

AVENTURIEN

FÜNF DSA-KURZABENTEUER (VOND MEHR) FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

QUESTADORES

TR. 125
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

13005

Das Schwarze Auge

QUESTADORES

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

VLRI^{CH} KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

JOHN HOWE

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

ANDREAS ADAMECK,
ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT,
CARYAD, SABINE WEISS

BELICHTUNG,

DRUCK UND AUFBINDUNG

SKPI DRUCK UND VERLAG GmbH & Co.,
PORDEH

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

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 nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04

Printed in Germany 2004
ISBN 3-89064-387-6

Das Schwarze Auge

QUESTADORES

EINE ANTHOLOGIE
VON ABENTEUERN IN DEN Dschungeln MERIDIANS
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 6 HELDEN

HERAUSGEGEBEN VON FRANK WILCO BARFELS

GESCHRIEBEN VON UTA EPPERS, ANJA JÄCKE, PHILIPP SCHUMANN,
PERRY STEVEN, STEFAN TRAUTMANN UND HEIKE WOLF

mit Beiträgen von:

ARMIP ABELE, CHRISTIAN HELLINGER, CARSTEN-DIRK JOST,
SABINE KALK, RALF DIETER RENZ, PAUL TÖBELMANN,
STEPHANIE VON RIBBECK UND ALEX WICHERT

EINE DSA-SPIELHILFE



FANTASY PRODUCTIONS

ІННАЛТ

ZUM GELEİT	5
KAMALVQS RACHE	7
VORGEPLÄNKEL ІN MEIᑖGBİLLA	8
DIE ANREISE	9
ІM DORF DER TAPQ-SIPPE	11
DIE SITUATION ESKALIERT	13
ІN DIE URWÄLDER	14
DRAMATIS PERSONAE	18
BORQNSFVRCHT	21
DER PLAQ	21
ІN DER HAUPTSTADT	25
VERFOLGER VND VERFOLGTE	29
ІN BORQNS PAMEN!	32
DRAMATIS PERSONAE	34
DAS ERBE DES MAGIERS	36
DER AVFTAKT	37
ІN DER VİLLA DES MAGIERS	40
EİN KURZES İPTERMEZZO	46
ІM REİCH DER TQTEP	47
DRAMATIS PERSONAE	50
ANHQNG – WERTE	51
DER WİDERSPENSTİGEN RETTVNG	53
AKT I – DIE ANWERBUNG	54
AKT II – AUF DER SUCHE NACH DEM HALVİKQEN	55
AKT III – PORT CORRAD	58
AKT IV – RETTVNG PAHT!	60
DRAMATIS PERSONAE	64
ANHQNG – WERTE	65
LEİCHTE BEVTE	66
DER WEG İNS ABEᑖTEVER	66
DIE KAPERUNG DER WALBERG	70
KURS CHARVSO	75
EFFERDANES SCHİCKSAL	79
AVSKLAPG	82
DRAMATIS PERSONAE	82
WEİTERE ABEᑖTEVERVORSCHLÄGE	83
EİNE SCHVLE İN AL'ANFA	83
İM ZEİCHEN DES LOTVS	83
DIE GROBE WETTFAHRT	84
TOD AUF DER PLAPFAGE	85
BREᑖPEᑖDE WASSER	86
MASKIERTE MACHENSCHAFTEP	87
AUF DEN FLÖBEN DER TQCAMVYAC	88
RÜCKKEHR NACH YQNGVSTRA	89
ZWİSCHEN GEİSTERN VND PİRATEN	90
ABEᑖTEVER VᑖM DAS 'RABENGEFLÜSTER'	91



ZUM GELEIT

Questadores – so nennt man in Meridiana die Glücksritter und Abenteuerer: tollkühne Männer und Frauen, die von den Gerüchten über versunkene Tempelpyramiden, sagenhafte Reichtümer und rauschende Feste angelockt werden. In großer Zahl strömen sie aus dem ganzen Kontinent nach Süden. Doch nur wenige kehren zurück.

Von der Grünen Hölle des Regenwaldes auf das heiße Pflaster Al'Anfas, von den knarrenden Planken einer Piratenkaravelle an den exotischen Hof der Kemi-Königin – die Abenteuer dieses Bandes ergänzen die Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** und stellen eine farbenprächtige Reise durch die Kulturen, Gefahren und Geheimnisse des aventurischen Südens dar.

Philipp Schumann führt die Helden tief in den Urwald am Fuß des Regengebirges, wo sie **Kamaluqs Rache (1)** fürchten müssen. Ein Alchimist aus Mengbilla, eine Rote Söldner, drei Missionare des Zwölfgötter-Glaubens und ein altes Tabu sind die Zutaten zu einer explosiven Mixtur, bei der es trotz aller Strapazen einen kühlen Kopf zu bewahren gilt. Das Abenteuer eignet sich besonders gut, um dschungelunkundigen Helden einen 'Einblick' in die Gesetze des Regenwaldes zu verschaffen.

Boronsfurcht (2) von Perry Steven und Anja Jäcke treibt eine Attentäterin aus einem kleinen Küstendorf nach Khefu, dem pulsierenden Herz des Kemi-Königreiches. Weniger Frömmigkeit als vielmehr aufrichtige Sorge um das Leben des mutmaßlichen Opfers dürfte die Helden dazu bewegen, ihr zu folgen. Hier sind es nicht die Schlingen der Dschungelpflanzen, sondern die Fallstricke einer Verschwörung, denen es zu entkommen gilt – was in einem tropischen Staat mit fremden Bräuchen alles andere als einfach ist.

Heike Wolfs **Das Erbe des Magiers (3)** beleuchtet den Hintergrund von Meister Ragodans Verschwinden – nicht mehr als eine Randnotiz in der Stadtbeschreibung Al'Anfas. Das Haus des umtriebigen Magisters wird heute von Irschan Perval bewohnt, einem der mächtigsten Männer der Schwarzen Perle. Sowohl der alte als auch der neue Besitzer stehen übrigens in dem Ruf, ausgemachte Kenner der arkanen Künste zu sein. Es versteht sich von selbst, dass sich die Helden bei ihrem Einbruch in diese Magier-Villa auf einiges gefasst machen sollten.

Die gleiche Autorin bringt mit **Der Widerspenstigen Rettung (4)** eine Entführungsgeschichte der besonderen Art auf die Bühne. Was machen die Helden, wenn die Gesuchte sich gar nicht in der vorgesehenen Art und Weise retten lassen will? Dieses Abenteuer lebt von seinen schwungvollen Schilderungen und augenzwinkernd in Szene gesetzten Charakteren. Darum sollten Sie beim Leiten Span-

nung und Action mit der Leichtigkeit von *Fluch der Karibik* verbinden – aber was hätten Sie von einem Abenteuer, in dem Hamarro, der 'sanfte Pirat', eine Hauptrolle spielt, anderes erwartet?

Auf Leichte Beute (5) hoffen die Helden im Abenteuer von Uta Enners und Stefan Trautmann: Als waschechte Freibeuter versuchen sie sich – mit List und Geschick – an der Kaperung eines Schiffes. Doch wenn schurkische Seeräuber es auf den gleichen Schatz abgesehen haben, steht Ärger ins Haus. Nach mehr als einer Überraschung finden sich die Helden auf dem Sklavenmarkt von Charypso wieder – allerdings nicht, wie in vielen anderen Abenteuern, als Ware oder Schauobjekt, sondern als Aufkäufer.

Neben den fünf sofort spielbaren Kurzabenteuern bietet *Questadores* eine Reihe weiterer Szenarioideen und Abenteuervorschläge: **Im Zeichen des Lotus (3)**, **Eine Schule in Al'Anfa (3)**, **Die Große Wettfahrt (6)**, **Tod auf der Plantage (3)**, **Brenndes Wasser (7)**, **Maskierte Mannschaften (8)**, **Auf den Flößen der Tocamuyac (9)**, **Rückkehr nach Yongustra (10)** und **Zwischen Geistern und Piraten (überall spielbar)**. Außerdem gibt es Hinweise, wie sich Teile des Romans **Rabengeflüster (3)** am Spieltisch umsetzen lassen. Wir hoffen, dass Sie durch diese Anregungen wie ein wagemutiger *Questador* in Versuchung geführt werden, den Geheimnissen Meridianas nachzuspüren und die Welt der Waldmenschen, Granden und Korsaren für sich zu entdecken. Dabei wünschen wir Ihnen und Ihren Spielern viel Spaß und eine allzeit glückliche Würfelhand.

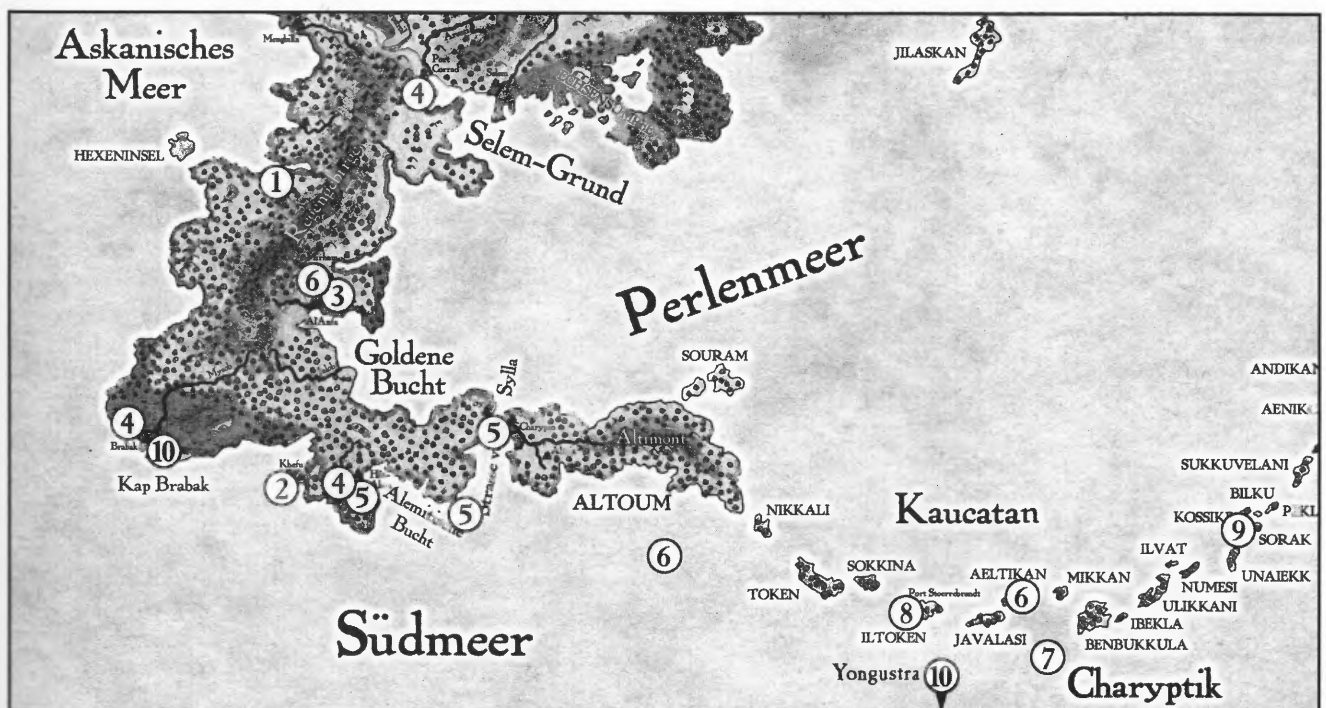
In diesem Sinne: Ho-i-ho, und 'ne Buddel voll Rum!

Bielefeld im Mai 2004, Frank Wilco Bartels

DER RAHMEN

Alle vorliegenden Abenteuer spielen in der aventurischen Gegenwart und bauen auf dem Stand der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** auf, die wir Ihnen darum herzlich anempfehlen möchten. Da Kurzabenteuer aus nahe liegenden Gründen nicht alle Nebenschauplätze, optionalen Handlungsstränge und Personen aus der zweiten Reihe ausführlich beschreiben können, verweisen wir an vielen Stellen des Bandes mit **'Meridiana XXX'** auf ein bestimmtes Kapitel der Spielhilfe, in dem Sie bei Bedarf nähere Informationen finden können.

Andere Abkürzungen, denen Sie hin und wieder begegnen werden, sind im Kasten auf der nächsten Seite erklärt.



ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AA	Die Spielhilfe Aventurisches Arsenal
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter & Dämonen)
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter & Helden)
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
Basis	Das Schwarze Auge: Die Basisregeln (aus der Box Das Schwarze Auge)
DMB	Die Magische Bibliothek (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
GA	Die Spielhilfe Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
LC	Liber Cantiones (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
MBK	Mit Blitzenden Klingern (aus der Box Schwerter & Helden)
MFF	Mit Flinken Fingern (aus der Box Schwerter & Helden)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
SRD	Die Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Die Spielhilfe Zoo-Botanica-Aventurica

Auch wenn die Abenteuer für den Zeitraum zwischen 1027 und 1029 BF (34 bis 36 Hal) geschrieben wurden, sind sie ohne größere Schwierigkeiten auch ein paar Jahre früher oder später spielbar.

DIE HELDEN

Am Anfang jedes Abenteuers finden Sie ein paar Worte zur Auswahl der Helden. Lassen Sie sich davon jedoch nicht irritieren: Da wir Ihre Runde nicht kennen, können wir Ihnen höchstens Vorschläge unterbreiten. Eventuell müssen Sie einfach ein wenig mehr Vorbereitung in ein Szenario stecken, um es für Ihre Heldengruppe umzugestalten – eine Arbeit, die Ihnen Ihre Spieler danken werden. Prinzipiell eignen sich alle Abenteuer sowohl für meridianische Hel-

den als auch für solche, die aus dem übrigen Aventurien stammen. Es kann stimmig sein, Helden für ein bestimmtes Szenario zu erschaffen und sich die Hintergründe passend zurechtzulegen (wie im Fall einer Piratenkampagne). Aber auch die Reaktionen nicht-meridianischer Helden auf diese fremde und ungewohnte Umgebung besitzen ihren eigenen Reiz.

ОФФЕНЕ ЕПДЕН УПД ИХРЕ ВЕРКПЮРФУПГ

Die fünf Abenteuer enthalten eine Fülle an offenen Enden, die Ihnen Anknüpfungspunkte für eigene Ideen und Fortsetzungsabenteuer bieten:

- An **Kamaluqs Rache** kann sich ein Aufenthalt bei den Waldmenschen von nahezu beliebiger Dauer anschließen: Erkundungen nahe gelegener Tempelruinen, Expeditionen in die Tiefen des Dschungels, Begegnungen mit anderen Waldmenschenstämmen und Abenteuer im Auftrag eines Moha-Schamanen sind nur einige der Möglichkeiten, die Ihnen hier offen stehen.

- Am Ende von **Boronsfurcht** hat die Schlange der Corvikaner-Verschworung gerade erst ihr Haupt erhoben. Vielleicht ist dies nur der Anfang langwieriger Missionen, um die Hintermänner aufzuspüren, Beweise zu sammeln und weitere Manöver der Verschwörer zu verhindern. Im Dienst der Kemi-Königin oder ihrer horasischen Verbündeten könnten die Helden aber genauso gut auf die Waldinseln geschickt werden, um in einer der Kolonien nach dem Rechten zu sehen.

- **Das Erbe des Magiers** bietet dagegen einen plausiblen Einstieg in die Welt der alfanfischen Granden und ihrer Intrigenspiele. Wenn sich die Helden einmal auf diese Weise einen Namen auf dem Silberberg gemacht beziehungsweise einen Fuß in die Tür der dortigen Herrschaften gesetzt haben, können Sie sie auch jenseits des üblichen Auftraggeber/Held-zum-Mieten-Schemas in die dortigen Machtkämpfe einbeziehen.

- **Leichte Beute** kann gut zu einer Piratenkampagne ausgebaut werden, bei der die Helden nicht als Abenteuerer im klassischen Sinn, sondern als ehrenhafte Freibeuter unterwegs sind (siehe dazu **Meridiana 135f.**).

- In einen solchen Zusammenhang fügt sich auch **Der Widerspenstigen Rettung** ein. Sie können allerdings auch diese beiden Abenteuer über die Personen Hamarro und Suldokan miteinander verknüpfen (**Hinweise** finden Sie in den Abenteuern selbst), ohne gleich ein ganzes Freibeuterepos zu beginnen.

- Wenn Sie nun noch die **Abenteuervorschläge** und die Regionalspielhilfe hinzunehmen, sollten es Ihnen leicht fallen, die verschiedenen Szenarien zu einer Meridiana-Kampagne zu verbinden.



KAMALUQS RACHE

Ein Kurzabenteuer für erfahrene, aber dschungelunkundige Helden von Philipp Schumann mit besonderem Dank an Frank W. Bartels.

Dem Meister zum Geleit

Das folgende Abenteuer wird Ihre Helden von Mengbilla aus in die Stammesgebiete der Mohaha führen. Im Auftrag des Hesinde-Tempels sollen sie im Dschungel den Verbleib einer Gruppe von Missionaren der zwölfgöttlichen Kirchen klären, die sich seit geraumer Zeit nicht mehr gemeldet hat. Dabei werden sie begleitet von einer Gruppe von Söldlingen, die im Auftrag der reichen Mengbillaner Händlerin *Katalinya Tiamartin* den Verbleib ihres Ehegatten Nicolo klären soll, der im selben Gebiet verschollen ist. Der Weg führt die Helden von Mengbilla per Schiff in die Krabbenbucht, von wo aus sie mit Booten einige Tage lang den Hey-Mo-Watu-Fluss hinauffahren werden. Tief in der 'Grünen Hölle' schließlich beginnt das eigentliche Abenteuer.

Nachdem Helden und Söldlinge das Mohaha-Dorf der Tapo-Sippe erreicht haben, wird recht schnell klar, dass sowohl die Missionare als auch der Händler zwar dort waren, es aber nicht mehr sind. Da er nicht augenblicklich eine zufriedenstellende Erklärung über den Verbleib der Gesuchten erhält, entscheidet der Anführer der Söldner, *Lacundo Cismenez*, dass die Waldmenschen offensichtlich die Geweihten und auch den Händler ermordet haben, und stellt das gesamte Dorf unter Arrest. Er plant, an den widerspenstigsten Dorfbewohnern ein Exempel zu statuieren, vulgo: sie hinzurichten, und den Rest der Mohaha in die Sklaverei zu führen. Hierbei geht es ihm weniger um eine gerechte Bestrafung der Mörder des Mannes seiner Dienstherrin als vielmehr um seine persönliche Bereicherung.

Von den Helden ist zu erwarten, dass ihnen dieses forsche Vorgehen der Söldner ganz und gar nicht gefällt. Sie sollten also beginnen, auf eigene Faust dem Verschwinden der Blasshäute auf den Grund zu gehen und durch die Aufklärung der Ereignisse dem Vorgehen Cismenez' jedwede Berechtigung zu entziehen.

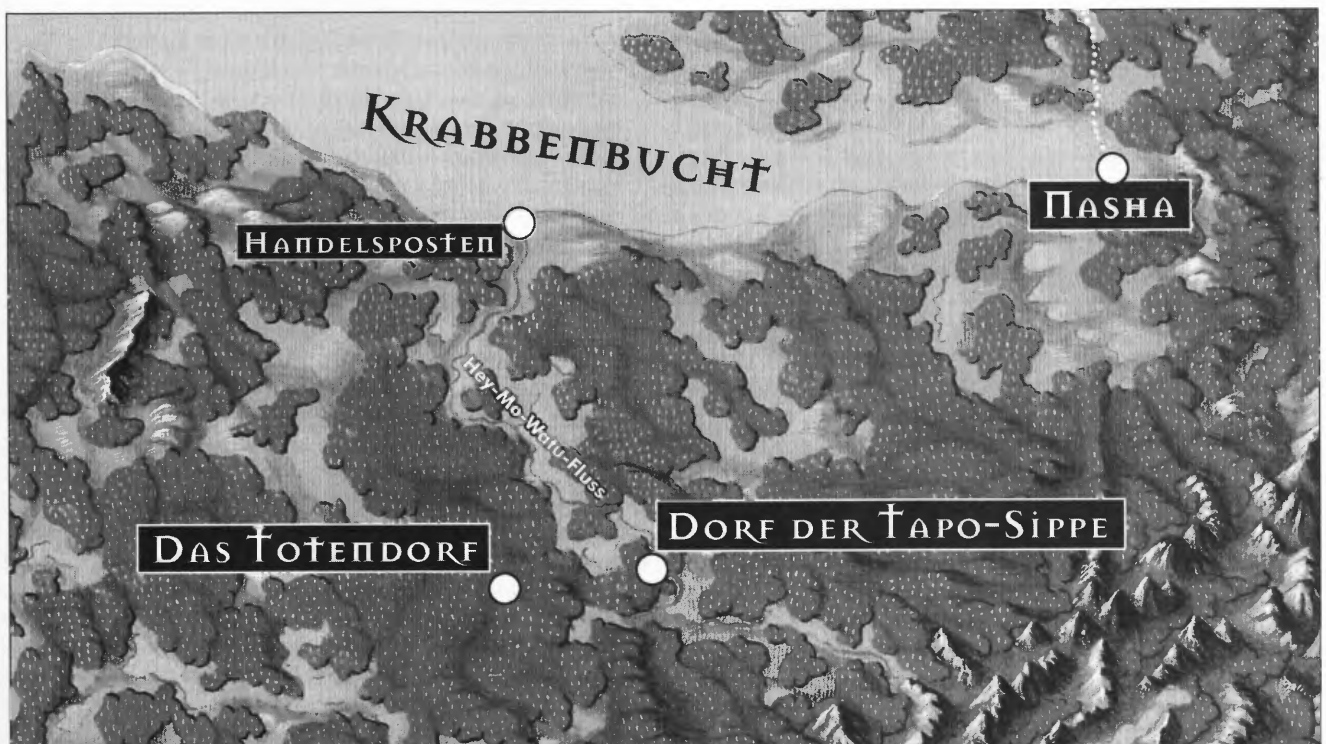
Im Verlauf ihrer Nachforschungen werden die Helden (hoffentlich) die wahren Gründe hinter dem Verschwinden der Vermissten klären können: Bei ihrer Erkundung der Umgebung missachtete die Hesinde-Geweihte *Nacladara* verschiedene Warnungen der Dorfbevölkerung bezüglich einer Tabuzone in der Nähe. Die 'abergläubische' Furcht der Waldmenschen vor dieser Zone stachelte eher noch ihre

Neugier an, bis sie schließlich zu einer heimlichen Erforschung dieses Geheimnisses aufbrach. Bei dieser Unternehmung hätte sie versehentlich beinahe einen seit Generationen eingekerkerten Satual aus seinem Gefängnis befreit, was den Wächter des Ortes auf den Plan rief. Dieser tötete die – aus seiner Sicht – frevlerischen Blasshäute. Den Wächter zu besiegen und die Unschuld der Dörfler zu beweisen ist die eigentliche Aufgabe der Helden.

