie bestreiten, zwei Männer und eine Frau gesehen zu haben - die Helden müssen sich wohl im Haus geirrt haben. Die drei wissen, daß die Entführer den Weg durch den unterirdischen Geheimgang genommen haben und daß das unterirdische Versteck in relativer Sicherheit ist. Nach gewissem Zögern ist der Wirt sogar bereit, die Helden ins Untergeschoß zu führen. Sobald diese aber Anstalten machen, den Eingang in das Versteck zu finden, greifen er und seine beiden Kum-

pane die Helden erbarmungslos an, bis ihre LE auf 10 gefallen ist, dann ergeben sie sich.

Der Wirt Zulad

MU 14 LE35 RS1 AT12 PA 10

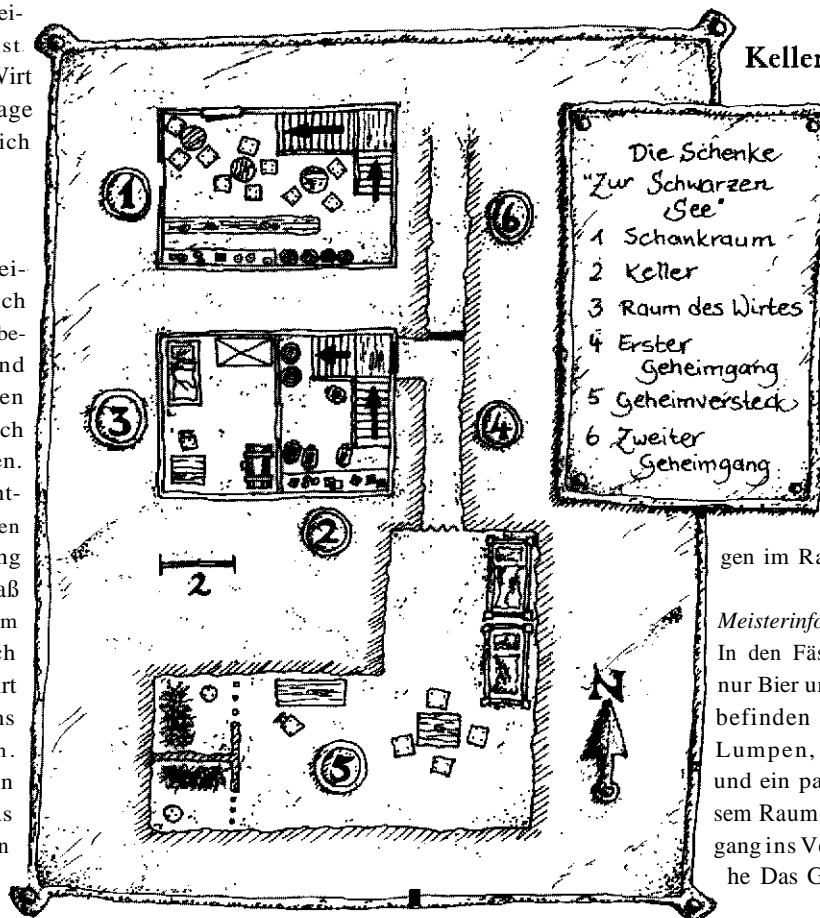
TP 1W6+2 (Schwerer Dolch) AU 46 MR -1

Seine Kumpane

MU 15 LE45 RS2 AT 15 PA 11

TP 1W6+4 (Säbel) AU 60 MR 1

Wahrscheinlich werden die Helden momentan keinen Sinn für die im Schankraum befindlichen Wertgegenstände und die der drei Personen haben, sondern sich lieber den Entführern widmen wollen. Dennoch seien sie der Vollständigkeit halber angegeben: In einer eisernen Kasette unter der Theke warten 11 Dublonen und 5 Schilling auf ihren Finder. Außerdem werden dort zwei Schlüssel (für die Eingangs- und für die Kellertüre) verwahrt. Je zwei Fässer im Regal enthalten Bier und billigen, starken Fusel. Die drei Personen haben bis auf ein paar silberne und kupferne Münzen nur ihre Waffen und x.wei — nach einem Kampf recht ramponierte - wattierte Waffenröcke als Wertgegenstände bei sich.



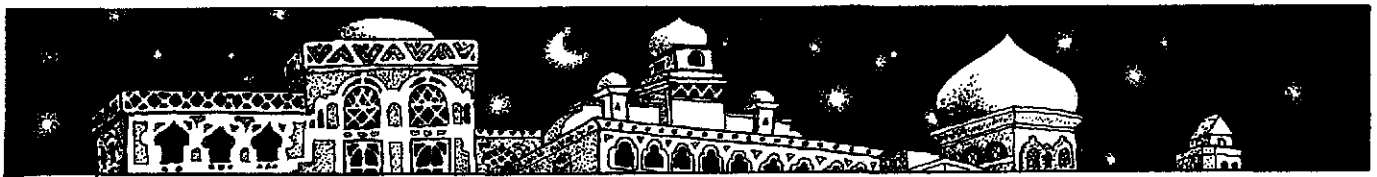
Kellergeschoß (Nr.2)

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das Kellergeschoß ist 3 mal 4 Schritt groß, eine Treppe an der Ostwand führt in das Erdgeschoß hinauf. In der Westwand ist eine 1 Schritt breite, geschlossene Holztür. An der Südwand steht ein langes Regal, zwei größere Fässer und ein paar Weidenkörbe liegen im Raum herum.

Meisterinformationen:

In den Fässern findet sich wieder nur Bier und Fusel. In den Körben befinden liegen Brennholz und Lumpen, im Regal Holzbretter und ein paar Werkzeuge. Aus diesem Raum führt noch ein Geheimgang ins Versteck der 'Füchse' (Siehe Das Geheimversteck).



Der Raum des Wirts (Nr.3)

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Der Wohnraum des Wirts ist ebenfalls 3 mal 4 Schritt groß und weist eine Türe in der Ostwand auf! Von der Decke hängt eine Öllampe herab. Im Raum stehen ein Bett, ein Schrank, eine Truhe und ein Tisch mit einem Stuhl.

Meisterinformationen:

Im Schrank hängen die Kleider des Wirts, in der Schublade des Tisches finden sich eine Pfeife, ein Tabaksbeutel und ein paar silberne Münzen, in der Truhe bewahrt der Wirt Nahrungsmittel auf.

Erster Geheimgang zum Versteck der 'Füchse' (Nr.4)

Allgemeine Informationen:

Die Ostwand beim Treppenabsatz klingt beim Abklopfen hohl. Sie besteht aus Holz und ist mit dünnen Steinplatten recht gut im umgebenden Mauerwerk getarnt (*Sinnenschärfe-Probc + K*). Sie läßt sich nach innen öffnen.

Spezielle Informationen:

Ein 2,5 hoher und 1 Schritt breiter Gang, der nach 2 Schritt nach Süden abknickt und dann nach weiteren 4 Schritt an einem schweren Ledervorhang endet. Im Gang ist es feucht und niedrig. Zudem riecht es sehr stark nach Tabaksqualm. Hinter dem Vorhang ist das gedämpfte Klirren von Münzen zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Gratulation! Die Helden haben den Zugang zu einem der zahlreichen Verstecke der Diebesbande 'Füchse des Phex' gefunden! Allerdings spielt dies keine wichtige Rolle, sondern eher der zweite Geheimgang, der am Gangknick dieses Geheimgangs abzweigt und unterirdisch in eine Ruine führt, die in der Parallelgasse gelegen ist.

Dieser zweite Gang ist nur sehr schwer zu entdecken. (Würfeln Sie verdeckt eine um 12 Punkte erschwerte *Sinnenschärfe-Probe* für diejenigen Helden aus, die ausdrücklich in dem Geheimgang nach einem weiteren Geheimgang suchen.) Deswegen ist es für die Helden nicht nur ratsam, sondern entscheidend, wenigstens einen der Diebe am Leben zu lassen, um ihn zu verhören. Denn nur so werden sie den Aufenthaltsort der Entführten doch noch erfahren. Die eleganteste Methode des Verhörs ist natürlich immer noch die Magie, aber auch die Drohung mit roher Gewalt wird recht schnell Wirkung zeigen.

Das Geheimversteck der 'Füchse' (Nr.5)

Allgemeine Informationen:

Ein vorsichtiger Blick durch den Vorhang zeigt einen verwinkelten, L-förmigen Raum, dessen hinterer Teil von eurem jetzigen Standort nicht eingesehen werden kann, zumal das unterir-

dische Versteck nur schwach von einer Öllampe beleuchtet wird. Längs der Ostwand stehen zwei Stockbetten und in der Zimmermitte, in etwa vier Schritt Entfernung vom Vorhang, ein Tisch mit mehreren Hockern. Dort sitzt ein Mann mittleren Alters, der Münzen in eine eiserne Kasette zählt. Auf dem Tisch liegen noch ein Rapier und einige Schmuckstücke. Die Luft ist von dichtem Tabaksqualm geschwängert.

Spezielle Informationen:

In dem von der Türe nicht einzuschenden Teil des Raumes stehen eine Holzpritsche und ein Stuhl. Der hintere Teil der Kammer wird von zwei Zellen eingenommen, deren solide Gitterstäbe schnell die Hoflnung auf Flucht zunichte machen. In den Zellen steht jeweils ein wackeliger Holzschemel, etwas fauliges Stroh auf dem Boden dient als recht enges und unbequemes Ruhelager. Beide Zellen sind leer. Auf der Pritsche vor den Zellen hat es sich ein zweiter Mann gemütlich gemacht und raucht seine Pfeife.

Meisterinformationen:

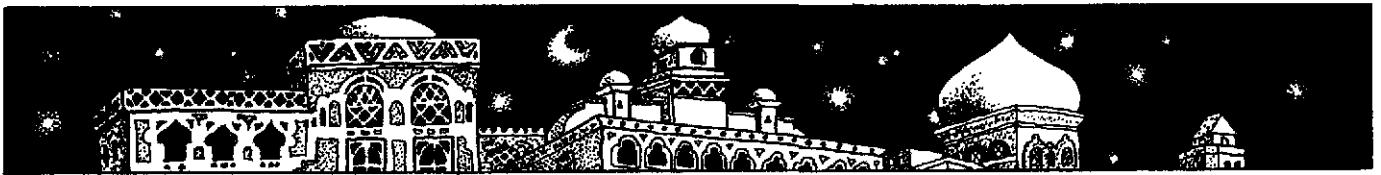
Da der Mann am Tisch nicht raucht und der Raum dennoch voller Tabaksqualm ist, sollten sich die Helden bei einem Überraschungsangriff von Anfang an auf mindestens einen weiteren Gegner gefaßt machen. Im Falle eines Kampfes ist der 'Geldzähler' sehr flink mit seinem Rapier, und tatsächlich kommt der 'Raucher' seinem Kumpanen schon nach zwei Kampfunden zu Hilfe. Beide kämpfen mit ihren Stichwaffen und ergeben sich erst, wenn die Lebensenergie unter 10 Punkte gefallen ist. Sie führen 2 Skrupel *Marbos Odem* (s. Al'Anfa - stolze **Herrscherin**, S.50.), drei Kajubo-Knospen und 15 Schillinge mit sich. Auf dem Tisch liegen 20 Dublonen und 30 Schillinge, sowie drei Schmuckstücke im Wert von etwa 33 Dublonen.

Die Diebe

MU 16 LE50 RS3 AT15 PA 13
TP 1W6+3 (Rapier) AU 65 MR 3

Werden die Diebe verhört, berichten sie über einen zweiten Geheimgang, der vom ersten abzweigt. Dieser zweite Gang dient als Fluchtmöglichkeit, falls die Schenke *Zur Schwarzen See* als Treffpunkt auffliegen sollte. Die Diebe können sich nicht erklären, wieso die Frau, die ihnen unbekannt ist, so dilettantisch entführt wurde - noch dazu von Hegmar, der schließlich der Anführer dieses Viertels ist. Die Diebe selber kennen den eigentlichen Hauptmann der 'Füchse' nicht. Jedes Viertel hat einen eigenen Anführer, und nur diese treffen sich mit dem Hauptmann, um dessen Befehle zu empfangen.

Hegmar zu finden, ist nicht leicht, da er ständig vor den Stadtwachen auf der Hut ist und nie lange an einem Ort bleibt. Doch können die gefangenen Diebe den Helden mit der Information weiterhelfen, daß Entführungsoffer üblicherweise in einem bestimmten Unterschlupf gefangen gehalten werden: in einem als Krämerladen getarnten Versteck, das man aber



nur dann betreten kann, wenn man beim Ladenbesitzer 'ro-
stige Nägel' kaufen will — so lautet das Lösungswort. Der Un-
terschlupf befindet sich in den Brabaker Baracken. Der Krämer-
laden ist direkt an den Bruch gebaut, nicht weit vom Haus des
Wettermachers Rupert Bregel entfernt. (Im Stadtplan: H/I 3)
Zwar verrät der Dieb beim Verhör einen Unterschlupf seiner
Bande, doch ist er nicht völlig hilfsbereit — das Lösungswort
ist falsch und hat so seine Tücken ... Wird das Verhör mittels
Magie durchgeführt, ist der Dieb gezwungen, das richtige Lo-
sungswort „Öffne den Fuchsbau!“ preiszugeben. Damit erspa-
ren sich die Helden möglicherweise viel Arger!

Zweiter Geheimgang (Nr.6)

Allgemeine Informationen:

Der Einstieg zum zweiten Geheimgang entspricht von der Mach-
art her dem des ersten, wenngleich dieser mit noch größerer Sorg-
falt getarnt worden ist. Die fügenlos schließende Tür und die
raffinierte Idee, von einem Geheimgang einen weiteren abzwei-
gen zu lassen, bieten größtmöglichen Schutz vor Entdeckung.

Spezielle Informationen:

Folgt man dem eben verlaufenden, nur roh aus dem Gestein
herausgeschlagenen Fluchttunnel, so kommen unwillkürlich die
Gedanken auf, wie viele derartige Gänge wohl in Al'Anfa exi-
stieren und wer diese wohl zu welchen Zwecken benutzt? Wahr-
scheinlich wissen es nicht einmal die Götter! Nach etwa 100
Schritt ist das Ende erreicht, wo ein Schacht nach oben zu einer
eisernen Luke führt. In die Wände wurden mehrere Steigbügel
eingeschlagen, die das Hinaufklettern ermöglichen.

Meisterinformationen:

Steigt man aus dem Schacht hinaus, so berindet man sich in
der Ruine eines Hauses, die einen Straßenzug von der Sehen-

ke *Zur Schwarzen See* entfernt gelegen ist. Durch einen gro-
llen Schutthaufen ist man von der Gasse aus nicht zu sehen.
Die 'Füchse' achten natürlich streng darauf, daß der Ausgang
des zweiten Geheimgangs unentdeckt bleibt. So werden Bett-
ler, die sich in der Ruine einen Unterschlupf suchen wollen,
gnadenlos verjagt. Übrigens ein Umstand, der noch keiner
Patrouille der Stadtwache aufgefallen ist, obwohl es in der
Brabaker Baracken wohl kaum eine zweite Ruine geben wird,
die nicht von irgendwem bewohnt wird.

Natürlich haben die Entführer diesen zweiten Geheimgang
benutzt, um schnell aus dem Mittelpunkt des Geschehens vor
der Schenke *Zur Schwarzen See* zu entkommen. Man muß den
Dieben aus dem Geheimversteck recht geben, wenn sie sich
über die dilettantische Entführung ereiferten. Doch liegt es
daran, daß Hegmar, der Anführer dieses Viertels, durch Zu-
fall auf Janda aufmerksam wurde, die ohne Begleitung leicht
zu überwältigen war. Spontan entschloß er sich zu handeln,
da er mit der Entführung einer so wichtigen Persönlichkeit
der konkurrierenden Diebesbande hoffte, diese unter Druck
setzen zu können.

Janda mußte nun so schnell wie möglich an einen sicheren
Ort gebracht werden, weswegen Hegmar sich für den 'Fuchs-
bau' entschloß. Die Anführerin der 'Schatten' wurde bewußt-
los geschlagen und in eine Sänfte verladen, die stets gut ge-
tarnt vor neugierigen Blicken in der Ruine bereitsteht. Denn
wie kann man Personen oder größere Gegenstände problem-
loser durch eine Stadt befördern als mit einer Sänfte, deren
Vorhänge zugezogen sind?

Die Helden erhalten darauf einen Hinweis, wenn ihnen in
der Ruine eine FöÄr?tnj«cAe«-Probegelingt-dann kann man
die Eindrücke im Sand richtig als Abdrücke der Standbeine
einer Sänfte deuten. Wo sich der zweite Unterschlupf- der
'Fuchsbau' — befindet, hat ihnen hoffentlich einer der Diebe
verraten ...

Der Fuchsbau

Allgemeine Informationen:

Der Krämerladen ist in einem kleinen, einsturzgefährdeten Holz-
haus untergebracht. Die schwarze, hoch aufragende Felswand
des Bruchs scheint dem Häuschen Halt zu geben und ist wahr-
scheinlich der Grund, warum es bisher noch nicht zusammen-
gestürzt ist.

Hier, etwas abseits der Gasse, sind wenige Menschen unterwegs.
Ein alter Bettler streckt euch seine leere und ausgemergelte Hand
hin, eine Frau liegt berauscht halb im Straßendreck, halb an eine
Hauswand gelehnt, und ein Gaukler in farbenfrohem Kostüm
beginnt auf seiner Holzflöte zu spielen und lustig um euch her-
umzutanzten. Ansonsten sind nur die üblichen, im Unrat wüh-
lenden Straßenköter zu sehen.

Meisterinformationen:

Einem halbwegs erfahrenen Helden (*Gassenwissen* lautet das
Staukvoz) ~~den Füchsen~~ ~~und pfeift~~ ~~beim Anblick~~ ~~einer Grup-~~
Gaukler zu den 'Füchsen' und pfeift beim Anblick einer Grup-
pe Unbekannter sogleich ein Warnsignal für den Krämerladen,
Denn wie sollte ein Gaukler hier, abseits vom Trubel der Gas-
se, sein Geld verdienen, zumal in einem Elendsviertel wie den
Brabaker Baracken. Der Gaukler wird im Notfall Naschord
im Krämerladen zu Hilfe eilen. Falls sich die Helden nach
einer Sänfte umsehen, werden sie diese an der Nordostwand
des Hauses entdecken. Natürlich befindet sich Janda mittler-
weile schon in einer sicheren Zelle, doch wissen die Heldeol-
nun, daß sie auf der richtigen Spur s i n d



Der Verkaufsraum

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr den Laden betreten habt, dauert es einige Momente, bis sich eure Augen an das Halbdunkel des muffigen Ladens gewöhnt haben. Dann erkennt ihr einen relativ großen, wohl das ganze Häuschen einnehmenden Raum, der mit vom Boden bis zur Decke reichenden Regalen zugestellt ist. Lediglich vor dem Ladentisch ist noch ein wenig Platz frei (etwa zwei mal zwei Schritt), so daß man die Waren ringsum begutachten kann. Die Regale sind mit vielerlei Dingen vollgestopft, die man tatsächlich brauchen kann, aber auch mit Gegenständen, die reparaturbedürftig oder gar kaputt sind. Angefangen von Seilen, Kletterhaken, Lampen über Geschirr und Hausrat bis zu einem gespaltenen Helm ist hier alles zu erwerben.

Spezielle Informationen:

Hinter dem Ladentisch, der vorne mit verschlissenen Stoff dekoriert wurde, steht ein grimmig blickender Zwerg, dessen langes Bart- und Haupthaar verfilzt ist. Sein Gesicht ist voller Falten und Runzeln. Seine Stimme klingt rau und unangenehm, als er euch anblafft: "Unter dem Ladentisch ist eine gespannte und geladene Armbrust, die auf euch gerichtet ist und an deren Abzug ich meinen Finger habe. Zu stehlen gibt es bei mir nichts, ich habe keine gefüllte Kasse! Also verschwindet oder ihr könnt bald nebst euren Mottenlöchern noch etwas größere stopfen!"

Meisterinformationen:

Der Zwerg Naschrod hat nicht nur seine Hand beim Auslöser der Armbrust, sondern auch seinen Fuß auf einem Pedal, das die Falltüre öffnet, die den ganzen freien Raum des Ladens ausfüllt und auf der zur Zeit die Helden stehen.

Er wird zum Schein auf die Helden eingehen, wenn diese sich ob der üblen Begrüßung beschweren und sich als Kundschaft zu erkennen geben. Da üblicherweise niemand in diesem abseits gelegenen Laden einkauft, sondern auf den Märkten Al'Anfas, rechnet Naschrod, der dieses Versteck der 'Füchse' bewacht, mit Spionen oder anderen unangenehmen Gesellen. Natürlich kennt er nicht alle Mitglieder der Bande und wartet deswegen wachsam auf die Parole „Öffne den Fuchsbau!". Bei der Anfrage nach 'rostigen Nägeln' lost er sofort die Armbrust (2W+3 TP bei 1-2 auf W6 - ein Glücksschuß 'aus der Hüfte') und dann die Falltüre aus ...

Die Helden stürzen lediglich 2 Schritt tief (1W6 SP), jedoch müssen sie sich dann gegen den Zwerg, den Gaukler und Hegmar zur Wehr setzen, die sie erbarmungslos angreifen. Durch die Enge der Grube und den Höhenunterschied sollten die AT- und PA-Werte derjenigen Helden, die mit gewöhnlichen Einhandwaffen kämpfen, um 3 Punkte herabgesetzt werden (es ist ohnehin unmöglich, Zweihandwaffen zu schwingen), während die 'Füchse' die für solche Fälle bereitstehenden Speere oder Schifferhaken ergreifen. Außerdem können maximal zwei Helden einen Gegner gleichzeitig angreifen. Die beste Methode für Helden, sich aus ihrer mißli-

eben Lage zu befreien, ist sicherlich die Anwendung von Zauberei oder von spektakulären akrobatischen Aktionen — aber die drei Gegner werden sich davon auch nicht unbedingt gänzlich überraschen lassen, schließlich sind ihnen undrondriatische Tricks durchaus nicht unbekannt. Ebenfalls möglich ist der Einsatz von Wurfmessern. Ach ja, wegen der besonderen Situation wäre es angebracht, auf die Berechnung des WV zu verzichten.

Naschrod

MU 15 LE55 RS4 AT12 FÄ 10
TP1W6+3(Speer) AU 70 MR 3

Der Gaukler (erscheint nach 1W6 KR)

MU 12 LE30 RS1 AT 10 PA 10
TP 1W6+3 (Speer) AU 40 MR -1

Hegmar (trifft nach 2W6 KR ein)

MUH LE45 RS1 AT 15 PA 9
TP 1W6+3 (Speer) AU 58 MR 4

Wenn die Helden diesen Kampf gewinnen, können sie sich beliebig mit Gegenständen des Ladens eindecken - seien Sie aber nicht zu großzügig, da hier hauptsächlich alter Plunder neben wenig Brauchbarem zu finden ist. Eine lohnendere Untersuchung bietet das Regal hinter dem Ladentisch, das einen Tunnelleingang tarnt, der in die hinter dem Haus emporragende Felswand des Bruchs hineinführt.