Zur musikalischen Untermalung empfehlen wir die Soundtracks zu *Proof of Life* und *Planet der Affen* (beide von Danny Elfman) sowie *1492 – Conquest of Paradise* (Vangelis).

Ein Wort zur Auswahl der Helden

Es bietet sich an, dieses Szenario dazu zu nutzen, den Dschungel einer Gruppe von Helden zu präsentieren, die ihn noch nie gesehen haben. Das heißt jedoch nicht, dass ein Waldmensch nicht gespielt werden könnte. Lediglich von einem Mohaha ist abzuraten, da dieser zu sehr persönlich involviert wäre und die Details vor allem um das Tabu herum zu schnell erkennen müsste. Da von den Helden erwartet wird, sich wie solche zu benehmen (schließlich müssen sie aus eigenem Antrieb die Versklavung des Dorfes verhindern), ist das Abenteuer für reine Söldnerseelen (womit nicht zwangsläufig Söldnerprofessionen gemeint sind) eher ungeeignet. Ein oder zwei Kämpfer sind allerdings zu empfehlen, ebenso ein Zauberkundiger. Ein Gildenmagier kann hier leicht wie überall seinen 'wissenschaftlichen' Blick auf die Umstände werfen, ein Druide dürfte sogar in seinem Element sein. Andere Zauberkundige sind weder besonders vorteilhaft noch deplatziert. Helden gesellschaftsorientierter Professionen können in *Kamaluqs Rache* ihre Kompetenzen kaum zur Geltung bringen. Allerdings hat es natürlich für viele Spieler einen ganz eigenen Reiz, den Helden auf Situationen reagieren zu lassen, auf die er gar nicht vorbereitet ist. Falls einer Ihrer Spieler einen Schamanenhelden spielen will, dann könnte dieses Abenteuer eine seiner Sternstunden werden; von Ihnen als Meister verlangt das allerdings ein wenig Mehrarbeit.



VORGEPLÄNKEL IN MENGBILLA

An der Mündung des Nordask liegt mit Mengbilla die vielleicht ver-ruchteste Stadt Aventuriens außerhalb der Schwarzen Lande. Wo das Auge des Götterfürsten in anderen Städten über die Einhaltung von Recht und Gesetz wacht, da ist dessen Kirche in Mengbilla ganz verboten. Ebenso unter dem Bann der Stadtherren steht der Kult des Phex, und das, obwohl die Stadt ganz offen von mächtigen Handlungsgilden regiert wird. Dem Beobachter wird jedoch schnell klar, dass hier viel Geld in wenig phexgefälligen Geschäften den Besitzer wechselt, für verschiedenste Waren und Dienste, die andernorts wohl ein Fall für die Gerichte wären. Beachten Sie bei der Darstellung der Stadt, dass Sie einen finsternen, gerade für Fremde gefährlichen Eindruck erwecken. Die Gefahren, die in Mengbillas Gassen auf den unbedarften Reisenden lauern, sind selten im Voraus auch nur zu erahnen oder durch einen ehrlichen Kampf abzuwenden. (Mehr zu Mengbilla finden Sie in *Meridiana 108 ff.*)

Dem durchaus frommen Vorsteher des örtlichen Hesinde-Tempels, einem hinkenden Mann namens *Agusto K'Hesthofer*, erscheint es in Anbetracht der eigennützigen und schwer einschätzbaren Obrigkeit durchaus als angebracht, die ihn bedrückenden Probleme von Außenstehenden (also Ihren Helden) klären zu lassen. Die Kontaktaufnahme des Tempels mit Ihren Helden sollten Sie entsprechend der Zusammensetzung Ihrer Spielrunde gestalten. Ein hesindegläubiger Held, vielleicht ein Magier oder Gelehrter, der in Mengbilla den Tempel zum Gebet aufsucht, könnte gleich dort von einem Geweihten angesprochen werden – zumindest dann, wenn er einen auch nur halbwegs zupackenden Eindruck erweckt. Es wäre auch denkbar, dass ein vom Tempel beauftragter 'Talentsucher' einen Helden anspricht, vielleicht ein junger Bursche mit einem Auge für Abenteurer oder auch der Wirt des Gasthauses, in dem die Helden abgestiegen sind. Wichtig ist nur, dass die Helden auf die Einladung des Hochgeweihten eingehen, ihn im Hesinde-Tempel zu Mengbilla aufzusuchen.

IM TEMPEL DER ALLWEISEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in dem aus dicken Sandsteinblöcken errichteten Tempel der Allweisen steht, drängt sich euch das Gefühl auf, Mengbilla verlassen zu haben. Die gelbgrauen Mauern, die von wenigen schießchartenartigen Fenstern durchbrochen werden, strahlen eine Kühle aus, die man ansonsten in dieser Stadt vergeblich sucht, während sie den Straßenlärm gleichzeitig aussperren. Das marmorne Standbild stellt die Göttin sitzend und aus einem aufgeschlagenen Buch lehrend dar. In verschiedenen Nischen und auf eigens dazu aufgestellten Sockeln und Podesten werden dem Tempelbesucher verschiedene Weihegeschenke präsentiert. Hierbei handelt es sich zumeist um edelsteinbesetzte Kunstschätze, von denen eine nicht unerhebliche Anzahl einen Bezug zur Alchimie aufweist. In einer Seitenkapelle findet sich die Statue einer aufgerichteten Kobra, vor der ein von brennenden Kerzen umgebener Opferstock steht*.

Hinter ein paar Säulen zu eurer Linken ist der Disput einiger Gelehrter über eine zur Zeit am Himmel sichtbare Sternenkongstellation zu hören. Eine vielleicht vierzehnjährige Novizin feigt angelegentlich die Halle, wobei ihr neugieriger Blick immer wieder über euch gleitet.

"Hochwürden K'Hesthofer ist jetzt bereit, euch zu empfangen." Die Geweihte ist unbemerkt aus einem hinter einer Säule liegenden Durchgang hervorgetreten. "Wenn ihr mir bitte folgen würdet."

Sie führt euch durch einen Wandelgang, der sich auf der Rechten zu einem kleinen Garten öffnet, in dem einige Schlangen im heißen Sand dösen. Dann geht es in einen Raum hinein, der wohl ein Arbeitszimmer darstellt. Durch zwei Fenster zum Hof hin

wird der Raum in goldenes Sonnenlicht getaucht. Es herrscht ein geordnetes Durcheinander: Bronzene Messinstrumente, eine Weltkugel, Zirkel, Sanduhren und Südweiser sowie zahlreiche an der Wand hängende und weitere aufgerollt in einem Regal liegende Karten machen offensichtlich, dass das Steckenpferd des Tempelvorstehers die Derographie sein muss. Auffallend ist das Fehlen jeglicher Sitzgelegenheit. Dafür stehen bei den Fenstern gleich zwei Stehpulte, auf denen aufgeschlagene Bücher liegen. Das den Raum beherrschende Möbelstück ist aber ein großer Kartentisch in der Mitte. Ein in das traditionelle gelb-grüne Wickelgewand der Hesinde-Geweihten gekleideter Greis blickt bei eurem Eintreten von eben diesem Kartentisch auf und hinkt auf einen knotigen Stock gestützt zur Mitte der Studierstube. Zwei kristallklare blaue Augen mustern euch prüfend aus einem faltigen, hageren Gesicht, das von buschigen weißen Augenbrauen beherrscht wird. "Die Allweise Herrin Hesinde zum Grube" – eine Stimme wie Sandpapier.

Wenn sich niemand anderes in den Vordergrund drängt und kein offensichtlicher Anführer oder gar ein Geweihter vorhanden ist, wird der Hochgeweihte die Verhandlungen mit dem Helden führen, der auf den ersten Blick am gebildetsten wirkt. Auch wenn K'Hesthofer hier als Auftraggeber auftritt, kann von den Helden erwartet werden, dass sie eine gewisse Ehrerbietigkeit an den Tag legen. Der alte Mann ist sich seiner Stellung durchaus bewusst, und von den Helden erwartet er dasselbe. Da sie offen im Namen des Tempels handeln werden, will er eine Gruppe von Personen anheuern, derer er sich hinterher nicht zu schämen braucht.

DER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während er mit dem Finger eine Linie auf einer der Wandkarten verfolgt, hebt der Tempelvorsteher erneut an zu sprechen: "Dies ist der Hey-Mo-Watu-Fluss, der in der Krabbenbucht ins Siebenwindige Meer mündet. Auf seiner ganzen Länge durchfließt er das Gebiet der Waldmenschen, die nicht an die wahren Götter glauben wollen. Vor vier Götterläufen brachen von diesem Tempel aus drei Geschwister im Glauben an die Zwölfe auf, um den Wilden die Wahrheit und die Erkenntnis zu bringen. Bei einer Sippe am Fluss lebender Mohas fanden die drei Geweihten freundliche Aufnahme: Nacladara aus unserem Tempel hier in Mengbilla, der Tsa-Diener Thisdan sowie Madaion aus Teremon, ein Mitglied des Bundes des Wahren Glaubens. Und so errichteten sie alsbald einen kleinen Schrein und eine Missionsstation. Einmal im Jahr legt einer der Missionare hier bei mir Rechenschaft über die Fortschritte des frommen Vorhabens ab. Die Mentorin Nacladara hätte vor über sechs Wochen aus eben diesem Grunde hier vorsprechen müssen. Wie ihr euch sicher denken könnt, bin ich über das Ausbleiben jeglicher Nachricht in einiger Sorge: Den mir unterstellten Missionaren könnte etwas zugestoßen sein. Ich suche also ein paar verwegene Leute, die bereit wären, den Hey-Mo-Watu hinaufzufahren und bei der Missionsstation nach dem Rechten zu sehen."

Im weiteren Verlauf des Gesprächs wird der Auftrag der Helden wie folgt weiter spezifiziert: Im fraglichen Gebiet sind offenbar weitere Personen verschwunden. Es handelt sich um den Alchimisten *Nicolo Tiamartin*, der mit einigen Begleitern zum Hey-Mo-Watu aufgebrochen war, um dort von den Mohaha seltene Rohstoffe für bestimmte Alchymika einzukaufen. (Dass dieser eigentlich nach einer Möglichkeit suchte, die Rezepte diverser Waldmenschengifte wie Wurara oder gar Boabungaha zu erstehen oder zu stehlen, vermutet Seine Hochwürden zwar, es fehlen ihm jedoch die Beweise.) Er hatte vor, von der Missionsstation aus seinen Geschäften nachzugehen. Die Gattin dieses Mannes hat nun eine Gruppe Söldner angeheuert, die in ihrem Auftrag in den nächsten Tagen in das fragliche Gebiet aufbrechen

*Die Kobra-Statue stellt den aus Al'Anfa 'importierten' Halbgott Kryptor dar, der angeblich alle Gifte kennt und auch vor ihnen schützen kann – eine Eigenschaft, die zu einer ständig steigenden Beliebtheit des Heiligen in der Mengbillier Oberschicht führt.

werden. K'Hesthofer empfiehlt den Helden, sich diesem Söldnerhaufen erst einmal anzuschließen, da Sicherheit auch in der Vielzahl zu finden ist. Die traditionell guten Verbindungen zwischen dem Tempel der Allweisen und den Alchimisten – böse Zungen behaupten gar, dass das Göttinnenhaus ohne die Unterstützung der Gilde schon lange verarmt wäre – legen eine Zusammenarbeit darüber hinaus nahe. Außerdem bietet die *Haiflosse*, das Schiff, mit dem die Söldner fahren werden, die einzige Passage, die mit Sicherheit in den nächsten Wochen den kleinen Handelsposten an der Hey-Mo-Watu-Mündung ansteuern wird. Von dort aus soll die Reise in Einbäumen weitergehen bis zur Missionsstation. Katalinya Tiamartin hat 'auf Anraten' ihrer Gildenoberen dem Ansinnen K'Hesthofers bereits zugestimmt, einige Beauftragte des Tempels ihre Expedition begleiten zu lassen. Es wäre ihr auch schwer gefallen, eine Begründung für eine abschlägige Antwort zu finden. Bei der Missionsstation sollen die Helden den Verbleib der erwarteten Geweihten klären.

Als Belohnung wird den Helden eine Summe von 50 Dublonen in Aussicht gestellt, die ihnen ausbezahlt werden soll, sobald sie ihren Bericht im Tempel von Mengbilla abgeliefert haben. Der Hochgeweihte ist jedoch zu einer Vorauszahlung von 10 Dublonen bereit, wenn die Helden glaubhaft machen können, dass sie noch nicht vollständig für eine Expedition in die Regenwälder ausgerüstet sind. So-

Die Anreise

Die Anreise zum Dorf der Tapo-Sippe, dem eigentlichen Abenteuer-schauplatz, ist in zwei Abschnitte untergliedert.

Bei dem ersten handelt es sich um eine Seereise, in deren Verlauf die Helden die Söldner näher kennen lernen können, mit denen man die nächsten Wochen wohl oder übel verbringen wird. Der zweite ist eine Reise den Fluss hinauf in den Dschungel hinein, während der die Helden einen ersten Vorgeschmack auf die 'Grüne Hölle' bekommen sollen.

Zur Krabbenbucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei Sonnenschein und einem steifen Westwind habt ihr an Bord der *Haiflosse* vor einigen Stunden den Hafen von Mengbilla verlassen. Mit leichter Schräglage durchpflügt das Schiff das Meer der Sieben Winde, ab und an sind ein paar fliegende Fische zu bewundern. Die am Ruder stehende Kapitänin Queseda macht zwar einen recht mürrischen Eindruck, scheint ihr Handwerk aber zu verstehen. Mittschiffs gebt ihr euch dem Nichtstun hin und versucht dabei, der Mannschaft nicht allzu sehr im Weg zu stehen. Die dreißig Söldner, die Frau Tiamartin angeheuert hat, haben es sich wie ihr an Deck eingerichtet. Es ist ein wehrhaft wirkender Haufen Männer und Frauen, deren rüde Scherze an eure Ohren dringen. Mit Säbeln, Armbrüsten und Partisanen sind sie bis an die Zähne bewaffnet und durch ihre Kürasse gut geschützt. Die beiden offensichtlichen Anführer der Mercenarios sind ein Graubart mit verziertem Morion auf dem Kopf, dessen Name Lacondo Cismenez lautet, sowie eine riesenhafte Frau mit entstelltem Gesicht, die die Farben des Schlachtengottes Kor trägt. Beide sind ein wenig abseits ins Gespräch mit einem Moha vertieft, dessen mit roten Zeichen bemalter Schädel bis auf eine Haarsichel kahl ist. Ein paar abschätzige Blicke seitens einiger der Söldner haben euch bereits deutlich gemacht, dass sie sich nicht sicher sind, was sie von euch 'Beauftragten des Hesinde-Tempels zu Mengbilla' zu halten haben.

Bei dieser Seereise wollen wir Ihre Spieler damit überraschen, dass wir auf den eigentlich obligatorischen Piratenüberfall verzichten. Das heißt jedoch nicht, dass die Helden träge die ganze Seereise verschlafen sollen. Eine für Landratten prinzipiell langweilige Überfahrt bei gutem Wetter kann hier dazu genutzt werden, sich mit den Reisegefährten näher bekannt zu machen. Kämpferisch orientierte Helden könnten etwa versuchen, sich den Respekt der Söldner dadurch zu

bald man sich einig geworden ist, steht einem baldigen Aufbruch nichts mehr im Wege.

HINTERGRUND: DIE MACHENSCHAFTEN AK'TARANS

Nicolo Tiamartin war in der mengbillanischen Alchimistengilde ein eher kleines Licht. Dennoch betrachtet ihn *Menchal ak'Taran* als unliebsamen Konkurrenten, was vor allem auf Tiamartins aggressive Versuche zurückzuführen ist, sich ein größeres Stück vom 'Giftkuchen' abzuschneiden. Dem Gildenoberhaupt kommt das Verschwinden des Mannes also sehr gelegen – dennoch war er sofort bereit, Katalinya beim Anwerben der Söldner behilflich zu sein. Auch hat er seine Beziehungen spielen lassen, um ein passendes Schiff zu einem für die Gattin gerade noch erschwinglichen Preis aufzutreiben. Seine Motive jedoch sind mitnichten altruistischer Natur: Der gerissene Intrigant erhofft sich, dass das Vermögen der Tiamartin bei dieser Rettungsaktion derartig schwinden wird, dass es ihren geschäftlichen Ruin bedeutet. Weiterhin war es ihm durch seine 'Hilfe' bei der Söldnersuche möglich, einen seiner Vertrauten in die Truppe einzuschleusen. Dieser soll sicherstellen, dass der unliebsame Konkurrent den Dschungel nie verlässt, selbst in dem unwahrscheinlichen Fall, dass er noch lebend aufgefunden wird. (Mehr zu der Alchimistengilde Mengbillas und ihrem Oberhaupt finden Sie in AZ 69 und SRD 83 sowie Meridiana 187.)

verdienen, dass sie ihnen ihr Können bei Waffenübungen demonstrieren. Einem Messerwurf-Wettbewerb, natürlich um Geld, auf eine am Mast aufgehängte Zielscheibe sind die Söldlinge ebenfalls nicht abgeneigt (vergessen Sie nicht, hierbei eventuelle Erschwernisse aufgrund von Wellengang einzurechnen). Es wird auch kein größeres Problem darstellen, mit Cismenez ins Gespräch zu kommen. Der 'Capitan', wie seine Leute ihn nennen, wird schon durch seine Vorsicht dazu getrieben, soviel wie irgend möglich über seine Mitreisenden herauszubekommen, um später abschätzen zu können, wie sie sich verhalten werden. Bei solchen Gesprächen macht er deutlich, dass er sich als den Anführer der Expedition betrachtet. Von den Helden erwartet er, im Gefahrenfall seine Anordnungen zu befolgen beziehungsweise wenigstens nicht im Weg herumzustehen. (Dies gilt natürlich nur für eine relativ unerfahrene Heldengruppe. Lacondo ist nicht so dumm, altgediente Kämpfer herunkommandieren zu wollen.) Mit seiner Stellvertreterin mehr als ein paar unfreundliche Worte zu wechseln, wird dagegen nur anderen Söldnern möglich sein. Selbst Rittern und Ronda-Geweihten gegenüber verhält sie sich abweisend arrogant, da ihr der rondragefällige Kampf schon immer unehrlich erschien. Ein Gespräch mit Panhahe ist unmöglich. Der Waldmensch, bei dem es sich gar nicht um einen Mohaha, sondern um einen ausgestoßenen Yakosh-Dey handelt, betrachtet die regenwaldunkundigen Helden als unnötiges Risiko und wird sie einfach mit abweisendem Gesichtsausdruck ignorieren. Achten Sie darauf, ihm einen bedrohlich wirkenden Auftritt zu verschaffen. Viel von der Stimmung der später stattfindenden Verfolgungsjagd hängt davon ab, dass die Spieler die Jagdfertigkeiten dieses Wilden fürchten.

Nach drei Tagen erreicht das Schiff die Krabbenbucht und die Mündung des Flusses. Da an dieser Stelle natürlich kein Hafen errichtet wurde, müssen Söldner und Helden mit Booten übersetzen.

DER HANDELSPOSTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Licht der rot über dem Meer versinkenden Abendsonne ruht ihr auf den weißen Strand zu, hinter dem sich grün und undurchdringlich der Regenwald erhebt. In weiter Ferne leuchten die schneebedeckten Gipfel des Gebirges.

Dicker Qualm steigt von den Feuern auf, die zwischen den mit Palmwedeln gedeckten Hütten des Handelpostens entzündet wurden, und kündigt euch ein Abendessen an. Die Männer und Frauen, die euch vom Strand aus entgegenblicken, würde man in zivilisierteren Gegenden für Straßenräuber halten, so

struppig und abgerissen, wie sie daherkommen. Beim Näherkommen könnt ihr abseits einige Käfige erkennen, die im Moment jedoch leer sind.

Der namenlose Handelsposten an der Hey-Mo-Watu-Mündung ist der letzte Außenposten der Zivilisation, den die Helden bis zum Ende des Abenteuers sehen werden. Da der Fluss sich recht tief ins Mohaha-Gebiet hineinschlängelt und damit einen der am leichtesten gangbaren Wege zu den Wilden darstellt, kann der Posten sich seit Jahren halten. Ein Palisadenzaun schützt die Station vor Übergriffen der Waldmenschchen, die sporadisch vorkommen, da von hier aus auch Sklaven verschifft werden. Da es sich bei diesen jedoch zumeist um von den Waldmenschchen erworbene Gefangene handelt und selten Jagdexpeditionen von hier ausgehen, sind seit dem letzten Überfall schon einige Jahre ins Land gegangen.

Dies hier ist die letzte Gelegenheit, Ausrüstung einzukaufen. Selbstverständlich gibt es hier keinen Expeditionsausstatter, der irgendeinen Vergleich mit den Arsenalen von Al'Anfa und Belhanka aufnehmen könnte. Dennoch kann man hier Dinge, die man für eine Reise in den Dschungel benötigt, zu überbeuerten Preisen erhalten: zum Beispiel Haumesser, Stiefel oder auch Boote. Dem unangenehm riechenden und lispelnden Händler Tarlisin ist nämlich durchaus bewusst, dass jeder, der hier noch etwas benötigt, vor der Wahl steht, seine unverkäuflichen Preise zu bezahlen oder umzukehren.

VON DEN WILDEN

Die Helden werden die Nacht gemeinsam mit den Söldnern unter freiem Himmel an den prasselnden Strandfeuern verbringen. Der Abend sollte den Helden klar machen, dass sie gesetzloses Gebiet betreten haben. Lassen sie sie etwa beobachten, wie ein Streit zwischen zwei heruntergekommenen Questadores blitzschnell in eine Messerstecherei ausartet. Dem toten Verlierer werden dann von seinen herumstehenden Kameraden Stiefel, Waffen und Wertgegenstände abgenommen, bevor sie ihn halb nackt einige Dutzend Schritt entfernt in den Busch werfen: "Weil er spätestens morgen anfängt zu stinken."