Der unterirdische Kerker

Allgemeine Informationen:

Vor euch führt ein 2 Schritt breiter, 3 Schritt hoher Gang in den Berg. Der Boden, die Decke und die Wände sind unregelmäßig in den Fels getrieben worden. Der Gang ist kühl und feucht und nur spärlich durch zwei Öllampen erhellt. Nach 10 Schritt mündet der Gang in einen annähernd runden Raum von 3 Schritt Durchmesser, von dem vier solide Holztüren abgehen. Jede dieser Eichtüren weist ein kleines, mit dicken Eisenstäben gesichertes Fenster auf. Beleuchtet wird der Raum von einer einzelnen, schwach brennenden Öllampe.

Spezielle Informationen:

Der Raum weist bis auf einen einzelnen Ho17, seihel und einen Eimer keine weiteren Einrichtungsgegenstände auf. Schemel und Eimer stehen an einer Wand zwischen zwei Türen, darüber, an einem Haken in der Wand, hängt ein Schlüsselbund mit vier großen Schlüsseln. Auf dem Boden liegen gammeliges Stroh und Dreck. Die Luft riecht muffig und abgestanden.

Meisterinformationen:

Die Schlüssel an der Wand passen natürlich jeweils zu einer Zellentüre. Ansonsten gibt es nichts Interessantes zu entdecken - höchstens etwas Rattenkot... Was haben Sie erwartet?



Die Zellen

Allgemeine Informationen:

Ein Blick durch die Türen zeigt kleine, etwa 2 mal 2 Schritt große, unmöblierte Zellen, deren einziger Komfort aus faulendem Stroh am Boden besteht.

Spezielle Informationen:

Drei Zellen sind leer, in der vierten hat sich eine schwarzhäutige Frau in eine Ecke gekauert. Da sie die Knie ganz an den Körper herangezogen hat, ist ihr Gesicht nicht zu erkennen. Als sie jedoch die Geräusche wahrnimmt, die ihr beim Öffnen der Sichtluke verursacht hat, schaut sie auf und mustert euch eindringlich. Es ist jene Frau, die vor der Schenke *Zur Schwaben See* entführt wurde. Endlich ihr habt die Schmuckhändlerin gefunden!

Meisterinformationen:

Mitnichten! Die Frau ist nicht Aischa Tuljow, sondern fanda, die Anführerin der „Schatten“. Da sie die Leiden nicht kennt, hält sie die Gruppe zunächst für Mitglieder der 'Füchse' und begegnet ihnen entsprechend mißtrauisch. Als sie jedoch erkennt, daß die Gefährten sie befreien wollen, bedankt sich die

Diebin überschwänglich bei ihnen für ihr beherztes Eingreifen. Auch jetzt noch ist die Ähnlichkeit zwischen ihr und der eigentlich gesuchten Händlerin Aischa Tuljow frappierend. Jancia stellt sich mit ihrem Namen vor, ohne die Helden über ihre Zugehörigkeit zur Diebesbande der 'Schatten' zu informieren. Sie drängt zum schnellen Aufbruch, da damit zu rechnen ist, daß vielleicht weitere Mitglieder der Entführerbande auftauchen. Kaum daß die kleine Gruppe wieder in den belebteren Gassen Al'Anfas ist, bedankt Jancia sich noch einmal bei jedem und verspricht sich zu revanchieren. Nun sei sie aber in Eile, doch kann man sie immer abends in der Schenke *Schlundloch* treffen. Wie wäre es gleich heute abend bei Einbruch der Dunkelheit? Damit läßt sie die verdutzten Recken stehen und stürzt im Gewühl der Gasse davon — ihr zu folgen dürfte ziemlich schwer sein ...





Verabredung mit einem Schatten

Die Schenke *Schlundloch*

Allgemeine Informationen:

Das *Schlundloch* liegt, wie der Name bereits besagt, ganz in der Nähe des berühmten Stadtviertels Schlund, in das sich selbst die Patrouillen der Stadtwache nicht gern hineinwagen, und wenn, dann nur in Schergruppen. Das ganze Viertel ist von einer Mauer umgeben, die nachträglich errichtet wurde - nicht um Feinde abzuwehren, sondern um die Feinde einzuschließen, denn so betrachtet man in Al'Anfa die Bewohner des Schlunds: die Ärmsten der Armen.

Die Schenke ist ein altes, vielfach ausgebessertes Holzhaus, das sich windschief an die Mauer des Schlunds lehnt. Der Boden ist hier, wie überall in dieser Gegend, mit Abfall übersät, um den sich Kinder und streunende Hunde balgen. Das betrunkenen Johlen und Schreien, das aus dem Inneren der Kneipe bis hinaus zu euch auf die Straße dringt, verbessert den Eindruck dieser Kaschemme nicht — dieser Besuch wird wahrscheinlich sehr rauh.

Spezielle Informationen:

Wie erwartet, steht das Innere der Spelunke dem äußeren Eindruck nichts nach. Das *Schlundloch* ist eine Kaschemme übelster Art. Der enge Schankraum ist mit einem Tresen und einigen Tischen möbliert. Die Tische bestehen aus großen Fässern, die Theke aus ebensolchen, nur daß auf diesen zwei Planken liegen. Der Raum ist von den unterschiedlichsten Gestalten bis zum Bersten gefüllt. An einigen von etlichen Besuchern umringten Tischen wird gespielt, anderswo wird lautstark über die verschiedensten Themen debattiert, und überall wird kräftig getrunken. Die Luft ist zum Schneiden dick, eine zähe Mischung aus Schweif, Rauch und Alkoholdunst. Überall dem wogt der Lärm vieler Stimmen wie Meeresbrandung. Dies ist das *Schlundloch*, an dessen Theke allabendlich mindestens 500 Jahre Kerker beisammenstehen und zechen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich vor Jandas Einladung hierher verirren, so werden sie wohl kaum in Ruhe ihr Bier trinken können, sondern müssen sich ihrer Haut bei deftigen Schlägereien erwehren! Selbstverständlich kann hier alles und um alles gespielt werden. Talantproben aus den verschiedensten Bereichen werden bei einem Besuch vonnöten sein, will man den vielen Taschendieben beikommen oder nicht gleich beim Zechen zu Boden gehen.

Wenn die Helden sich beim Wirt nach Janda erkundigen, wird er den Schankburschen schicken, um sie zu verständigen. Aufmerksame Helden, die sich mit dem Wirt unterhalten oder zumindest in dessen Richtung blicken (*Sinnenschätze-Probe + 6*), können in der Wand hinter ihm ein winziges Guckloch erken-

nen. Kur/e Zeit nachdem der Schankbursche verschwunden ist, kann man schemenhaft ein Augenpaar im Guckloch sehen, das die Heldengruppe begutachtet — dann wird das Loch offensichtlich von innen verschlossen. Wenige Augenblicke danach kommt der Schankbursche zurück und bittet die Gefährten, ihm zu folgen.

Spezielle Informationen:

Der Junge führt euch aus der Schankstube hinaus in einen Korridor, wo Janda bereits auf euch wartet. Sie geleitet euch in ein kleines Hinterzimmer, das direkt an den Schankraum angrenzen muß. Hier ist der Lärm der Zecher /war gedämpft, aber immer noch deutlich zu vernehmen. In diesem Zimmer sitzen an einem Tisch drei Männer; weitere Stühle sind für euch bereitgestellt. Der junge Mann in der Mitte erhebt sich, schüttelt euch die Hände und bedankt sich aufrichtig für Jandas Rettung. Er stellt sich als Rondrian Alfaran vor; er stehe tief in eurer Schuld, und nicht nur er, sondern die ganze Gemeinschaft der 'Schatten'.

Nachdem sich die Helden von ihrer Verblüffung erholt haben, bittet Janda mit einem beinahe entschuldigenden Lächeln, Platz zu nehmen. Sie weist auf die beiden anderen Männer, die Rondrians und ihre engsten Vertraute innerhalb der Diebesbande sind; zur Linken Brundas, der Schatzmeister der 'Schatten', dessen geschäftliches Interesse sich nicht nur auf legal erworbene Dinge bezieht, zur Rechten Galek, der Stellvertreter des Anführerpaars. Nach dieser kurzen Vorstellung und einer kleinen Unterbrechung, als der Schankbursche einige Krüge Bier ins Zimmer bringt, nickt Rondrian Alfaran seiner Geliebten und 'Geschäftspartnerin' zu. Janda streift sich einen schlichten, aber dennoch prächtigen Rubinring vom Finger, den sie an (Heldennamen) mit folgenden Worten übergibt:

„Dies ist der Ring, den mir Rondrian als Zeichen seiner Liebe nach meiner Befreiung geschenkt hat. Ich bitte dich, ihn anzunehmen. Ohne euch alle wäre ich wahrscheinlich verklagt worden, nie hätten Rondrian und ich uns wiedergesehen. So nimm diesen Ring als ein Zeichen meiner und unserer Dankbarkeit und Freundschaft! Wir stehen tief in eurer Schuld. Wenn die Gilde der 'Schatten' jemals etwas für euch erledigen kann, dann laßt es uns wissen!“

Meisterinformationen:

Der Ring ist Aischas vermeintlicher Zauberring, um den sich letztendlich das ganze Abenteuer dreht, und so von großer Bedeutung. Geben Sie den Ring also demjenigen Helden Ihrer Gruppe, der am wenigsten auf die Idee käme, seinen neu erworbenen Besitz in der nächsten Taverne zu versetzen. Sie können ein paar Mal verdeckt würfeln und etwas von Charismaprobe murmeln ...



Nachdem nun die Helden den Ring erhalten haben, werden sie von Rondrian aufgefordert, den Grund für ihr beherztes Eingreifen darzulegen - Nächstenliebe ist ein nicht oft in Al'Anfa anzutreffender Charakterzug. Außerdem erkundigt er sich nach den Einzelheiten des Unterschlupfes der 'Füchse'. Im Laufe des Gesprächs bietet er den Helden die Hilfe der 'Schatten' bei ihrer Suche nach Aischa an.

Er wird allen der Bande zugehörigen Dieben und Bettlern Aischas Beschreibung geben, so daß diese sich in der ganzen Stadt nach ihr umhören können. So verabredet man sich für den nächsten Abend wieder am gleichen Ort-für die Helden wahrscheinlich ein willkommener Tag der Ruhe.

(Es soll hier nicht verschwiegen werden, daß die 'Schatten' am folgenden Tag auch die Helden beschatten' werden, und sollten diese so dumm sein, mit ihrem neuen Wissen zur Stadtwache oder gar zu den 'Füchsen' y.u rennen - dann haben sie nicht nur eine Informationsquelle verloren, sondern auchwz'r^lich Ärger am Hals. Ganz nebenbei: Das *Schiundloch* ist nur einer von mehreren Treffpunkten der 'Schatten'.)

Folgende Informationen können Sie, lieber Spielleiter, den Helden im Gespräch mit Rondrian noch zur Verfügung stellen:

—*Diebesbanden*: „Ich bin Rondrian Alfara-n aus dem Norden, woher spielt keine Rolle. Bei meinem Aufbruch war ich ein Niemand; aber in Al'Anfa ist alles möglich! Ich habe in kurzer Zeit die Diebe und Bettler zur Gilde *Schatten der Nacht* organisiert, deren Anführer ich und Janda sind. Unser Revier ist die gesamte Oberstadt, bestehend aus dem Schlund, der Grafenstadt, dem Universita'tsviertei und den Silbernen Essen. Sicherlich zeugt unsere Profession nicht unbedingt von allzu großer Fraiostreue, doch haben wir immerhin unsere eigenen Gesetze und Ehrgefühl — was man nicht unbedingt von diesen Emporkömmlingen, den 'Füchsen' behaupten kann. Denn die 'Füchse' - oder sollte man sie lieber die Hündchen nennen? - bedienen sich nur hinterhältiger Methoden wie Entführung, Erpressung und Mord. Mittlerweile haben sie uns bereits die Allstadt und das I lafenviertel streitig gemacht ...“ (Seltsam, irgendwie bekommt man von erfolgreichen Dieben immer das Gleiche zu hören ...)

"Irgendwo iyi den Brabaker Baracken haben die 'Füchse des Phex' ihr Hauptquartier, das ständig wechselt. Dank eurer mutigen Befreiung und der schnellen "Verständigung durch Janda konnten wir einen entscheidenden Schlag gegen die 'Füchse' führen, denn jedes Versteck, das sie verlieren, wirft diesen Abschaum, der den Namen des Flinken besudelt, zurück. Sie drängen sich nämlich in unser angestammtes Revier der Oberstadt, so daß ein heftiger Konkurrenzkampfentflammt ist. Doch eines nicht mehr fernen Tages werden diese Füchse nach einer langen Treibjagd von uns ausgeräuchert — dann werden wir ihnen das Fell weich gerben!"

—*Bagosch*: „Bagosch? Frumul Bagosch? Einer der Mächtigen Al'Anfas, zumindest bei den Fanas, denn bis /um Silberberg ist der\Veg weit. Er ist eigentlich Gewürzhändler, hat sich aber inzwischen auf Rauschmittef verlegt. Er konkurriert mit Homn, dem Giffürsten, und Ragodan, dem Magier. Geruch-

ten zu Folge ist er selbst ein Zauberer und hat einen Pakt mit einem Erzdämon geschlossen. Er soll mittlerweile eine große Organisation mit vielen Spitzeln überall in APANfa, aber auch m anderen Städten Aventuriens aufgebaut haben. Durch seinen Rauschkrauthandel mit einigen Städten des Mittel- und des Ilorasrcichs ist er unermeßlich reich geworden - zumindest für einen Nicht-Silberberger - und wohnt in exquisiter Lage am Perlenmarkt."

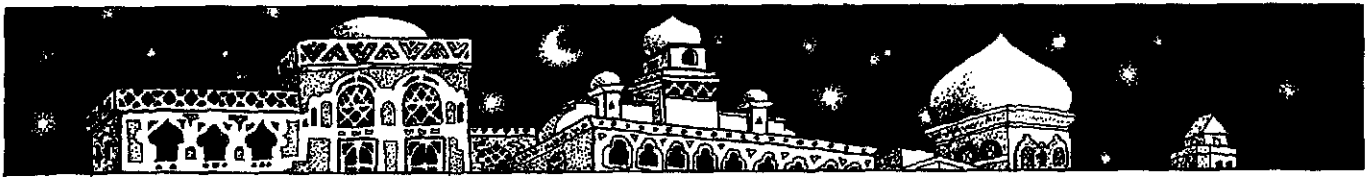
—*Stadtinformationen*: Die Diebe können natürlich über viele Persönlichkeiten und Orte APANfas Auskunft geben - in einem durch ihr Gewerbe vorgegebenen Rahmen. Dementsprechend verfügen sie sowohl über detaillierte Informationen, die die Stadtwache betreffen, als auch über solche, die mit lohnenswerten Einbrüchen bei Händlern zusammenhängen. Die Diebe haben ebenfalls Kenntnis von den neusten Gerüchten der Stadt, jedoch geht es zum Beispiel über ihre Möglichkeiten hinaus, in Erfahrung zu bringen, wann die Grandessa Shantalla Karinor am Morgen zu speisen geruht.

Die Wahrsagerin

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Beim Verlassen der Schenke begegnet euch vor der Türe eine





alte Frau, die von Alter und Mühsal des Lebens gezeichnet ist. Aus dem verlebten, runzligen Gesicht, das von wirren weißen Haaren umrahmt ist, blicken euch jedoch wache und lebendige Augen an. Noch bevor einer von euch etwas unternehmen kann, hat die Alte die Hand von (Heldennamc) gepackt und murmelt:

„Ich sehe ein sehr unstabiles Leben in deinen Handlinien. Oft, schon hast du Borons Ratten Atem gespürt, warst aber geschickt. Wirst auch in Zukunft Glück haben, sehe ich doch ein erfülltes Leben in einem, kleinen Palast. Aber bis dahin ist der Weg noch weit, und wisse, die Zukunft, die ich hier sehe, ist nur eine Möglichkeit, die die Götter dir haben zuteil werden lassen.

Denn höre weiter: Ich sehe eine Frau, deren Hilfe du noch vonnöten haben wirst. Doch wirst du sie nie finden, um mit ihr von Angesicht zu Angesicht sprechen zu können.

Suche deswegen die Eidechse und bitte sie um Hilfe. Die Zwölfe seien mit dir!“

Die Alte dreht sich abrupt um, fordert kein Geld und läßt euch stehen. Sie läuft leise vor sich hin murmelnd die Gasse hinunter.

Meisterinformationen:

Die Wehrsagerin hat tatsächlich das zweite Gesicht und deutet den Helden an, die Göttin Tsa, deren geheiligtes Tier die Eidechse ist, aufzusuchen. Wie es jedoch bei Prophezeiungen und Orakeln üblich ist, muß man selbst herausfinden, wann sich der Sinnspruch erfüllt - aus der Sicht der Recken wird dies erst am Ende des Abenteuers eintreten, wenn Aischa Tuljows Seele und Körper mit dem Segen der Göttin der Geburt und der Erneuerung wieder vereint werden.

Das zweite Attentat: Der Überfall

Meisterinformationen:

Das zweite Attentat kann überall in Al'Anfa in einer unbelebteren Gasse stattfinden]. Bagoschs Schergen versuchen es beim zweiten Mal mit roher Gewalt, obwohl sie ihre Herkunft nicht ganz leugnen können, da sie den Kampfzumindest mit vergifteten Wurfdolchen eröffnen. Wir wollen davon ausgehen, daß sie ihr Handwerk verstehen und treffsicher sind. Natürlich ist es Ehrensache, daß sie bis zum Tode kämpfen ...

—Wurfdolch mit *Halbgift* (Stufe 2): Schaden: halbiert MU, RS, AT, PA, TP; Dauer: 15 KR; Beginn: sofort; Symptome: siehe Schaden. Dieser Giftdolch wird wohl dem offensichtlich gewandtesten Kämpfer der Gruppe gelten.

—Wurfdolch mit *Gonede* (Gift des Gelbschwanzskorpions; Stufe 8): Schaden: 1W+5 SP pro SR; Dauer: 5 SR; Beginn: nach 10 KR; Symptome: Zuckungen, Erbrechen, Atemnot. Dieses Gift wird gern gegen Magiebegabe angewandt, da dem Opfer vor jedem Zauber eine Selbstbeherrschungsprobe zur Aufrechterhaltung der Konzentration gelingen muß.

—Wurfdolch mit *Arachnae* (Höhlenspinnengift; Stufe 1): Schaden: AT/PA je -2; Dauer: 1 SR; Beginn: nach 10KR; Symptome: leicht Lähmungen.

Der erste Attentäter

MU 15 LE50 RS2 AT 15 WV 13
TP 2W6+4 (Gr. Sklaventod) AU 62 MR 5

Der zweite Attentäter

MU13 LE45 RS2 AT 13 RA12
TP 1W6+5 (Schwert) AU 56 MR 3

Der dritte Attentäter

MU13 AT12 PA 12 LE 40 RS 2
TP 1W6+4 (Schwert) AU 50 MR 2

Die Attentäter führen zur großen Freude eventueller Leichenfledderer folgende Verbsachen von Bedeutung - neben Waffen und Rüstungen - mit sich:

9 Dublonen, 15 Schilling, 27 Dirham, 1 Tiegelchen gefüllt mit Arachnae (1 Anwendung) und einen Silberring mit einem großen Opal. Der Edelstein läßt sich herausnehmen und verbirgt eine Höhlung mit einem kleinem Bild. Zu erkennen ist eine feine Gravur, die einen stilisierten Pfeil und ein Pflanzenblatt darstellt. Nachforschungen bei einem Moha ergeben, daß es sich bei dem Pfeil um eine typische Blasruhrpfeil-, bei dem Blatt um eine klassische Wurara-Damellung handelt. Dies ist die bildliche Darstellung von Anpahahs Namen (Giftpfeil). Der Attentäter verwendete Anpahah den Ring, nachdem er ihn getötet hatte.

Außerdem können die Helden in jenem Mann ihren 'Gönner' wiedererkennen, der ihnen die vergifteten Datteln offerierte.

Weitere Attentatsmöglichkeiten können Sie aus Al'Anfa — stolze Herrscherin, S, 84 entnehmen. Die Attentatsversuche werden solange andauern, bis die Helden ihr Quartier bei den Dieben im 'Schlundloch' beziehen und so aus Frumolliagoschs Machtbereich entkommen.

Lieber Spielleiter, bedenken Sie aber immer beim Einsatz, von Gift das unausgewogene Kräfteverhältnis und greifen Sie im Zweifelsfall zu Giften der unteren Stuten — es wäre schade, wenn Ihre Helden durch langsames, unehrenhaftes Siechtum aus Avcturien scheiden würden!



Der zweite Besuch im *Schlundloch*

Meisterinformationen:

Beim zweiten Zusammentreffen mit der Diebesbande berichtet Rondrian stolz von der erfolgreichen Suche der 'Schatten'. Einige Bettler haben eine Frau gesehen, die *sehr* genau der Beschreibung Aischa Tuljows entspricht. Diese schwarzhaarige Frau wurde gestern auf dem Sklavenmarkt Al'Anfas verkauft.

Die Bettler wurden nicht nur aufgrund ihres Aussehens auf sie aufmerksam, vielmehr wurde diese Frau als eine einmalige Auktion feilgeboten. Der Verkäufer, ein unbekannter Mann, pries sie als willfährige Dienerin an - und in der Tat war ihr Benehmen sehr auffällig und eigenartig. Die Sklavin war folgsam wie ein Lamm, *und jeden* Befehl, den man ihr erteilte, führte sie augenblicklich aus. Natürlich hat ein Sklave keine andere Wahl, als zu gehorchen, doch schien es, als befolge die-

se Frau alle Befehle prompt und mit größter Hingabe. Gleichzeitig wirkte sie aber völlig lethargisch und unternahm keinerlei Aktion, die ihr nicht angeordnet wurde. Das ging sogar soweit, daß sie noch nicht einmal eine einzelne Körperbewegung von sich aus vollführte - wahrscheinlich war die Arme tief im Rauschkrautnebel versunken.

Es fanden sich eine Menge Kaurwillige ein, als jedoch Goswin Sturmfels den Ort des Geschehens betrat, gab es bereits kein Zweifel mehr, an wen der Zuschlag gehen würde. Sturmfels ist kein anderer als der Haushofmeister des Grandenhauses Kugres, und wer würde es freiwillig wagen, sich mit dem Silberberg anzulegen? Nach einer kurzen Unterredung war der Kauf perfekt, jedoch konnte keiner der 'Schatten' in Erfahrung bringen, wie hoch der Preis gewesen war. Aber sicherlich wird es ein kleines Vermögen gewesen sein!



Im Hause Kugres

Meisterinformationen:

Dieser Handlungsabschnitt soll die Spieler zur Improvisation nötigen. Daraus folgt jedoch, daß auch Sie, lieber Meister, ebenso improvisieren müssen ... Denn es ist unmöglich, hier alle Versuche zu berücksichtigen, die die Helden anstreben konnten, um den Kontakt mit dem Hause Kugres herzustellen. Wichtig ist es, daß sich die Recken zuerst Informationen über den Verbleib Aischa Tuljows beschaffen.

Seien Sie nicht zu hart mit den Helden, immerhin wird die Schmuckhändlerin demnächst wieder ihren Besitzer wechseln. Deswegen ist es auch unerlässlich, daß unsere Gefährten bei

ihren Aktionen etwas Zeit benötigen - schließlich muß Antherin Kugres Aischa erst überdrüssig werden.

Als Lenkungsorgane stehen Ihnen natürlich die Stadtwachen und die Diebe Janda und Rondrian zur Verfügung, um selbstmörderische Unternehmen wie ein freiwilliger Verkauf in die Sklaverei zu unterbinden. Die 'Schatten' werden den Helden alle erdenkbare Hilfe zuteil werden lassen. So eignen sie sich par excellence als angebliche Attentäter, die von den Helden in die Flucht geschlagen werden. Nötige Informationen, wo man sich am besten als fremder Sklavenhändler einschleicht, können ebenfalls von den Dieben vermittelt werden.

Möglichkeiten der Kontaktaufnahme (Meisterinformationen)

—Ein 'Attentatsversuch*' auf Goswin Sturmfels: Der Haushofmeister ist viel in der Stadt unterwegs. Natürlich hat auch er Angewohnheiten, die man für einen präparierten Hinterhalt nutzen kann. So hat es sich im Laufe der Zeit eingebürgert, daß er immer in einem speziellen Teehaus einkehrt und immer wieder ein oder zwei spezielle Läden besucht. An diese Informationen kommen die Helden leicht heran, indem sie bei den Dieben Erkundigungen einholen oder indem sie Goswin Sturmfels ein paar Tage lang unauffällig verfolgen. (Letztere Alternative ist allerdings ein ziemlich mühseliges Unterfangen!)

Ist die Route, die Sie als Spielleiter beliebig im Stadtplan der Stadt festlegen sollten, zunächst in Erfahrung gebracht, gilt es, einen idealen Ort zu finden, an dem ein fingierter Überfall stattfinden kann; Die 'Schatten' greifen in großer Überzahl an, so daß die selbstlosen Recken, die zufällig des Weges kommen, all ihr Geschick aufbieten müssen, um dem Bedrängten zu helfen. (Der sich hoffentlich anschließend sehr dankbar zeigen wird.) Die Recken sollten bei ihrer Planung nicht vergessen, daß der Haushofmeister selbst Leibwächter hat, die dementsprechend keinen Schaukampf vortäuschen werden. Des weiteren sollte der Überfall nicht gerade neben der Stadtwache oder vor dem Kortempel stattfinden, so daß keine Außenstehenden unerwartet in den Kampf eingreifen. Diese Einwände können Sie andeutungsweise Janda und Rondrian in den Mund legen, die einige Erfahrung in diesem Metier haben, um die Heldengruppe vor einem vollkommenen Fiasko zu bewahren, zumal dem Diebespaar das Wohl der Diebe sehr am Herzen liegt. Außerdem ist es müßig, sich auszumalen, wie es einem verhafteten Attentäter in Al'Anfa ergeht...

Als vielleicht kompliziertester Teil dieses Unternehmens ist das anschließende Gespräch zu bewerten. Denn es wird einiges an Geschick, Redekunst und Diplomatie erfordern, das Gespräch mit dem Haushofmeister anschließend auf eine eigentlich un-

wichtige, mit diesem unerhörten Überfall nicht in Verbindung zu bringende Sklavin Aischa Tuljow zu lenken. Es ist undenkbar, daß Goswin Sturmfels, nachdem er seinen ersten Schrecken überwunden hat, seinen vermeintlichen 'Lebensrettern' entgegnet: „Danke für meine Rettung! Die gesuchte Aischa Tuljow wurde inzwischen an Rania Al'Khari verschenkt. Und nennt mich nicht Sturmfels, ich heiße doch bloß Heldeninformant...“ Vielmehr sollten Sie als Meister bei diesem Gespräch sehr ernst bleiben und sich gut in die Rolle des soeben Geretteten hineinversetzen. Gelingt es den Spielern nicht, die gewünschten Informationen aus Ihnen herauszulocken, dann seien Sie wenigstens so gnädig, den Geplagten eine offizielle Einladung zum Gartenfest zu überreichen - ansonsten wäre der ganze Überfall umsonst, dafür aber um so frustrierender gewesen!

—**Sich beim Gartenfest der Kugres einschleichen:** Ein großes Gartenfest bei einer Grandenfamilie ist durchaus Gesprächsstoff in der Stadt, auch wenn man nicht zu den geladenen Gästen gehört, (Vielleicht gerade deswegen?) Wie feiert man wohl oben auf dem Silberberg? Welche Frisuren sind bei so einem Ereignis passend? Der Barbier Gero Klippstein kann die Helden jedenfalls mit reichlichen Informationen und Gerüchten über das kurz bevorstehende Gartenfest eindecken. Natürlich gibt es noch weitere denkbare Plätze in der Stadt, an denen man von diesem gesellschaftlichen Ereignis spricht. Als Beispiele seien hier gehobene Lokale und die Börse genannt. Vielleicht gelingt es den Helden auch, zwei reiche Kaufleute auf dem Sklavenmarkt zu belauschen, die sich gegenseitig ausmalen, welche eine Ehre es wäre, dort oben mitfeiern zu dürfen.

So weit, so gut - doch wie wird man eingeladen? Es gibt zwei denkbare Varianten: Die Gefährten versuchen sich als Leibwächter einer geladenen Persönlichkeit zu verdingen, um dann während des Festes Augen und Ohren offen zu halten. Dazu benö-



ligl man allerdings als erstes Informationen über die Gästehste. Im Palmcnpark verkehren viele reiche Bürgerstöchter und -söhne, die sich bei einem fingierten Überfall (siehe oben!) bei ihren Rettern erkenntlich zeigen und diese gerne in ihre Dienste nehmen würden. Das nächste Problem ergibt sich dann beim Fest: Man ist dort nicht xnm Plaudern, sondern zum Schütze eingeteilt, was der Informationsbeschaffung nicht gerade förderlich ist. Außerdem stellt sich die Frage, wie man seinem neuen Herren nach gelungenem Plan erklärt, daß das Dienstverhältnis beendet sei, da man noch etwas Wichtiges zu erledigen habe. Die favorisierte Variante ist zwar etwas waghalsiger, jedoch genießt der Eingeladene im Gegenzug viel mehr Bewegungsfreiheit. Die Helden versuchen, sich als Gäste beim Gartenfest einzuschleichen. Man könnte die Rolle des fremden Sklavenhändlers mimen, der mit seinen Leibwächtern (den übrigen Spielern) zu Besuch in Al'Anfa weilt, die Stadt und die I ländler kennenlernen und vor allem etwas Ausgefallenes erleben möchte. Dieser Plan wird sicherlich etwas teurer werden, andererseits gab es in diesem Abenteuer bereits einige blinkende Dublonen zu finden. Schließlich sollte sich zumindest der 'Sklavenhändler' in

kostbare Gewänder kleiden, sich vielleicht ein Duttwässrchen und einen neuen Haarschnitt leisten. Dabei kann man fast sicher sein, daß die wenigen gezielten Andeutungen über die eigene Person sich beim Barbier zu einem großen Gerücht entwickeln werden, das seine Runde in den entsprechenden Kreisen machen wird. Aber was macht man nicht alles, um stadtbekannt und eingeladen zu werden!

Wer weiß, vielleicht kann man auch eine Einladung mit Hilfe eines neu gewonnenen Bekannten aus der alanfanischen Oberschicht erwirken, den man während der zahlreich stattfindenden Spiele in der Bal-Honak-Arena kennengelernt hat? Oder war es gar nicht in der Arena, sondern bei einer der fabelhaften Darbietungen des Großen Thcatralo? Schließlich gehen bei dem 'König der Illusionen' neben vielen bedeutsamen Persönlichkeiten selbst die Granden ein und aus, um sich unterhalten zu lassen.

Allerdings sollten Sie den Helden nicht die Möglichkeit bieten, mit den Granden in Kontakt zu treten, da die führenden Familien der Südmetropole als Unnahbare ihre beinahe halb göttliche Position nicht verlieren sollten.

Das Gartenfest der Kugrcs

Meisterinformationen:

Der Silberberg ist durch das Silberbergtor von der restlichen Stadt getrennt. Hier können die Helden nur dann passieren, wenn sie eine schriftliche Einladung vorweisen können. Mit dem Betreten des nobelsten Viertels Al'Anfas heißt es für sie, alle Register ihres Könnens zu ziehen, während Sie, lieber Meister, jetzt erst rech! improvisieren müssen! Begehen Sie auch hier nicht den Fehler, die Granden selbst auftreten zu lassen. Diese feiern zwar auch, doch man bleibt lieber unier sich — oder zumindest in Kreisen, die den Helden verwehrt bleiben sollten.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eure Einladung am Silberbergtor vorgewiesen habt, könnt ihr sofort passieren und befindet euch im Inneren der mächtigen, vier Schritt hohen Basaltmauer, die den ganzen Silberberg umgibt. Vom Tor aus führt eine breite Straße, die mit weißem Eternenkies bestreut ist, zu den acht Villen der Granden. Von einem Gardisten der Dukatengarde werdet ihr zum Eingang des Anwesens der Kugrcs geleitet, wo euch ein I laussklave mit einer tiefen Verbeugung begrüßt und euch in den Park zum Fest fiihn.

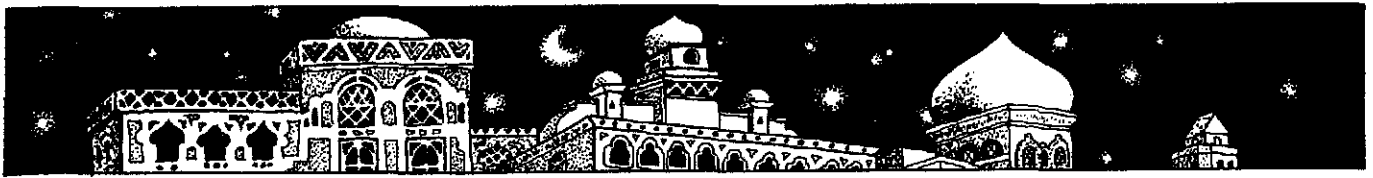
Das Fest der Familie Kugrcs beginnt mit der Dämmerung, so daß ihr die prächtige Villa noch im schwindenden Licht des Tages sehen könnt. Hier wurde ein Palast errichtet, der seinesgleichen selbst in AP An f a sucht und wahrlich nur durch die Hand eines von Hesinde gesegneten Baumeister erdacht und erbaut werden konnte. Ohne Zweifel hättet ihr nichts dagegen einzuwenden, noch ein Weilchen länger im Anblick dieses so wohl-

proportionierten Prunkbaus versunken zu sein, der verschwenderisch nur mit den edelsten Baumaterialien wie weißem Marmor und Blattgold verliert wurde. Doch eure Aufmerksamkeit wird von dem Tumult des Gartenfestes in Anspruch genommen.

Spezielle Informationen:

Der Sklave, der den ganzen Abend zu eurer Verfügung stehen wird, bringt euch in den südlich der Villa gelegenen Bereich der Parkanlage, wo das Fesl bereits in vollem Gange ist. Zu eurer Rechten ist das Gelände abschüssig, so daß sich die Mauerkrone der mächtigen Watlanlage etwa auf gleicher Ebene wie der Boden unter euren Füßen befindet!. Ungehindert kann der Blick bis zum fernen Horizont schweifen und es bietet sich hier ein überwältigender Anblick, den ihr euer ganzes Leben nicht vergessen werdet; Der Himmel im Westen hat sich mit der untergehenden Sonne blutrot verfärbt, während das Meer eine schwarze Farbe angenommen hat. Tief unten liegt Al'Anfa in seiner ganzen Schönheil vor euch ausgebreuet, beleuchtet von unzähligen Lichtern der Häuser. Es spielt augenblicklich keine Rolle mehr, ob ihr vielleicht unangenehme Erfahrungen in der Stadt gesammelt habt, denn in diesem Moment hat Al'Anfa tatsächlich keinen anderen Namen außer 'Königin des Südens' verdient.

Erst nach geraumer Weile kommt euch das Fest wieder zu Bewußtsein. Der aufkommende laue Wind vom Meer, der die Schwüle des Tages verdrängt hat, versetzt die zahllosen bunten Lampions, die in den Bäumen und Büschen des Gartens aufgehängt wurden, in sachte Schwingungen. Die zusätzlich in den Boden gerammten Fackeln flackern und lodern bei jedem Luftzug, spiegeln sich im Wasser der Brunnen und Teiche und sor-



gen für eine geheimnisvolle Beleuchtung des bevorstehenden Abends.

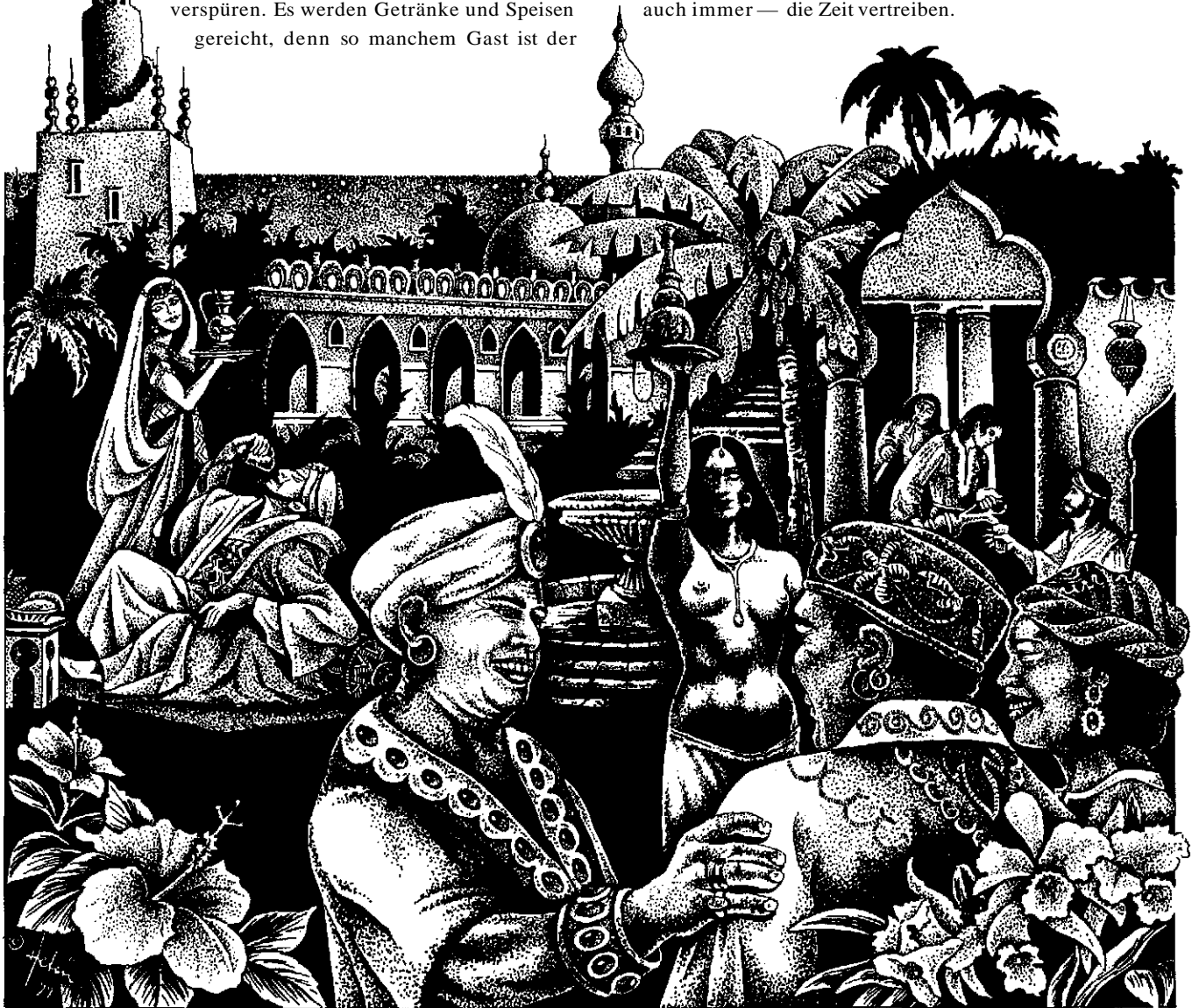
Es haben sich bereits sehr viele Gäste cingefunden, und ständig kommen neue Sänften mit weiteren Besuchern. Aus aller Herren Ländern scheinen die Festteilnehmer zu stammen, so unterschiedlich sind deren edle Gewandungen. Es ist eine unüberschaubar, große Ansammlung der schillerndsten Gestalten, die in kleineren Gruppen beieinander stehen oder es sich auf Diwanen und aufseidenen Sitzkissen und Teppichen bequem gemacht haben. Die Luft ist erfüllt von Gemurmel und Gesprächen, von Schwatzen und Schreien, von Kichern und Lachen und von Musik und vielerlei Geräuschen mehr.

Man hat lange Tische aufgebaut, die mit den erlesensten Gerichten schwer beladen sind. Was anderswo als Festmahl gilt, dient hier als bloße Dekoration. Ein Meer von Sklaven läuft geschäftig hin und her, stets bemüht, die Wünsche der Gäste zu errahnen, bevor sie diese selbst verspüren. Es werden Getränke und Speisen gereicht, denn so manchem Gast ist der

Weg zu den nahen Tischen, auf denen die Gerichte drapiert wurden, immer noch entschieden zu weit. Etwas abseits sieht ihr andere Sklaven, die sich um das Wohl der Schoßhimdchen kümmern und besonders darauf achten müssen, daß sich die lieben Tierchen nicht gegenseitig verletzen.

Unweit von dieser Szenerie entfernt werden in einem eigens für das Fest errichteten Holzpavillon ständig verschiedene Tänze dargeboten. Es ist wohl unnötig zu erwähnen, daß hier nur wahre Talente ihr Können unter Beweis stellen dürfen. Gaukler, Artisten und Barden, die sich unter die Menge gemischt haben, sorgen mit ihren ausgezeichneten Vorführungen wie Feuerschlucken und Jonglieren für weitere Kurzweil.

Andererseits bietet es sich an, selbst ein bißchen aktiv zu werden und ein kleines Tänzchen zu wagen, da das Orchester bei der Tanzfläche, die sich etwas weiter hinten befindet, ständig beliebte und bekannte Stücke spielt. Wem das alles zuviel wird, der kann sich beim Flanieren im Park ein bißchen erholen und sich mit einer amüsanten Begleitung im Gespräch - oder bei was auch immer — die Zeit vertreiben.





Meisterinformationen:

Würzen Sie das Fest mit vielerlei Proben *zufEtifette* (Mit welchem Titel spricht man Perjin Nauton von der Fakultät der Al'Gebra der hiesigen Universität an?), *Tanzen* (Wird die Schrittfolge bei der alanfanischen Version der Kuslikana geändert oder nicht?), *Zecken* (Wer weiß schon, daß 'alanfanisch' servierter Wein mit einem Quentchen Regenbogenstaub, auch Traumpulver genannt, angereichert wird?) oder sonstigen Talenten, die für die jeweiligen Situationen geeignet sind {Nur bei *gelungener Pflanzenkunde-Probe* erkennt man, daß es sich bei den grünen, länglichen Gurken um äußerst scharfe Schoten handelt, die den Namen 'Visrafrüchte' absolut zu recht tragen. Gegen sie nimmt sich beispielsweise Khunchomer Pfeffer (extrem scharf) harmlos aus, da sich die Mundhöhle nach dem Genuß von Visrafrüchten in einen Vulkansehlund zu verwandeln scheint. Und es macht definitiv keinen besonders guten Eindruck, wenn man seinen Gesprächspartner mit halbzerkautem Essen bespuckt...).

Während sich die Helden nun bei den verschiedensten Gesprächspartnern nach Aischa Tuljow umhören, sollten Sie auch weiterhin versuchen, das Gartenfest so anschaulich wie möglich zu beschreiben, indem Sie immer wieder kleinere Episoden und Szenen in die Gespräche einbinden. Hat Ihr Held, der sich köstlich mit der nur in dünne Seide gekleideten Südländerin unterhält, die eifersüchtigen und bösen Bücke jenes jungen Mannes, der an einem Baum lehnt und ständig herüberstarrt, bemerkt? Wer vermag schon zu sagen, wie einflußreich und eifersüchtiger wohl ist? Wie reagieren Ihre Helden auf den sie begleitenden Haussklaven, der ihnen jeden Wunsch von den Augen abliest? Kaum schweift der Blick nach einer passenden Sitzmöglichkeit umher, führt er den Ermatteten zum nächsten Diwan. Trennt sich die Gruppe, so ist es selbstverständlich, daß weitere Sklaven die Einzelnen begleiten. Was halten Ihre Spieler von den Vorkostern? Bei jeder Speise und bei jedem Trank wird ein kleines Stückchen abgebissen oder ein Schluck getrunken, dann eine kurze Zeit gewartet, bevor der Sklave Euch das Betreffende demutsvoll überreicht. Schließlich befinden wir uns in Al'Anfa, wo die Furcht vor dem schnellen Gifttod ein ständiger Begleiter ist.

Es ist sehr wichtig, daß Sie sich, verehrter Meister, immer wieder bewußt machen, daß die Recken in der 'Schwarzen Perle' verweilen - die Gesundheit eines Sklaven zählt nun mal nicht sonderlich viel, wenngleich man doch darauf achten sollte, die Ware nicht zu sehr zu ramponieren, schließlich kostet ein gut ausgebildeter Sklave auch die eine oder andere Dublone. „Der Kerl hat den Wein mit Absicht verschüttet! Ach, Ihr habt den Kelch umgestoßen? Na, der Sklave hätte es bestimmt gleich selber getan, da wird ihm das 'Elfenmachen' eine Lehre für die Zukunft sein! Wie? Ihr kennt das kleine Spiel nicht, einen Sklaven eine Zeitlang an dessen Ohren aufzuhängen? Ich vergaß, Ihr seid ja nicht aus Al'Anfa! Nun, kommt mit, das müßt Ihr unbedingt sehen! Es ist wirklich unterhaltsam, wie die zapeln und quieken können ..."