Eine ergraute Söldnerin mit Namen Zeradia, die von sich behauptet, den Dschungel zu kennen, gibt derweil mit tiefer Stimme Gruselgeschichten über die Waldmenschchen und die Regenwälder zum Besten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ja, ich kenne diese Wilden, ich kenne sie sogar gut. So gut jedenfalls, wie ein boronfurchtiger Mensch sie kennen darf! Sie sollen ja Menschen sein und Seelen haben wie wir auch, aber glaubt mir, in den Dschungeln, da merkt man nicht viel davon. Bemalt rennen sie durch die Büsche und tragen außer diesen schauerlichen Farben nichts am Körper. Man hört sie nicht, man sieht sie nicht, wenn sie nicht wollen – und meistens wollen sie nicht. Dann sind sie auf dem Kriegspfad und schleichen sich von hinten an dich heran und schneiden dir im Schlaf die Kehle durch oder treffen dich mit einem vergifteten Pfeil, gegen den es kein Mittel gibt, und du musst elendiglich verrecken. Ich hab das schon erlebt. Mein Freund Emano wurde von so einer Bestie mit einem Giftpfeil erwischt, das war damals im Sommer 1003. Ein winziges Ding, vielleicht so lang [Deuten Sie mit Daumen und Zeigefinger vielleicht 10 cm an.], hat seine Hand kaum geritzt. Vielleicht nach 'ner halben Stunde wurde sein Gesicht rot, nach 'ner Stunde fingen die Leibkrämpfe an. Sein Tod dauerte die ganze Nacht, er hat geschrien, als wenn er am Spieß gebraten würde. Bei Sonnenaufgang war er kaum noch zu erkennen: Sein Gesicht war ganz blau, die Glieder verrenkt. Den ganzen Weg zurück mussten wir ihn schleppen.

Warum wir ihn geschleppt haben? Ja, wisst ihr Mittelländer denn nicht, dass man in des Herrn Boron seinem Reich so aussieht, wie man begraben ist? Darum lassen sich doch die ganzen wirklich hohen Herren einbalsamieren. Einen toten Freund, den darf man den Wilden nie überlassen. Wenn man Glück hat, dann schneiden sie nur seinen Kopf ab und kochen ihn klein. Das ma-

chen sie, damit er leichter wird, der Kopf, denn sie lieben es, sich mit den Köpfen ihrer Feinde zu schmücken. Aber wenn man Pech hat, dann fressen sie einen mit Haut und Haaren auf. Allesamt Menschenfresser sind sie, diese Mohas. Der Namenlose muss sie auf den Geschmack gebracht haben, und jetzt jagen sie nach Menschenfleisch. Also: Lasst euch besser nicht erwischen! Wenn man's recht bedenkt, ist die Sklaverei doch das Beste, was so einem Dschungelmensch passieren kann. Nicht nur, dass er lernt, dass es sich auf einer Bastmatte besser schläft als auf den Bäumen, nein, wir retten dadurch seine Seele, dass wir ihm beibringen, zu den Zwölfen zu beten. Und sein nutzloses Dasein beenden wir auch und geben ihm etwas zu tun, was er kann. Für die Feldarbeit sind sie doch gerade klug genug."

Diese Rede stellt in etwa den Wissensstand dar, den auch Ihre Helden haben können, wenn sie nicht überdurchschnittlich gut informiert sind. Sie soll außerdem dazu dienen, Ihren Spielern deutlich den Stellenwert der Waldmenschchen im Weltbild ihrer Begleiter vorzuführen, und sie noch einmal daran erinnern, dass es in Südaventurien romantische Idealisierungen über 'edle Wilde' so gut wie gar nicht gibt.

ДЕН НЕУ-МО-ВАТУ НІПАВУ

Am frühen Morgen des folgenden Tages brechen Helden und Söldner in den Dschungel auf. Die Reise findet in Einbäumen statt, pro Boot ist Platz für fünf Personen nebst ihrer Ausrüstung. Die Boote sind 6 bis 8 Schritt lang und verfügen auf einer Seite über einen Ausleger, der die Lage stabilisieren soll. Stromaufwärts schafft man mit solchen Gefährten bei einer Reisezeit von acht Stunden nicht mehr als 10 bis 12 Meilen am Tag. Auf dem windungsreichen Fluss müssen circa 65 Meilen zurückgelegt werden, was eine Reisedauer von etwa einer Woche bedeutet. Recht viel Zeit geht auch dabei verloren, den allabendlichen Lagerplatz zu suchen, an dem man in der Nähe qualmender Feuer, die die Myriaden Insekten fernhalten sollen, mehr schlecht als recht ein paar Stunden Schlaf findet.

Während dieser Woche dringt die kleine Gruppe immer tiefer und tiefer ins 'Herz der grünen Hölle' vor. Im Gegensatz zu den Flüssen, die den Helden aus gemäßigteren Gebieten bekannt sind, ist das erste, was dem Betrachter am Hey-Mo-Watu auffällt, dass dieser Fluss über kein erkennbares Ufer verfügt. Vermitteln Sie den Spielern das Gefühl, ihre Helden schwämmen durch den Dschungel. Oft zieht sich eine schritttiefe Wasserschicht meilenweit durch Mangrovenwälder in beide Richtungen. Aus dem Wasser herauswachsende Pflanzen vermitteln den trügerischen Eindruck, Inseln zu bedecken, in denen der Unvorsichtige hüftief versinkt. Es gibt Stellen, an denen der Fluss über die Sichtweite hinaus so breit ist, dass man glaubt, auf einem See zu fahren. Die Fließrichtung ist in solchen Gebieten fast nicht mehr feststellbar, so dass man ohne Führer wochenlang orientierungslos in den verschiedenen toten Armen des Hey-Mo-Watu umherirren kann, ohne jemals aus der Gegend herauszukommen.

Legen Sie bei Ihren Beschreibungen Wert darauf, alle Sinne der Helden anzusprechen: Der den Körper hinunterrennende Schweiß verdient genauso Erwähnung wie der Gestank fauligen Wassers oder der ohrenbetäubende Lärm, den eine aufgeschreckte Horde Fledermäuse verursacht. Gerade in dieser Umgebung (und erst recht bei späteren Fußmärschen durch den Regenwald) sollten Sie auf Einhaltung der Erschöpfungs- und Belastungsregeln während der Reise achten und vor allem unangemessene Rüstungen gesondert 'honorieren'. (Die entsprechenden Regeln finden Sie in **Basis 112ff.**)

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der Umstand, dass der Urwald vor Leben nur so strotzt. Angefangen von Insekten, die überall herumkrabbeln, über in den Bäumen hängende Brüllaffen und Schlangen, bis hin zu bunten Vögeln und natürlich farbenfrohen Blüten aller Art kann man seinen Blick nirgends hinwenden, ohne nicht irgendetwas Neues, Lebendes zu entdecken. Dabei ist vieles oft nicht das, was es scheint. Ein vermeintliches Blatt könnte ein Insekt sein, ein Ast ein Chamäleon, eine Liane eine Schlange und ein treibender Baumstamm in Wahrheit ein Alligator.

Falls dies die erste Dschungelreise Ihrer Helden sein sollte, quälen Sie sie hemmungslos mit ihrer Unerfahrenheit. 'Fettnäpfchen' gibt es nun wirklich genügend (und seien es auch nur diese widerlichen Blutegel, mit denen ein ins Wasser gefallener Held ganz sicher bald Freundschaft schließt). Auf einen Kampf mit Krokodilen sollten Sie sich nur dann einlassen, wenn Ihre Helden danach nicht mit großer

Wahrscheinlichkeit handlungsunfähig sind – schließlich haben sie noch einiges vor. Lediglich von einer Begegnung mit Landraubtieren sollten Sie absehen, da das stimmungsmäßig einen Vorgriff auf das Finale bedeuten würde. (Mehr über das Reisen im Regenwald finden Sie in *Meridiana 10–17*. Das dort vorgestellte Material ist ausreichend, um die Anreise fast beliebig zu erweitern.)

IM DORF DER TAPO-SIPPE



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem mittäglichen Regen ist ein weißlicher Nebel über dem Fluss hängen geblieben, eine Suppe, durch die man die Hand kaum vor Augen sehen kann. Mehr als eine Woche seid ihr jetzt bereits mit euren vermaledeiten Einbäumen unterwegs. Und auch wenn dieser Panhahe noch die Orientierung haben sollte, allein würdet ihr nie wieder die Zivilisation erreichen. Als Schauerermären abgetane Geschichten über ganze Armeen, die der Dschungel verschlungen haben soll, wie weiland Walkir Zornbrechts Legion, kommen euch wieder in den Sinn. Hier, mitten in den Regenwäldern, wirken sie schon sehr viel wahrscheinlicher und auch bedrohlicher. Wenn euch hier etwas zustieße – niemand würde je davon erfahren. Schwere hat sich eurer Glieder bemächtigt, Müdigkeit eurer Gedanken. Die einzigen Geräusche, die an eure Ohren dringen, werden durch das Eintauchen der Paddel ins Wasser erzeugt, und selbst diese sind durch den Nebel gedämpft.

Urpötzlich reißt der Nebel von oben nach unten auf. Zuerst werden die Baumkronen wieder sichtbar, dann die Stämme und schließlich: das Dorf. Das Dorf – es dauert eine kleine Weile, bis euch klar wird, dass ihr am Ziel der Reise angelangt seid, dass die Mühe vorerst ein Ende hat, dass sie sich gelohnt hat.

Vor euren Augen schält sich eine Bucht am Flussufer aus dem Nebel, in der im Halbkreis sechs auf Pfählen stehende Langhäuser errichtet sind. Die Dächer sind mit Bananenblättern gedeckt, die zum Wasser ausgerichteten Schmalseiten kunstvoll mit allerlei Fratzen beschnitzt. Zwischen den Pfählen, auf denen die Häuser stehen, spielen nackte Kinder. Am Flussufer sind zwei Frauen damit beschäftigt, in einer flachen Mulde Felle zu gerben. Im Hintergrund sieht man eine kleine Gruppe Jäger, die ihre an Stangen gebundene Beute – vermutlich Affen – ins Dorf tragen. Vor einer der Bauten sitzen einige Alte schwatzend im Kreis; von drei Kochstellen steigt Rauch auf. Dies ist der erste Blick, den ihr auf das Dorf der Mohas habt, und er ändert sich schlagartig, als die Waldmenschen euch be-

merken: Aufgeregt scheinen alle für ein paar Augenblicke durcheinander zu laufen. Kinder schreien nach ihren Müttern, verwirrte Alte werden in die Hütten gebracht. Noch ehe ihr auch nur den halben Weg zum Ufer zurückgelegt habt, sind nur noch vielleicht zwanzig Männer und Frauen im wehrfähigen Alter am Ufer zu erkennen, die euch mit Keulen und Speeren bewaffnet misstrauisch entgegenblicken. Die Anspannung, die von ihnen Besitz ergriffen hat, ist fast fühlbar, und sie beginnt auf die Söldner überzugreifen. Man hört, wie einer den Säbel in der Scheide lockert, wie ein anderer die Armbrust spannt. Lautlos und nahezu gespenstisch gleiten eure Boote auf das Ufer zu. Die Waldmenschen weichen furchtsam ein Stück zurück, bilden einen Halbkreis vor ihren Heimen, die Speerspitzen bedrohlich in eure Richtung gesenkt. Das erste Boot erreicht das Ufer, Nazmeya ay Fasar springt als erste an Land. Mit einem schabenden Geräusch und einem Ruck läuft euer Einbaum auf Grund, drei Schritt durchs nicht einmal knöcheltiefe Wasser, und ihr steht am Rand des Moha-Dorfes. Drei Dutzend Blasshäute vor zwanzig Moha-Kriegern, nicht einmal zehn Schritt Waldboden dazwischen. Und wenn nur einer eine unbedachte Bewegung macht, irgendwer etwas falsch deutet, dann wird dieser Waldboden Blut zu trinken bekommen, dessen seid ihr gewiss. (*Lassen Sie an dieser Stelle die Helden auf die angespannte Lage reagieren und ihre Vorkehrungen beschreiben.*)

“Pe-Ya! Pe-Ya!”, erschallt es plötzlich hinter den Moha. Und dann mit der gleichen Stimme: “In Tsas Namen, vergießt kein Blut! Bestimmt lässt sich ein Kampf vermeiden.”

Und die Mohas treten ein Stück auseinander, um einen Mann durchzulassen. Er ist vielleicht fünfzig Jahre alt und braun gebrannt, doch sind seine Züge eindeutig die eines Mittelländers. Die ehemals dunklen Haare sind von Grau durchzogen, das Gesicht voller Falten, meist wohl Lachfalten. In die zu langen Haare hat er bunte Federn geflochten, und am Leib trägt er unverkennbar den regenbogenfarbenen Ornat eines Tsa-Geweihten.

Wie unschwer zu erraten ist, handelt es sich bei diesem Mann um den Tsa-Geweihten Thisdan, der zu den drei Missionaren gehört, die hier ihre Mission aufgebaut haben.

ZUR GESCHICHTE DER MISSIONSSTATION UND DES DORFES

Die Missionsstation im Dorf der Tapo-Sippe ist das Ergebnis der Bemühungen von drei Götterdienern, von denen zwei zu diesem Zeitpunkt bereits tot sind. Ursprünglich ging der Plan, diese Mohaha zu missionieren, auf Thisdan zurück, der seit vielen Jahren im Dienst der Jungen Göttin missionarisch tätig ist. Die meiste Zeit seines Lebens hat er unter den Chirakah am Loch Harodról verbracht, unter denen es gerade die Tsa-Kirche zu einer beachtlichen Anhängerzahl gebracht hat. Von diesen Erfolgen inspiriert, beschloss der Geweihte, die Lehre seiner Göttin auch unter die Dschungelstämme zu tragen. Da er jedoch nicht über die nötigen Geldmittel verfügte, um ein solches Projekt erfolgversprechend in die Tat umzusetzen, musste er sich Partner für diese Unternehmung suchen. Diese fand er vor allem in der Hesinde-Dienerin Nacladara und in einem Mitglied des Bundes der Zwölf, dem Zyklopäer Madaion.

Nacladara musste vor einigen Jahren aus Al'Anfa an den Tempel von Mengbilla fliehen. In der Stadt des Raben hatte sie ursprünglich einen untergeordnete Posten im Lehrbetrieb der Universalschule inne, wobei ihr besonderes Interesse der Kultur und vor allem der Sprache der Waldmenschen galt, seit sie das erste Mal mit diesen in Kontakt kam. Sie geriet jedoch mit dem Gesetz in Konflikt, als sie einige Fanas und Sklaven heimlich in der Fertigkeit des Lesens unterwies. (In Al'Anfa wird das als schweres Verbrechen betrachtet, und für manche Granden gilt es sogar als gleichbedeutend damit, einen Aufstand zu schüren.) Von der Teilnahme an Thisdans Mission versprach sie sich vor allem, ihre Studien endlich aus der Bibliothek heraus und zur Quelle ihres Interesses führen zu können. Aus diesem Grund warb sie für das Unterfangen im Hesinde-Tempel zu Mengbilla, und tatsächlich gelang es ihr, einen Teil der benötigten Geldmittel aufzutreiben. Vermutlich ist dieser Erfolg auch darauf zurückzuführen, dass Augusto K'Hesthofer nicht ganz unglücklich darüber war, dass die überzeugte, aber ein wenig weltfremde Geweihte nicht mehr in seinem Tempel herumliefe. Denn schließlich gibt es auch in Mengbilla Sklavenerpferche – und auch in Mengbilla ist es strengstens verboten, Sklaven Unterricht zu erteilen.

Der Dritte im Bunde, Madaion aus Teremon, schloss sich der Unternehmung freiwillig an, als er in Dról zufällig davon erfuhr. Seine Motive waren ebenso einfach wie überzeugend: Als Mitglied des 'Bundes des wahren Glaubens' betrachtete er es in diesem Fall als seine Pflicht, dafür Sorge zu tragen, dass in den Lehren der Mission alle Zwölf gleichwertig zu ihrem Recht kämen oder zumindest die Lehren der anderen beiden Geweihten in den richtigen Kontext gesetzt werden könnten. Er trieb mit Hilfe seiner eigenen Kirche die noch fehlenden Mittel auf und kaufte sich so in die Unternehmung ein.

Vier Jahre ist es jetzt her, dass diese drei Götterdiener zum Hey-Mo-Watu aufbrachen, um ihr heiliges Werk zu beginnen. Und augenscheinlich waren die Götter mit ihnen: Sie überstanden die Reise den Fluss hinauf unbeschadet und trafen auf eine Sippe der Mohaha, die Tapo, die den offenbar ungefährlichen Fremden gestattete, am Rande ihres Dorfes ein Haus zu errichten. Vor allem der zupackenden Herangehensweise des Zyklopäers war es zu verdanken, dass alsbald ein Gebäude gebaut war, von dem aus die Missionsarbeit beginnen konnte.

Den Mohaha wurde rasch klar, dass die Fremden zwar den Dschungel nicht gewohnt waren und ihre oft dumm erscheinenden Handlungen eben daher rührten, dass sie aber in anderen Bereichen sehr wohl über Wissen und Fertigkeiten verfügten, die weit über die der Waldmenschen hinausgingen. Und so entwickelte sich im Verlauf der Jahre ein vertrauens-

volles Miteinander. Dass es die intellektuelle Nacladara am schwersten hatte, Zugang zu den Mohaha zu finden, ist nicht weiter verwunderlich. Ihre durch Logik und messerscharfe Argumentation geprägten Überzeugungsversuche stießen auf pures Unverständnis. Thisdans offene Art hingegen, seine Fertigkeiten als Geburtshelfer und Heiler sowie seine Bereitschaft, alles das, was die Mohaha ihm vorschlugen, zumindest einmal zu versuchen, brachte ihm bald den Respekt der Dorfbevölkerung und auch die ersten Bekehrten ein. Die Hesinde-Geweihte zog sich daraufhin von der eigentlichen Missionsarbeit zurück und fing an, ihren Aufenthalt im Dschungel eher als eine Forschungsreise zu betrachten. Sie nahm ihre Beobachtungen der Waldmenschen und ihrer Kultur mit Feuereifer wieder auf, begann Betrachtungen über deren Sprache anzustellen und niederzuschreiben und fertigte Dutzende von Zeichnungen der Waldmenschen, ihrer Hautmalereien, ihrer Behausungen und ihrer 'Kunstwerke' an, deren religiöse Bedeutung für sie außer Frage stand.

Vor vier Monaten jedoch, zu eben dem Zeitpunkt, als Nicolo Tiamartin das Dorf der Tapo erreicht hatte, beging sie einen fatalen Fehler. Froh darüber, endlich einmal wieder ein Gespräch mit einem gebildeten Menschen führen zu können – und der Alchemist musste in den Augen der Hesinde-Geweihten gebildeter gelten als alle, die sie die letzten Jahre um sich gehabt hatte –, berichtete sie von ihren Forschungen und Erfahrungen in den letzten Jahren. Dabei kam das Gespräch auch auf eine sogenannte 'Tabuzone' einige Tagesmärsche südlich des Dorfes, vor der die Tapo eine heilige Furcht verspürten: ein Ort also, der die Phantasie der neugierigen Geweihten seit langem die tollsten Blüten treiben ließ, vermutete sie doch, an eben diesem Ort Erkenntnisse über die Glaubenswelt der Mohaha erlangen zu können, die über alles bisher Bekannte weit hinausgehen. Nur war es ihr bisher unmöglich gewesen, diesen Ort auch zu erreichen. Von den Eingeborenen hatte sie zwar eine Wegbeschreibung erhalten, doch ohne Führer, dessen war sich Nacladara sicher, würde sie es nie allein durch den Dschungel bis zu der Zone schaffen.

Nicolo Tiamartin war ein Mann, der eine gute Gelegenheit erkannte, wenn sie sich ihm bot. Die Verhandlungen mit den Wilden hatten sich für ihn nämlich als schwieriger herausgestellt, als er angenommen hatte. Trotz seiner verlockend wirkenden Angebote (Glasperlen, Stahlmesser etc.), brachten ihm die Mohaha ein instinktives Misstrauen entgegen. Ein Fürsprecher aus dem Kreis der angesehenen Geweihten war also genau das, was ihm seiner Ansicht nach zu einem erfolgreichen Abschluss fehlte.

Er unterbreitete Nacladara darum folgenden Vorschlag: Er, Nicolo Tiamartin, würde sie mit seinen Söldnern und seinem dschungelkundigen Führer zu der von ihr beschriebenen Tabuzone bringen. Im Gegenzug sollte sie als seine Mittlerin bei den Verhandlungen mit den Mohaha auftreten. Begeistert über diese sich unerwartet eröffnende Möglichkeit ging Nacladara auf den Handel ein, ohne lange darüber nachzudenken. Bereits am folgenden Tag brach die kleine Gruppe in Richtung Tabuzone auf und ward nicht mehr gesehen.

Als nach vier Wochen immer noch jede Nachricht ausblieb, machte sich der pflichtbewusste Madaion auf die Suche nach den Verschollenen – und zwar allein, da ihn niemand begleiten wollte. Auch von ihm hat man seitdem nichts mehr gehört.

Wie sich die Szene weiterentwickelt, hängt (hoffentlich) stark von den Helden ab. Als Beauftragte des Hesinde-Tempels ist es eigentlich ihre Aufgabe, das Gespräch mit Thisdan zu führen. Die Söldner haben zwar ihre eigenen Interessen, noch ist ihnen aber gar nicht klar, dass Nicolo Tiamartin überhaupt hier war.

Am Anfang des Gespräches sollte geklärt werden, dass man in friedlicher Absicht gekommen sei, um im Auftrag des Tempels beziehungsweise der besorgten Gattin Tiamartins nach vermissten Personen zu

suchen und dem Ausbleiben von Nachrichten auf den Grund zu gehen. Mit vorsichtig gesetzten Worten muss die Lage entspannt werden. Dabei ist es wenig hilfreich, dass die Eingeborenen kein Wort Garethi verstehen, so dass Thisdan beständig für die Waldmenschen übersetzen muss. Er wird freimütig erzählen, was er weiß – aber das ist leider nicht viel: Nacladara und der Alchimist sowie dessen Begleiter sind vor einigen Monaten in den Dschungel aufgebrochen, auf der Suche nach einem ‘Geheimnis’. Als sie nicht zurückkehrten, ist Madaion ihnen gefolgt, um sie zu suchen. Seitdem habe man nichts mehr von den Vermissten gehört.

Thisdan selbst betrachtete es schon immer als seine vorrangige Pflicht, das missionarische Werk fortzuführen, deswegen blieb er bei den Tapo und machte sich nicht auch noch auf die Suche. Der Tsa-Geweihte hält es für äußerst unwahrscheinlich, dass die Verschwundenen noch am Leben sind, so Leid es ihm auch um seine Gefährten tut. Im Urwald lauern viele Gefahren, und einer davon sind sie wohl zum Opfer gefallen. Selbstverständlich ist er bereit, den Helden die wenigen Besitztümer Nacladaras zu übergeben, die sich noch im Dorf befinden. Der Alchimist hat seine gesamte Habe jedoch mitgenommen. Sobald sich die Lage etwas entspannt hat, bietet der Geweihte den Neuankömmlingen an, die Nacht auf dem Dorfplatz zu verbringen. Da es kaum einen anderen Lagerplatz gibt, schlagen die Söldner trotz des immer noch spürbaren gegenseitigen Misstrauens auf dem Platz zwischen den Hütten ihr Lager auf. Dabei werden sie von den braunen Augen der Waldmenschen abwartend beäugt. Bald sind einige Feuer entzündet, und man beginnt, die mitgebrachte Nahrung zuzubereiten. Dass die Tapo keine Einladung zum Essen aussprechen, ist in diesem Fall keine Unhöflichkeit, sondern schiere Notwendigkeit – Söldner und Helden haben die Anzahl der Mäuler verdoppelt, und die Mohaha verfügen schlicht nicht über genügend Vorräte.