Bedenken Sie, lieber Spielleiter, daß es nichts schlimmeres für die Gäste als Langeweile geben kann. Außerdem steht der Ruf des Hauses Kugres als ausgefallenste Festveranstalter auf dem Spiel! So finden etwas abseits neuartige Spiele statt, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Oder kennen Sie bereits das 'Sklavenschießen'? Hier genießen Sklaven die Ehre, ihre Geschicklichkeit beim Armbrustschießen zur Schau zu stellen — als bewegliches, wenn auch gehandikaptes Ziel natürlich. Ein Vergnügen, das Sie Ihren Helden doch durchaus gönnen sollten. Entweder sie schießen auf Wehrlose, oder sie verlieren ihr Gesicht bei diesem 'sportlichen' Kräfteressen, bei dem auch die Wettfreuden nicht zu kurz kommen. Natürlich gibt man sich zivilisiert und benutzt keine richtigen Bolzen, sondern eigens für dieses Spiel von den Sklaven präparierte stumpfe Geschosse, die nur ein paar Blessuren, hin und wieder aber auch böse Platzwunden verursachen können ...

Bei diesem Gartenfest können Sie ruhig Ihren Phantasien bezüglich der Abartigkeit des menschlichen Wesens freien Lauf lassen, jedoch bedenken Sie, daß Al'Anfaner Menschen sind - Menschen, die ein Anrecht auf gute Unterhaltung haben ... Allerdings sei hier nochmals ausdrücklich erwähnt, daß es sich hier um ein nettes Gartenfest unter Freunden (etwa 200 bis 300) handelt und nicht um ein Schlachtfest! Natürlich gibt es 'Ausschuß' bei den Sklaven, man kann ja nicht für jeden Geladenen garantieren, daß dem einen oder anderen nicht mal die Hand ausrutscht...

Die Helden erhalten als Gäste natürlich Gelegenheit, mit Goswin Sturmfels oder anderen Festteilnehmern zu plaudern, wobei der Haushofmeister das für ihn unangenehme Thema gerne vermeidet, während die Gäste nur Teile der Geschichte kennen und sich mit wilden Spekulationen den Rest zusammenreimen. Die Recken, die sich als Leibwächter getarnt auf dem Fest bewegen, können von den Sklaven einige wichtige Informationen erhalten, schließlich war die Gesuchte für kurze Zeit eine der ihnen. Außerdem können die 'Leibwächter' so manches Gerücht aus den Gesprächen der 'hohen Herrschaften' aufschnappen.

Im folgenden sind diejenigen Neuigkeiten aufgelistet, die Ihre Helden am Ende des Festes zusammengetragen haben sollten - nebst viel Klatsch und Tratsch Al'Anfas.

—*Aischas Ankunft*: Der Haushofmeister der Kugres ersteigerte vor wenigen Tagen für einen sehr hohen Preis eine besondere Sklavin, deren Erinnerung nur wenige Tage umfaßte. Sie wußte noch nicht einmal ihren eigenen Namen, und da sie zumindest teilweise mohischer Abstammung war, wurde sie von den anderen Sklaven *Tapam-ahé* gerufen, was ins Garethi übersetzt soviel wie 'Die von den Geistern verlassen wurde' bedeutet. Goswin Sturmfels erstand sie auf dem Sklavenmarkt, da er annahm, seiner Herrschaft mit einer vollkommen willenslosen Dienerin eine große Freude zu bereiten. Denn die Sklavin gehorchte demjenigen bedingungslos, der den *Ring der Macht* besaß — ein goldener Ring mit einem Smaragd, in dessen In-



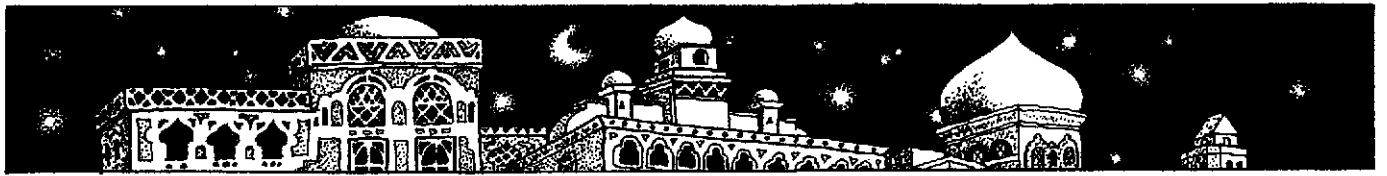
nenseite eine sich in den Schwanz beißende Schlange eingraviert war. Die Abhängigkeit zu diesem Ring, den der Haushofmeister mit der Sklavin erworben hatte, ging soweit, daß sie sich noch nicht einmal ohne Befehl bewegte. Lediglich die einfachsten körperlichen Bedürfnisse wie Schlaf und Nahrungsaufnahme mußten ihr nicht angeordnet werden.

—*Aischas kurzer Aufenthalt im Grandenhaus:* Man munkelt, daß Andierin Kugres zunächst Gefallen an Tapam-ahe fand, nicht nur an ihrem schönen Körper, sondern insbesondere an der Macht des Rings. Doch begann die schöne Sklavin schon nach wenigen Stunden, ihn zu langweilen, und Unwillen löste das Gefallen ab. Da aber Tapam-ahe in seinen Augen zu schön war, um als einfache Arbeitssklavin zu enden, aber auch zu willenslos, um eine raffinierte Gespielin zu werden, entschloß er sich kurzer Hand, sie zu verschenken. Das sorgte für eine Menge Gesprächsstoff, da sie der Grande von Goswin Sturmfels ebenfalls geschenkt bekommen hatte. Diesen nun zu beauftragen, sein eigenes Geschenk an den nächstbesten Fana weiterzuverschenken, kam einer besonders harten Rüge für den Haushofmeister gleich.

Es scheint, daß Goswin Sturmfels den Unwillen des Granden zu spüren bekommt, und manch einer spekuliert auf den Posten des Haushofmeisters, der demnächst wahrscheinlich neu besetzt werden muß.

—*Aischas Verbleib:* Der getadelte Haushofmeister befahl seinen Trägern, ihn nach Gutdünken mit seiner Sänfte irgendwo in die Stadt zu bringen, und überließ wie angeordnet dem Zufall die Wahl, indem er nach einer geraumen Weile die Vorhänge der Sänfte zur Seite schob. Sein Blick fiel als erstes auf den Bordcllbesitzer Rania Al'Khah. Diesem übergab er die Sklavin Tapam-ahe und *den Ring der Macht*.

Für die Helden steht die nächste Anlaufstelle fest. Was sie aber noch nicht wissen können, ist eine kleine Gemeinheit des Haushofmeisters, der sich von Antherin Kugres mißverstanden und schlecht behandelt fühlte, so daß er keinen Anlaß sah, Rania Al'Khari in den Zusammenhang zwischen Sklavin und Ring einzuweißen - wenn die Schöne ihm, Goswin Sturmfels, schon kein Glück gebracht hatte, dann solle sie auch keinem anderen zur Freude gereichen ...



Die Suche nimmt ihren Lauf

Das Bordell *Sieben Spiegel*

Allgemeine Informationen:

Das Bordell *Sieben Spiegel* liegt nahe am Hafen in der Altstadt. Es handelt sich um ein zweistöckiges, weiß gekalktes Haus, das bereits von außen so luxuriös wirkt, daß man unwillkürlich vor Neid über Prunk und Reichtum erblaßt oder vor Unglauben den Kopfschütteln muß. Ihr seid mittlerweile zu der Erkenntnis gekommen, daß in Al'Anfa offenkundig alles größer und schöner sein muß als anderswo selbst ein Bordell.

Spezielle Informationen:

Beim Betreten des Hauses werden eure Erwartungen sogar noch überboten, da hier unermesslicher Reichtum und Luxus herrscht. An den Wänden hängen gewaltige Spiegel und wunderschöne Wandteppiche mit rahmgefalligen Szenen. Auf dem mit dicken Teppichen bedeckten Boden liegen überall Sitz- und Ruhekissen aus Seide. Zwei junge, männliche Sklaven erzeugen mit Palmwedeln einen sanften Lufthauch, der die goldenen Lüster schwach zum Klirren bringt. Irgendwo im Hintergrund ist das Plätschern von Wasser, leises Flötenspiel und das Lachen einer Frauenstimme zu vernehmen. Die Luft ist schwer vom Blüten-Juli der vielen Pflanzen, die durch geschickte Anordnung natürliche, kleine, grüne Lauben bilden, in denen man ungestört fremder Blicke die Dienstleistungen des Hauses in Anspruch nehmen kann. Natürlich kann man sich auch für das 'Spiegelkabiniell' entscheiden, das mehr Diskretion bietet. Dabei handelt es sich um ein kleines Gemach mit sechs Wänden, die wie die Decke vollkommen mit Spiegeln bedeckt sind.

Eine junge, in durchsichtige Stoffe gehüllte Frau begrüßt euch mit einem herzlichen Lächeln und fragt nach eurem Begehren. Diese Frau, hier nur eine Sklavin und Empfangsdame, würde im Norden allein aufgrund ihrer Schönheit und ihrer anmutigen Bewegungen von so manchem umschwärmt werden.

Meisterinformationen:

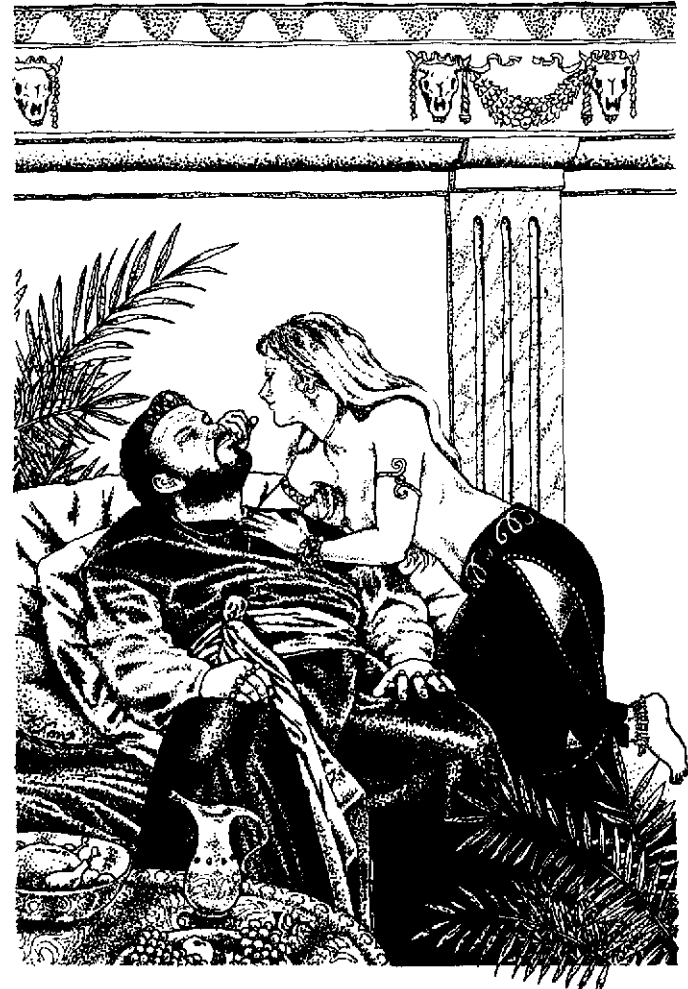
Die Helden werden bei allen Fragen, die über das gewohnte Maß hinausgehen, an den Besitzer verwiesen. Sie werden von der Sklavin in ein Hinterzimmer geführt, in dem Rania D'Al'Khari sie empfangen wird.

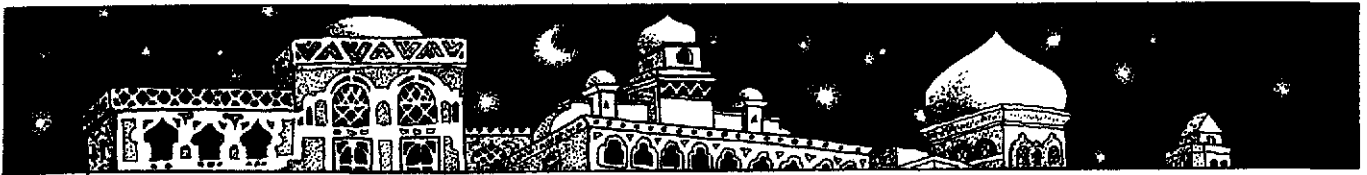
Spezielle Informationen:

Nachdem die Sklavin noch einen gebührenden Moment nach dem herrisch gerufenen „Ja!“ vor der Tür abgewartet hat, betritt sie die Gemächer Rania Al'Kharis, wo sie sich vor ihrem Gebieler der Länge nach auf den Boden wirft. Auf dem glatten Marmorboden dieses Salons stehen einige schwere Sessel und eine gepolsterte Ruhebank; davor steht ein kleiner, flacher Tisch, auf dem mehrere silberne Schalen mit den unterschiedlichsten Speisen aufgebaut wurden.

Auf der Liege ruht ein dicker, in teuersten Stoffen gekleideter Mann, der um die 50 Jahre zählen dürfte. Sein rotes, verschwitztes Gesicht und seine Fettleibigkeit verraten seine Neigung zu einem luxuriösen Leben. An jedem seiner dicken Finger trägt er einen großen und prächtigen Diamantring — gekrönt wird seine geschmacklose Erscheinung jedoch durch ein Diamantendiadem, das er auf der Stirn seines feisten Gesichts trägt.

Vor ihm kniet eine weitere schöne Sklavin, die ihren Gebieter soeben mit Weintrauben füttert. Mißmutig über die Störung schlägt Rania Al'Khan ihr die Früchte aus der Hand, die in hohem Bogen durch den Raum fliegen und zum Teil auf die am Boden liegende Sklavin fallen. „Was gibt es so dringendes, daß ich bei meiner kleinen Vesper gestört werde?“ Diese Frage ist an seine Untergebene gerichtet, wenngleich er euch durch die geöffnete Tür mit abschätzigen Blicken musieret. Mit den Worten „Diese ehrenwerten Fremdlinge wünschen eure Herrlichkeit in einer privaten Angelegenheit“, rutscht die Angespro-





ebene langsam auf dem Bauch zurück, richtet sich erst bei der Türe auf, wo sie euch nach einer tiefen Verbeugung zum Diwan hin mit einer Geste zu verstehen gibt, daß Rania Al'Khari euch zu empfangen geruht. Der Hausherr hat sich indessen abermals den leiblichen Genüssen zugewandt: Wieder läßt er sich mit kleinen Obststücken füttern, während er die schöne Sklavin gelangweilt betatscht.

Meisterinformationen:

Es wird nicht erwartet, daß sich die Besucher zur Begrüßung ebenfalls zu Boden werfen, aber schaden wird es auch nichts - Al'Khari's Gesicht verzieht sich dann höchstens zu einem spöttischen Lächeln. Allerdings besteht der Bordellbesitzer auf der Anrede „Eure Herrlichkeit“, so daß sich sein Gesicht beim Unterlassen noch stärker rötet und die Sklavin hilfsbereit einspringt, um den aufkommenden Zorn ihres Herrn zu dämpfen: "Verzeiht in Eurer Großmütigkeit den ehrenwerten Besuchern aus fremden Landen, die nicht wissen können, welche Anrede Eurer Herrlichkeit gebührt!"

Grob schubst der Dicke sie zur Seite und herrscht die demütig am Boden kauende Sklavin an, nie wieder ungefragt zu sprechen, bevor er sich mit einem gefährlichen Funkeln in seinen Augen wieder euch zuwendet.

Sollten sich die Recken jetzt immer noch nicht an die Gepflogenheiten des Hauses anpassen, so wird Rania Al'Khari sie von seinen männlichen Sklaven (notfalls mit Hilfe der herbeigerufenen Stadtwache) aus dem Haus werfen lassen. Wie die Gefährten es jetzt noch anstellen wollen, Aischa Tuljow zu erwerben, das wissen die Götter und Sie allein!

Während der folgenden Unterhaltung läßt sich der Bordellbesitzer ständig füttern, was die Unterhaltung nicht gerade vereinfacht, zumal er dabei eine ziemlich feuchte Aussprache hat ... Hier müssen sich die Helden wirklich beherrschen, um die Form zu wahren, die der feiste, von sich selbst eingenommene Mann von seinem Gegenüber erwartet. Es versteht sich, daß Rania Al'Khari wissen möchte, weswegen die Gefährten so großes Interesse an einer für ihn geisteskranken Sklavin zeigen. Sollten die Spieler so undiplomatisch und naiv sein, ihm von den wahren Begebenheiten und dem *Ring der Macht* zu berichten, dann erübrigt sich selbstredend ein Verkauf Aischa Tuljows, und der Bordellbesitzer wird alle Hebel in Bewegung setzen, um des bereits veräußerten Rings wieder habhaft zu

werden. Eine größere Attraktion als eine vollkommen dem Willen des Freiers ausgelieferte Liebesdienerin wird es selbst in Al'Anfa kein zweites Mal geben!

Folgende Informationen können die Helden im Gespräch erhalten:

—**Aischa:** Dem Bordellbesitzer ist es immer noch unverständlich, warum der Haushofmeister der Grandenfamilie Kugres ausgerechnet ihm ein derartiges Geschenk gemacht hat. Zwar ist er eine wichtige, stadtbekannte und allseits verehrte, gar schon beliebte Persönlichkeit, doch eine derartige Auszeichnung einer Grandenfamiliie erhalten im übrigen wichtige Mitbürger auch nicht jeden Tag.

Zudem war es ein merkwürdiges und sehr ungewöhnliches Geschenk— eine stumme Sklavin ist zwar nicht unbedingt etwas außergewöhnliches, aber eine stumme und völlig apathische Frau ist ihm noch nie begegnet- Dieses Miststück bereitete ihm nur Ärger— sie antwortete nicht auf seine Fragen, sprach nie, zeigte absolut keine Gefühlsregung. Selbst auf Schläge reagierte sie nicht und war zu keiner Arbeit zu gebrauchen. Kein Wunder, daß er sie in eine kleine Kammer sperren ließ, um sie zur Vernunft zu bringen. Doch noch nicht einmal diese Methode zeigte das erhoffte Ergebnis - der Geist dieser stummen, hübschen Frau ist offensichtlich völlig in Borons Armen gefangen.

Rania Al'Khari ist gewillt, sie gegen 200 Dublonen zu verkaufen. Zwar ist die Sklavin für ihn völlig unbrauchbar, aber immerhin ist sie das Geschenk eines Granden, das seinen Preis hat. Falls die Helden zu wenig Geld haben, gibt es in Al'Anfa genügend Möglichkeiten, sich welches zu beschaffen. Sie, verehrter Meister, könnten den Helden ein paar Ausrüstungsgegenstände wie zum Beispiel Artefakte aus anderen Abenteuern abkaufen, die schon geraume Zeit für Kopfzerbrechen sorgten ...

—**Ring:** Der Ring war nicht besonders schön, aber immerhin zum Verkauf zu gebrauchen, wenngleich er auch nicht besonders wertvoll war. Rania Al'Khari bevorzugt Diamantringe, die sein Wesen am besten zum Ausdruck bringen - klar, rein und kalt. Da er keine andere Verwendung für das Schmuckstück des Granden hatte, verkaufte er ihn an den Schmuckhändler Ando Mastor, dessen Laden zwischen dem Universitätsviertel und der Grafenstadt gelegen ist.

Der Edelstein- und Schmuckhändler Ando Mastor

Allgemeine Informationen:

Bei dem Edelsteinladen Ando Mastors handelt es sich um ein alleinstehendes Haus, das unterhalb des Universitätsviertels und oberhalb der Gratenstadt gelegen ist. Jeweils eine Treppe führt von dem kleinen Areal in die beiden Stadtviertel, ansonsten bietet das Plateau neben dem Haus nur noch Platz für eine Handvoll Bäume.

Durch die Eingangstüre gelangt man in einen winzigen Vorraum, in dem ein Wächter an einem Tisch sitzt und euch freundlich bittet, eure Waffen bei ihm zu deponieren, da es ansonsten nicht gestattet ist, den Laden zu betreten.

Spezielle Informationen:

Der Verkaufsraum ist erstaunlich klein, doch haben die vergit-



lerten Fenster und die zweite Wache im Laden durchaus ihre Berechtigung. Denn die Menge und Qualität der hier ausgestellten Schmuckstücke würden so manchen Adligen aus dem Mittelreich vor Neid erblassen lassen. Ando Mastor ist ein großer und hagerer Mann Mitte 40. Sein Körper erscheint unproportioniert, so daß seine Bewegungen etwas linkisch wirken. Dennoch liegt großer Charme in seinem Lächeln, als er euch auf das freundlichste begrüßt.

Meisterinformationen:

Der Händler Ando Mastor ist nicht unfreundlich, doch sehr geschäftstüchtig und sieht eigentlich keinen Grund, irgendwelchen Fremden Auskunft über seine Kundschaft zu erteilen. Eine Geschichte, daß Rania Al'Khari einen falschen Ring verkauft hat, ist nicht besonders glaubwürdig, so daß Sie sie durch entsprechend verschärfte Proben überprüfen lassen sollten.

An den Smaragdring kann er sich erinnern, vor allem an den Käufer, da ein Söldner ein sehr ungewöhnlicher Kunde in seinem Laden ist. Den Namen des Söldners weiß er nicht, aber er trug eine schwarze Uniform mit einem silbernen Löwen. (Er gehört zum Kontingent des Ordens des Schwarzen Löwen.) Außerdem trug dieser Mann einen auffallenden, gro-

ßen Schnurrbart, in den weiße Elfenbeinperlen geflochten waren.

Abgesehen von der Tatsache, daß in Ando Mastors Laden sehr selten Söldner verkehren, benahm sich dieser Söldner überhaupt recht sonderbar: Er wirkte gehetzt, beunruhigt und sprach wirres Zeug vor sich hin. Er murmelte, daß Phex und Al-Fccsir ihm hold waren, dann brummte er etwas von Hexen und der großen Macht des Gottes Kor. Er war so durcheinander, daß er noch nicht einmal um den Preis des Rings feilschte, sondern ihn ohne zu zögern kaufte und wieder verschwand.

Den Söldner Echwin Juchski in der *Schenke* zu finden, dürfte aufgrund seines Bartes nicht sonderlich schwer fallen. Daß er in dieser Taverne wohl des öfteren verkehrt, läßt die Nennung des Kampfhähns Al-Fccsir vermuten. Wenn die Helden sich an ihre (schmerzhafter) Begegnung mit dem Attentäter, der ihnen die vergifteten Datteln schenkte, erinnern, so wird der Name des Kampfhähns sie in die *Schenke* führen, in der man den Gesuchten jeden Abend beim Glücksspiel anirrellen kann. Sollten sich die Helden die Namen der Kampfhähne nicht gemerkt haben (was ihnen nicht unbedingt zu verdenken ist), können Sie mit einigen KL-Proben deren Erinnerung auf die Sprünge helfen.

Die Schenke

Allgemeine Informationen:

Die *Schenke* befindet sich in der verwahrlosten Altstadt, nördlich des Perlenmarkts. Das verlotterte Haus wurde mehrmals ausgebessert, wobei man offenkundig wenig Wert auf das Aussehen gelegt hat. Ein paar kleinere Löcher in den Wänden hat man mit einer anrühigen Mischung aus Schweinemist, Schlamm und Stroh einfach gestopft, wohingegen grobe Schäden wie ein tiefer Riß im Mauerwerk zusätzlich mit halbverrotteten Planken ver-nagele wurde.

Diese Kaschemme ist eins der /abireichen Lokale in den ärmeren Vierteln, nur daß hier noch nicht einmal ein Schild angebracht wurde - der Wirt Dagil Benguyar ist nicht des Schreibens mächtig und kann auch nicht eine Münze für einen teuren Schildermaler opfern. Der Lärm, der jedoch auf die Straße dringt, zeugt eindeutig davon, daß sich trotzdem genügend Gäste eingefunden haben - dem Gegröle nach werdet ihr euch gleich zu einer betrunkenen Schiffsmannschaft gesellen ...

Spezielle Informationen:

Nachdem sich eure Augen an die rauchgeschwängerte Luft gewöhnt haben, kann man einen relativ kleinen, aber völlig überfüllten Schankraum erkennen. Vor allem Seeleute, Hafenarbeiter, Dirnen und Bettler verkehren hier, doch sind auch einige Söldner zu sehen. Zwischen dem Gedränge wird an einigen Tischen gespielt - Würfelspiele und Armdrücken. Einen Tresen gibt es ebensowenig wie eine Bedienung, da der Wirt sich in einem angrenzenden Zimmer aufhält und von dort durch eine

kleine Luke die Bierkrüge reicht — erst nach Bezahlung versteht sich.

Meisterinformationen:

Dies ist eine raue Spelunke: Versüßen Sie den Aufenthalt mit *Sinnesschärfe-Probe*, um sich der Laschendiebe bewußt zu werden. Hat man einen erwischl, kann das schnell in eine Schlägerei münden. Bedrängen Sie die Helden mit aufdringlichen Lustknaben und Iluren — einige sind derart von der Rauschkrautsucht und von verschiedenen Krankheiten gezeichnet, daß Ihren Helden jede Berührung, wenn nicht zuwider, dann aber zumindest hinsichtlich einer Ansteckung unangenehm werden sollte. Haben Sie einen abgebrühten Streuner in Ihrer Gruppe, der all dem gelassen und gelangweilt gegenübertritt, dann sollten Sie ihn ruhig Opfer eines Diebstahls werden lassen — der ein oder andere wirklich phexgesegnete Taschendieb wird sich hier schon finden. Der Hahnenkampf findet übrigens im Hinterhofstatt, während Echwin Juchski nach geraumer Zeit in der Menge beim Würfelspiel zu entdecken ist.

Echwin Juchski

Allgemeine Informationen:

In der Gruppe, die sich um das Würfelspiel *Tief und Hoch* zusammengefunden hat, sitzt ein Söldner, auf den die Beschreibung Ando Mastors paßt. Der junge Mann trägt die Uniform des Ordens des Schwarzen Löwen und starrt gebannt auf das



leere Faß, das als Spieltisch dient. Aufgrund des laufenden Spiels und des hohen Einsatzes von 15 Schilling zupft er vor Aufregung nervös an seinem schwarzen Schnurrbart, der auf beiden Seiten des Mundes jeweils rituell drei FJfenbeinkugeln verziert ist. Euer Herz setzt einen Schlag lang aus, als der Söldner beim Würfeln seine rechte Hand ausstreckt, an der ihr einen Goldring mit einem grünem Edelstein wahrnehmen könnt.

Meisterinformationen:

Natürlich können die Helden versuchen, mit Juchski um dessen Ring x,u spielen. Der Ring an seiner Hand ist jedoch nicht viel wert, da es ein billiges Plagiat mit einer grünen Glasscherbe ist. Allerdings ist das auf die Ferne nicht unbedingt auf den ersten Blick zu erkennen, es sei denn, eine verdeckt gewürfelte Schätzen-Probe + 8 gelingt. Für Echwin Juchski hat der Ring aber einen großen ideellen Wert, da er ihn an eine verflissene Geliebte aus Sclen erinnert, so daß er ihn nicht freiwillig vom

Finger streift, um ihn einem Helden zu /eigen — an einem Ort wie diesem schwenkt man ja auch nicht die Geldkatze beim Rc/.ahlen des billigen Biers durch die Luft. Jedoch reicht aus der Nahe eine einfache Probe auf das Talent *Schätze*}, um die Fälschung zu erkennen.

Und wo ist nun der gesuchte *Ring der Macht*: Durch eine enorm gesteigerte Alkoholfuhr, einen BANNBALADIN oder eine andere Möglich- O
keit, die den Spielern ~~~
sonst noch in den ~~~
Sinn kommen sollte,
wird der Söldner gesprächig. Dies gilt nicht bei Gewaltanwendung, wenn Echwin Juchski sich noch in *der Schenke* befindet, da hier noch ein paar seiner Freunde aus dem gleichen Orden (wie die Helden unschwer an deren Uniformen erkennen können) sitzen, die ih-

rem Kameraden mit blankem Stahl gerne zu Hüte kommen. Dies ist **Echwin Juchskis** Rolle in der **Ringodyssee**: Eine Wahrsagerin — ein alles Hexenweib! — hatte ihm gegen seinen Willen aus **der Hand** gelesen und ihm dreifaches Unglück vorhergesagt. Da seiner **Ansicht** nach das Schicksal jedoch in Kors Händen **liegt**, entschloß sich Echwin Juchski, ein Gelübde abzulegen; Bei der nächsten Gelegenheit wird er

mit drei Gegnern gleichzeitig kämpfen und sie im Namen Kors töten. Außerdem erhoffte er sich, das drohende Unheil ab/wenden, indem er Kor ein angemessenes Opfer darbrachte. Sein Ring stellt für ihn das Wichtigste dar, jedoch ist er aus billigem Messing gefertigt und so nicht wertvoll genug, um ihn Kor darzubringen. So entschloß er sich, einen Ring zu kaufen, der seinem sehr ähnlich war. Im gesuchten Smaragd-nng, dem „Ring der Macht“, in den Aischa Tuljows Seele gebannt ist, fand er das Passende, erwarb ihn für teures Geld und wollte ihn im 'lempel des Kor anstelle seines eigenen Rings opfern.

Ja, *wollte*, denn Dämonen mußten ihn geritten haben, als er den Ring gestern abend hier in der *Schenke* verspielte. Leider hatte er sieb getäuscht, als er annahm, eine offensichtlich wohlhabende Zwergin beim Kartenspiel ausnehmen zu können. Im Nachhinein ist es dem Söldner unverständlich, wie er diesem alten Spielertrickaufsitz.cn konnte: Sie verstellte sich, in-

dem sie bei geringen Beträgen dermaßen schlecht spielte, daß sie ständig verlor, sobald es aber um den wertvollen Einsatz des Rings ging, trumpfte die Zwergin als wahre Könnerin auf. Nach dieser Partie, in'der er seinen Ring verloren hatte, machte lichwin Juchski ihr noch das 7,weifelhafte Kompliment, daß sie als Fremde schnell alanfanische Sitten (und Spielertricks) gelernt habe, worauf die Zwergin ihm nur spöttisch antwortete, daß sie wahrscheinlich länger in Al'Anfa lebe als er.

Obwohl die Helden hier keine direkten Hinweise erhalten, wo der Ring nun zu suchen sei, kann man die Zwergin namens Fcnhka Tochter des Lagorasch relativ leicht in der Stadt autspüren: Es werden nur wenige Zwerge in der 'Schwarzen Perle' geduldet, die alle im Viertel Silberne Essen leben. Kennt man sich mit dem

Zwergenvolk ein kleines bißchen aus, so sollte das Wissen, daß es nur **sehr** wenige Zwerginnen gibt, ausreichen, um die Silberschmiedin autzuspüren. Denn bei **der** zweiten Zwergin, die noch in

Al'Anfa heimisch ist, handelt es sich um Igrima Tochter des Maranax, die eine Geweihte des Ingerimm-Kultes ist. Sie kann den Recken — bei Angrosch! — versichern, noch nie in der *Schenke* gewesen zu sein. Natürlich erhalten die Spieler deren Adresse auch von den anderen Zwergen des Viertels, da sich die wenigen Verleirer des kleinen Volkes alte untereinander gut kennen.





Spielmöglichkeiten in der Schenke

Hahnenkampf: Drei Begegnungen sind angesetzt. Die Hähne messen zuerst ihre Attacken (W6+AT). Der Hahn mit dem besseren AT-Ergebnis legt nun eine GE-Probe ab; gelingt diese, muß der gegnerische Hahn einen Treffer, bei einer 1 /wei Treffer hinnehmen.

Nach 5 Treffern ist ein Hahn außer Gefecht gesetzt. Die letzte Spalte der Tabelle bezeichnet die angesetzte Gewinnquote.

Begegnung	Attacke	Gewandheit	Gewinnquote
Hahnenfuß	3	10	3:1
Hennenschreck	2	8	5:1
Al-Fessir	4	11	2:1
Der Kalif	3	7	4:1
Messerkralle	3	10	3:1
Der Rote Hahn	6	6	2:1

Armdrücken: Einigung auf den Einsatz, dann jeweils vergleichende KK-Proben, die von Runde zu Runde um einen Punkt erschwert werden. Ist ein Armdrücker dabei dreimal hintereinander besser als sein Gegner, kann er dessen Hand langsam zur Seite drücken; erzielt man gar ein um 12 besseres Ergebnis als der Gegner, ist es einem gelungen, durchzuziehen und die Hand des Gegners auf die Tischplatte zu knallen.

Würfelspiel Tufund Hock: Gewürfelt wird mit 2W6. Vorher wird eine beliebige Summe auf eine der fünf Möglichkeiten gesetzt.

Wurfname	Würfel kombination	Gewinnquote
"Tief"	Summe der beiden Würfel zwischen 2 und 6	2:1
"Hoch"	Summe der beiden Würfel zwischen 8 und 12	2:1
"Reihe"	Zwei aufeinanderfolgende Augenzahlen, Z - B - 2 und 3	3:1
"Pasch"	Zwei gleiche Augenzahlen	5:1
"7"	Summe des Wurfs ist 7	5:1

Die Silberschmiedin Fenlika Tochter des Lagorasch

Allgemeine Informationen:

Das einstöckige Haus der zwergischen Silberschmiedin Fenlika befindet sich auf dem obersten Sims des am höchsten gelegenen Stadtviertels Silberne Essen.

Dreht man sich nach dem anstrengenden Aufstieg in der schwülen Tageshitze um, so verfliegt die Erschöpfung im Nu: Von hier genießt man einen atemberaubenden Blick über die Stadt, den Hafen mit dem Koloß und über die ganze Goldene Bucht, wo man sogar weit draußen winzig klein die Festungs- und Sklaveninsel zu erkennen vermag.

Das Haus der Silberschmiedin wurde unmittelbar an die Stadtmauer gebaut, von deren anderer Seite das Zirpen der Zikaden zu euch herüberdringt. Auf dem großen Schild über der Eingangstür sind Hammer und Amboß abgebildet, und in silbernen, verschnörkelten Lettern ist *Kunstschmiede Fenlika* zu lesen.

Spezielle Informationen:

Man gelangt in eine sehr gepflegte Werkstatt, die etwa die rechte Hälfte des Häuschens einnimmt und die durch die großen Fenster hell und freundlich wirkt.

Zwei weitere Türen münden in den Raum, in dem sich zwei Tische, eine Werkbank und ein kleiner Schmelzofen befinden. Hier herrscht zwergische Ordnung, wurden doch die verschiedenen Werkzeuge sorgfältig in ihren Wandhalterungen befestigt. Auf einem der Tische liegen Feinwerkzeuge akkurat in Reih und Glied, während die Zwergin daneben an der Werkbank sitzt und mit einem winzigen Hämmerchen an einem silbernen Ohrgehänge arbeitet.

Als sie das Glöckchen an der Eingangstür bimmeln hört, sieht sie von ihrer Arbeit kurz auf, nickt euch freundlich zu und murmelt etwas, das wie „Angrosch zum Gruße!“ klingt, bevor sie sich wieder dem Schmuckstück zuwendet.

Meistennformattonen:

Bevor wir uns dem zu erwartenden Gespräch widmen, sind noch ein paar Bemerkungen zum Anwesen der Zwergin Fenlika vonnöten. Von der Werkstatt aus gelangt man durch die linke Tür zu den übrigen oberirdisch gelegenen Zimmern (Küche, Schlaf- und Gästekammer und ein kleiner Wohnraum), die für die Helden eigentlich von keinem Interesse sein sollten. Anders hingegen wird es sich mit dem der Eingangstür gegenüber befindlichen Ziigang zum Keller verhalten, wo die Silberschmiedin all ihre zum Verkauf stehenden Schmuckstücke und ebenso ihr persönliches Hab und Gut, also auch den *Ring der Macht*, in ihrer Schatzkammer verwahrt. Diese kleine unterirdische Anlage ist der ganze Stolz der Zwergin, zumal die Kammer so gut mit mechanischen und magischen Fallen abgesichert ist, daß Fenlika weder Wachen anheuern muß, noch um ihren tiefen Schlaf gebracht wird.

Sobald sich Kundschaft einfindet, wird diese theatralisch in die „Tiefen des Berges“ geführt, wo man sich in der Schatzkammer die Schmuckstücke besehen und kaufen kann. Fenlika fertigt gute und solide Stücke, die jedoch auch bei anderen Schmieden zu erwerben sind. Doch gerade das zwergische und damit exotische Flair der unterirdischen Kavernen lockt viele Kunden, die mit ihrem Kauf einen Hauch von Abenteuer verbinden wollen, eher zu ihr als 7,ur Konkurrenz. So sind selbst die Sänften der jungen Granden und Grandessas hier oben kein seltener Anblick, wengleich sich deren Träger im Stillen wünschten, das Anwesen sei nicht auf dem höchsten Plateau Al'Anfas gelegen.

Kommen wir zur Unterhaltung der Helden mit Fenlika zurück: Tarnen sich unsere Recken als Kunden, so werden sie selbstverständlich in die Schatzkammer geführt, wo sie zwar den *Ring der Macht* nebst vielen anderen Kleinodien entdek-



ken können, ihnen aber der Kauf verwehrt wird. Sollten die Gefährten direkt mit der Tür ins Haus fallen, so streitet die Zwergin nicht ab, letzte Nacht in *faiSchenke* gewesen zu sein und dort im ehrlichen Spiel den gesuchten Ring gewonnen zu haben. Dieser ist allerdings unverkäuflich, und Fenhka sieht auch keinen Anlaß, die Helden in die Kavernen zu führen. Nach ihrem Besuch stehen die Spieler vor vollendeten Tatsachen: Da sich die Süberschmidin nicht freiwillig von ihrem Besitz trennen will, muß man entweder kurz vor dem Ziel aufgeben oder zu unlauteren Mitteln wie einem nächtlichen Besuch greifen. Ein Wort zu Magiern, Hexen und anderen Magiebegabten sei an dieser Stelle noch gestattet. Was liegt näher, als in so einer Situation den beliebten **BANNBALADIN** oder die **GROSSE GIER** anzuwenden? Nichts, nur sollte der betreffende Spruch meisterhaft beherrscht werden, da Fenhka während ihrer alten (Abenteuer-) Zeiten die Bekanntschaft einiger Magier gemacht hat. Einer war so frei, ihr bei dem Ausbau und der Sicherung ihrer Schatzkammer mit Rat und Tat beiseite zu stehen, wohingegen ein zweiter Magier aus der Schule der Antimagic zu Ruslik sie für einen Auftrag mit einem wertvollen Artefakt bezahlte: In eine schlichte Halskette wurde ein **WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE** eingewoben, die Fenlikas Magieresistenz um 10 aufansehnliche 18 Punkte erhöhl...

Der folgende Abschnitt behandelt den ersten Besuch der Helden in der unterirdischen Schatzkammer in Beisammensein mit Fenhka. Da die Recken geführt werden, wird die unterirdische Anlage nur aus der Perspektive des sich flüchtig Umsehenden beschrieben. Detailliertere Informationen, vor allem die Erklärungen zu den einzelnen Sicherungsmaßnahmen (sprich Fallen) spielen erst bei dem nächtlichen Einbruch eine Rolle und werden im entsprechenden Kapitel ausführlich behandelt.

Von Schätzen unter der Erde

Spezielle Informationen;

„So folgt mir nun, verehrte Herrschaften, in die Tiefen des Berges, hinab zu den unterirdischen Grotten, wo sich ein Teil des legendären Schatzes des Zwergenvolkes befindet, in dem auch Ihr sicherlich das eine oder andere Kleinod finden werdet, das Eurem erlesenen Geschmack entsprechen wird.“

Mit diesen pathetischen Worten öffnet die Sitberschmiedin eine der Holztüren die aus der Werkstatt führen. Direkt dahinter erkennt ihr eine schmale Stiege, die aus dem Gestein geschlagen wurde und in die Tiefe führt. Beleuchtet ist die schmale Treppe nur schwach vom Schein der Öllampe, die die Zwergin mit sich führt.

„Dies ist die alte Stiege, die in die beiden Kellerräume führt. Achtet auf die Stufen, die ungleichmäßig und abgenutzt sind, denn sie sind nicht von wergischer Hand gefertigt.“ Nach etwa sechs Schritt knickt die Treppe ab, führt weiter nach unten, biegt wieder ab und endet nach sechs Schritt an einer Holztüre. Bei dem zweiten Knick mündet eine viel breitere, sacht in die Tiefe

führende Treppe ein. Hier bleibt Fenhka stehen und erläutert: „Bitte sehr, tretet näher! Hier befand sich ursprünglich nur ein Spalt im Gestein, den der Baumeister Roglom Sohn des Sordolax geschickt für seine Pläne zu nutzen verstand. Er machte die folgenden Kammern nutzbar, indem er mit einigen der geschicktesten zwergischen Handwerkern dem natürlichen Verlauf des Gesteins nachspürte.“ Damit dreht sie den Docht ihrer Laterne ein wenig höher und steigt die ebenmäßig geformte Treppe in hellem Lichtschein hinab. Die Suiten sind von angenehmer Höhe, und selbst ein Geländer wurde jeweils links und rechts aus dem Gestein herausgeschlagen. Nach einer Weile läßt sich die Silberschmiedin über die Härte des Obsidiangesteins aus, das nichts anderes als die nun erkaltete Glut des Vulkans Visra ist, wo sie sich einst vor Äonen ins Meer ergossen habe. Die breite Treppe mündet nach einiger Zeit in einen großen Raum, der natürlichen Ursprungs ist und in dem ein großes Standbild steht: „Früher eine eingeschlossene Luftblase in Angroschs heißem Strom, nun der Platz für ein Kunstwerk ohnegleichen. Dieser steinerne Drache wurde vom Künstler an Ort und Stelle aus dem Gestein geschlagen und stellt den Erzfeind des Zwergenvolkes dar: Pydracor, der Gierige, der uns die von Angrosch anvertrauten Schätze Sumus streitig machte. Er ist hier zur symbolischen Strafe auf alle Zeiten in Stein gebannt, so daß der Drache niemals in der Lage sein wird, die Schätze der Zwergge zu erblicken. Folgt mir nun diesen langen Gang entlang, in dessen Wänden die Steinmetze die Geschichte der Zwergge für alle Zeiten festhielten.“

Der Gang ist einige Schrill lang und tatsächlich mit filigranen Relieifarbeiten versehen, die beispielsweise die acht Stammväter der Zwergge, die Schlacht des Himmelsfeuers, den Auszug der ersten Gcoden unter Brandan und den Tag des Zorns darstellen. Gemächlich schreitet Eure Führerin den Gang entlang, damit ihr euch die Darstellungen in Ruhe ansehen könnt. Zuerst bleibt es unbemerkt, daß die Zwergin den Docht langsam zurückdreht, doch dann nimmt die Dunkelheit um euch herum mehr und mehr zu, bis von der Öllampe nur noch ein schwaches Glimmen zu sehen ist. Fenlikas Stimme wird zu einem Flüstern: „Nun ist es soweit! Wir befinden uns tief unten in der schwar/en Klippe ATAnfas, dort, wo nichts existiert außer dem Leuchten und Funkeln der Schätze Angroschs!“ Der Gang knickt nach links ab, dem ihr jetzt in beinahe vollkommener Finsternis folgt, als ihr vor euch ein schwaches Schimmern und Funkeln ausmachen könnt - die Schatzkammer!

Der Gang mündet in eine natürliche Grotte von etwa 35 Rechschritt Größe und unregelmäßigem Grundriß. Die Wände schimmern in grünem, teils auch bläulichem Licht, während die Decke durch das Obsidiangestein so schwarz ist wie die Nacht ohne Madamal. In unsystematischer Anordnung liegen /,ehn etwa ein Schritt hohe, schmale und unregelmäßig geformte Fclsbrocken in der Höhle, in die man oben kleinere Mulden geschlagen hat. Diese Kuhlen sind mit rotem oder blauem Samt ausgestattet und werden jeweils von einigen kleineren Gwen-Petryl-Steinen mit blassem grünblauem oder mit warmem orangefarbenen Licht beleuchtet. Im Glanz dieser auch als Efferdfeuer bekannten



Leuchtsteine ruhen die herrlichsten Ketten, Ohrgehänge, Armfeile und Ringe, deren Edelsteine geheimnisvoll im schwachen, doch steten Schein der Beleuchtung schimmern. „Angroschs Gabe an mein Volk!“ durchbricht Fenlikas Stimme die ehrfurchtsvolle Stille der Grotte.

Meisterinformationen:

Die 'Vorführung' ist für die Silberschmiedin beendet, während es nun zum geschäftlichen Abschnitt des Besuchs kommt. Die Helden können sich nach Belieben umsehen und entdecken in dem Felsbrocken, der nur mit sorgfältig angeordneten Ringen versehen ist, tatsächlich das gesuchte Stück- *der Ring der Macht* ist nicht nur anhand des großen Smaragdes, sondern auch durch die Schlangengravur leicht und eindeutig zu identifizieren. Die Zwergin wird der Gruppe jedoch eindeutig zu verstehen geben, daß dieser Ring (wie auch einige weitere Schmuckstücke) unverkäuflich ist.