DIE MISSIONSSTATION

Als Beauftragte des Tempels lädt Thisdan die Helden in sein Haus ein. Der Pfahlbau steht am äußeren Rand des Dorfes mit respekt-

vollem Abstand zu den Hütten der Eingeborenen. Die Balken des zweigeteilten Hauses sind nicht ganz so kunstvoll beschnitzt wie die anderen Häuser. Der vordere Bereich, der über einen zum Dorf hin offenen Durchgang verfügt, enthält zwei kleine Statuen mit Altären davor: Hesinde und Tsa. Vor dem Altar der Tsa liegen immer frische Blumen, der Altar der Hesinde wird seit Nacladaras Fortgehen von Thisdan zwar noch sauber gehalten, aber nicht mehr regelmäßig geschmückt.

Im hinteren Teil des Gebäudes befinden sich die Schlafstätten der Geweihten. Zwei davon sind verwaist, und die Helden können es sich dort gemütlich machen. Thisdan ist gerne bereit, sein vegetarisches Abendessen mit ihnen zu teilen. Das Gespräch könnte sich um die Sitten der Waldmenschen drehen, um die Überlebenschancen von Menschen, die im Dschungel verschollen sind, oder auch um die Missionsarbeit.

Machen Sie deutlich, dass Thisdan besorgt ist, weil das Verschwinden seiner Gefährten dazu führen könnten, dass diese Mission aufgegeben werden muss. Besonders um die zehn zum Tsa-Glauben bekehrten Mohaha täte es ihm sehr Leid. Er vermutet, dass der Fortbestand der Mission stark von dem Bericht abhängen wird, den die Helden in Mengbilla abgeben werden, folglich wird er seine Erfolge herausstreichen und das Verschwinden seiner Gefährten als Tragödie darstellen, die man hätte vermeiden können, wenn sie sich vernünftiger verhalten hätten.

Dass die Helden die Nacht bei Thisdan verbringen sollten, hat auch noch einen weiteren Grund, den wir Ihnen nicht vorenthalten wollen: Damit sich die Helden am nächsten Tag auf die Seite des Geweihten schlagen, ist es sinnvoll, dass sie ihn vorher näher kennen gelernt haben. Verhindern Sie jedoch, dass sich die Helden zu diesem Zeitpunkt in intensive Beratungen stürzen, wie sie weiter vorgehen sollen. Dergleichen kostet enorm viel Zeit, und meistens geht dabei die Stimmung am Spieltisch verloren. Zudem würden sämtliche Pläne am nächsten Morgen ohnehin von den Ereignissen überrollt werden.

DIE SITUATION ESKALIERT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am nächsten Morgen werdet ihr durch laute Schreie und Waffenlärm aus dem Schlaf gerissen. Das wütende Gebrüll der Söldlinge ist dabei deutlich von den panikerfüllten Stimmen der Waldmenschen zu unterscheiden. Fieberhaft schnell werft ihr euch in eure Sachen, greift noch nach der erstbesten Waffe und stürzt schon nach draußen, um zu erfahren, was dieser Lärm bedeuten soll.

Ein Anblick des Grauens erwartet euch: Direkt vor der Hütte der Geweihten und damit zu euren Füßen ist eine junge Mohaha zusammengebrochen, von zwei Armbrustbolzen in den Rücken getroffen – in ihren toten Armen liegt noch ein schreiender Säugling. Offenbar versuchte sie, mit dem Kind in den schützenden Wald zu entkommen. Am Flussufer sind die meisten Dorfbewohner von Cismenez’ Männern zusammengetrieben worden, lediglich ein halbes Dutzend junger Krieger wehrt sich verbissen. Ein Jüngling mit bronzefarbener Haut ist mit gebrochenem Bein zu Boden gegangen, zwei langhaarige nackte Frauen schwingen Keulen, vermögen den mit brutaler Kraft vorgetragenen Angriffen Nazmeyas, die ihren Warunker Hammer wild kreischend kreisen lässt, jedoch nichts entgegenzusetzen. Drei verzweifelt um sich hackende Burschen werden von einer doppelten Übermacht Söldner zum Wasser abgedrängt.

Noch bevor ihr euch einen vollständigen Überblick verschaffen oder über ein Eingreifen auch nur nachdenken könntet, ist es vorbei. Die Widerstand der Dorfbewohner ist gebrochen, vier Mohaha liegen auf dem Boden und werden sich nie wieder erheben. “Bindet dieses mörderische Gesindel!”, erschallt Lacondo Cismenez’ Stimme durch das Chaos. Vor euren Augen werden den verwirrt und angstvoll dreinschauenden Waldmenschen die Hände auf den Rücken gebunden.

Es steht zu erwarten, dass Ihre Helden eine Erklärung für diese Vorgänge fordern werden – und zwar lautstark und mit Nachdruck. Der Verwirrung unter den Gefangenen sollte nämlich deutlich zu entnehmen sein, dass dieser Gefangennahme keinerlei Aggression seitens der Tapo vorausging. Sollten die Helden nicht insistieren (und dann stellt sich unserer Ansicht nach die Frage, wie weit es mit ihrem Heldentum denn eigentlich her ist), dann muss wohl oder übel Thisdan dies tun. Diese Situation sollten Sie möglichst vermeiden, da Meistergespräche nun wirklich nicht zu den Dingen gehören, die sonderlich unterhaltend sind.

Einen Geweihten der Zwölfgötter und die offiziellen Beauftragten eines Tempels kann Cismenez kaum ignorieren, weswegen er folgende Erklärung abgibt: “Ihr glaubt doch nicht wirklich die Geschichten, die dieses Gesindel zum Besten gibt? Die sind dem Gatten der edlen Katalinya in den Dschungel gefolgt und haben alle niedergemacht, das ist doch sonnenklar. Die wollten ihr verfluchtes Geheimnis, dieses ‘Tabu’ beschützen! Ihre Kultstätte, wo sie ihren finsternen Götzen oder gar dem Namenlosen opfern. Aber damit ist jetzt Schluss. Diese hier werden keinem götterfürchtigen Menschen mehr gefährlich werden.”

Wenn die Helden erfahren wollen, was der Söldnerführer mit diesen letzten, doch recht martialisch klingenden Worten, zum Ausdruck bringen will, erklärt er: “Na, was soll ich mit diesen Bastarden schon groß vorhaben? Die Rädelsführer und die Unverkäuflichen werden sich bald in einem Krokodilmagen wiederfinden. Das wird dem Rest bestimmt zu denken geben. Die anderen nehmen wir mit nach Mengbilla, wo sie als Sklaven mehr Nutzen bringen werden als hier im Wald.”

Sollte ein Held auf die ermordete junge Mohaha zu sprechen kommen, wird Nazmeya ihn mit schnarrender Stimme unterbrechen: “Was wollt ihr denn? Sie ist Richtung Wald geflüchtet, das beste Schuldeingeständnis, das sie geben konnte, findet ihr nicht? Und was

ihr Balg betrifft: Das ist im Haus eines vornehmen Mengbillaners doch besser dran als hier im Dschungel. Außerdem haben sie auch die Geweihte eures Tempels auf dem Gewissen."

Um es Ihnen ehrlich zu sagen, werter Meister: Weder Cismenez noch sonst einer der Söldner ist ernsthaft von der Schuld der Tapo überzeugt. Ihnen ist jedoch klar geworden, dass sie Nicolo Tiamartin nicht mehr retten können, ihr Auftrag also erledigt ist. Während der Nacht stellten sie dann fest, dass niemand sich die Mühe machen würde, über Schuld oder Unschuld dieser Waldmenschen nachzudenken, und dass sie in Mengbilla einen erheblichen Wert auf dem Sklavenmarkt darstellen. Also beschlossen sie, die Gelegenheit beim Schopfe zu packen, und bei Morgengrauen wurde dieser Plan ausgeführt. Die 'Rädelsführer', von denen Lacondo gesprochen hat, sind für ihn einfach diejenigen Mohaha, von denen er am ehesten Widerstand zu erwarten hat. Nach 'alanfanischer Art' will er sie an Krokodilspfählen gebunden ihrem Schicksal überlassen, ebenso die Alten, die niemand mehr kaufen würde. Dies soll vor den Augen der anderen geschehen, um sie gefügig zu machen. Die Einbäume der Mohaha reichen aus, um die Gefangenen zur Krabbenbucht zurückzutransportieren. Soweit der Plan der Söldner.

Ach ja, auch wenn es den Spielern in den Fingern jucken sollte – es mit dreißig wohlbewaffneten Schlagetots auf einmal aufnehmen zu wollen, dürfte eine gute Möglichkeit sein, Golgari früher kennenzulernen, als ihnen lieb sein kann.

THISDANS BITTE

Bestürzt von der Schnelligkeit, mit der die Ereignisse in 'seinem Dorf' sich überschlagen haben, benötigt der Geweihte einige Zeit, bis er in der Lage ist, angemessen zu reagieren. Für eine gewisse Zeit scheint er sogar verschwunden, was den Helden jedoch nur dann auffallen sollte, wenn sie danach fragen. Sobald er sich jedoch wieder gefasst hat, sucht er so schnell als möglich Cismenez auf, um diesen dazu zu bringen, von seinem Tun abzulassen. Damit bringt er den Capitän in eine Zwickmühle. Zwar genießt die Göttin Tsa nicht gerade seine tiefste Verehrung, andererseits handelt es sich bei Thisdan dennoch um einen Geweihten, und es kommt für ihn nicht in Frage, ihn auf Söldnerart zum Schweigen zu bringen. Auf der anderen Seite hat Thisdan aber auch keine Beweise, die die Unschuld der Mohaha belegen – und das Konzept der Unschuldsvermutung im Zweifelsfall ist den Söldnern nicht bekannt. Der Unschuldsbeweis, Sie ahnen es sicher schon, ist damit die Aufgabe der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Disput zwischen dem Geweihten und dem Hauptmann der Söldner wird immer heftiger. Jetzt laufen sie schon fast eine ganze Stunde lang zwischen den verlöschenden Lagerfeuern umher, während Seine Gnaden auf Cismenez einredet und einredet und einredet. Der Söldner scheint ihm ohnehin nur mit einem Ohr zuzuhören, da er immer wieder den Redeschwall dadurch unterbricht, dass er rüde irgendwelche Befehle an seine Untergebenen herausbrüllt. Auch ist der Geweihte gezwungen, dem Weg des Söldners zu folgen, da dieser ihn sonst sicherlich einfach stehen ließe. Immer wieder deutet Thisdan auf den kläglich ausschau-

enden Haufen Gefangener, auf den Wald und den Himmel, ein- oder zweimal auch in eure Richtung, will euch scheinen.

Dann platzt Cismenez der Kragen: "Sie gehen Euch nichts mehr an, Geweihter. Diese Wilden sind Diebe und Mörder, und wir werden mit ihnen verfahren, wie es die Gerechtigkeit verlangt." "Gerechtigkeit?", antwortet Thisdan mit zornrotem Gesicht und jetzt deutlich erhobener Stimme. "Ihr wisst doch gar nicht, was das Wort bedeutet. Euer Vorhaben auch noch im Namen der Gerechtigkeit durchzuführen, wird ein Frevel am Herrn Praios sein, dessen Auge dies nicht verborgen bleiben wird, so wie Euer Tun auch ein Frevel an meiner Herrin Tsa sein wird, denn ein elendes Gemetzel ist es, was Ihr plant! Aber was ist von solchen wie Euch schon zu erwarten? Dieser schändliche Überfall heute Morgen, das könnt Ihr glauben, der war sicher nicht im Sinne der alveranischen Leuin."

Für einen winzigen Augenblick, den die beiden sich anfunkeln, während die Hand des Söldlings auf dem Griff seiner Klinge liegt, scheint Mord in der Luft zu liegen. Cismenez' Gesicht wird bleich, seine Lippen zittern, dann wendet er ruckartig den Blick vom dem Priester ab – und euch zu. Mit herrischer Geste winkt er euch heran.

"Seine Gnaden hier besteht auf der Unschuld dieser Wilden, und er sagt, es wäre sicherlich im Sinne der missionierenden Kirchen, wenn diese Unschuld bewiesen würde." Lauernd wandert sein Blick über euch. "Er ist der Überzeugung, ihr wäret seiner Meinung und würdet euch bereit erklären, die wahren Hintergründe des Verschwindens der Verschollenen aufzuklären. Nun? Teilt ihr die Irrtümer seiner Gnaden, oder seid ihr eher geneigt, die offensichtliche Wahrheit anzuerkennen?"

Thisdan wirft euch einen flehentlichen Blick zu und formt lautlos mit den Lippen eine Bitte um Hilfe.

An dieser Stelle liegt es bei Ihren Spielern. Sind Ihre Helden tatsächlich Helden, oder tragen die Bögen, auf denen sie ihre Werte notiert haben, einfach nur die falsche Überschrift? Sollten Ihre Spieler tatsächlich ablehnen, dann beschleunigen Sie die Rückkehr aus dem Dschungel, nachdem Sie ein kleines Krokodilfestmahl improvisiert haben. Der Abend könnte dann mit einer lustigen Sklavenuktion enden, natürlich inklusive einer saftigen Gewinnbeteiligung für unsere 'tapferen' Recken ...

Aber man soll ja nicht immer das Schlimmste vermuten. Gehen wir also davon aus, dass die Helden Thisdan beispringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gesicht des Söldners verfinstert sich. "Nun gut, wie ihr wollt. Dann versucht eben, die Unschuld dieses Packs zu beweisen. Aber ich glaube kaum, dass euch das gelingen wird. Zwölf Tage Zeit gebe ich euch, einen für jeden der Götter, um den Gegenbeweis zu erbringen. In zwölf Tagen werden wir mit den Mohas zur Krabbenbucht aufbrechen, wenn ihr keine Beweise gebracht habt – und ohne euch, solltet ihr bis dahin nicht wieder hier sein."

Brüsk wendet er sich ab.

IN DIE URWÄLDER

Was sich jetzt anschließt, ist ein äußerst gefährliches Unternehmen. Eine Reise durch den Dschungel dient nicht dem Vergnügen, und eigentlich dürften die Helden, wenn sich nicht zufällig unter ihnen einer befindet, der sich auskennt, nicht die geringste Chance haben, dieses Abenteuer zu überleben.

Lassen Sie die Helden eine genaue Bestandsaufnahme dessen machen, was sie mit sich nehmen wollen. Denken Sie daran, dass es keine Transportmittel mehr gibt, die ihnen das Gewicht abnehmen, auch keine Lasttiere. Thisdan, der immerhin seit vier Jahren hier lebt, darf durchaus als Berater auftreten. Er rät von Metallrüstungen ebenso ab

wie von zu schwerer Ausrüstung. Wasser sollten die Helden in jedem Fall in ausreichender Menge mitnehmen, desgleichen Nahrung für die ersten Tage, denn für Nordländer gestaltet sich die Jagd hier als recht schwierig, was vor allem daran liegt, dass die hiesige Fauna sich stark von allem bekannten unterscheidet. Auch ein Haumesser für jeden ist unverzichtbar.

Die Helden sollten eigentlich von selbst darauf kommen, dass sie ohne ortskundigen Führer verloren sind – Thisdan wird andeuten, dass er eine Lösung parat hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne hat soeben den höchsten Stand erreicht und sendet ihre Strahlen gerade auf den Waldboden, als ihr euch auf den Weg macht. Die Dorfbewohner, denen offenbar klar ist, dass ihre Zukunft vom Erfolg eurer Bemühungen abhängt, werfen euch dankbar hoffnungsvolle Blicke hinterher. Nicht so die Söldner, denen ihr nun wohl als 'Verräter' gelte. Einige wenden euch demonstrativ den Rücken zu, einer spuckt vor euch aus und irgendwo hinter euch ertönt ein gezischeltes: "Fahrt doch zum Namenlosen."

Thisdan will euch ein kleines Stück weit begleiten, um in Ruhe einen Reisesegen über euch zu sprechen, wie er sagt. Das Dorf verlassen will er jedoch nicht, da er – wohl zurecht – vermutet, dass nur seine Anwesenheit den Söldnerführer davon abhält, sein Wort zu brechen.

Ihr tretet zwischen die hochgewachsenen Bäume. Sofort umfängt euch feuchte Hitze. Das Erdreich des Bodens ist fast nirgends zu sehen, wohin das Auge auch blickt, ist es bedeckt von allerlei Leben. Hier ausgerechnet im Namen der Tsa unterwegs zu sein, ist vielleicht nicht das Schlechteste, schießt es durch eure Köpfe. Mit sicheren Schritten geht Thisdan voran.

"Achtet auf Verfolger", raunt er [Name des Helden, der am wildnistauglichsten wirkt] zu. Man hört Wasser tröpfeln, Affen schreien, Vögel flattern und Schlangen zischeln. Der Schweiß rinnt jetzt bereits eure Körper hinunter. Von einem Moment auf den anderen bleibt Thisdan stehen, führt zwei Finger zum Mund und gibt ein trällerndes Pfeifen von sich, das man mit dem Ruf eines Vogels durchaus verwechseln könnte.

Einige Augenblicke geschieht gar nichts, dann steht plötzlich ein junger Mohaha wie aus dem Boden gewachsen neben euch.

"Dies ist Mumpoto, der einzige, der heute Morgen geistesgegenwärtig genug war zu entkommen. Er wird euer Führer durch den Dschungel sein – um seine Sippe zu retten sogar zu der Tabuzone, da bin ich sicher. Nacladara hat ihn einmal als gelehrigen Schüler bezeichnet, und er versteht unsere Sprache besser, als er sie spricht. Ihr könnt ihm vertrauen. Beeilt euch nun, denn bis zu eurem Ziel braucht ihr vier oder fünf Tage – und möge der Segen der Herrin Tsa mit euch sein."

Nachdem er eine Segensgeste über euch geschlagen hat, dreht er sich um und lenkt seine Schritte zurück zum Dorf.

"Zu Tabu? Folgen hier", gibt der Waldmensch von sich und schlägt einen Weg tiefer in den Dschungel ein.

Beschreiben Sie die sich anschließenden Fußmärsche als eine Abfolge schlimmer Strapazen. Quälend langsam kämpft man sich voran, jeder Schritt eine Anstrengung, durch die viele Pausen notwendig werden. Ein ganzer Tagesmarsch ergibt oftmals eine Wegstrecke von nicht mehr als drei Meilen Luftlinie. Dabei ist der Weg nie gerade: Unpassierbare Dickichte müssen umgangen werden, Höhenunterschiede überwunden, Gewässer durchquert und allerlei Baumwurzeln und Gestrüpp überklettert oder schlicht durchgehackt werden. Dabei muss man eigentlich die ganze Zeit seine Umgebung im Auge behalten, da hinter jedem Baumstamm eine neue tödliche Gefahr lauern kann:



Fleischfressende Pflanzen oder solche, deren Pollen Halluzinationen hervorrufen, wütende Affenkolonien und wie Lianen herabhängende Schlangen, ganz zu schweigen von den Myriaden giftiger Insekten, sind nur einige der Gefahren, denen die Helden hier begegnen können. Da man fast nirgends den Himmel sehen kann, versagt der normale Orientierungssinn völlig. Pro Stunde sollten allein durch die Umgebung 2 bis 3 Punkte Erschöpfung fällig werden, was durch Überladung oder Rüstungsbehinderung bekanntlich noch steigen kann. Sparen Sie nicht mit Proben auf *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung*, *Klettern* und *Ausweichen*, aber auch auf *Pflanzen-* und/oder *Tierkunde*, um eine Gefahr frühzeitig zu entdecken. Modifizieren Sie diese je nach Erfahrung des Einzelnen mit dem Regenwald, vor allem der Sonderfertigkeit *Dschungelkundig*. Denken Sie daran, dass

eine misslungene *Klettern-* oder *Körperbeherrschungs-*Probe nicht zwangsläufig einen fatalen Sturz nach sich ziehen muss – sie kann auch einfach bedeuten, dass eine Kletterpartie anstrengender war als zuerst gedacht, was ruhig 1 bis 3 zusätzliche Erschöpfungspunkte kosten darf. Als Faustregel gilt: Wenn am Ende eines solchen Tages nicht alle außer den zähesten Helden im Überanstrebungsbe- reich angekommen sind, dann waren Sie zu lax.

BEGEBENHEITEN AUF DEM MARSCH

DIE VERFOLGER

Unter den Söldnern gibt es einige, die keine Lust verspüren, sich ihre Beute durch ein paar dahergelaufene Moralisten streitig machen zu lassen. Zu diesen gehören Nazmeya ay Fasar und der Yakosh-Dey Panhahe. Wenige Stunden nach dem Aufbruch der Helden beschließen sie, ihnen zu folgen und sie zu töten. Drei weitere Söldlinge (passen Sie diese Zahl an Umfang und Kampfstärke Ihrer Heldengruppe an) schlie-

ßen sich den beiden auf dem Weg in den Dschungel an.

Spätestens in der Mitte des zweiten Reisetages nimmt Panhahe Tuchfühlung mit den Helden auf. Seine große Erfahrung lässt es ihm sinnvoll erscheinen, zuerst noch auf einen offenen Angriff zu verzichten, sondern den Dschungel die Blasshäute weiter zermürben zu lassen. Gleichzeitig beginnt er mit einer Serie hinterhältiger Angriffe auf die Helden. Dazu muss er sich zwar von seinen eigenen Leuten entfernen, verlässt sich jedoch voll und ganz auf seine überlegenen Dschungeltalente.

Sein Arsenal umfasst folgende Gemeinheiten: Giftpfeile aus dem Hinterhalt (vor der Abreise hat er in Mengbilla einige alchemistische Gifte erworben, vornehmlich Halbgift und Drachenspeichel); Angriffe aus dem Busch auf den Letzten in der Reihe, immer nur ein Hieb, versteht sich, und sofortiger Rückzug; primitive Fallen und 'nächtliche Ruhestörung' – eine Giftspinne unter der Decke kann schon für ziemlichen Wirbel sorgen. Alles in allem sollen diese Angriffe die Helden eher zermürben als umbringen.

Achten Sie darauf, dass die Helden den Yakosh-Dey nicht erwischen. Diese Übung dient nämlich auch dazu, ihnen zu demonstrieren, dass ihnen im Dschungel schon ein einzelner Waldmensch ganz furchtbar zusetzen kann, was ihren Respekt vor den Ureinwohnern erhöhen wird.