Es gilt generell, daß die Zwergin einen warnenden Ruf ausstößt, wenn einer der Recken seine Hand nach einem Schmuckstück ausstreckt. Als Erklärung führt sie den magischen Schutz an, der auf jedem Einzelstück ruht, Tatsächlich ist Jeder Felsbrocken mit einem silbernen Band versehen, das unterschiedliche Symbole und Runen enthält. Sollte ein Held die Warnung nicht für bare Münze nehmen oder liegt es einfach an seiner Goldgier, daß er nicht widersprechen kann, so wird er die unangenehme Begegnung mit den hier angebrachten Fallen (s. S. 41) machen!

Der nächtliche Diebstahl

Meisterinformationen:

Zuerst gilt es für die Helden, sich Zutritt zu der Werkstatt der Silberschmiedin zu verschaffen. Die eiserne Eingangstür kann mit einem Brecheisen gewaltsam geöffnet werden (KK-Prob+5), wobei die Chance von 1 bis 3 auf W20 besteht, daß Fenlika aus dem Schlaf erwacht. Eleganter ist natürlich ein laieniertes Scharfwerk mit einem Diebrieh (um 2 Punkte erschwert). Nachdem die Helden sich nun in der Werkstatt befinden, müssen sie die nächste Türe öffnen (einfache Schlösser Knackfn-Probe). Gehen die Einbrecher hier rabiat mit Gewalt vor (KK-Prob+1), dann stehen die Chancen wiederum bei 15 %, daß die Eigentümerin durch den Eärm aus dem Schlaf gerissen wird. Die anschließende Treppe stellt keine Gefahr dar, erst im Raum mit dem steinernen Drachen wird es ernst.

Der Drachenraum

Allgemeine Informationen:

Die breite Treppe mündet in eine etwa 5 mal 5 Schritt große Höhle natürlichen Ursprungs mit einer Deckenhöhe von ungefähr 6 Schritt. Aus der der Treppe gegenüberliegenden Wand führt ein weiterer Gang hinaus. Der einzige Gegenstand, der sich in dieser Kaverne befindet, ist ein annähernd 5 Schritt hohes, steinernes Standbild eines Drachens in der Mitte der Höhle.

Spezielle Informationen:

Der Drache hat seine Schwingen zum Teil ausgebreitet und sich auf seine Hinterbeine aufgerichtet, so daß er dem Betrachter am Fuße der Treppe die beschuppte Unterseite seines Rumpfes zuwendet, während sich sein Schweif am Boden in Richtung des wegführenden Ganges ringelt. Das Ungeheuer hat seinen Kopf nach unten gedreht, als ob es ein imaginäres Opfer zu seinen Füßen wahrnehmen würde. Dieser Eindruck wird noch zusätzlich durch die erhobenen Klauen und den weit aufgerissenen Rachen mit den ringerlangen Zähnen verstärkt.

Tritt der Betrachter also nahe genug an den Rumpf heran, so kann er über sich den gierigen Schlund neben den mit scharfen Krallen bewehrten Tatzen und vor sich die erdrückende Masse des Drachentrumpfes sehen - dies dürfte in etwa der Anblick sein, den ein Opfer als letztes wahrnimmt, bevor es das Rauschen von Golaris Schwingen vernimmt. Außerdem kann man von der Nähe erkennen, daß die Skulptur ein Zeugnis meisterhafter Bildhauerkunst ist, die sich beispielsweise in liebevoller Detailarbeit manifestiert: Einzelne Schuppen sind präzise aus dem schwarzen Gestein gemeißelt worden, Muskel- und Schnenstränge wurden ebenso angedeutet wie die gefährlich geblähten Nüstern.





Meisten Informationen:

Sinnenschatze Helden (verdeckte Probe, um 6 Punkte erschwert) können bei gründlicher Untersuchung eine dünne Fuge entdecken, die am Fußboden genau unterhalb des Drachenkopfes, unmittelbar vor dem Leib des Monsters einen zwei Rechschrit großen Bereich abtrennt; es handelt sich hierbei um eine Fallgrube. Des weiteren kann man erst bei genauer Betrachtung feststellen, daß der Steinmetz das Standbild vielleicht in dieser Höhle, jedoch sicher nicht an seinem jetzigen Standort aus dem Obsidianfels herausgeschlagen haben kann, da zwischen Boden und Statue ebenfalls eine winzige Fuge zu erkennen ist. Tatsächlich wurde der Drache erst nach der Konstruktion der verschiedenen Fallen in der unterirdischen Anlage hier aufgestellt und verdeckt verschiedene Seil- und Kettenwinden - wenn er schon keinen Schatz hortet, so birgt er doch eine Vielzahl unterschiedlicher Mechanismen.

In der Schwanzspitze (bloßes Ziehen genügt!) ist der Öffnungsmechanismus zu einer Geheimtür in der Westwand verborgen. Diese Funktion ist mir durch Ausprobieren zu entdecken, da an dem steinernen Schweiß nichts besonderes zu entdecken ist. Ein deutliches Klicken ist zu vernehmen, und wie von Geisterhand schwingt die Geheimtüre auf. Sie ohne den Mechanismus zu entdecken, ist beinahe unmöglich (verdeckte **Sinnenschätze-Probe + Lü**), da hier wahre zwergische Präzision an den Tag gelegt wurde, um den Zugang zur Kettenwinde geheimzuhalten.

Doch der steinerne Wächter hat für neugierige Naturen noch mehr zu bieten: Nähert man sich der Unterseite des gigantischen Körpers, so kann man schon mit einem flüchtigen Blick (wieder eine verdeckte, dieses Mal allerdings eine um 3 Punkte erleichterte Probe auf **Sinnenschätze**) ein 'Geheimfach' in Form einer Drachenschuppe in etwa eineinhalb Schritt Höhe entdecken. Diese Schuppe steht ein wenig hervor, läßt sich nach außen aufklappen und ist deswegen relativ leicht aufzuspüren, weil sie der eigentliche Bestandteil dieses Fallenraums ist - der Erbauer verließ sich auf die Neugier und die übertriebene Vorsicht eines Eindringlings. Sobald man die Drachenschuppen nach außen aufklappt, ist ein leises Sirren in der Luft zu hören, das immer lauter wird, je länger man wartet.

Im Geheimfach sind drei Hebel angebracht, die man nach unten drücken kann. Der mittlere Hebel sieht (nach bestandener **Sinnenschätze-Probe + S**) etwas abgegrittener aus, was durchaus der Wahrheit entspricht, da dieser die Kippfalle zur Schatzkammer entschärft, so daß Fenlika diesen Hebel tatsächlich zweimal pro Tag benutzt.

Die Funktionen des Geheimfachs:

1. Das Sirren ist nichts anderes als ein **AURIS, NASUS, OCULUS**: Der Illusionszauber dauert lediglich eine Minute und soll einen unerwünschten Eindringling zur Eile verleiten. Denn erst nach dem Ablauf dieser Zeit kann man gefahrlos in das Fach greifen, ansonsten saust ein kleines Fallbeil herab, das man anhand der eisernen Führungsschienen links und rechts an den Wänden des Geheimfachs auch schon vorher hätte entdecken können (**Sinnenschätze-Probe + 7**). In jedem

Fall erleidet der Voreilige eine unangenehme Schnittwunde und **1W6+2SP**

2. Der linke Hebel ist eine rein mechanische Falle und öffnet mittels eines Seilzuges die Falltür, die sich unmittelbar vor dem Geheimfach befindet und auf der derjenige steht, der den Hebel betätigt hat - und eventuell auch noch ein oder zwei weitere Helden. Unter ihren Füßen klappt der Boden weg und eine vier Schritt tiefe, mit Eisendornen gespickte Fallgrube erwartet die (ahnungslosen!) Opfer: **3W6+3 TE**

3. Der rechte Hebel läßt den Drachen, dessen Maul in Richtung des Geheimfachs gerichtet ist, Feuer speien. Genauer gesagt handelt es sich dabei um eine überaus häßliche Anwendung des bekannten Hylailers Feuers: **3W+5 TF**, dazu wahrscheinlich der Verlust eines **RS-Punktes** (bei mehr als 10 TP; eine zweite Heilung mehr als 20 TP).

4. Der mittlere Hebel entschärft die **Gangfalle**, siehe dort.

Wird der linke Hebel erneut betätigt, also wieder nach oben in die Ausgangsstellung gedrückt, so schließt sich die Falltüre, während der rechte Hebel einen erneuten Feuerstrahl bewirkt (insgesamt 5 Ladungen). Hatte man zuvor bereits den mittleren Hebel aktiviert (und damit die Gangfalle entschärft) und sich gewundert, daß weder ein sichtbarer Effekt noch ein Geräusch auf eine Funktion deutete, so bewirkt ein erneutes Drücken des Hebels in die Ausgangslage die Reaktivierung der Falle. Natürlich betätigt der Wissende nur den mittleren Hebel - wir wollen hoffen, daß die Helden wenigstens Seile benutzen, wenn sie sich schon an den beiden anderen Hebeln zu schaffen machen.

Der Kettenraum

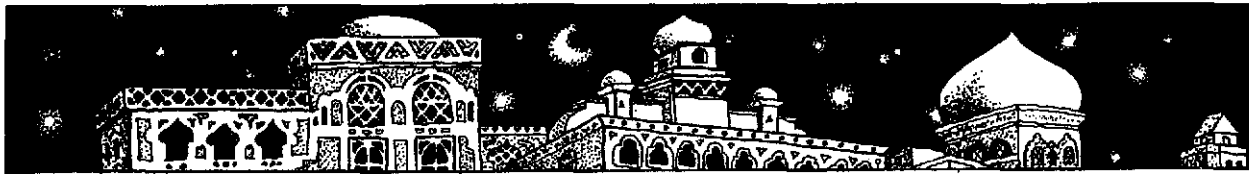
Allgemeine und Spezielle Informationen:

Durch die offenstehende Geheimtüre blickt man auf eine schmale Treppe, die nach oben führt. Nach einigen Schritten knickt sie nach Süden ab, dann wieder nach Osten, stetig aufwärts führend. Nach einiger Zeit gelangt man in eine kleine Höhle künstlichen Ursprungs, in der eine große Winde untergebracht wurde. Auf ihr ist eine schwere Eisnkette aufgerollt, die in einem dicken Loch in der Süd wand verschwindet. An der Winde selbst ist ein großes Handrad angebracht, mittels dessen man die Kette auf- und abrollen kann.

Meisterinformationen:

Falls sich ein Spieler nach der genauen Position dieser kleinen Höhle in Bezug zur restlichen Anlage erkundigt, und ihm eine **Orientierungs-Probe** gelingt, dann können Sie ihm mitteilen, daß sie sich ungefähr über dem Drachenraum befindet.

Versucht sich ein Held an der Winde, so wird ihm kein Erfolg beschieden sein: Man kann die Kette nicht weiter aufrollen (wenn die Gangfalle noch nicht ausgelöst wurde), und beim Abwickeln stapeln sich die Kettenglieder nur vor der Winde, da die Kette jenseits des Lochs offensichtlich nicht belastet wird. Des weiteren findet sich kein Mechanismus an der Winde, um diese effektiv blockieren zu können. Dies rührt daher, daß die



I Wende lediglich die **Funktion hat, das vertikale** Gangsegment wieder **in seine** ursprüngliche Lage zu hieven.

Die Gangfalle

Allgemeine und Spezielle Infonnaiinnen:

Vor euch Hegt ein langer, ebener, 2 Schritt breiter und 3 Schritt hoher Gang, der im Norden aus dem Raum mit dem steinernen Drachen führt. In die roten Sandsteinwände wurden filigrane Reliefdarstellungen eingemeißelt, die historische Wendepunkte in der Geschichte des Zwergenvolkes darstellen.

Meisterinformationen:

Lieber Meister, Ihre Spiclergruppe befindet sich kurz vor einer gefährlichen Falle, auf deren Existenz jedoch einige Hinweise deuten. Beginnen wir mit den Reliefdarstellungen: Die Steinmdzarbeit ist vorzüglich, und Geschichtsinteressierte werden auf ihre Kosten kommen — gestalten Sie die Darstellung der historischen Stationen nach eigenem Gutdünken aus, wobei Sie detaillierte Informationen über die \fergangenheit der Zwerge im Buch Die Zwerge Aventuriens finden können. Jedoch spielt das Dargestellte keine Rolle, sondern eher das Material der Reliefarbeiten. Sie erinnern sich, daß sich Ihre Gruppe in den Tiefen der schwarzen Obsidianklippe ATAnfas befindet, wo roter Sandstein eigentlich gar nichts zu suchen hat. Diese etwa ein Spann dicken und ein Rechtschritt großen Sandsteinplatten verschalen die eigentlichen Wände dieses Korridors, die aus Holz bestehen. In Wirklichkeit handelt es sich gar nicht um einen Gang, sondern um eine Art geschlossene Brücke, die sich in einer sehr großen Höhle befindet, von deren Existenz derjenige, der sich im Inneren aufhält, natürlich nichts wissen kann.

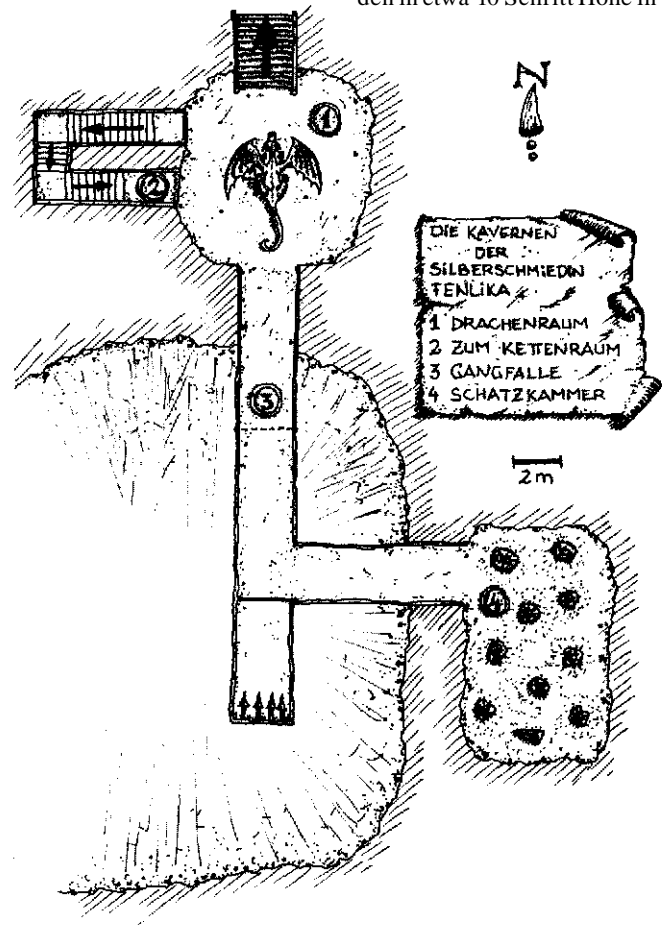
Diese Brücke verfügt über ein Gelenk, das sich sechs Schritt südlich der Drachenhöhle befindet. Sucht ein Held ausdrücklich an dieser Stelle den Gang ab, dann kann er bei gelungener *Simmenschärfe-Probc* sowohl an den Wänden und an der Decke als auch am Boden eine haarfeine Ritze entdecken - das mächtige Scharnier befindet sich außen und ist von innen nicht zu entdecken.

Von diesem Punkt kann man in sechs Schritt Entfernung eine Wand erkennen, wo der Korridor nach Osten, also nach links abknickt. Doch diese Wand ist nur eine Holzattrappe, was man aufgrund der Entfernung definitiv nicht erkennen kann. In Wirklichkeit handelt es sich um eine Schwingtüre, die ein weiteres Gangstück von vier Schritt verdeckt, vor allem aber die großen und langen Eisendornen, die dort angebracht wurden.

Und wozu der ganze Hokuspokus? Bei der Ritze und dem Gelenk beginnt die eigentliche Kippfalle: Das ganze restliche Gangstück - immerhin zehn Schritt - kippt bei der Belastung von zwei oder mehr Helden nach unten, so daß ein lotrechter Schacht entsteht. Normalerweise gibt es nun kein Entkommen aus dieser todlichen Falle: Die Helden fallen sechs Schritt

tief, drücken mit ihrem Schwung die Holzattrappe auf und stürzen weitere vier Schritt nach unten, wo sie sich mit voller] Wucht in den eisernen Dornen aufspießen. Doch kommt den! Helden ein glücklicher Umstand zu Hilfe, der ihnen das Leben rettet: Die Schwingtüre hat sich im Laufe der Zeit dermaßen verzogen, daß sie dem Aufschlag der Unglücklichen widersteht, wenngleich sie ein gehöriges Stück nach unten nachgibt. Durch den Aufprall erleidet man lediglich 1W+3 SE Wenn die Recken sich nun aufrappeln, so beschreiben Sie, daß die 'Wand' wie äußerst strapaziertes Holz quietscht und wieder ein Stück nach unten absackt. Sollten sich jetzt noch jemand bewegen, so gibt das Material nach - nach einem weiteren Sturz und 3W+3 TP befinden sich die Geplagten in den eisernen Dornen am tatsächlichen Ende der Gangfalle. Dort sollten Sie, lieber Spieleiter, ihnen ruhig mitteilen, daß sie den Hauch Borons gespürt hatten.

Kommen wir zu den restlichen Gefährten zurück, die noch oben vor dem Ganggelenk stehen und nicht in den Schacht gestürzt sind. Folgendes Bild bietet sich ihnen bei ausreichender Beleuchtung: Sie befinden sich in einer großen Grotte natürlichen Ursprungs, die bestimmt über 80 Rechtschritt Grundfläche und 15 Schritt Höhe mißt. Zwei Holzkonstruktionen, die wie geschlossene Brücken anmuten, münden in etwa 10 Schritt Höhe in





die Kaverne: In einer dieser Gangstücke befinden sich die Rücken augenblicklich, das andere ist der weiterführende Korridor, der nach Osten aus der Höhle führt. Das Verbindungsstück ist eingeknickt und bildet den lotrechten Schacht, in dem man tief unten seine unglücklichen Gefährten erblicken kann. Des Weiteren kann man eine wuchtige Eisenkette erkennen, die unten am Ende des Ganges befestigt zu sein scheint, an der Außenseite des Gangsegments entlangläuft und zur Höhlendecke führt, dort mittels einer eisernen Walze umgelenkt wird und in einem Loch der Höhlennordwand verschwindet.

Natürlich hat der zwergische Erbauer Roglom Sohn des Sordolax daran gedacht, daß man nach einem Auslösen dieser rein mechanischen Falle das Gangstück auch wieder in seine ursprüngliche, horizontale Position hieven muß. Dazu dient die eiserne Kette, die zu der großen Winde im Kettenraum führt. Durch geschickte mechanische Umsetzungen kann man mittels einer Kurbel mit relativ wenig Kraft die gewaltige Masse des abgelenkten Gangstücks wieder in die Waagrechte ziehen. Allerdings kippt der Korridor bei Belastung sofort wieder ab, da diese Rille nur mittels des mittleren Hebels des Geheimfachs im Leib des steinernen Drachen fixiert werden kann.

Die Schatzkammer

Meisterinformationen:

Die Beschreibung der Schatzkammer entnehmen Sie bitte dem vorangestellten Kapitel Von Schätzen unter der Erde. Es muß jedoch noch hinzugefügt werden, daß es sicherlich Unsummen gekostet haben muß, die Leuchtsteine zu erwerben und die Pilzkulturen ans dem fernen Orkland in den Süden Aventuriens transportieren zu lassen. In Anbetracht dieses

Kostenaufwands verwundert die massive Absicherung der Wertgegenstände auch nicht weiter:

Alle ausgestellten Objekte sind mit einem feinen, aber festen Draht unter Spannung in ihren Mulden befestigt, und sowohl das Anheben eines Schmuckstücks als auch das Durchschneiden des Drahtes (beides ohnehin ausgesprochen schweißtreibende Aufgaben für einen Dieb mit extrem guter Fingerfertigkeit) lösen entweder einen der aus dem Drachenraum bekannten Feuerstrahlen (3W+5 TP) oder eine Wolke fein verstäubten Kelmons (4WSP, vollständige Lähmung für eine halbe Stunde) aus. Wenn Sie wollen, können Sie noch die ein oder andere Fallgrube oder 'klassisch zwergische' Armbrustfalle in der Schatzkammer plazieren. Wie die Proben für einen Diebstahl aussehen, bleibt Ihnen überlassen, es sollte für einen *wirklich guten* Dieb jedoch prinzipiell möglich sein, mit geringem Schaden den Raum zu verlassen. All diese Fallen können mittels eines MATERIALIA ANIMAT entschärft werden, der die Sicherungen auf ein – nur Fenlika bekanntes – Kennwort hin für eine Stunde blockiert.

Der *Ring der Macht* ist schnell gefunden, nur wer wagt es, ihn zu stehlen? Gehen wir an dieser Stelle davon aus, daß die Helden jetzt bereits zum zweiten Mal in der Schatzkammer stehen: Entweder haben sie bei ihrem ersten Besuch schon die schmerzhaft Erfahrung hinter sich gebracht, oder ihnen klingen noch Fenlikas warnende Worte über ihre Fallen in den Ohren. Wie dem auch sei, einer der Helden muß es wahrscheinlich auf sich nehmen und den gesuchten Ring gewissermaßen gegen eine Gift- oder Feuerschleuse 'tauschen'. Jetzt ist die Gruppe endlich im Besitz des Smaragdrings und kann sich mit Aischa Tuljow zum Tempel der Tsa begeben – denn nur so ist die Prophezeiung der alten Frau vor dem *Schlundloch* richtig gedeutet.

Der Tempel der Tsa

Allgemeine Informationen:

Der hiesige Tempel der Tsa mit dem verheißungsvollen Namen 'Die ewige Wiedergeburt' ist in Anbetracht der Mehrheit der Barongläubigen nicht so prachtvoll wie in anderen Städten. Seine schöne Lage oberhalb des Hanfla läßt ihn aber wiederzu etwas Besonderem werden, kann der doch Blick ungestört über den Fluß und den Schrägaufzug bis zum Tempelhafen und den Wassergärten in der Bucht schweifen.

Spezielle Informationen:

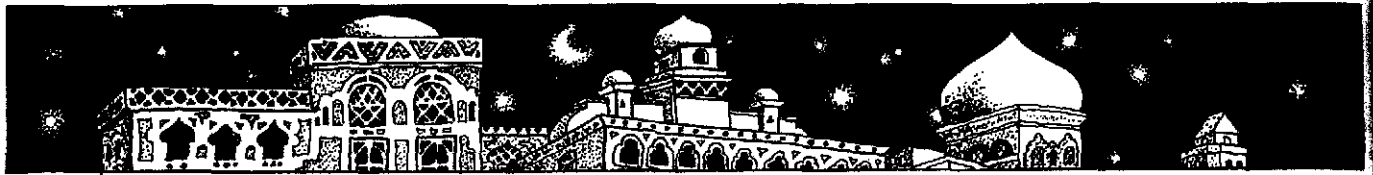
Betritt man den Tempel durch die zweiflügelige Tür, in deren Portal eine große Eidechse in den Stein gemeißelt ist, so gelangt man in die große Tempelhalle. Überall im Haus der Jungen Göttin wachsen die verschiedensten Pflanzen, Wasser sprudelt hier und da, die Luft ist noch wärmer und drückender als sonst in Al'Anfa. Es riecht nach frischer und fruchtbarer Erde. An der

der Türe gegenüberliegenden Wand befindet sich das eigentliche Heiligtum, eine 3 Schritt große (steinerne) Eidechse, die über und über mit Moosen und anderen Pflanzen bewachsen ist. Die Eidechse sitzt inmitten eines kleinen Teiches, aus ihrem Mund sprudelt Wasser. Die Augen der Eidechse glühen rot, als ob in ihnen ein ewiges Feuer brennt.

Zur Zeit halten sich nicht sehr viele Gläubige im Tempel auf – nur fünf Personen. Ein Geweihter in seinen regenbogenfarbenen Gewändern schreitet auf euch zu und begrüßt euch im Namen der Göttin.

Meisterinformationen:

Nachdem die Gruppe ihr Begehren geäußert hat, wird der Geweihte sie zur Hochgeweihten Charissa führen. Bevor diese das erbetene Wunder von der Allesgebärenden erfleht, befragt sie die Helden zu ihrem bisherigen Leben und deren Verhalten.



nis gegenüber der Göttin Tsa. Wenn die Recken bisher die Lehren der Tsa nur mit den Füßen getreten haben - denn allzu oft führt ein Held eher ein der Ronda gefälliges Leben -, dann reicht eine Spende für den Tempel nicht unbedingt aus, um die Hochgewichte davon zu überzeugen, daß die Gefährten zukünftig mehr auf Tsas Willen und Wirken eingehen werden. Die Helden müssen ein Gelübde ablegen, daß sie binnen eines Jahres jeweils eine Tat zu Ehren der Göttin des Lebens vollbringen - ansonsten wecken sie deren Zorn.

Aus dieser Spielsituation kann sich sogar ein eigenes Abenteuer entwickeln, denn wer weiß, wie die Spieler ihr Versprechen umsetzen werden? Vielleicht wird sich ein Held beim Bau eines Schreins zu Ehren Tsas verausgaben, während dem nächsten gar die Gründung einer neuen, kleinen Ansiedlung vorschwebt? Sie, verehrter Spielleiter, dürfen auf jeden Fall gespannt sein, was sich Ihre Helden ausdenken werden, denn allzu oft werden sie in ihrem Abenteuerleben wohl kaum ein derartiges Gelübde ablegen.

Wenn die Hochgeweihte mit den Helden zufrieden ist oder wenn diese ihren Schwur laut im Namen der Göttin abgelegt haben, wird sie ein Wunder Tsas erbeten.

Hoffentlich stellen sich die Recken kein Wunder mit Schall und Rauch vor, denn Tsa wirkt im Stillen. Aischa Tuljows Seele wird aus dem Ring befreit und wieder in ihren Körper gebettet, was die Helden jedoch lediglich daran erkennen können, daß die Händlerin sich wie eine genesende Fieberkranke wieder aus eigenem Willen bewegen und wenige Worte sprechen kann.

Auf jeden Fall benötigt sie mindestens einen Tag Ruhe, bevor ein sinnvolles Gespräch mit ihr überhaupt möglich ist. Diese Zeit sollten die Helden ebenfalls nutzen, um sich um ihre eigenen Wunden zu kümmern und auszuruhen.

Je nach der allgemeinen körperlichen Verfassung der Gruppe wird sich deshalb der Heilungsprozeß Aischa Tuljows etwas verzögern, bevor es zum **Finale** kommen kann ...

Aischas Geschichte

Allgemeine Informationen:

Als ihr an Aischa Tuljows Krankenlager tretet, fällt euch sofort deren gesunde Gesichtsfarbe auf. Sie blickt euch erstaunt an, und man kann ihr leicht anmerken, daß sie nicht die geringste Ahnung hat, wer ihr seid und wie ihr in diese Geschichte geraten seid. Sie bittet euch, alles der Reihe nach zu erzählen, da sie sich an nichts erinnern kann — außer an vage Ahnungen eines großartigen Alptraums, dessen Einzelheiten sie - den Göttern sei Dank! - nicht mehr weiß.

Meisterinformationen:

Nachdem Aischa Tuljow von den Recken über die vergangenen Ereignisse unterrichtet wurde, lehnt sie sich zurück und bittet die Helden, sie eine Weile ruhen zu lassen, bevor sie ihnen ihre Erinnerungen offenlegen wird. Ihren 'Erholungsschlaf' nutzt sie jedoch, um sich folgende Lügengeschichte zurecht zu legen, die sie den Helden mit Einsatz all ihrer Schauspielkunst verkaufen wird. Und welchen Grund sollte es für die Gruppe geben, ihr zu mißtrauen?

Spezielle Informationen:

"Was ich Euch jetzt berichte, dürft Ihr niemals meinem Mann Galjan erzählen. Schwört bei den Zwölfen! Eines Tages war ich allein in unserem Schmuckladen und ein offenbar reicher Reisender trat durch die Türe. Ich witterte ein gutes Geschäft und bediente ihn zuvorkommend. Doch wie sich schnell herausstellte, war dieser Mann weniger an den Schmuckstücken, als an mir interessiert. Er wurde zudringlich, ich wehrte mich, aber ich hatte einfach keine Chance - er verging sich an mir. Er lachte höhnisch über mein Angebot, sich so viele Schmuckstücke zu nehmen, wie er wolle, und mich statt dessen in Ruhe zu lassen. Kr könne sich sowieso alles leisten, und mit diesen Worten zog er

mir den Ring vom Finger, den ich zu meinem Traviabund erhalten hatte. Dieser Schuft steckte ihn sich selbst an — als Andenken an diesen reizenden Nachmittag. Ohne den Raub des Ringes hätte ich mein schreckliches Erlebnis für immer verschwiegen, doch so war ich sowohl entehrt als auch gedemütigt. Ich konnte meinem Mann nicht mehr in die Augen sehen, ich wurde nachts von Alpträumen verfolgt. So beschloß ich, diesen widerwärtigen Kerl umzubringen und mir meinen Ring zurückzuholen. Ich stellte überall in meiner Heimatstadt Nachforschungen an und erhielt von den Wirtsleuten eines Gasthauses die richtigen Hinweise: Es war Frumol Bagosch aus Al'Anfa, die Zwölfe mögen ihn auf immer verdammen!

Ich ergriff die Gelegenheit, meinen Plan in die Tat umzusetzen, als es notwendig wurde, mit unserem Iändler Anpahah zu verhandeln. Zuerst kam mir der Gedanke, mich an die Behörden zu wenden, doch Al'Anfa ist korrupt. Also entschloß ich mich, Frumol Bagosch zu einem Zweikampf auf Leben und Tod zu fordern - ich bin wahrlich keine schlechte Kämpferin. Doch unterschätzte ich den Halunken, der über magische Fähigkeiten verfügt und vor einem gerechten Kampffeige zurückschreckte. Ich wurde gefangengenommen, und durch seine seltsamen magischen Formeln zwang er mich, auf all seine Fragen zu antworten. Er fragte mich, wen ich in Al'Anfa kenne, und schickte drei seiner Schergen zu Anpahah - Frumol Bagosch erklärte, er schätze keine Zeugen ... Er führte mich dann in ein kleines Zimmer, in dem überall magische Kreise, Dreiecke und Sterne an die Wände gemalt waren. Dort mußte ich einen Becher Wein trinken, von dem ich schnell einschlief. Ich durchlebte einen grauenhaften Alptraum, von dem ich erst hier im Tempel der Tsa erwachte.

Ich bitte Euch nun, die Ihr bereits so viel für mich getan habt, ein zweites Mal um Hilfe: Verhelft der Gerechtigkeit zum Sieg!



Bestraft Frumol Bagosch für seine Untaten, tötet ihn und bringt mir meinen Ring, den ich Ku Ehren meines Traviabundes bekam. Er trägt ihn - es ist ein goldener Ring mit einem Rubin - an der linken Hand. Denn mit meinem Ring kann ich wenigstens meinem geliebten Mann Galjan wieder unter die Augen treten, wenn auch meine Ehre auf immer verloren ist. Ich bitte Euch, helft mir!"

Meisterinformationen:

Kotfalls erhöht Aischa Tuljow die Summe, die ihr Mann den Helden für seinen Auftrag versprochen hat, um die Recken zur Zusammenarbeit zu bewegen. Doch wird dies hoffentlich nicht vonnöten sein, ansonsten sollten Sie die Gesinnung Ihrer Gruppe bei Gelegenheit wieder in die richtigen Bahnen lenken!

Die Schmuckhändlerin ist sich vollkommen bewußt, daß eine Konfrontation mit Frumol Bagosch (lebens-Jgefährlich werden kann, und wird die Helden nicht /u ihm begleiten; als Begründung verweist sie auf ihren momentanen angeschlagenen Gesundheitszustand, zumal sie es seelisch sicher nicht

verkräften würde, ihrem Peiniger erneut unter die Augen treten zu müssen.

Aischa Tuljow ist viel zu sehr in ihren Plänen verstrickt, um hei einem der Helden Jandas (also ihren) Ring zu entdecken. Falls einer der Recken hei Aischas Beschreibung ihres angeblichen 'Traviabundringes' eine Ähnlichkeit mit Jandas Geschenk bemerkt, müssen Sie sich unbedingt etwas einlallen lassen! Noch bevor sie den ihr hingehaltenen Ring wahrnehmen kann, könnte Aischa Tuljow beispielsweise bereits wieder voll in ihrem Element sein und die Schluchzende und Gedemütigte spielen. Sie ist so in ihre Rolle verliebt, die Helden zum Aufbruch und zur Rache zu bewegen, daß sie gar nicht bemerkt, wie ihr der gesuchte Ring vorgezeigt wird ...

Durch den Bericht der Helden weili Aischa Tuljow um den Tod Anpahahs und nimmt an, daß ihr Zauberring, den sie dem Moha anvertraute, wahrscheinlich verloren gegangen sei. Sie hofft nun, durch die Helden wenigstens an Frumol Bagoschs Ring zu kommen, um dann die Suche nach ihrem Ring fortzusetzen. Daß bei dieser Aktion vielleicht einige der Helden umkommen können, nimmt sie bewußt in Kauf...

Das Finale

Meisterinformationen:

Den Helden steht ein Kampf auf Leben und Tod bevor, denn dazu wird es sicher kommen. Frumol Bagosch ist jedes Mittel recht, um in den Besitz des anderen vermeintlichen Zauberrings zu gelangen, den die Helden ja von Janda bekommen haben. Das Finale wird sich im Anwesen des Rauschkrauthändlers (siehe **Plan** auf Seite 13) abspielen, da er seit geraumer Zeit sein Haus nicht mehr verläßt (und Ihnen als Spieler so einen festen Schauplatz für das Finale verschafft). Vermutlich wird es in Frumol Bagoschs Schlafgemach oder in dessen Arbeitszimmer zur letzten Auseinandersetzung kommen, wobei es völlig den Helden überlassen bleibt, zu welcher Tages- oder Nachtzeit sie ihren 'Besuch' abstatten wollen. Die Fenster des einstöckigen Gebäudes sind allesamt vergittert, ebenso ist die das ganze Grundstück umgebende Mauer zu beachten. Insgesamt werden den Helden fünf Wichen 7,11 Leiberücken. Werden diese vorzeitig ausgeschaltet, dann können des weiteren noch Sklaven ihrem Herren zu Hilfe eilen oder die übrigen Bediensteten, die in den anderen Gebäuden wohnen. Frumol Bagosch wird sich im Kampf durch seine Zaubersprüche schützen, ebenso wird er seine Wachen durch seine Magie stärken und unterstützen. Er greift die Helden aber nicht an. Dies ändert sich erst, sobald die beiden Freundschaftsringe zu leuchten beginnen - leicht zu bewerkstelligen, indem sich Bagosch demjenigen Held nähert, der Aischa Tuljows/Jandas Ring trägt. Dies sollten Sie nach wenigen Kampfrunden zustande bringen, da der Kampf nun eine unvorhergesehene Wendung nimmt. Der Rauschkrauthändler erkennt seine Chance, endlich die 'Macht über Aventurien' zu erlangen. Er fordert den Ring als seinen Besitz, ein und greift aktiv in den

Kampf ein. Im weiteren Kampfverlauf wird er durch Magie versuchen, an den Ring heranzukommen — der Ringträger der Heldengruppe wird schwer in Bedrängnis geraten ...

Bei diesem Kampf können Sie Ihre meisterliche Berufung erncul unter Beweis stellen, da es bei diesem zweiten Zusammentreffen den Balanceakt zwischen Gespräch und Kampf zu wahren gilt. Denn es ist von äußerster Wichtigkeit, daß Frumol Bagosch der Heldengruppe ungewollt die letzten Informationen zuspießt.

Es muß Ihnen daher gelingen, drei wichtige Hinweise während des Kampfes unterzubringen: Erstens enthüllt der Rauschkrauthändler Aischas wahre Absichten und Motive. Zweitens, damit in Zusammenhang stehend, unterrichtet er die Spieler, worum es bei den Ringen geht: Aus seiner Sicht bergen sie ja die unendliche Zauberkraft, die zur Macht über Aventurien verhelfen kann! Drittens muß der Al'Anfaner noch sein 'Weißes Auge', eine Kristallkugel auf seinem Schreibtisch, erwähnen, die den Helden nach dem Kampf die letzten, fehlenden Informationen liefern wird.

Sie fragen sich momentan, wie Ihnen das gelingen soll? Folgende Beispiele können Ihnen als Richtlinien dienen, um das Wortduell zu bewerkstelligen: So wird er die Helden beispielsweise fragen, wie sie in den Besitz des Zauberrings gekommen sind, den die *Mörderin* Aischa Tuljow einst trug. Oder oh die Helden den Zwerg Kagrim kannten und nun seinen Tod rächen wollen, dabei habe er, Frumol Bagosch, ihm die Freiheit geschenkt, während Aischa Tuljow ihm das Leben nahm. Der Rauschkrauthändler mag bei passender Gelegenheit einwerfen, daß er verstehen kann, daß die I leiden seinen Worten keinen Glauben schenken mögen, doch zeige sein Weißes Auge



im Arbeitszimmer unbestechlich die Wahrheit: Aischa Tuljow ist eine Mörderin!

Sie sollten sich stets vor Augen ballen, daß gleichzeitig ein Kampf tobt. So läßt sich Bagosch auf keinerlei Diskussionen ein, sondern wirft lediglich diese Bemerkungen den Helden neben Feuerlanzen und anderen netten Zaubersprüchen um die Ohren. Andererseits müssen Sie Ihren Spielern auch die Möglichkeit geben, das Gehörte zu verarbeiten und ihrem Gegner passend zu antworten — kurze 'Ruhepausen' im Gefecht können daher durchaus entstehen.

Der Rauschkrauthändler wird den Kampf aber nicht von sich aus beenden, da er von der baldigen Inbesitznahme beider Zauberringe vollkommen verblendet ist. Spielen Sie ihn ruhig als Fanatiker, dem jedes Mittel recht und der sich seines Sieges sicher ist. Natürlich kann es auch passieren, daß die Helden aufgrund der neuen Informationslage beschließen, Frumol Bagosch nicht weiter zu attackieren. Der Rauschkrauthändler wird den Ring einfordern und seinen Wachen den Befehl erteilen, die Helden zum Sklavenmarkt zu schaffen. Die Gefährten müssen leider erkennen, daß sie an einem Punkt angelangt sind, wo es kein Zurück mehr gibt — entweder werden sie oder ihr Gegenüber untergehen. Frumol Bagoschs Werte finden Sie im Anhang des Abenteurers; es sei hier nochmals

darauf aufmerksam gemacht, daß er ein Amulett trägt, das jegliche Hellsichtszauber unterbindet und mit einem GARDIANUM (im Wert von 15 ASP) geladen ist.

Frumol Bagoschs Wachen

MU 17 LE50 RS3 AT 15 RA 13
TP 1W6+5 (Schwerter) AU 65 MR 5

Nach überstandenen und siegreichem Kampf werden die Helden den Ring Frumol Bagoschs an sich nehmen. Wenn sie trotz der Andeutungen des Rauschkrauthändlers in einfältiger Art und Weise den Ring - oder gar beide? - zum Tempel der Tsa bringen und die Schmuckstücke Aischa Tuljow übergeben, dann endet das Abenteuer vorzeitig. Die Helden haben zwar ihre ursprüngliche Aufgabe, der Schmuckhändlerin im Falle eines ihr zugestoßenen Unglücks zu helfen, erfüllt, dennoch sollten Sie den Spielern wegen ihrer Gutgläubigkeit nur ein Drittel der zu vergebenden Abenteuerpunkte zugestehen. Wahrscheinlicher ist es jedoch, daß die Helden das Geheimnis der beiden leuchtenden Ringe zu ergründen versuchen. Dabei wird ihnen das Weiße Auge helfen, wenngleich auch die Erklärungen, die die Recken daraus erfahren, völlig falsch sind ...

Das weiße Auge

Meuerinformationen:

Das Weiße Auge, eine Kristallkugel von etwa einem Spann Durchmesser, steht in Frumol Bagoschs Arbeitszimmer und speichert die Begebenheiten der Vergangenheit, die sich in diesem Raum abgespielt haben. Es ist in der Lage, sowohl Bilder als auch Geräusche wiederzugeben - ein äußerst praktisches Artefakt. Mit jeweils einer kreisförmigen Handbewegung gegen den Uhrzeigersinn kann man zeitlich zurückspringen, mit dem Uhrzeigersinn nach vorne bis zur Gegenwart; längeres Handauflegen führt den Betrachter näher an das Bild heran. Die Helden haben hier die einzigartige Möglichkeit, sich selbst im Arbeitszimmer kämpfen zu sehen (falls die Auseinandersetzung in diesem Zimmer stattgefunden hat).

Eine magische Analyse zeigt Strukturen, die dem ETERNIA MEMORABILIS und dem OBJECTUM FIX ähneln, die genauen Modifikationen der Zauber, die scheinbar *permanent* auf dem Artefakt liegen, lassen sich jedoch nicht erkennen. Weitere Nachforschungen {speziell an der Khunchomer Akademie} könnten ergeben, daß ein solches Artefakt für ein Jahr und einen Tag alle Bilder in seinem Gesichtskreis speichert und danach mit einer ungeheuren Menge an Astralenergie wieder aufgeladen werden muß. Der OBJECTUM FIX bewirkt, daß das Weiße Auge für das nächste Jahr dann an einer fest definierten Stelle verharren muß. (Dies heißt auch, daß die Helden Frumol Bagoschs Artefakt nicht 'einfach so' einstecken und mitnehmen können.)

Folgende, zur Klärung des Abenteuerhintergrundes notwen-

digen Szenen, lassen sich (neben allerlei interessanten Details über die erotischen Vorlieben Frumol Bagoschs) aus dem Artefakt ersehen:

Erste Szene: Aischa Tuljow betritt den Raum und unterhält sich mit Frumol Bagosch. Sie erzählt ihm, daß sie die Bekanntschaft eines Zwerges namens Kagrim gemacht und diesem aus der Not geholfen habe. Der Zwerg erzählte ihr zum Dank seine Geschichte: Kagrim hatte es geschafft, zwei mächtige Zauberringe in den schwarzen Pyramiden ATAnfas zu finden. Diese Ringe verleihen ihrem Träger unvorstellbare Macht, da man mit ihrer Hilfe jeden Zauberspruch ohne Verlust an Zauberkraft wirken könne. Doch leider überraschten ihn Sklavensjäger, die ihn nach Al'Anfa verschleppten und ihn auf dem Sklavenmarkt an Frumol Bagosch verkauften. Dieser schenkte dem Zwerg im Tausch gegen einen Ring die Freiheit, nicht ahnend, daß Kagrim im Besitz beider Ringe war. Kagrim hatte jedoch weiterhin Pech und geriet in Aischa Tuljows Heimatstadt in eine Notlage.

Aufgrund dessen machte er der Schmuckhändlerin das Angebot, im Tausch gegen ihre finanzielle Hilfe, ihr seinen Zauberring nebst Informationen über Frumol Bagoschs Rauschkrauthandel im Norden zu überlassen. Sie speiste den Zwerg, den sie so genau beschreiben kann, daß Frumol Bagosch ihn wiedererkennt, mit einer lächerlichen Summe ab und prahlt damit, daß sie ihm die Lage eines 'geheimen Schatzes verraten' habe - ein Ort, von dem er bestimmt nicht lebend wiederkäme ...



Außerdem kann sie einige Details über Bagoschs Verbindungen ins Horasreich nennen, die diesen offensichtlich überzeugen, daß sie die Wahrheit spricht. Sie verlangt den zweiten Zauberring, und es sei selbstverständlich zwecklos, sie zu bedrohen, da sie die nötigen Vorkehrungen getroffen habe - sowohl ihr Zauberring als auch die ihn belastenden Beweise bezüglich seines Rauschkrauthandels im Norden Aventuriens, seien an einem sicheren Ort.

Bagosch scheint diesen Bluff jedoch sofort zu durchschauen, denn er setzt Aischa, die offensichtlich zur Abwehr ebenfalls einen Zauber versucht, mit einem PARALÜ außer Gefecht. Anschließend spiegelt die Kristallkugel eindrucksvoll die magische Macht Frumol Bagoschs und eines BANNBALADINS wider, unter dessen Zwang die Schnuckhändlerin den Namen Anpahahs preisgibt, der ihren Ring für sie verwahren würde.

Zweite Szene: Man kann das Ritual beobachten, mit dem Frumol Bagosch Geist und Körper Aischa Tuljows trennt -

bedauert ihrerseits speichert ein Weißes Auge keine magischen Matrizen, so daß eine Rekonstruktion der wichtigen Elemente des Rituals kaum möglich scheint. Außerdem ist das ganz nicht gerade eine appetitliche Angelegenheit...