Früher oder später wird es zum Gefecht kommen, allein schon deswegen, weil Nazmeya darauf drängt, ihren Würker Hammer in Blut zu tauchen. Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder greifen

die Söldner an, oder die Helden tun dies. Die zweite Alternative ist vorzuziehen, da die Helden so den Kampfplatz bestimmen und eventuell sogar das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben. In diesem Kampf sollten sie jeden Vorteil auch bitter nötig haben, den sie bekommen können.

Panhahe hat als Waldmensch zwar kaum unter den äußeren Bedingungen zu leiden und Nazmeya ist als 'wirklich beinhardt' Söldnerin hart genug, um die Strapazen durchzustehen, die anderen Söldlinge sind aber in noch schlechterer Verfassung als die Helden. Gestalten Sie diesen Kampf blutig und brutal. Der Dschungel ist eine der menschenfeindlichsten Umgebungen, die man sich vorstellen kann (abgesehen vom Ewigem Eis und der Khôm vielleicht). Die Gegner unserer Helden erscheinen als mörderische Bestien, die keine Gefangenen machen (und zumindest auf Nazmeya und Panhahe trifft dieser Eindruck auch zu). Der Kampf sollte nicht zu nahe am Dorf stattfinden, und wenn die Helden durch ihre Verletzungen unter Zeitdruck geraten oder anfangen zu befürchten, von Cismenez betrogen worden zu sein, dann steigert das nur die Spannung. Schließlich können sie nicht wissen, dass Nazmeya zwar wohl mit dem Wissen des Hauptmanns, aber schlussendlich auf eigene Rechnung handelte.

MUMPOTO

Der junge Waldmensch ist nicht nur der Führer der Helden durch unbekanntes Gelände, er dient auch als wichtigste Informationsquelle zur Tabuzone und dem, was sie Helden dort erwartet. Außerdem ist er vermutlich der erste 'echte' Waldmensch, mit dem die Helden längeren Kontakt haben. Sein neugierig-offenes Wesen wird ihn dazu animieren, zu allem, was ihm an den Helden merkwürdig vorkommt, die obskuren Fragen zu stellen. Ob denn das 'Gesichtshaar' beim Küssen nicht stört, ist für ihn genauso interessant wie die Funktionsweise einer Armbrust oder Beschreibungen von Steingebäuden. Dieses offene Umgehen mit seiner Neugier kann die Helden dazu anregen, ihren Begleiter nach allen Regeln der Kunst über die Mohas auszufragen. Als Meister obliegt Ihnen hier die Aufgabe, die Helden klüger, als sie es vorher waren, von der Reise zurückkehren zu lassen und zugleich nicht jedes interessante Mysterium der Waldmenschen bereits offenbart zu haben. Zur Ausgestaltung dieser Gespräche sei Ihnen die Lektüre von *Meridiana 137–166* anempfohlen, ebenso wie *MGS 121–127*.

Irgendwann auf der Reise sollte folgendes Gespräch stattfinden, vielleicht bei beginnender Dunkelheit am Feuer:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wir kommen nahe Gebiet von Panaq-Si. Panaq-Si gefährlich. Leben tief in Wald, mehr tief als Mohaha in Wald gehen. Panaq-Si grausame Menschen, jagen ander Menschen, fressen Mohaha, töten Tapam. Sehen aus wie Ungeheuer, lange Zähne, Fell. Wenn Panaq-Si kommen, du besser laufen. Ihre Hände mehr stark als Speer, stark wie Krallen von Jaguar. Sie dich kriegen: Wenn du Glück, du schnell tot – tot und gefressen; wenn du nicht Glück, du langsam Stück für Stück gebraten. Panaq-Si grausam, aber nicht dumm. Wenn du leben, Fleisch länger frisch ..."

DAS ZIEL DER REISE

DAS GEHEIMNIS HINTER DER TABUZONE

Die Tabuzone, auf die sich die Helden zu bewegen, wurde vor über 250 Jahren von dem Schamanen Tonku-Yako eingerichtet. Zum Wesen von 'Tabu' gehört es, dass nicht nur der Ort, der mit dem Tabu Belegt wurde, nicht mehr aufgesucht wird oder die Handlung nicht mehr durchgeführt, sondern dass über das mit dem Tabu belegte nicht einmal mehr gesprochen wird. Hierfür existieren zweierlei Gründe: In der Weltsicht der Waldmenschen ist alles beseelt, was in der Welt existiert – diese Seele nennt der Mohaha 'Nipakau'. Spricht man zu häufig über ein bestimmtes Nipakau oder nennt man gar immer wieder sei-

nen Wahren Namen, dann lockt man es an. Über einen mit einem Tabu belegten Gegenstand nicht zu sprechen, bedeutet also, seine Aufmerksamkeit nicht anzuziehen. Außerdem stellt Tabu in einer nicht-verschriftlichten Kultur eine Hilfestellung dar, die verhindert, dass sich der Mensch in Gefahr begibt, ohne das hierfür die Gründe in Erinnerung bleiben müssten.

Was aber hat es nun mit der Tabuzone auf sich, der sich Ihre Helden nähern? An dem Ort, der heute verboten ist, stand vor über 250 Jahren das Dorf einer Mohaha-Sippe, deren Name längst vergessen ist. In diesem Dorf brach eine furchtbare Krankheit aus, die jeden, den sie befiel, nach mehrtägigem qualvollem Siechtum dahin raffte. Tonku-Yako, einer der größten Schamanen seiner Zeit, auf dem das Wohlwollen Kamaluqs ruhte, wurde in das Dorf gerufen, um den Satuul, der offensichtlich unter den Mohaha wütete, zu vertreiben. Doch Tonku-Yako gelang es nicht, der bösen Geister Herr zu werden, und so fielen mehr und mehr Waldmenschen dem grausigen Wüten zum Opfer. Die, die noch gesund waren, sprachen bereits darüber, das Dorf aufzugeben, die Kranken im Stich zu lassen und an einem anderem Ort neu zu beginnen. Tonku-Yako wusste, dass die Geister den Gesunden folgen würden und dass dies die Krankheit nur weiter in Kamaluqs Dschungel verbreiten würde. Dies musste er verhindern, und so überzeugte er sie, noch zu warten. Er belog die Dörfler über seine Fortschritte und weckte in ihnen die Hoffnung, dass die Krankheit zu besiegen sei. Knapp eine Woche später gab es keinen einzigen gesunden Menschen mehr in dem Dorf – keinen außer Tonku-Yako, den die Krankheit aus unerfindlichen Gründen nicht befiel. Und obwohl ihm von Seiten der Sterbenden nur noch blanker Hass entgegenschlug, weil sie erkannt hatten, dass er ihnen nicht helfen konnte, hielt der Schamane bei ihnen aus, linderte ihr Leid, wo er nur konnte, und wartete ab, bis außer ihm keine lebende Seele mehr im Dorf war.

Die Geister, die das Dorf heimgesucht hatten, konnte er nicht vertreiben, aber er konnte sie in den Körpern derer einsperren, die sie getötet hatten. Wie lange er die Trommeln rührte, wie lange er einsam um große Feuer tanzte, welche Rituale er durchführen musste, den Satuul in die Leichen zu bannen, das kann wohl nicht einmal ein anderer Schamane ermessen. Die verrottenden Leichen der Waldmenschen versiegelte er in den Hütten des Dorfes. Durch mächtige Magie sollten diese daran gehindert werden, jemals zu verfallen, so dass ihr todbringender Inhalt auf ewig darin gefangen sei. Um das Dorf herum brachte er für alle sichtbar die Zeichen an, die eine Tabuzone markieren.

In dem Wissen, dass ein Tabu in Vergessenheit geraten oder gar mutwillig gebrochen werden kann, beschloss Tonku-Yako, selbst zum Wächter dieses Ortes zu werden. Und als die Arbeit im Dorf getan war, da erlegte er einen Jaguar, der in der Blüte seiner Kraft stand. Und gemäß der alten Riten verschlang er roh dessen noch schlagendes Herz und hüllte sich in die blutige Haut – und wurde so selbst zum Jaguar, um für alle Zukunft das Tabu bewachen zu können (mehr zur Liturgie EWIGER WÄCHTER in *AG 94*).

Hinter dem Verhängnis, das über das Dorf hereinbrach, mag sich eine Horde Hektabeli (*MGS 64*) oder das Wirken des katzen-gestaltigen Dämons Chai-Kashêt (*MGS 76*) verbergen. Die genauen Zusammenhänge sind nicht einmal Tonku-Yako bekannt – und für den weiteren Verlauf des Abenteuers auch unerheblich. Die Helden werden, wie Sie bald sehen werden, andere Sorgen haben.

Nacladara und die anderen hatten das Dorf tatsächlich erreicht. Allerdings waren sie schon einige Meilen vor ihrem Ziel von den wachsamem Sinnen Tonku-Yakos bemerkt worden, der sie abwartend umschlich. Um seinem selbstgewählten Auftrag treu zu bleiben, musste er die Eindringlinge töten, sobald sie das Tabu verletzten. Als die erste Hütte von den Blasshäuten geöffnet wurde, leitete der Jaguar seinen Angriff ein. Der Kampf dau-

erte den Rest des Tages und die ganze Nacht. Die ersten Begleiter fielen den Klauen des Raubtieres unter freiem Himmel im Dorf zum Opfer, einige verschanzten sich in einer der Hütten zwischen den Leichen, unter diesen die verletzte Nacladara und Tiamartin. Dort hielten sie einige Tage durch. Doch als das Wasser knapp wurde, mussten sie versuchen zu entkommen. Tiamartin beschloss, die Geweihte ihrem Schicksal zu überlassen. Er und seine Begleiter kamen nicht einmal weit genug, um zum Zeitpunkt ihres Endes außerhalb der Hörweite der Hesinde-Geweihten zu sein. Wohl wissend, dass ihr Ende nahte, schrieb Nacladara die letzten Einträge in ihr Buch der Schlange, das sie in wasserdichtes Iryanleder eingeschlagen und gut sichtbar auf einem steinernen Tisch hinterlegte. Dann erwartete sie ins Gebet versunken ihren sicheren Tod.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit ihr die mit gelber und roter Farbe auf einer mannsgroßen Steinplatte angebrachten Zeichen passiert habt, die laut Mumpoto den Wanderer davor warnen sollen, weiterzugehen, ist der ansonsten so mitteilsame Waldmensch still geworden. Angstvoll schaut er immer wieder über seine Schulter zurück, als erwartete er, jeden Augenblick von einem bösen Geist angefallen zu werden. Auch euch kommt es so vor, als seien die Geräusche des Dschungels verstummt und als würden unsichtbare Augen euch folgen. Dann plötzlich weichen die Bäume einer Lichtung, und vor euch erheben sich die Langhäuser einer Ansiedlung, größer als das Dorf der Tapo. Aber dieses hier scheint schon lange verlassen zu sein. Nicht nur, dass der Boden zwischen den Behausungen vor dichtem Pflanzenbewuchs strotzt, die Häuser selbst sind an vielen Stellen überwuchert, Wände und Dächer jedoch scheinen noch intakt zu sein. Auf den zweiten Blick stellt ihr fest, dass Türen und Fenster verschlossen sind, mit hölzernen Brettern und lehmbeschmierten Matten, die mit Zeichen bemalt wurden, die denen auf der Steinplatte nicht unähnlich sind. "Warnungen! Das Warnungen sein", sagt Mumpoto und deutet auf die Zeichen. "Da drin wohnen großes Sterben, Krankheit." Auf Stangen wurden Tierschädel aufgespießt, an deren Zähnen sich Federn und beinerne Kugeln im Wind bewegen und klackernde Geräusche verursachen. [Falls ein Held über *Gefahreninstinkt* verfügt, zu diesem:] Das Gefühl, dass du beobachtet wirst, wird stärker. Da sieht [Name des Helden, der vorangeht] etwas im hohen Gras liegen: die Leiche eines Menschen, schon halb verwest und von Aasfressern angenagt, aber eindeutig kein Waldmensch – oder wenn, dann ein sehr groß gewachsener, und noch dazu einer, der Kürass und Morion zu seinem Schutz trug.

Zu diesem Zeitpunkt werden die Helden vermutlich noch vorsichtiger werden, als sie es ohnehin schon sind, und sich genauestens umsehen. Das Dorf hat zehn Häuser, die kreisförmig um einen zentralen Platz angeordnet sind. Neun dieser Häuser sind noch versiegelt, eines wurde geöffnet.

In allen Häusern finden sich Leichen von Waldmensch, die trotz der Feuchtigkeit vertrocknet wirken. Die Haut wirkt grau, Augen und Münder wurden ihnen vernäht, auf den Oberkörpern und den darüber gekreuzten Armen wurden Muster in Rot und Ocker aufgetragen. Sie wurden nebeneinander an den Wänden der Häuser abgelegt. Insgesamt sind es über fünfzig Tote: Dieses Dorf ist ein einziger Friedhof.

Sobald die Helden einen Blick in die bereits geöffnete Hütte werfen, entdecken sie dort die am Boden liegende Leiche der Hesinde-Geweihten Nacladara, die trotz der furchtbaren Verletzungen sofort an ihrem gelb-grünen Ornat erkennbar ist. Ein Heilkundiger kann ohne größere Probleme feststellen, dass die Geweihte einem Raubtier zum Opfer gefallen ist – auch wenn die Untersuchung des mehrere Wochen alten Leichnams eine ekelerregende Angelegenheit ist.

In der Mitte der Hütte liegt ein großer, flacher Stein, der vielleicht

einmal als Tisch gedient hat, vielleicht auch als Mahlstein. Mittig auf diesem Stein wurde ein rechteckiges, in schillerndes Leder eingeschlagenes Bündel platziert. Auf diesem Bündel liegt ein Halsreif in Form einer Schlange aus Zinn. Das Bündel enthält Nacladaras Buch der Schlange, das sie auf dem Stein legte, in der vagen Hoffnung, ein Zwölfgöttergläubiger könnte es finden. Es steht zu erwarten, dass die Helden das Bündel öffnen, da es sich ganz offensichtlich nicht um einen Gegenstand der Waldmensch handelt. Die religiöse Bedeutung des Buches sollte jedem zwölfgöttergläubigen Helden spätestens nach einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe klar werden. Wichtiger aber noch ist der Umstand, dass Nacladara ihre letzten Stunden in dem Buch festhielt, so dass den Helden hier der Beweis in die Hände fällt, den sie brauchen, um die Unschuld der Tapo zu belegen. Die letzten Einträge der Geweihten lauten (siehe auch Kartentasche):

»Wir sind jetzt seit zwei Tagen in dieser Hütte zwischen all den Leichen. Ich glaube nicht mehr, dass es hier Geheimnisse gibt, die es wert sind, gelüftet zu werden. Drei der Söldlinge Tiamartins sind tot. Was für ein Monstrum es ist, dem sie zum Opfer gefallen sind, haben wir nicht gesehen. Nur ein Brüllen war zu hören, das durch Mark und Bein ging – möge Boron ihnen gnädig sein. Die Schmerzen in meinem Knöchel wollen nicht nachlassen, ich glaube fast, er ist gebrochen.«

»Tiamartin gerät ob des Gebrülls der Bestie draußen im Dorf sichtlich immer mehr in Panik. Seine beiden noch verbliebenen Söldner ebenso. Manchmal tuscheln sie leise miteinander. Und obwohl ich ihre Worte nicht verstehen kann, weiß ich, worüber sie sprechen: Ich bin schuld daran, dass wir hier sind. Ich wollte das Mysterium hinter diesem Tabu lüften. Ich habe diese Unglück über uns gebracht. Mein Knöchel ist blau verquollen, das Wasser geht langsam zur Neige.«

»Der dritte Morgen in diesem Waldmensch-Grab, das wohl auch das Meinige werden wird. Diese Nacht haben wir das letzte Wasser aufgebraucht. Sie haben es getan. Sie haben mich zurückgelassen, um zu versuchen, diesem Ort zu entkommen. Aber sie werden ihrem Schicksal ebenso wenig entrinnen wie ich. Ich höre ihre Schreie da draußen, ich höre das Brüllen, ich weiß, sie sind dem Tod geweiht.

Stille. Alles verstummt. Welch trügerische Ruhe ... Meine letzte Bitte an die Allweise gilt der Bestimmung dieses Buches, das mich seit dem Tag meiner Weihe begleitet. Möge es dereinst ein Wanderer finden und einem Tempel der Göttin überantworten, damit mein Wissen nicht dem Vergessen anheim falle.

Gezeichnet: Nacladara von Al'Anfa, Dienerin der Schlange.«

Sobald die Helden den letzten Eintrag gelesen haben, erschallt draußen im Urwald ein tiefes, kehliges Brüllen.

DAS FINALE

Ein Kampf mit Tonku-Yako ist unausweichlich. Der Schamane wird seine Pflicht erfüllen und die Eindringlinge zu töten versuchen. Dabei ist es unerheblich für ihn, ob die Helden das Dorf sofort wieder verlassen wollen oder nicht: Sie haben das Tabu gebrochen, sie müssen sterben.

Gestalten Sie das folgende Gefecht nicht einfach als Kampf gegen ein Tier. Der Schamane hat zwar die Gestalt eines großen Jaguars, aber er verfügt immer noch über menschliche Intelligenz und nach über 200 Jahren über ein gehöriges taktisches Verständnis, wie er seine neue Form zu seinem Vorteil einsetzen kann.

Wenn möglich, wird er den Kampf im Dschungel ausfechten, wo seine Gestalt ihm den größten Vorteil verschafft. Beachten Sie, dass er ein hervorragender Kletterer ist, der einen Helden durchaus von oben anspringen kann. Im Gegensatz zu einem normalen Jaguar ist ihm durchaus bewusst, dass von Schusswaffen eine Gefahr ausgeht, und er wird Geschossen ausweichen. In der Umgebung der Tabuzone kennt er sich besser aus als ein Zwerg in seinem Lieblingsstollen. Folglich wird er das Terrain für sich arbeiten lassen, indem er etwa Helden zu fleischfressenden Pflanzen lockt oder über blutegelverseuchte Bäche springt. Dabei kann er geduldig warten und die Helden durch wiederholte Angriffe zermürben.

Wie auch immer Sie den Kampf gestalten, lassen Sie nicht zu, dass er in einen stationären Schlagabtausch ausartet, den der Jaguar nicht gewinnen kann. Dazu ist er zu gerissen. Die Helden sollen ihn zwar besiegen, jedoch mit letzter Kraft. Da er in dieser Inkarnation bereits Nachkommen gezeugt hat, wird er sich zwar nicht scheuen, sein Leben in Gefahr zu bringen (der Geist geht im Moment des Todes auf ein von ihm gewähltes Junges über), er weiß jedoch, dass die Frevler entkommen werden, wenn er diesen Körper verliert.

Tonku-Yakos Werte

Biss: INI 12+1W6 AT 16 PA 11 TP 2W+3 DK H
 Pranke: INI 12+1W6 AT 17 PA 11 TP 1W+4
 LE 48 AU 60 KO 14 RS 2 GS 16 MR 2/7

Zur genaueren Ausgestaltung der Kampfweise siehe bei Bedarf **Zoo-Botanica 147**.

Tonku-Yako verfügt immer noch über Karmaenergie, die er in seiner Jaguargestalt folgendermaßen einsetzen kann: Seine Tarnung ist so gut, dass jede *Sinnenschärfe*-Probe, um ihn zu entdecken, um zusätzliche +5 erschwert ist. Einmal pro Kampf kann er für drei KR seine KK um 7 Punkte erhöhen, was ihm TP +3 einbringt. Darüber hinaus ist es ihm einmal gestattet, sich durch einen eigentlich unmöglichen Sprung in Sicherheit zu bringen.

DIE RÜCKKEHR

Im Vergleich zum Hinweg können Sie die Rückreise durchaus gerafft darstellen. Von Mumpoto ist zu erfahren, dass er schon von Schamanen gehört hat, die sich in Jaguare verwandelt hätten, er dies aber immer für Sagen gehalten hat. Sobald er den ersten Schrecken überwunden hat, findet er bald zu alter Fröhlichkeit zurück. Da das Buch sein Dorf retten soll, wird er bald beginnen, einen der Helden über Bücher im Allgemeinen und im Besonderen auszufragen.

Im Dorf der Tapo wird sich Cismenes zähneknirschend durch Naclardas Buch von der Unschuld der Mohaha überzeugen lassen. Er und seine Söldner ziehen am nächsten Morgen ab. Wann die Helden die Tapo verlassen, sei ihnen überlassen – die dankbare Dorfgemeinschaft würde sie sicher noch einige Zeit beherbergen. Vielleicht haben sie genug vom Dschungel, vielleicht wollen sie aber auch noch ein paar Antworten zu dem, was ihnen in der Tabuzone widerfahren ist (denn zumindest die Geschichte der Tabuzone und des Schamanen dürf-



ten sie höchstens errahnen). Außerdem ist der Verbleib Madaions noch nicht geklärt (und lässt Ihnen alle meisterlichen Freiheiten für ein selbstgestaltetes Folgeabenteuer).

Alles in allem haben sich die Helden ihre insgesamt **350 Abenteuerpunkte** redlich verdient, dazu je eine Spezielle Erfahrung auf *Athletik, Sich Verstecken, Wildnisleben, Orientierung, Tierkunde, Pflanzenkunde, Geographie, Sagen/Legenden* sowie *Sprachen Kennen (Mohisch)*.

DRAMATIS PERSONAE

DIE SÖLDNER

LACONDO CISMENEZ

Erscheinung: Cismenez' Äußeres ist das eines hageren Mannes, der seine besten Jahre bereits hinter sich hat. Seine grauen Haare trägt er meist ein wenig zu lang, so dass sie ungepflegt unter dem verzierten Helm hervorquellen; sein Kinn ist unrasiert. Die Kleidung, die er im Dschungel ebenso wie in der Zivilisation bevorzugt, ist eine bunte Söldnermischung (Pumphosen, rot-gelbes Wams mit geschlitzten Ärmeln). Dazu verzichtet er möglichst nie auf seinen stumpf-fleckigen Kürass. An seiner Seite hängt ein Säbel, auf dem Rücken die Balestrina, in der Schärpe steckt ein Dolch.

Geschichte: Lacondo Cismenez ist der Anführer des 30-köpfigen Söldnerhaufens, der im Auftrag Katalinya Tiarmartins in das Stammesgebiet der Mohaha eindringt. In den über dreißig Jahren, die Cismenez bereits als Söldner kämpft, ist aus ihm ein desillusionierter Zyniker geworden. Träumte er zu Beginn seiner Karriere noch davon, dereinst ein berühmter und geachteter Condottiere zu werden, so geht es ihm heutzutage nur noch darum, mit möglichst niedrigem Risiko für das eigene Leben möglichst hohen Gewinn zu machen. Am liebsten lässt er sich für Wachaufgaben oder eben Suchaktionen wie diese hier anheuern, wohingegen ihm Aufträge, bei denen er es wahrscheinlich mit bewaffneten ebenbürtigen Gegner zu tun bekommt, zuwider sind. Das heißt zwar nicht, dass er mit seinem Säbel nicht umzugehen

wüsste, die eigentliche Stärke dieses Mannes jedoch liegt in seinen Fähigkeiten als Anführer begründet.

Charakter: Bei der Darstellung des Söldnerführers sollten sie darauf achten, dass Cismenez niemandem wirklich vertraut und er in jeder Situation versucht, den Überblick zu behalten und keine Einzelheit zu versäumen. Lassen Sie den Blick im Gespräch schweifen und die Aufmerksamkeit ruckartig auf irgendwelche Vorgänge übergehen, die das Misstrauen des Mannes erregen. Im Laufe seines Lebens hat er gelernt, dass man mit Gewalt am weitesten kommt.

Zitate:

“Wir sollten uns das erst einmal aus der Entfernung anschauen.”

“Wenn ich meine Haut für Euch zu Markte tragen soll, dann müsst Ihr mir schon etwas mehr anbieten.”

Geb.: 974 BF; **Größe:** 1,89; **Haarfarbe:** grau; **Augenfarbe:** braun

Herausragende Eigenschaften: GE 14, KO 15; Goldgier 7, Zäher Hund

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 14, Kriegskunst 12, Schätzen 11

Säbel: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP W+4 DK N

Balestrina: INI 14+W6 FK 22 TP W+4

LE 35 AU 41 KO 15 RS 6 GS 5 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Meisterparade, Defensiver Kampf, Kampfgespür, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I (Kürass)

ΠΑΖΜΕΥΑ ΣΑΒΑ ΟΥΜΙΡΑ ΑΥ ΦΑΣΑΡ

Erscheinung: Die Tulamidin wirkt, als habe sie die Dreißig noch nicht überschritten. Ihr muskulöser Oberkörper ist meistens unter einer geschwärzten Lederrüstung verborgen. Auf dem Kopf trägt sie einen runden Helm von schwarzer Farbe, der am Rand mit einem roten Turbantuch umwickelt ist. Den kahlen Schädel rasiert sie, so oft es nötig ist. Ein nicht sauber verheiltes Bruch des linken Wangenknochens verleiht ihrem Gesicht einen hässlichen, asymmetrischen Zug. Die Waffen ihrer Wahl sind der Warunker Hammer, den sie effizient zu führen versteht, und der Sklaventod. Sie trägt darüber hinaus mehrere Wurf dolche am Körper.

Geschichte: In den ersten Jahren ihrer Karriere schlug sich Nazmeya als Gladiatorin und Söldnerin durch die Straßen von Fasar. In mehrere blutige Scharmützel hineingezogen, entdeckte sie ihr Vergnügen am Rausch des Kampfes; dieser Rausch war es, der sie immer öfter zum Tempel des Kor zog. Ihre Weihe im Alter von 27 Jahren scheiterte jedoch, der Gott lehnte die Aspirantin ab (die Entstehung ihres Gesichtes stammt von diesen Weiheritualen). Gedemütigt verließ sie die Stadt mit dem festen Entschluss, sich doch noch des Gottes würdig zu erweisen. Vor einigen Jahren schloss sie sich in Mengbilla Cismenez an.

Charakter: Nazmeya ist eine Frau, die ihren Blutdurst nur schwer unter Kontrolle halten kann. Jede Nichtigkeit reicht ihr als Vorwand aus, einen 'Guten Kampf' anzuzetteln. Lacondo Cismenez' vorsichtige Art, sich die Aufträge für seinen Haufen auszuschauen, ist ihr schon lange ein Dorn im Auge, und der alte Söldner ist in ihren Augen längst nicht mehr würdig, der Anführer zu sein. Durch den Mord an den Helden im Alleingang den Gewinn für den Haufen sicherzustellen, erscheint ihr ein probates Mittel, Lacondo seine Position streitig zu machen.

Zitate:

"Stüürb, Bastard!"

"Wir hatten schon zu lange keinen guten Kampf mehr. Sind wir noch Söldner oder schon Büttel?"

Geb.: 997 BF; **Größe:** 2,09; **Haarfarbe:** Glatze; **Augenfarbe:** dunkelbraun

Herausragende Eigenschaften: KK 17, GE 14; Blutausch, Jähzorn 8, Arroganz 7, Eisern

Herausragende Talente: Athletik 12

Warunker Hammer: **INI** 11+W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** W+7 **DK** NS

Sklaventod: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** W+5 **DK** N

Wurfdolch: **INI** 12+W6 **FK** 20 **TP** W+1

LE 39 **AU** 48 **KO** 14 **RS** 4 **GS** 6 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Windmühle, Meisterparade, Gegenhalten, Sturmangriff, Kampreflexe, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung)

ΠΑΝΗΑΗΕ

Erscheinung: Panhahe ist ein Waldmensch, der sich beinahe kleidet wie eine Blasshaut. Er trägt eine Samtweste über dem bloßen Oberkörper und lederne Gamaschen an den Beinen, die Füße stecken in ledernen Stiefeln. Der Schädel ist bis auf einen Mohaq kahl, die Kopfhaut und das Gesicht um die Augen sind ständig mit kriegerischen Symbolen in tieferer Farbe bemalt. Um die Schultern hängt eine fransenverzierte Tasche und er trägt immer Nagelkeule, Speer und Blasrohr bei sich.

Geschichte: Panhahe (übersetzt 'Alligatorzahn') ist ein Yakosh-Dey-Krieger, der von seinem Stamm wegen Mordes ausgestoßen wurde. Als Zeichen dafür, dass er jedermanns Feind ist, wurde ihm die Kriegsbemalung mit dem Saft der Scharlachwurzel ins Gesicht gemalt, so dass sie nicht mehr zu entfernen ist. Um zu überleben, schloss er sich den Blasshäuten an, widerwillig zuerst, doch später mit immer größerer Gleichgültigkeit. Cismenez heuerte den Waldmenschen vor einiger Zeit als dschungelkundigen Führer und Späher an.

Charakter: Den Fluch seines Volkes hat Panhahe angenommen, aber auf eine unvorgesehene Art: Er betrachtet sich als dauerhaft auf dem Kriegspfad, was es ihm erlaubt, sich auch so zu verhalten. Dass er unter Söldner geraten ist, ist seiner Sichtweise nach ein Glücksfall, da

es sich bei ihnen um 'ewige Krieger' wie ihn selbst handelt. Für die Helden stellt er die größte Gefahr dar, die von den Verfolgern ausgeht: Seine Fähigkeiten im Dschungel sind immens. Er kämpft brutal und unrondrianisch und wird selbst vor dem Einsatz seiner Gifte nicht zurückschrecken.

Zitate: "... (unbewegte Miene)

Geb.: 985 BF; **Größe:** 1,65; **Haarfarbe:** schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Herausragende Eigenschaften: GE 17, FF 15

Herausragende Talente: Fährtensuchen 16, Orientierung 15, Heilkunde Gift 10

Speer: **INI** 14+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** W+5* **DK** S

Keule: **INI** 15+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** W+3 **DK** N

Blasrohr: **INI** 15+W6 **FK** 23 **TP** W-1*

LE 36 **AU** 45 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 9 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Kampreflexe, Finte, Gezielter Stich, Scharfschütze (Blasrohr), Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Geländekunde (Regenwälder), Ausweichen III

*) Speer: Drachenspeichel Stufe C, + 4W6 SP im Verlauf einer Stunde;

Blasrohr: Halbgift Stufe D, MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI jeweils - 3 für 7 SR (siehe auch **SRD 96**).

ΠΕΡΣΟΝΕΝ ΑΥΣ ΔΕΜ ΔΟΡΕ

ΉΙΣΔΑΝ

Erscheinung: Thisdan ist ein Mann, dem man seine mehr als 50 Jahre deutlich ansieht. Das ehemals dunkle Haar ist von grauen Strähnen durchzogen, die gut sichtbar sind, da er es lang und offen trägt, nur ein paar bunte Federn sind hineingeflochten. Im Gesicht finden sich viele Falten, um die Augen sind dies insbesondere Lachfalten, die seine Züge 'zersplittern' lassen, wenn er lacht. Die schnigige Gestalt steckt in den regenbogenfarbenen Gewändern eines Tsa-Geweihten, im Dschungel hat er meist feste Schuhe an den Füßen.

Geschichte: Thisdan gehört zu den Götterdienern, die bereits früh wussten, wo ihre Bestimmung auf sie wartet. Mit nicht einmal 13 Jahren trat er als Novize einem Tsa-Tempel bei, nachdem er von zuhause ausgerissen war. Nach seiner Weihe, die er mit zwanzig Jahren erhielt, fühlte er sich berufen, den Glauben der Tsa zu verbreiten. Er war jahrelang als Prediger am Loch Harodról tätig, ehe er die Dschungelmision bei den Mohaha gründete.

Charakter: Obwohl Thisdan ein Mann ist, der gerne lacht, wirkt er für einen Geweihten der Jungen Göttin erstaunlich ernst. Sein Sendungsbewusstsein ist es, das ihn seit langen Jahren einen guten Missionar und Prediger sein lässt. Dass er dabei immer wieder neue Wege beschreitet, schreibt das Weltbild seines Glaubens ihm vor, dennoch könnten ihm einige radikalere Tsa-Diener vorwerfen, sich nicht genügend zu ändern. In diesem Abenteuer ist die bestimmende Eigenschaft seine Sorge um seine noch junge Gemeinde.

Geb.: 977 BF; **Größe:** 1,87; **Haarfarbe:** grau-schwarz; **Augenfarbe:** blau

Herausragende Eigenschaften: CH 15

ΜΥΜΠΟΤΟ

Erscheinung: Mumpoto ('Rasch-auf-dem-Baum') ist ein junger Mohaha mit wohlgestaltetem Körper. Sein langes schwarzes Haar wird von einem ledernen Band zusammengehalten. Die Ohrfläppchen sind durch schweren Knochenschmuck ein wenig geweitet, in der Nase hat er einen goldenen Ring. Am Körper trägt er nicht als einen Lendenschurz und Stiefel. Wenn er mit den Helden unterwegs ist, hat er seinen Speer und ein Hackmesser bei sich.

Geschichte: Mumpoto ist erst seit kurzem als Erwachsener anerkannt. Seine Eltern leben beide noch im Dorf, dem er sich mit tiefstem Herzen zugehörig fühlt. Das gibt ihm letztlich den Mut, das Tabu zu brechen. Bisher hat er sich durch keine besonderen Heldentaten hervorgetan, gilt aber als geschickter Fallensteller. Die Rettung des Dorfes könnte genau die Tat sein, mit der er sich einen großen Namen machen kann.

Charakter: Mumpoto ist ein offener Mensch. Im Dorf tat er sich damit hervor, lustige oder schaurige oder sonst wie unterhaltsame Geschichten zu erfinden und zu erzählen. Mit seinem dauerhaften Gerede könnte er mürrischeren Helden bald auf die Nerven fallen, andere werden in ihm einen aufmerksamen Schüler oder schier unerschöpflichen Quell des (Halb-)Wissens finden. Mumpoto ist den Helden überlegen, was seine Wildnisfertigkeiten betrifft, er ist jedoch kein sonderlich guter Kämpfer. Sobald die Helden gezeigt haben, was in ihnen steckt, können sie sich seiner Bewunderung sicher sein.

Zitate: "Ich nun erzählen Geschichte, wie ..."

Geb.: 1003 BF; **Größe:** 1,67; **Haarfarbe:** schwarz; **Augenfarbe:** dunkelbraun

Herausragende Eigenschaften: GE 14, Neugier 9

Herausragende Talente: Wildnisleben 14, Schleichen 9

Speer: INI 10+W6 AT 12 PA 9 TP W+5 DK S

LE 32 AU 37 KO 12 RS 0 GS 8 MR 2

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Regenwälder), Ortskenntnis



BORONSFURCHT

Ein Kurzabenteuer für Helden mit
geringer bis mittlerer Erfahrung

von Perry Steven und Anja Jäcke. Mit Dank an Armin Abele für Ideen, Karten und Korrekturen sowie an die Testspieler Carol Plapay, Donald Steven, Terja Steven, Mehmed Al' Jabbar und Jonathan White Eagle (für Captain Thomas W. Steven)

Und so strömten die Gläubigen in Sein Haus,
Das Schwert gegürtet.
Und sie riefen: "Herr, oh Herr! Stärke uns,
Auf dass wir zerschmettern die Ungläubigen.
Ihr Blut soll vergossen werden,
Ihre Häuser verbrannt, auf dass keine Spur mehr bleibe."
Doch der Rabe sprach zu Seinen Kindern:
"Lasset ab von eurem Tun!
Nicht durch Mord und Gräueltat werdet ihr siegen.
Wollt ihr mir zur Freude dienen,
So lebt wie ich's euch geheißen,
So dass auch die Ungläubigen erkennen,
Dass unser Weg der rechte ist!"
So also sprach der Götterfürst,
Und Seine Kinder taten wie ihnen geheißen –
Und siehe: Die Ungläubigen erlernten die Liebe zum Herrn.

—Papyrus des Priesters Hereb-Senui, 11. Dynastie des Kemi-Reiches

DAS ABENTEUER

Für den aventurischen Süden brachte das Jahr 1027 BF einige bedeutende Veränderungen mit sich, und auch das kleine Kemi-Reich sah sich mit dem Abdanken der bedächtigen Nisut Peri III. zugunsten ihrer stürmischen Tochter Ela einem tief greifenden Wandel ausgesetzt. Wie der Kauca fegte die neue Königin althergebrachte Bedenken und Hindernisse beiseite. Sie schloss Frieden mit dem Mittelreich, legte die jahrzehntelange Krise um Höt-Alem bei, vermählte sich mit dem brabakischen Kronprinzen Peleiston und brachte gar das Kunststück zustande, eine Goldene Allianz zwischen dem Horasreich, Kemi, Brabak, Sylla und Ghurenia als Widerpart zur Schwarzen Allianz zu vermitteln.

Doch nicht nur bei den Verbündeten Al'Anfas riefen diese durchgreifenden Verschiebungen im Machtgefüge des Südens Bedenken hervor, auch im Kemi-Reich selbst werden die Erfolge der jungen Königin nicht von allen Untertanen begrüßt. In der Provinz Terkum im äußersten Westen des Landes formiert sich immer stärker Widerstand gegen die 'zunehmende Preisgabe des Heiligen Landes an die Ungläubigen'.

Die Sekte der Corvikaner, die einem fanatischen Boron-Glauben anhängt, weiß diese Missstimmung gezielt zu nutzen und im Volk Ablehnung gegen die neue Nisut und ihre Verbündeten zu schüren. (Weitere Informationen über die Corvikaner finden Sie in *Meridiana 95*.)

DER PLAN

Einleitung

Wir gehen davon aus, dass sich Ihre Helden auf einer Schiffsreise im Südmeer befinden. Empfehlenswert ist eine Passage von Brabak aus nach Osten (da die Helden Khefu innerhalb des Abenteuers besuchen, sollten sie dort nicht kurz zuvor gewesen sein). Passen Sie Schiff, Kapitän und Zielhafen notfalls den Erfordernissen Ihrer Runde an.

In dieser Situation treffen die Helden im westkemschen Städtchen Merkem ein, dem Hauptort der Provinz Terkum und Hochburg der Corvikaner-Sekte. Sie erleben die flammende Hetzpredigt eines hochrangigen Priesters des Bundes und werden Zeuge einer heimlichen Verschwörung, die ein Attentat auf die oberste Vertreterin des Horasreiches im Süden, Vizekönigin *Nandora ya Strozza*, zum Ziel hat.

Nachforschungen führen die Helden in die kemsche Hauptstadt Khefu, wo sie sowohl in der Rolle der Verfolgten als auch der Verfolger bestehen müssen, da die dortigen Machthaber keineswegs durchweg das Ansinnen der Helden teilen. Durch die Willkür eines Schreibers geraten die Helden unter Mordverdacht und haben nicht nur damit zu kämpfen, das Attentat zu verhindern, sondern auch ihr eigenes Leben zu retten. Schließlich finden sie unerwartete Hilfe und können mit viel Glück den Anschlag buchstäblich im letzten Augenblick verhindern. Unter Umständen gelingt ihnen sogar die Aufdeckung einer noch viel größeren Verschwörung, denn die Schwarze Allianz hat selbst im Herzen Kemis Fuß gefasst.

Das Abenteuer unterliegt einem strikten Zeitrahmen, da die Ankunft der Vizekönigin den Zeitpunkt des Attentats markiert. Die Attentäterin wird nicht auftrödelnde Helden warten. Wenn Ihnen, lieber Meister, dieses Korsett für die Gruppe zu eng erscheint, ist es natürlich durchaus möglich, die Ankunft des Schiffes zu verzögern – die Gewässer der Südsee bergen schließlich allerlei Gefahren – oder den Abschnitt *In den Fängen des Wiesels* (S. 31) ganz zu streichen.

Ein Wort zur Auswahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich primär an Helden aus Staaten der Goldenen Allianz oder ihrer Verbündeten. Es ist jedoch auch für neutrale Gruppen geeignet, die über eine hohe Moral und ehrenvolle Gesinnung verfügen und ein mörderisches Attentat nicht als zulässiges Mittel der Diplomatie betrachten. Helden aus Al'Anfa könnten bei dem Abenteuer in Loyalitätskonflikte geraten, wenn sie sich der Schwarzen Allianz verpflichtet fühlen. Es ist aber durchaus möglich, im Rahmen einer alanfanischen Intrigen-Kampagne eine entsprechende Motivation zu schaffen.

Für den Erfolg der schwierigen Mission ist subtiles Vorgehen von größter Wichtigkeit, vor allem gegenüber Vertretern der Obrigkeit wie dem Laguana-Orden, Stadtwachen oder der Garde des Schreibers – selbst wenn diese scheinbar auf der falschen Seite stehen. Der Einsatz von Zauberei kann in einem Abenteuer, in dem die Gewinnung von Informationen entscheidende Bedeutung besitzt, vieles zu leicht machen. Hier sind Sie, lieber Meister, gefordert, einen gewissen Ausgleich zu schaffen. Zum Beispiel spricht nichts dagegen, dass *Der Gewürzhändler* (s. S. 28) einen Magiekundigen in seinen Diensten hat oder das ein oder andere zauberkräftige Amulett besitzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kapitän Horathio Santiro sieht besorgt aus, als er euch zum Mittagessen in der Messe seiner Schivone *Horaslob* empfängt. Der Sturm in der letzten Nacht war stark, und ihr habt unter Deck die verzweifelten Rufe der Matrosen und das Splittern von Holz gehört, als die Brecher aus Südwest über dem Schiff zusam-

menschlugen. Am Vormittag lag die See östlich von Kap Brabak wieder ruhig da. Doch der geborstene Besam, ein zerfetztes Rahsegel und zahlreiche gerissene Taue in der Takelage machten die Offenbarung des Kapitäns zu keiner Überraschung. "Wir werden unsere Reise nach Khefu unterbrechen müssen", eröffnet euch der weißbärtige Seemann. "Morgen früh werden wir Merkem anlaufen und unser Schiff dort notdürftig reparieren. Ich schätze, dass wir dort für zwei oder drei Tage festsitzen werden, ehe es weitergeht."

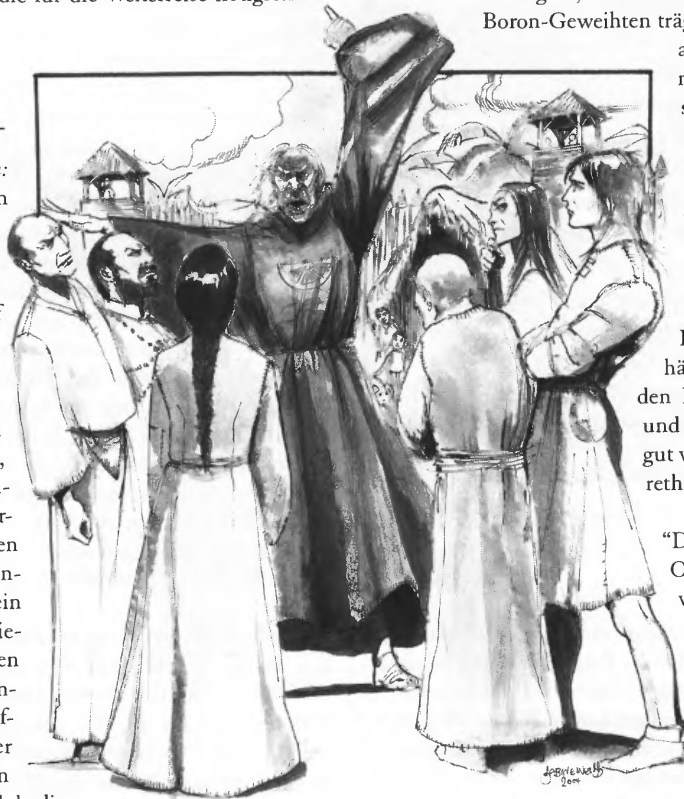
Von seinen früheren Besuchen her weiß Kapitän Santiro, dass es sich bei Merkem in der Provinz Terkum nicht um die aufgeschlossenste Stadt des Kemi-Reiches handelt. Da man Fremden dort eher reserviert gegenübersteht, will er nur die für die Weiterreise nötigsten Reparaturen durchführen lassen.

MERKEM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keiner von euch hat jemals von dieser kleinen Siedlung in der westkemschen Provinz Terkum gehört, und sonderlich beeindruckend scheint das Dorf nicht, das die *Horaslob* angefahren hat. Die Siedlung mag vielleicht 200 Einwohner umfassen, von denen einige am Kai zusammengelaufen sind, um die fremden Gäste in Augenschein zu nehmen. Immerhin verfügt der Hafen über einen langen Holzsteg, an dem ihr anlegen konntet und an dem ein paar kleinere Fischerboote liegen. Hinter der Menge ducken sich kleine Holzhäuser mit palmblattgedeckten Dächern im aufkommenden Wind. Regenwasser tropft von den langen Blättern der Kokospalmen, die hier und da die schlammigen, ungepflasterten Wege des Dorfes säumen. Zwischen den Hütten tummeln sich spielende Kinder, Hühner und halbwilde Schweine. Eine Holzpalisade mit einigen Beobachtungstürmen schützt die Stadt und die vor ihr liegenden Bananenplantagen und Reisfelder, auf denen trotz der feuchten Tropenhitze geschäftiges Treiben herrscht. Vom nahe gelegenen Dschungel dringt das Geschrei unzähliger Vögel und bisweilen das Brüllen eines großen Affen oder das Fauchen einer Raubkatze an euer Ohr.