Dritte **Szene**: Im Arbeitszimmer steht Frumol Bagosch mit Aischa Tuljow und einem anderen Mann, bei dem es sich offensichtlich um einen Untergebenen des Händlers handelt. Frumol Bagosch gibt ihm die Anweisung, Aischa Tuljow mit dem Ring auf dem Sklavenmarkt zu verkaufen. Er erklärt die Bewandnis des Rings und seiner Macht über die Schmuckhändlerin. Er verwirft den vorsichtig vorgebrachten Vorschlag des anderen, Aischa Tuljow gleich zu töten, da sie sein erster Versuch einer gelungenen Körper-Seelen-Trennung sei. Es bestehe auch keinerlei Gefahr, sie könne als Zeugin gegen ihn auftreten, da sie ihres Gedächtnisses beraubt sei. Vielmehr seien die Fremden, die überall in der Stadt ihre Nachforschungen anstellen, ein Grund zur Besorgnis. Krerteilt seinem Sehergen den Befehl, die Gnippe aus dem Weg zu räumen.

Ausklang

Meisterinformationen:

Die Wahrheit über die Ringe können die Helden sehr leicht herausfinden, denn außer ihrem Aufleuchten bei Annäherung wohnt ihnen keine Magie inne. Schmiede können auf die zwergische Machart schließen, aber wiederum nicht den eigentlichen Sinn und Zweck dieser schwachen Magie deuten. Falls einem Zwerg der Gruppe eine Talentprobe *ausiGeschichtswissen* gelingt, erinnert er sich an die alten Sagen, die von den Freundschaftsringen berichten. Natürlich können die Helden auch zum Beispiel die Meisterin der Esse im Ingerimmtempel um Rat fragen, die die Ringe als Freundschaftsringe identifiziert, wie sie in den alten Legenden beschrieben werden. Zwar kann man mit diesen Ringen nicht die Macht über Aventurien erlangen, doch erzielen sie allemal einen stolzen Preis. Vielleicht wollen die Helden die Ringe auch als Andenken behalten, vielleicht begeben sie sich auch auf die Suche nach Kagrim, um diesen vor seinem Schicksal zu bewahren - wer weiß?

Mit Aischa Tuljow werden sich die Helden noch auseinandersetzen müssen - nachdem sie sich von der Machtlosigkeit der Ringe selbst überzeugen konnte, fällt sie dem Wahnsinn anheim. Wenn Ihnen dies zu glatt erscheint, können Sie Ihre Recken auch noch in ein Streitgespräch mit der Schmuckhändlerin über Gesetz und Moral verstricken. Vielleicht ist

Aischa auch bereits so verblendet, daß sie den Helden die Schuld für das Ausbleiben der Zauberkraft gibt. In einem von ihr begonnenen, allerdings aussichtslosen Kampf findet sie letztendlich wegen zweier Freundschaftsringe den Tod.

Wie dem auch sei, am Ende werden die Helden zur Erkenntnis kommen, daß sie nicht die Macht über Aventurien in Händen halten. Dafür zwei Ringe, die einigen das Leben kosteten und - welcher Hohn! - ein Zeichen tiefer Freundschaft sein sollten. Den Helden bleibt nun nur noch die traurige Aufgabe, Galjan Tuljow über den Tod seiner Frau zu informieren.

Ich hoffe, daß Ihnen und Ihrer Spielgruppe das Abenteuer **Der Ring der Seelenlosen** gefallen hat, das nun zum Abschluß gekommen ist. Die Helden können sich jetzt in Ruhe um ihre Wunden kümmern und sich von den Strapazen erholen. Die Erfahrungen, die sie während ihres Aufenthalts in der Stadt gewonnen haben, spiegeln sich in jeweils zwei freien Steigerungsversuchen auf die zwei am häufigsten benötigten Talente (*Meisterentscheid*) wider. Außerdem können sich die Gefährten für alles Durchlebte 300 Abenteuerpunkte gutschreiben, da sie um eine zweiseitige Erfahrung reicher geworden sind: Al'Anta - die Perle und die Pestbeule des Südens.



Anhänge (Meisterinformationen)

Zeitplanung

Das Abenteuer **Der Ring** der Seelenlosen ist weder an ein bestimmtes Jahr noch an eine besondere Jahreszeit gebunden. Die folgende Zeitplanung ist nur für den Beginn des Abenteuers bis zum Verkauf Aischas auf dem Sklavenmarkt von Bedeutung, da die Ereignisse entweder parallel ablaufen oder ein Ereignis ein anderes auslöst. Da die Heldengruppe Sie bei ihren Nachforschungen wahrscheinlich mit 'Zeitfragen' überhäufen wird, sollen Ihnen die folgenden Zeilen eine Hilfe sein, stets den Überblick zu behalten. Ab dem Verkauf Aischa Tuljows auf dem Sklavenmarkt spielt es eigentlich keine Rolle mehr, wie lange die Helden für ihre weitere Suche benötigen, da die jeweiligen Ereignisse kausal voneinander abhängen und nicht mehr parallel ablaufen.

1. Tag: Abends findet Aischa Tuljows Abreise nach Al'Anfa statt. Nachts erleidet Galjan Tuljow seinen ersten Alptraum.
2. Tag: Der zweite Alptraum.
3. Tag: Der dritte Alptraum führt zum Entschluß, seiner Frau zu helfen.
4. Tag: Morgens wird der Aushang in der Stadt verteilt, aufgrund dessen sich die Helden beim Schmuckhändler melden. Abends reisen die Recken bereits nach Al'Anfa ab. Je nach Ausgangsort des Abenteuers benötigen Aischa Tuljow und die Helden mehr Zeit, um per Schiff nach Al'Anfa zu gelangen. In diesem Fall müssen Sie die Reiselage zu den hier angegebenen Tagen addieren, da diese Zeitplanung von einer Reisezeit von vier Tagen ausgeht.
5. Tag: Morgens: Ankunft Aischas in Al'Anfa, gegen Mittag quartiert sie sich im *Madamalem*.
6. Tag: Mittags findet das erste Treffen Aischa Tuljows mit Anpahah statt. Abends bleibt sie zum Essen bei Anpahah.
7. Tag: Morgens ist das zweite Treffen mit Anpahah, mittags zieht die Schmuckhändlerin Informationen über Frumol Bagosch ein.
8. Tag: Morgens geht das dritte Treffen mit Anpahah vonstatten, bei dem sie dem Moha ihren Ring übergibt. Mittags besucht Aischa Tuljow den Rauschkrauthändler Frumol Bagosch, der sie gefangen nimmt. Deswegen fällt abends das geplante vierte Treffen mit Anpahah aus. Der Moha begibt sich in eine Schenke, wo der Dieb Rondrian ihm den vermeintlichen Zauberring entwendet. Gleichzeitig durchsuchen Bagoschs Schergen vergebens Anpahahs Haus nach dem Ring. Nachts führt Frumol Bagosch das magische Ritual der Körper-Seelen-Trennung durch.
9. Tag: Am Morgen treffen die Helden in Al'Anfa ein, gegen Mittag kommt es zur Kontaktaufnahme mit Anpahah und Frumol Bagosch. Nachts verhört der Rauschkrauthändler Anpahah mit Magje, da seine Schergen den Ring bei ihm nicht finden konnten - dann läßt er Anpahah umbringen.
10. Tag: Durch die Helden verunsichert, ordnet Frumol Bagosch am Morgen den Verkauf Aischas Tuljows auf dem Sklavenmarkt an. Gegen Mittag geschieht das erste Attentat auf die Helden durch Frumol Bagoschs Schergen. Am Nachmittag werden die Helden Zeugen von Jandas Entführung.

Die Ringe

Die Ringe spielen in diesem Abenteuer eine große Bedeutung. Da den Helden im Verlauf des Abenteuers aber etliche Ringe unterkommen, soll diese Aufzählung für Klarheit sorgen:

Die zwergische Freundschaftsringe

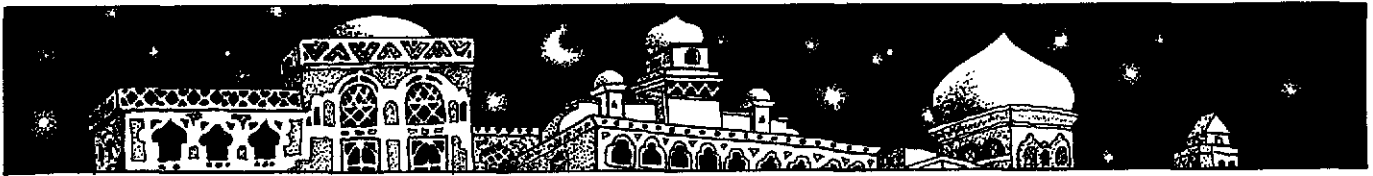
Zwei goldene Ringe mit jeweils einem roten Rubin. Da die Ringe aus Zwergengold bestehen, wohnt ihnen eine leichte Magie inne: Sie beginnen zu leuchten, wenn sie auf wenige Meter zusammengebracht werden. Sie spielen die eigentliche Hauptrolle: Als vermeintliche Zauberringe angepriesen, erhielten Aischa Tuljow und Frumol Bagosch jeweils ihren Ring vom Zwergen Kagrim. Aischa Tuljow will den anderen Ring durch Erpressung für sich gewinnen und schenkt Anpahah ihren Ring zum Schein, bevor sie sich in die Höhle des Löwen wagt. Dem Moha wird der Ring durch Rondrian Alfaran gestohlen, der ihn seiner Verlobten Janda schenkt. Als Dank für die heldenhafte Befreiung erhalten unsere Recken letztendlich den Ring. Im Finale treffen die beiden Freundschaftsringe zusammen und beginnen, zu leuchten und für Unfrieden statt für Freundschaft zu sorgen ...

Der Ring der Macht oder der Seelenring

Ein goldener Ring mit Schlangengravur und grünem Smaragd, in den Frumol Bagosch mittels des magischen Rituals Aischa Tuljows Seele bannte. Der Ring wird von verschiedenen Personen als *Ring der Macht* bezeichnet, da Aischa Tuljow dem Träger des Rings auf das Wort gehorcht. Gewissermaßen spielt auch dieser Ring eine Hauptrolle, jagen doch die Helden während des



ganzen Abenteuers diesem Ring hinterher — von den **Kugres** angefangen über Al'Khari, Mastor, Juchski bis zu Fenlika.



Der Namensring Anpahahs

Ein silberner Ring mit einem großen Opal, der Anpahah gehört. Unter dem Stein ist eine stilisierte Darstellung seines Namens {auf Garethi: Giftpfeil} zu finden: eine feine Gravur, die einen stilisierten Blasrohrpfeil und ein Wurara-Blatt darstellt. Der Mörder Anpahahs nahm den Ring an sich. Die Helden können dies ebenfalls machen, wenn sie sich des Attentäters erwehrt haben. Sie können aus dem Ring schließen, daß sie den Mörder Anpahahs zur Strecke gebracht haben, können aber keine beweiskräftige Verbindung zu Frumol Bagosch herstellen. Dieser

Ring spielt eigentlich gar keine wichtige Rolle, höchstens daß er bei den Helden für etwas Verwirrung sorgt.

Der Liebesring Echwin Juchskis

Ein Messingring mit einem grünen Glasstein, den der Söldner Echwin Juchski als Andenken an eine alle Liebschaft trägt. Das Glasstück wirkt jedoch so smaragdgleich, daß die Helden diesen Ring leicht für den verzweifelt gesuchten *Ring der Macht* halten können, den der Söldner in der Tat für kurze Zeit hatte, um ihn im Spiel an die Zwergin Fenlika zu verlieren.

Dramatis Personae

Aischa Tuljow

Aischa Tuljow ist eine schlanke Frau von schönem Wuchs und mit fein geschnittenen Gesichtszügen. Ihre dunkelbraunen Augen und ihr gewinnendes Lächeln verleihen ihr ein äußerst sympathisches Aussehen, Ihr Haar ist schwarz, leicht gelockt und etwa schulterlang.

Aischa ist 35 Jahre alt, stammt aus einer Syllaner Händlerfamilie und ist seit 10 Jahren mit Galjan verheiratet, den sie in Al'Anfa kennenlernte. Erwirkte in dieser großen Stadt so fehl am Platze, daß er ihr auf einem Markt sofort auffiel. Da Aischa nach dem Tod ihrer Familie bei einem Brandunglück, das sie auf ATANfaner Machenschaften zurückführt, bereits zwei Jahre in Al'Anfa lebte, um die Stadt und Möglichkeiten für ihre Rache zu erkunden, sich aber keinesfalls zuhause fühlte, willigte sie ohne Zögern in Galjans nach zwei Wochen schüchtern hervorgebrachten Antrag ein. Da Aischa bereits mit Anpahah eine Handelsbeziehung unterhielt, lernte Galjan den Moha ebenfalls kennen, was ihm ermöglichte, Al'Anfa endgültig den Rücken zu kehren.

Mittlerweile hat sich selbst ihre anfängliche Liebe zu Galjan deutlich abgekühlt, zumal er ihr auch keine Möglichkeit bieten konnte, es den ATANfanern heim/uxahleii. Als eines Tages der Zwerg Kacrim im Tuljowschen Laden stand und Aischa seinen 'Zauberring' zum Verkauf anbot, war sie sofort Feuer und Flamme. Ungeahnte Möglichkeiten, ihr langweilig gewordenen Leben zu verändern, ihre nur schwache magische Begabung ungeahnt zu verstärken, schossen Aischa durch den Kopf, bis nur noch ein Fiedanke blieb - sie mußte diesen Zauberring in ihren Besitz bringen, um jeden Preis. Dann würde sie sich den zweiten Ring holen, um endlich all ihre Träume zu erfüllen. Der Rest der Geschichte sollte Ihnen bekannt sein. Aischa wird alles versuchen, um an Bagoschs Ring zu gelangen - kostes, was es wolle...

Aischa Tuljow

MU 12	KL 14	IN 13	CH 15	FF 13	GE 12	KK 11
AG 2	HA 6	RA 2	TA 3	NG 5	GG 6	JZ 5
ST 7	MR 7	LE 42	AE 15	AT/TO 12/12 (Dolch, 1W+1 TP)		

Herausragende Talente: **Betören** 10, Feilschen 11, Schätzen 12

Besonderheiten: Aischa beherrscht als Magiedilettantin unbewußt den BANNBALADIN und kann ihre AE für Meisterhandwerk einsetzen.

Frumol Bagosch

Frumol Bagosch ist ein kleiner, drahtiger Mann, dessen Alter sehr schwer zu bestimmen ist. Man könnte ihn etwa zwischen 50 und 60 Jahren schätzen. In Wirklichkeit ist Frumol aber erst 39 Jahre alt, sein ehrgeiziges Wesen spiegelt sich in seinen vielleicht frühzeitig verhärtet erscheinenden Zügen. Er hat ein schmales Gesicht und eine scharfe, weit vorspringende Nase, schwarzes, liches Haar und dunkle Augen.

Frumol Bagoschs magische Fähigkeiten wurden frühzeitig entdeckt und in der *Akademie der Geistigen Kraft* zu Fasar geschult. Nach seiner Lehrzeit bereiste Frumol den südlichen Teil des Kontinents, bis ihn eines Tages die Nachricht erreichte, daß sein Vater gestorben sei. Frumol Bagosch trat sein Erbe in ATANfa an und verwandelte - mit Hilfe der auf seinen Reisen gewonnenen Bekannten - den kleinen Gewürzladen seines Vaters zu einem großen, florierenden Geschäft. Mit Gewürzen der besonderen Art, die man im Norden Aventuriens zwar gesetzwidrig, aber dafür um so teurer verkaufen kann, gelang es Frumol, mehr und mehr Geld, Macht und Einfluß zu gewinnen. Doch je mehr Ansehen und Reichtum er anhäuften, um so mehr verlangte sein habgieriges Wesen nach Macht und Besitz -





somit erübrigt sich die Frage, warum Frumol Bagosch so sehr an Kagrim's 'Zauberring' interessiert war. Dieser Mann ist zäh, schonungslos und kompromißlos: Ihm ist jedes Mittel recht, den zweiten Ring /u erbeuten — Helden, die im Weg stehen, werden dies nicht lange tun ...

Frumol Bagosch

MU 15 KL 14 IN 16 CH 13 FF 14 GE 13 KK 12
 AG 1 HA 2 RA 2 TA1 NG2 GG4 JZ 4
 ST 12 MR 13 LE49 AE 71 AT/PA 14/11 (Mengbilar, 1W+1 TP)

Herausragende Talente: Etikette 11, Feilschen 13, Menschenkenntnis 12, Schätzen 10, Magiekunde 10

Zauberfertigkeiten: Frumol Bagosch trägt ein Amulett, das fast alle Hellsichtszauber unterbindet und mit einem GARDIANUM PARADEI in Höhe von 15 ASP geladen ist. Er beherrscht zudem den SIGILLUS NEGLECTIBOR, um sein Gildensiegel zu tarnen, wann immer es ihm beliebt. Seine Spezialgebiete der Magie sind *Beherrschung* und *Verwandlung von Lebewesen* - wählen Sie nach Gutdünken einige Zaubersprüche aus, um ein spannendes Finale zu gestalten!

Anpahah

Anpahah ist ein Moha, der in der Sklaverei geboren wurde. Wer seine Eltern waren, weiß er nicht, da er als kleines Kind von ihnen getrennt und von verschiedenen Sklaven aufgezogen wurde, bis er schließlich an eine reiche Mirharner Händlerfamilie verkauft wurde. Dort fristete er ein Dasein, das sich in seinem Verlauf kaum vom Leben anderer Sklaven - Arbeit, Entbehrungen, Boronsanger- unterschieden hätte, wäre nicht ein glücklicher Zufall eingetreten: Der Erstgeborene der Händlerfamilie schwebte in Lebensgefahr, als eine Palmviper in seine Wiege kroch. Anpahah schleuderte die Giftschlange fort, wobei er zwar gebissen wurde, doch überlebte er das Gift. Anpahahs Leben änderte sich fortan: Kr wurde fast wie ein Sohn behandelt, genoß sogar Unterricht, und als der Erstgeborene das Mannesalter erreichte, schenkte dieser ihm die Freiheit. Durch seine Ausbildung und sein bisheriges Leben bei einer Händlerfamilie geprägt, entschloß sich Anpahah, sein Glück im Handel zu versuchen. Anpahahs T-eben in der Sklaverei festigte seine Verbundenheit zu den freien Mohas, doch war er zu sehr das Leben der Städte gewohnt, um jetzt im Dschungel leben zu können. So begann er ein Leben zwischen diesen beiden Welten zu führen, indem er u.a. mit Kunstgegenständen der Moha in Al'Anfa handelte. Anpahah ist für einen Moha recht groß, doch Augen, Haar- und Hautfarbe lassen seine Abstammung leicht erkennen -ein Umstand, den Anpahah sehr zu schätzen weiß. Sein Wesen ist voll Freundlichkeit, Wortwitz. und Charme. Spielen Sie deshalb Anpahah bitte nicht als unzivilisierten Wilden, der mit intelligenten Sätzen wie „Habe Fremde Durst-wolle treten in Anpahahs Haus, um Stärkung?“ beeindruckt. Seien Sie sich bewußt, daß Anpahah nie in der Wildnis lebte, daß ihm Bildung /uteil wurde, und daß er sich im harten Konkurrenzkampf Al'Anfas behauptet hat. Da die Rolle des Moha in diesem Abenteuer recht kurz ist, kann man getrost auf dessen Werte verzichten.

Rondrian und Janda

Das Liebespaar ist ein sehr unterschiedliches Gespann: Rondrian wirkt etwas grobschlächtig und ist von großer, muskulöser Gestalt. Sein blondes Haar verrät seine nördliche Abstammung. Janda hingegen ist in Al'Anfa geboren und ein südländischer Typ. Sie hat ein ebenmäßiges, schönes Gesicht, das von schwarzen Haaren umgeben ist. Janda weist eine frappierende Ähnlichkeit mit Aischa Tuljow auf. Erst bei genauem Hinsehen fällt auf, daß Janda kürzere Haare und einen zarteren Wuchs hat. Doch lassen ihre katzenhaften Bewegungen vermuten, daß sie eine zähe und gefährliche Gegnerin sein kann. So wie sich das Äußere des Diebespaars unterscheidet, so sind auch die Charaktereigenschaften der beiden verschieden. Rondrian ist weit mutiger als sie, oft tollkühn, wenn es einen Plan in die Tat umzusetzen gilt. Deswegen ist er jedoch kein einfältiger Draufgänger und Muskelprotz, ansonsten hätte er es nicht zum Anführer der *Schatten der Nacht* gebracht. Nichtsdestotrotz ist es eher Jandas Metier, Pläne zu schmieden und mit List und Einfallsreichtum zum Ziel zu gelangen. Diese Kombination der Eigenschaften und ihr gegenseitiges, durch ihre Liebe bedingtes Vertrauen machen Rondrian und Janda zum anerkannten Anführerpaar der *Schatten*. Der Stadtwache gelang es bislang nur selten, ein unwichtiges Mitglied der Bande festzunehmen. So ist es auch nicht verwunderlich, daß den Dieben und Bettlern bisher keine Zweifel an der Wahl ihrer Anführer kamen.



Rondrian Alfaran

MU 15 KL 13 IN 13 CH 12 FF 14 GE 15 KK 15
 AG 2 HA 1 RA 1 TA 3 NG 5 GG 5 JZ 2
 ST 12 MR 8 LE 65 AE - AT/PA 16/14 (versch. Waffen)

Herausragende Talente: Gassenwissen 13, Klettern 14, Schleichen 13, Sich verstecken 14

Janda

MU 12 KL 14 IN 12 CH 14 FF 14 GE 13 KK 10
 AG 3 HA 1 RA2 TA 4 NG7 GG 4 JZ 3
 ST 7 MR5 LE53 AE- AT/PA 13/10 (div. Dolche)

Herausragende Täten: Gassenwissen 16, Klettern 15, Schleichen 16, Sich verstecken 15



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

DER RING DER SEELENLOSEN

Al'Anfa – die Schwarze Perle des Südmeers, die Stadt der Größenpaläste und der mächtigen Boronkirche, Al'Anfa – die Pestbeule des Südens, Zentrum der Sklaverei, der Unterdrückung, der Armut und des Verbrechens.

Beide Al'Anfas – mit allen ihren typischen Tücken und Fallstricken – sind Ziel der Helden, unterwegs, um den schlechten Träumen eines Händlers auf den Grund zu gehen und die Spur seiner vermissten Gemahlin aufzunehmen – ein alles andere als einfaches Unterfangen, denn es scheint Mächte im Schatten zu geben, die den Erfolg der Helden um jeden Preis verhindern wollen.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 91

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler): mittel

ANFORDERUNGEN

(Helden):

Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten, Zauberei

ERFAHRUNGSTUFEN

5 – 10

ORT UND ZEIT

Al'Anfa, einige Jahre nach
dem Khomkrieg

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel dieses Buchs, enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Götter, Magier und Geweihte sowie Al'Anfa und der tiefe Süden ist für den Meister billföhrlich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM19,95 • ÖS 145



ISBN 3-89064-340-1

10340