Während Kapitän Santiro mit einem Bewaffneten über die notwendigen Reparaturarbeiten spricht, nehmt ihr die Gelegenheit wahr, eine Unterkunft für die Nacht zu suchen. Es ist nicht schwierig, mit den braungebrannten, meist in leichtes und zweckmäßiges Leinen gekleideten Dörflern in Kontakt zu treten, wenn man sich erst an den breiten südländischen Gatamo-Dialekt gewöhnt hat. Man weist euch freundlich aber reserviert den Weg zum 'Gasthaus' der Siedlung: das einzige Steingebäude hier, abgesehen von dem außerhalb der Palisaden liegenden Boron-Tempel. Die Schankstube ist zu dieser Tageszeit noch leer, so dass ihr euch an einem der drei Holztische niederlassen könnt. Helles Sonnenlicht flutet durch die geöffneten Läden in den Raum, und für eine Hand voll Kupferstücke erhaltet ihr einen Schlafplatz auf einer Binsenmatte im Obergeschoss. Der spindeldürre Wirt, der ständig mit einem Wedel die zahllosen Fliegen verscheucht, serviert euch einen sehr scharfen Eintopf



aus Reis und Fisch und reicht dazu einen großen Krug Kokosbier.

Nachdem ihr euch gelabt habt und der alltägliche, kräftige Mittagregen das Dorf in schweißtreibenden dampfenden Nebel gehüllt hat, steckt plötzlich ein kahl geschorener junger Mann den Kopf zur Türe des Gasthauses hinein und ruft dem Wirt etwas zu: "Der Abt! Komm schnell!"

Ohne euch weiter zu beachten, verlässt der Wirt eiligen Schrittes die Schankstube. Neugierig geworden, tretet auch ihr vor die Tür und bemerkt, dass sich ein Großteil der Dorfbevölkerung am Marktplatz versammelt hat, ohne sich von der schwülen Hitze und den aufsteigenden Moskitoschwärmen beeindrucken zu lassen. Im Zentrum des Platzes erkennt ihr einen uralten Mann mit langem, weißem Haar, der die schlichte Robe eines

Boron-Geweihten trägt. Langsam breitet er die Arme aus und beginnt zu reden. In seinem faltigen Gesicht glühen die schwarzen Augen.

Ihr versteht nicht viel, kemsche Worte fließen in schnell gesprochene Gatamo-Sätze ein. Der Vortrag ist mitreißend und leidenschaftlich und richtet sich unmissverständlich gegen die zunehmenden 'fremdländischen Einflüsse' in Kemi. Das Volk hängt dem alten Mann gebannt an den Lippen. Dann erblickt er euch und hält kurz inne, ehe er in einem gut verständlichen, akzentfreien Garethi seine Predigt fortführt:

"Die Heilige Peri spricht:

Oh einsames Volk, geknechtet und verhöhnt, fühlst du nicht den Schmerz?

Du möchtest uns Rabendievern beistehen, doch hilflos bist du selbst.

Du trägst in dir den Glauben, doch das Böse spottet über dich!

Es hält dich fest in Ketten, sag mir, was willst du nun tun?

Denn der Sturm braut sich zusammen, und wir brauchen dich! Hilf uns bei unserer Rache, lass uns das Blut der Feinde vergießen!

Tausend Jahre und mehr, unsere Sklaverei findet nun ein Ende.

Die Chesti, sie sind herzlos, sie hassen dich aufs Blut! Ausgestoßen und aufgegeben, für ihre Sünden sollst du bezahlen!

Doch nun ist die Zeit gekommen, die Ketten zu zersprengen!

Also hilf uns, wenn du kannst!

Denn wir sind an deiner Seite, bereit zur letzten Schlacht.

Höre nicht auf ihre Lügen!

Höre nicht auf die, die sagen, du seiest auf dem falschen Weg!

Greife nach den Sternen, und lasse ihre Körper brennen!

Nur bei dir liegen die Antworten, also zögere nicht!

Oh mein Volk, zerspreng mit deinem Zorn die Ketten, und lass es nun beginnen!"

Nachdem der Alte geendet hat, verlässt er grußlos den Platz. Die Dörfler stehen noch eine Weile beisammen und sprechen leise miteinander. Der ein oder andere Blick trifft auch euch, und ihr vermeint, Ablehnung, teilweise sogar Feindseligkeit zu erkennen.

Den weiteren Verlauf können die Helden ganz nach Belieben gestalten. Die Dörfler stehen ihnen nun deutlich ablehnend gegenüber. Feindseligkeiten treten allerdings nicht offen zu Tage und beschränken sich höchstens auf ein halblaut gemurmeltes "Chesti", ein Wort, das in Kemi soviel wie 'Barbar' bedeutet und allgemein für unliebsame Fremdlinge verwendet wird. Gehen die Helden zur Anlegestelle, so wird Kapitän Santiro ihnen mitteilen, dass er gedenkt, mit der *Horaslob* übermorgen in aller Frühe den Ort zu verlassen. Die Einheimischen seien ungewöhnlich beflissen bei der Arbeit – als wollten sie die Fremden möglichst rasch loswerden.

MERKEM IM ÜBERBLICK

1: Boron-Tempel

Schwester Niranda ist eine etwa 50jährige Kemi mit schlohweißem, schulterlangem Haar und wettergegerbtem Gesicht. Sie steht den Idealen der Corvikaner-Sekte nahe, jener Gruppierung innerhalb der kemischen Boron-Kirche, die Boron als streng und strafend ansieht. Die Mitglieder dieser Sekte leben in ständiger Erwartung der Apokalypse, der 'Letzten Schlacht', und lehnen alles Fremde voller Verachtung ab. Niranda wird nicht mit den Helden kooperieren.

2: Handelsposten

Der Fernhändler Káneb Ni Merkem residiert in einem auf Stelzen ruhenden Holzgebäude. Er ist gegen eine kleine Summe bereit, die Fragen der Helden zu beantworten. Nebenbei versucht er, ihnen allerlei Gebrauchsgegenstände zu überhöhten Preisen aufzudrängen.

3: Boronanger

Schlichte Stelen mit Bildnissen des Heiligen Raben oder des zerbrochenen Rads weisen auf die Verstorbenen hin. In einer kleinen Kapelle steht ein Altar mit Rabenstatue, auf dem sich Blumen, Früchte und andere Opfergaben befinden.

4: Haus des Laguaner-Ordens

Ein schwarz gerüsteter Ordenskrieger lehnt im Eingang des schlichten Holzhauses und verweigert sowohl das Gespräch mit den Fremden als auch den Zutritt zur Komturei. Im Inneren sind die Schlafquartiere der insgesamt fünf Ritter und Ritterinnen vom *Orden des Heiligen Laguan*, die im Falle von Tumulten für Ruhe sorgen sollen. (Zum Orden siehe auch **GKM 50**.)

5: Rahja-Tempel

Der kleine Rahja-Tempel ist der einzige des Königreiches und daher kemiweit bekannt. Er wurde aus edlem Mohagoniholz gezimmert und mit Palmbast gedeckt. Jeden Tag werden bunte Blütengirlanden zur Huldigung der Göttin an der Vorderfront drapiert. Im Inneren findet sich ein kleiner, mit allerlei Opfergaben überhäufter Altar, eine rot bemalte, kunstvoll geschnitzte Statue der Rahja mit deutlich mochischen Gesichtszügen und ein mit einem dünnen, roten Vorhang abgetrennter Bereich, in dem die junge Geweihte Rahjalieb – eine schwarzhaarige, reinblütige Kemi – die Gläubigen empfängt. Sie wird den Helden mit Informationen dienen, wenn sie von deren aufrichtigen Absichten überzeugt ist.

6: Stadthaus

Das Stadthaus ist Sitz der Provinzverwaltung. Hier wohnt auch *Abt Boronfried* (s. S. 34), so lange er sich in Merkem aufhält. Er ist nicht bereit, die 'Chesti' zu empfangen – was der Ordenskrieger am Eingang zum Stadthaus unmissverständlich klarmacht.

7: Stadtgarde

Die beiden jungen Stadtgardistinnen Merkems verfügen über ein kleines Büro mit Schreibtisch und jeweils einem Schrank für Waffen und Rüstungen sowie für Schriftrollen. Im hinteren Bereich des Hauses führt ein Durchgang zu zwei Zellen, die mit Bambusstäben vergittert sind.

8: Krämer Delamares

Das Haus des Krämers Hesindiego Delamares umfasst im Erdgeschoss den Verkaufsraum für allerlei Gebrauchsgegenstände, ein Arbeitszimmer, Küche und Vorratsraum. Im ersten Stock findet sich sein Schlafzimmer sowie der Raum seines Adoptivsohnes *Vesereb*, der ihm als Gehilfe bei den Geschäften zur Hand geht (nähere Beschreibung siehe **Verhöre** auf S. 24).

9: Gasthaus

Das Gasthaus ohne Namen wird von dem überschwänglichen Wirt Hui betrieben. Obwohl er sich bei Fremden anbiedert, ist der dürre Mittvierziger ein treuer Anhänger der Corvikaner-Sekte, der alles, was er sieht und hört, weiterleitet.

10: Hof

Hier arbeiten die Schwestern *Merit* und *Ankhes* zusammen mit ihrer Mutter *Bat-hep* auf den eigenen Reisfeldern für ihr kärgliches Auskommen (nähere Beschreibung siehe **Verhöre** auf S. 24).



DIE VERSCHWÖRUNG

In der folgenden Nacht sollte einer der Helden einen Grund haben, den Schlafraum und das Gasthaus zu verlassen. Möglicherweise ist ihm die fremde Speise nicht bekommen, oder die drückende Schwüle der Nacht lässt ihn keinen Schlaf finden. Auf alle Fälle wird er im Hinterhof des Gasthauses zwei Gestalten bemerken, die sich halblaut unterhalten. Es handelt sich um den kahlköpfigen Mann vom Nachmittag und eine junge Frau. Beide haben den ungebetenen Lauscher offenbar nicht bemerkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz hältst du inne, denn schließlich ist es recht unhöflich, in ein Gespräch zu platzen, und unfreundlich sind diese Einheimischen ohnehin.

"Merit will sie wirklich töten?", flüstert der Kahlkopf.

Blitzschnell drückst du dich in den Schatten einer einzeln stehenden Kokospalme. Du hältst den Atem an.

"Ja, die Chesti aus Horasia soll sterben", bestätigt die junge Frau, blickt sich verstohlen um und senkt die Stimme.

Bei den Verschwörern handelt es sich um den Krämerssohn *Vesereb* und die Reisbäuerin *Ankhes*, die Schwester der Attentäterin *Merit*. Sollte es dem Helden gelingen, sich weiter zu nähern (*Schleichen-*

und *Sich Verstecken*-Proben) und hinter einem nahen Ochsenkarren Deckung zu finden, so kann er weitere Informationen erhalten:

- Ziel des Attentats ist die horasische Vizekönigin, die in sechs Tagen in Khefu zu Besuch erwartet wird.
- Die Attentäterin Merit ist bereits auf dem Weg nach Khefu.
- Merit wird in Khefu eine sichere Bleibe vorfinden und sich dort unter dem Schutze eines 'Bruders' auf die Tat vorbereiten.

Die Verschwörer sind in der mond hellen Tropennacht deutlich zu erkennen. Der athletische, junge Mann trägt einen dünnen Schnauz- und Spitzbart und hat eine auffallende Hakennase. Im Gesicht der hageren Frau zeichnen sich tiefe Furchen ab, die sie älter erscheinen lassen, als sie ist. Ihr Haar ist pechschwarz und schulterlang. Sie trägt keinerlei Schmuck, und ihre Leinengewandung ist ärmlicher und zerschlissener als die des Kahlkopfs. Auch ist sie barfuß, während ihr Gesprächspartner hoch geschnürte Sandalen trägt.

Sollte eine der Proben misslingen, so brechen die beiden Kemi sofort ihr Gespräch ab und machen sich aus dem Staub. Sollte der Held versuchen, die Verschwörer zu überwinden, so rufen diese laut nach Hilfe (siehe **Gewalt in Merkem**, S. 25) und widersetzen sich der Festnahme. Sollten sie eine Verwundung erleiden, stellen sie die Gegenwehr ein.

Ankhes

Machete: **INI 10+W6** **AT 11** **PA 8** **TP 1W+3** **DK N**
LeP 30 **AuP 34** **RS 0** **KO 14** **MR 4**

Vesereb und andere typische Dörfler

Diverse landwirtschaftliche Gerätschaften, Knüppel oder Säbel:

INI 8+W6 **AT 10** **PA 7** **TP und DK je nach Waffe**
LeP 28 **AuP 30** **RS 0** **KO 11** **MR 3**

ERMITTLUNGEN

Spätestens am nächsten Morgen sollten die Helden versuchen, mehr über den geplanten Anschlag herauszufinden. Im kleinen Merkem sind die beiden Verschwörer natürlich keine Unbekannten. Dennoch wird es nicht allzu leicht sein, sie aufzuspüren.

Folgende Ansprechpartner bieten sich an:

- Kapitän **Horatio Santiro** war bereits zweimal in Merkem und kann sich an eine junge Frau erinnern, die der Beschreibung entspricht. Sie heiße "Ankhsa oder ähnlich" und lebe außerhalb der Stadt. Beim letzten Besuch habe sie sich über einen zudringlichen Matrosen seiner Mannschaft beschwert, den er dann für den Rest der Fahrt ins Kegelgatt sperren ließ. Der Matrose Alvaro tut immer noch Dienst auf dem Schiff und bestätigt die Aussage des Kapitäns. Der Name der Frau sei allerdings Ankhes gewesen.
- Der Wirt **Hui** behauptet, den Kahlköpfigen und die Frau nicht zu kennen. Auch Goldgeschenke oder Einschüchterungen ändern an seiner Aussage nichts.
- **Kemet-rá** und **Niba**, die beiden Stadtgardistinnen, zögern ebenfalls, die Fragen der Helden zu beantworten. Nach erfolgreichen *Überreden*-Proben oder einer großzügigen Bestechung rücken sie jedoch schließlich mit den Namen der Verschwörer heraus: Der Kahlköpfige heiße Vesereb und sei der Adoptivsohn des Krämers Hesindiego Delamars. Die Frau höre auf den Namen Ankhes und lebe auf einem kleinen Gehöft vor den Toren der Stadt. Die Wächterinnen fordern die Helden jedoch auf, sich aus der Sache herauszuhalten. Sie selbst würden sich der Angelegenheit annehmen und die beiden verhören. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 enttarnt ihre vermeintliche Tatkraft allerdings als Schwinderei. Immerhin warnen sie die Verdächtigen nicht. Die Untätigkeit der Gardistinnen wird spätestens am darauf folgenden Tag offenbar.

VERHÖRE

Suchen die Helden den Krämer auf, so gibt sich dieser überrascht und wird misstrauisch, wenn nach seinem Adoptivsohn gefragt wird. Hesindiego wird um jeden Preis versuchen, sie abzuwimmeln, und

behaupten, sein Sohn sei am Morgen ins westlich gelegene Mohema aufgebrochen, um dort diverse Geschäfte zu tätigen. Geben die Helden nicht auf, so wird er sie seines Geschäftes verweisen und damit drohen, nach der Garde zu rufen. Da er jedoch weder der Jüngste noch der Kräftigste ist, kann er mit etwas Geschick relativ leicht überwältigt werden (*Raufen-* oder *Ringgen*-Attacke), bevor er um Hilfe rufen kann.

Sollte der Lauscher der vergangenen Nacht unbemerkt geblieben sein, so ist unter einem harmlosen Vorwand ein Gespräch mit Vesereb in dessen kleiner Kammer möglich. Der junge Mann streitet jedoch alles ab: Er wisse nichts von einem Attentat und eine Merit kenne er nicht. Er habe sich in der gestrigen Nacht auch nicht "draußen herumgetrieben", es müsse sich also um eine Verwechslung handeln. Fühlt er sich in die Enge getrieben, versucht er zu fliehen, verlässt sich dabei aber ausschließlich auf sein Geschick. Misslingt die Flucht, kann er durch Drohungen oder Versprechungen dazu gebracht werden, seine Informationen preiszugeben:

- Der Name der Attentäterin lautet Merit; Ankhes ist ihre ältere Schwester.
- Opfer des Attentats soll die horasische Vizekönigin Nandora ya Strozza werden. Sie repräsentiert die neue, fremdländische Besatzung des 'Heiligen Landes' und damit das Böse, das sich gegen die Kinder des Rabenherrn stellt.
- Die Vizekönigin wird zu einer großen Festlichkeit in Khefu erwartet und in etwa fünf Tagen eintreffen. Vesereb weiß nicht, wo sich die Vizekönigin gerade aufhält. (Sprich: Es macht keinen Sinn, ihr mit der *Horaslob* entgegen zu segeln, um sie zu warnen. Sie könnte aus Brabak, Sylla, Ghurenia oder von den Waldinseln her kommen.)
- Merit möchte, um sicher zu gehen, den Todesstoß mit einem vergifteten Dolch durchführen. Gifte wie Kukris sollen im Südviertel Khefus ohne Probleme zu erhalten sein.
- Den Namen des 'Bruders' in Khefu kennt er nicht. Er weiß nur, dass er ein Händler im Nordteil der Stadt ist, der im Krieg gegen Al'Anfa beide Eltern verloren hat und insgeheim mit den Corvikanern sympathisiert.
- In Merkem genießt die Sekte der Corvikaner große Sympathie; niemand wird den Helden hier ernsthaft helfen.
- Abt Boronfried ist der Beschützer der Menschen dieser Provinz. Sie folgen ihm ergeben, weil er vorbildlich im Glauben und im Leben ist.
- **Optional:** Merit ist noch nicht unterwegs nach Khefu, sondern hat sich nach Westen zum Taki-See begeben, wo sie gerne meditiert und betet. (Dies ist eine falsche Information: Sie soll die Helden weg von Merkem und Merit locken. Im Gebiet um den Taki-See lebt eine Sippe der Keke-Wanaq, die 'Conquistadores' in ihrem Land nicht zu schätzen weiß – im Gegensatz zu blasshäutigen Schrumpfköpfen. Hier können Sie, lieber Meister, das Szenario noch um eine spannende Begegnung mit den Waldmenschen erweitern (siehe auch **Meridiana 157**). Die Fertigstellung der Reparaturen an der *Horaslob* sollte sich dann etwas verzögern.)

Auch Ankhes ist relativ leicht zu finden, besonders wenn die Helden bereits Vesereb verhört haben. Fragen die Helden sich durch, sollten sie eine gute Geschichte zum Besten geben und Wert auf ihr Auftreten legen (*Überreden*-Probe, je nach Geschichte erschwert oder erleichtert), um den misstrauischen Dörflern die korrekten Informationen zu entlocken. Ankhes lebt auf einem kleinen Hof im Norden vor der Palisade Merkems, auf dem sie mit ihrer Mutter Reis anbaut und sich so einen kargen Lebensunterhalt verdient. Die Hütte ist schäbig, der Lagerschuppen wacklig, die beiden Frauen machen einen verhärmten, aber stolzen Eindruck.

Die Helden werden kühl empfangen. Ankhes ist jedoch bereit, sich mit ihnen zu unterhalten. In der nur aus einem Raum bestehenden Wohnhütte steht ein winziger Boron-Schrein, der, so erklärt Ankhes, ihrem toten Vater gewidmet ist, der im Unabhängigkeitskrieg gegen die Brabaker gefallen sei. Auf das Attentat angesprochen, leugnet Ankhes nichts. Sie unterstützt den Plan ihrer Schwester mit Gebeten, weil der Kampf gegen die Besatzer eine borongefällige Tat sei und vom Götterfürsten belohnt werde. Sie kann den Helden auch unter

Drohungen oder Herrschafts- sowie Hellsichtszaubern keine Informationen geben, die über Veserebs Wissen hinausgehen. Auch sie kennt den Namen des 'Bruders' in Khefu nicht.

Ihre Mutter weiß nichts von der Verschwörung. Für sie ist Merit unterwegs ins Hinterland, um einen kranken Verwandten zu besuchen. Sie wird den Helden auch nicht glauben, wenn diese ihr die Wahrheit erzählen.

GEWALT IN MERKEM ...

... ist ein zweischneidiges Schwert. Zwar sind die Einwohner Merkems – außer den wenigen Ordensleuten und den beiden Stadtgardistinnen – den Waffenkünsten der Helden nicht annähernd gewachsen, doch sobald sich einer der Dörfler bedroht fühlt, ruft er möglichst lautstark um Hilfe. Daraufhin findet sich binnen kürzester Zeit eine mit Dreschfliegeln, Harken und Fackeln bewaffnete Menge ein, um die ihren gegen die Chesti zu schützen.

Die hinzukommenden Frauen von der Stadgarde und die Ordensleute glauben im Zweifel natürlich den Dörflern, versuchen jedoch immerhin, die Lage zu entschärfen. Zunächst schenken sie den Helden Gehör, verbitten sich dann aber jegliche Einmischung – und bleiben letztlich untätig. Sollten die Helden gar einen der Dörfler töten, dann schreckt der aufgebraute Mob auch nicht davor zurück, die am Kai liegende *Horaslob* zu stürmen, so dass Kapitän Santiro den Hafen fluchtartig verlassen muss. Ordensleute und Stadtgarde versuchen in einem solchen Fall, die Helden festzunehmen, um sie später vor ein Tribunal zu stellen. Während die Laguaner den Tod im Kampf nicht scheuen, ziehen sich die Gardisten zurück, wenn sie schwer verletzt wurden.

Typischer Laguaner

Rabenschnabel: **INI** 8+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** N

LeP 30 **AuP** 40 **KO** 13 **RS** 3 **MR** 5

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade

Kemet-rá und Niba, Stadtgardistinnen

Säbel: **INI** 7+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** N

LeP 28 **AuP** 35 **KO** 12 **RS** 2 **MR** 4

ZWISCHENSPIEL: DIE REISE

Um nach Khefu zu kommen, bieten sich für die Helden zwei Möglichkeiten. Entweder sie warten bis zum Auslaufen der *Horaslob*, was dazu führt, dass sie den Vorsprung Merits nicht nur einholen, sondern sogar vor ihr in der Hauptstadt ankommen. Sie haben dann in Khefu noch vier Tage bis zur Ankunft der Vizekönigin. Oder aber sie nehmen den Landweg über Djáset und Ireth, wodurch sie jedoch erst zwei Tage nach der Attentäterin in Khefu eintreffen, die sich im heimischen Land besser zu bewegen weiß. Diesen Weg ausführlich zu beschreiben, würde den Rahmen des Abenteuers sprengen, zumal dem deutlich schnelleren Seeweg der Vorzug gegeben werden sollte. In aller Kürze sei jedoch gesagt, dass ein passabel freigehaltener Pfad entlang der Küste des Golfes von Khefu verläuft. Die Helden passieren mehrere Dörfer und Weiler, die Sie nach Anregungen aus *Meridiana* 93–95 ausgestalten können.

ZEITPLAN

1. Tag, morgens: Ankunft der Helden in Merkem
1. Tag, mittags: Predigt Boronfrieds, Aufbruch Merits
1. Tag, nachts: Die Helden erfahren vom geplanten Attentat.
2. Tag: Die Helden ermitteln in Merkem.
3. Tag, morgens: Abreise mit der *Horaslob*
3. Tag, nachmittags: Ankunft der *Horaslob* in Khefu
4. Tag: Ankunft Merits in Khefu
6. Tag, morgens: Ankunft der Helden, sollten sie den Landweg nehmen.
7. Tag, mittags: Ankunft der Vizekönigin in Khefu

IN DER HAUPTSTADT

KHEFU

Khefu liegt nicht, wie vielerorts vermutet, direkt am Meer, sondern an dem breiten, trägen Astaróth-Strom etwa fünf Meilen von der Küste aus landeinwärts. Es ein geschäftiger Südmeerhafen mit über 1.200 Einwohnern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist kurz nach Sonnenaufgang, als ihr endlich die Stadtmauern der kemschen Hauptstadt erblickt. Dichter Morgennebel liegt auf den sattgrünen Reisfeldern der Umgebung, auf denen emsige Bauern ihr Tagwerk verrichten. Euer Schiff zieht kaum Blicke auf sich, an die mächtigen Segler unter dem Adlerbanner ist man hier längst gewöhnt. Schon gibt der Kapitän Befehl zum Anlegen, und geschickt manövriert die Steuerfrau die *Horaslob* an den unzähligen Flößen und Nachen vorbei an eine steinerne Mole. Seile werden geworfen, die Planke ausgelegt. Ein kahlköpfiger Schreiber in blütenweißem Leinenrock tritt in Begleitung zweier schwarz gerüsteter Ordensleute das Schiff und bespricht sich mit dem Kapitän. Erstaunlicherweise sind die Formalitäten schnell erledigt, und als der Kemi samt Begleitung das Deck der *Horaslob* verlassen hat, könnt auch ihr die Stadt betreten.

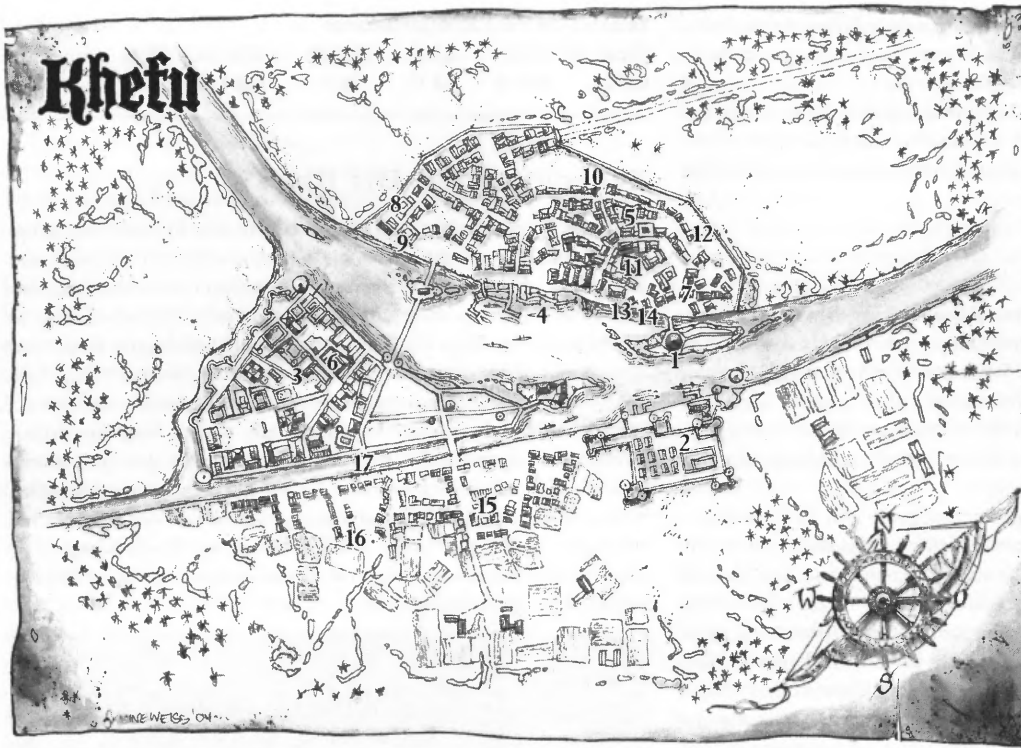
Auf den ersten Blick fällt euch das bunte Völkergemisch auf, das sich in den Straßen tummelt. Neben einheimischen, bronzehäutigen Kemi gehen Waldmensen, Nordländer, Thorwaler und sogar Achaz ihrem Tagewerk nach. Wie in jeder anderen Stadt des Südens sind auch in Khefu die Gegensätze groß. Während auf der im Westen liegenden Inselstadt weiße Paläste im Sonnenlicht gleißen, erspähen eure Augen am Südufer des Flusses elende, windschiefe Bretterverschläge und Bambushütten. In

dunklen Ecken flüstern abgerissene Gestalten miteinander und mustern euch mit abschätzendem Interesse. Bettelnde Kinder belästigen euch hartnäckig, während geschickte Beutelschneider nur auf eine gute Gelegenheit warten. Daneben lassen sich hohe Herrschaften, mit Schmuck behängt und in feine Tücher gewandert, in offenen Sänften herumtragen, während sie lässig mit einem Wedel Fliegen verschrecken. Ernst dreinblickende Ordenskrieger durchmessen die Straßen, vorbei an Gruppen einheimischer und ausländischer Händler, die lauthals ihre Waren anpreisen.

DIE STADT

Die kemsche Hauptstadt Khefu lässt sich in drei Stadtteile gliedern. Am Südufer des Astaróth befindet sich das **Südviertel**, die Heimstatt gescheiterter Existenzen. Das weitläufige Viertel erstreckt sich unkontrolliert bis an die Ränder des Dschungels. Die Palisade, eigentlich zum Schutz der Einwohner errichtet, wurde von diesen schnell wieder abgerissen und das Holz zum Bau und Ausbessern von Hütten verwendet. Es gibt hier keine Straßen, sondern nur schlammige Pfade, auf denen sich wilde Affen, magere Ferkel, zerrupftes Federvieh und vor Dreck starrende Kinder tummeln. Die Hütten sind schäbig, aus Palmbast, Treibholz und modrigen Brettern gezimmert und verfügen meist nur über einen Raum, den sich oft drei Generationen teilen.

Die Bevölkerung des Südviertels setzt sich aus Angehörigen aller möglichen Rassen und Herkünfte zusammen, auffällig ist der hohe Anteil an Waldmensen. In dunklen Ecken lungern abgerissene Gestalten, die provozierend ihre Buschmesser und Säbel zur Schau stellen und abschätzende Blicke auf die Helden werfen. Betrunkene



KHEFU IM ÜBERBLICK

- 1 Basalthaus (Boron-Tempel, kemsche Gesinnung)
- 2 Garnison
- 3 Nisutlicher Palast
- 4 Hafen und schwimmender Markt
- 5 Siechenhaus und Peraine-Tempel
- 6 Horasische Gesandtschaft
- 7 Efferd-Tempel
- 8 Rastullah-Bethaus
- 9 Gasthaus Yah
- 10 Taverne *Falscher Chrys'kl*
- 11 König-Kacha-Thermen
- 12 Praios-Tempel
- 13 Neb-hoteps Haus
- 14 Sssz'chs Haus
- 15 Issam ben Marwans Stammtaverne
- 16 Taha-Pekates Hütte
- 17 Kanal nach Ynbeth

torkeln über die mit Unrat übersäten Pfade, Diebesgesindel drückt sich an den wackligen Wänden der Hütten herum. Hier und da stolpert man sogar über eine bis auf die Fetzen ausgeplünderte Gestalt, die regungslos am Boden liegt, wobei es niemanden zu scheren scheint, ob sie nun tot oder nur bewusstlos ist.

Die Stadtgarde hält sich im Südviertel zurück und ermittelt nur bei Kapitalverbrechen wie Mord oder Boron-Lästerei (zum Glaubensverständnis der Kemi siehe *Meridiana 95*), der Verkauf von Schmuggelgut oder illegalen Waren – von schlecht gemachten Schrumpfköpfen alanfanischer Söldner aus dem Befreiungskrieg bis hin zu geraubten Porzellanwaren aus der Nordstadt – wird kaum unterbunden. Kontrolliert wird das Viertel von skrupellosen Banden, die sich keineswegs auf das Ausrauben von unvorsichtigen Fremden beschränken, sondern diese auch entführen und als 'Kontraktarbeiter' in die nördlichen Minen verkaufen.

Im Osten befindet sich eine trutzige **Festung (2)**, die von den bosparanischen Kolonialherren vor vielen Jahrhunderten erbaut wurde und heute der Stadtgarde und dem Orden des Heiligen Laguan als Garnison dient. Hier befinden sich auch die Amtsräume der *Capitanya*, wie die Stadtgardekommandantin genannt wird.

Nördlich des Astarôth liegt der Stadtteil **Maihehm**, die Heimstatt der Bessergestellten. Hier findet man erfolgreiche Händler ebenso wie die Behausungen mittlerer Beamte. Die Straßen sind auch hier nicht gepflastert, doch werden sie regelmäßig von Unrat befreit. Zwischen den zahlreichen Holzgebäuden stehen einige im tulamidischen Stil errichtete, weiß verputzte Lehmziegelbauten mit parkähnlichen Innenhöfen. In Maihehm finden kaufkräftige Besucher alle Waren, die das Herz begehrt, wobei natürlich Kolonialwaren wie Gewürze erheblich billiger als in Nord-Aventurien zu haben sind.

Der östliche Teil Maihehms wird von Achaz bewohnt. Ihre gut gepflegten Wohnhütten und Werkstätten sind auf Stelzen in die sumpfigen Ufermarschen des Astarôth gebaut. Im **Achaz-Viertel** sind auch Menschen kein fremder Anblick. Wer es sich leisten kann, kauft dort die feinen, kunstvoll gefertigten Schmuckstücke und Glaswaren, aber auch heilkräftige Tränke gegen allerlei Gebrechen.

Am Nordufer des Flusses liegt der **Schwimmende Markt (4)**. Zahlreiche kleine Boote, Nachen und Flöße sind an den hölzernen Molen und untereinander vertäut, und die Händler bieten an Bord alle nur denkbaren Waren an. Es ist durchaus üblich, von einem Boot zum anderen zu klettern, um die Waren in Augenschein zu nehmen. Oft bekommt man trotz des schwankenden Untergrunds frisch gebrühten Tee angeboten, der mit allerlei Gewürzen oder getrockneten Früchten versetzt ist. Hier können die Helden nach Herzenslust ihre Ausrüs-

tung und Vorräte ergänzen und die ein oder andere nützliche Information über die kemsche Hauptstadt erhalten.

Südlich des Achaz-Viertels befindet sich eine Brücke zur **Toteninsel** inmitten des Flusses, die neben dem wohl gepflegten Boronanger auch das **Basalthaus (1)** beherbergt, den örtlichen Boron-Tempel. Hier wird dem Rabengott nach kemscher Vorstellung als Götterfürst gehuldigt. An den Außenwänden des schwarzen Basaltbaus sind farbig, aber sehr formal gehaltene Bilder aus dem Leben des mythischen ersten Königs Kacha zu sehen. Das zweiflügelige Eingangsportal steht offen und erlaubt Zutritt in den Betraum. Beeindruckend ist die mannshohe Rabenstatue, auf die beim Auf- und Untergang der Praios-Scheibe der rote Schein der tropischen Sonne fällt. Zum unterirdischen Teil des Tempels, in dem neben Verwaltungs-, Wirtschafts- und Wohnräumen auch die Zellen, Kammern und Archive der *Gotteswächter* (einer Art 'boronische Inquisition') untergebracht sind, haben ausschließlich Geweihte und Ordensleute Zutritt. Der Schreiber *Shepses-ká* wird die Helden in einem kleinen Büro hinter dem Betsaal empfangen.

In Maihehm wird der Schmelztiegel Khefu offenbar, neben einheimischen Kemi leben hier Menschen aller Herren Länder. Von der kleinen Handwerkerin, deren Verdienst gerade ausreicht, um nicht ins Südviertel umziehen zu müssen, bis zum Verwaltungsbeamten mit prunkvoller Sänfte, schwarzer Perücke und Dienerschaft sind sämtliche Zünfte und Professionen vertreten.

Hier findet sich auch die Taverne **Zum Falschen Chrys'kl (10)**, ein einfaches, aber sauberes Haus mit Schlafsaal und drei Doppelzimmern. Die Wirtin *Merijan* ist gebürtige Maraskanerin und versteht sich sowohl auf heimische als auch auf maraskanische Küche, beides eine Herausforderung für Helden, die eher mild gewürzte, nordländische Kost gewöhnt sind.

Weitere Unterkunft bietet das **Yah (9)**, ein im nordmärkischen Stil errichtetes Fachwerkhäuschen aus der Ägide des mittelreichischen Gouverneurs von Halberg. Das Vergnügungshaus bietet nicht nur exquisite Küche, sondern auch Doppel- und Einzelzimmer zu gepfefferten Preisen. Im Spielsaal kann man Zerstreuung bei Karten- und Würfelspielen finden, in den lauschigen Hinterzimmern dagegen diskrete Entspannung bei rahjaischen 'Dienstleistungen'.

Das beste Viertel Khefus ist die so genannte **Inselstadt**, deren westlicher Teil durch eine dreieinhalb Schritt hohe Mauer mit Wehrgang vom Rest der Stadt abgetrennt ist. Im Osten liegt der frei zugängliche **Papageienpark**. Unmittelbar hinter den Flussbrücken befinden sich zwei Tore, die in den ummauerten Bezirk führen. Diese sind nachts geschlossen und werden tagsüber von jeweils zwei Ordensleuten be-

wacht. Zutritt wird nur nach dem Vorweisen einer speziellen Genehmigung gewährt, die nur von der königlichen Verwaltung, der Boron-Kirche oder den ausländischen Gesandten erteilt werden kann. Audienzwünsche sind schriftlich vorzubringen und werden von den Wächtern weitergeleitet. Vor den Toren halten sich frei schaffende Schreiber auf, die solche Gesuche gegen ein kleines Entgelt für diejenigen formulieren, die des Schreibens nicht mächtig sind.

Hinter den Mauern der Inselstadt befinden die wichtigsten Verwaltungsgebäude des Kemi-Reichs wie die *Große Schreibstube* (Kanzlei), die Gerichtshalle und der **nisutliche Stadtpalast (3)**. Neben den erst kürzlich eröffneten Vertretungen des Mittelreichs und Ghurenia finden sich dort auch die Gesandtschaften Brabaks, Syllas und Araniens sowie die **Gesandtschaft des Horasreiches (6)**. An der Südseite der Inselstadt verläuft der **Kanal nach Ynbeth (17)**, der Residenz der Nisut, die einige Meilen entfernt liegt. Auf dem kleinen Wasserweg sind häufig Prunkbarken und Versorgungsboote zu sehen.

In der Inselstadt wohnt und arbeitet die Oberschicht des Kemi-Reiches. Ausländische Gesandte in prächtigem Ornat kreuzen die gepflasterten Straßen, in Sänften sitzen in feines Linnen gewandete Kemi, die ihren nebenher trottsenden Schreibern wichtige Anweisungen auf den Papyrus diktieren. Und allerorten sind die in schlichte schwarze Roben gehüllten Boron-Geweihten zu sehen, vor denen selbst der hochnäsige Schreiber respektvoll den Kopf neigt.

UNTERSTÜTZUNG

Für die Helden gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Ermittlungen zu betreiben.

STADTGARDE

Melden die Charaktere ihre in Merkem erhaltenen Informationen an einen der Stadtgardisten, so wird dieser sie auf direktem Wege zu seiner Vorgesetzten bringen. *Carena Nordenfeld*, die *Capitanya*, (siehe *Dramatis Personae* auf S. 35) residiert im Südosten der Stadt in der alten Festung. Sie ist bereit, sich die Geschichte der Helden anzuhören. Erscheint sie ihr glaubhaft, ist sie durchaus hilfsbereit und verspricht, ihre Büttel auf die Suche zu schicken. Allerdings bekennt sie auch, dass sie die Hilfe der Fremden durchaus annehmen würde, da die wenigen Stadtwachen bereits mit dem alltäglichen Chaos mehr als ausgelastet sind. Sie empfiehlt den Helden, den hiesigen Boron-Tempel aufzusuchen, das *Basalthaus*, um dort weitere Unterstützung zu erhalten. Der einflussreiche Hochgeweihte *Boronian Pæstumai*, dem als *Res-ahes* (kemsch: 'Wächter des Gottes') auch die Verfolgung von Ketzern und Glaubensfeinden obliegt, wacht bekanntermaßen streng über die Sicherheit in 'seiner' Stadt. Der Oberste Gotteswächter ist jedoch zur Zeit in Kirchenangelegenheiten unterwegs, so dass sich die Helden an seinen Ersten Schreiber *Shepses-ká* wenden sollen, den Pæstumai mit weitreichenden Vollmachten ausgestattet hat.

Finden die Helden später heraus, dass der Schreiber ein falsches Spiel treibt und teilen sie dies der Gardistin mit, wird sich diese auf die Seite der Helden schlagen und kann fortan als 'Retterin in der Not' agieren.

HORASISCHE GESANDTSCHAFT

Die Gesandtschaft des Horasreiches befindet sich im abgetrennten Bereich der Inselstadt und ist in der ehemaligen Privatvilla des anfanischen Statthalters Merkan untergebracht, einem weißen Marmorgebäude mit filigranen Säulen an der Vorderfront. Vermutlich bekommen die Helden diesen schmucken Bau jedoch erst im **Epilog** nach dem vereitelten Attentat zu Gesicht.

Wie weiter oben beschrieben, führen nur zwei Tore in dieses Viertel, und die Wachen haben Befehl, niemanden ohne Passierschein vorbeizulassen.

Wenn keiner der Helden über den passenden Sozialstatus verfügt, erklärt sich Kapitän Santiro dazu bereit, sich für sie um eine Audienz zu bemühen. Doch der Gesandte zeigt sich von der bloßen Ankündigung eines Anschlages wenig beeindruckt. Der zurückkehrende Bote wird den Helden (vermutlich sehr zu deren Verblüffung) bestellen, dass dies dann schon das fünfte Mordkomplott in diesem Monat wäre

und sie doch bitte wiederkehren sollten, wenn sie ihre Behauptungen mit stichhaltigen Beweisen untermauern können. Da die Helden diese zu diesem Zeitpunkt nicht vorlegen können, werden sie unverrichteter Dinge abziehen müssen. Ein gutmeinender Wächter verweist sie an den Schreiber Shepses-ká, der ihnen vielleicht mehr Glauben schenken und bei Hofe Gehör verschaffen wird.

Tatsächlich haben seit Gründung der Goldenen Allianz viele selbsternannte 'Eingeweihte', 'Beobachter' und 'Wissende', die sich hauptsächlich aus mittellosen Einheimischen und durchreisenden Glücksrittern in Geldnöten rekrutieren, versucht, sich von den (für hiesige Verhältnisse außerordentlich reichen) Horasiern völlig wertlose und frei erfundene 'Erkenntnisse' vergolden zu lassen. Um vorherzusagen, dass die Schwarze Allianz es auf die Geheimnisse der horasischen Flotte und das Leben der Vizekönigin abgesehen hat, bedarf es nun einmal keines Genies.

Selbst wenn es den Helden wider Erwarten gelingen sollte, den skeptischen Botschafter zu überzeugen, sie zu empfangen, wird er ihnen kaum eine Hilfe sein. *Adilron ay Oikaldiki* (Mitte 50, ergrautes Haar, Schnauz- und Kinnbart, elegante Erscheinung) ist ein alternder Lebewann, der wegen seiner mutmaßlichen Beteiligung an den verräterischen Umtrieben seines Vetters Phrenos (siehe **Das Reich des Horas 30**) vor etlichen Jahren hierher verbannt wurde. Nach einigem Zögern wird er mit gequälter Mine zugeben, dass es ihm nicht möglich ist, eine Warnung an die Vizekönigin zu senden, da auch er ihren momentanen Aufenthaltsort nicht kennt. (Nandora ya Strozza misstraut Adilron – übrigens grundlos – wegen seines zweifelhaften Hintergrundes und hält es darum für sicherer, ihn über ihre Reisepläne nicht in Kenntnis zu setzen.) Er wird aber umgehend die Stadtgarde und Shepses-ká benachrichtigen und diese zu Ermittlungen auffordern, indem er explizit auf die ernstesten Konsequenzen hinweist, die die Ermordung der horasischen Vizekönigin durch eine kemsche Attentäterin nach sich zöge. Davon wird sich Shepses-ká allerdings kaum beeindruckt lassen.

BASALTHAUS

Der Ordensritter an der Brücke zur Toteninsel zeigt sich zunächst überrascht, als er angesprochen wird – fremde Besucher hegen selten den Wunsch, das Haus des Boron zu besuchen. Schließlich geleitet er die Gäste aber doch zu *Shepses-ká*, dem Ersten Schreiber des Obersten Gotteswächters Boronian Pæstumai. Letzterer ist derzeit in den Ostprovinzen des Reiches unterwegs, um einen schweren Fall von Ketzeri zu untersuchen, und hat deshalb seinem Schreiber umfassende Vollmachten erteilt. Shepses-ká empfängt die Helden freundlich, lässt Tee und Früchte bringen und hört sich ihre Ausführungen genau an. Vordergründig heuchelt der wieselhafte Kemi Entsetzen über den Mordplan und beilt sich, jede nur erdenkbare Unterstützung zuzusichern. Durchschauen die Helden die Maske (*Menschenkenntnis +7*) und sprechen ihn darauf an, so beendet der Schreiber das Gespräch umgehend und fordert die Helden – zur Not auch mithilfe der Tempelwachen – auf, die Toteninsel zu verlassen. Auf alle Fälle lässt sich Shepses-ká im weiteren Verlauf der Ereignisse ständig über die Schritte der Helden informieren. Möglicherweise bemerken die Helden einen seiner Spitzel und können ihn nach einer dramatischen Verfolgungsjagd sogar überwältigen und so herausfinden, dass Shepses-ká ihre Aktionen genau im Auge behält.

SPURENSUCHE

Die Helden haben in Khefu mehrere Möglichkeiten, den vorhandenen Spuren nachzugehen. Sie kennen eine Beschreibung der Attentäterin, haben Hinweise auf den Kontaktmann und können auch versuchen, über die Giftspur an Merit heranzukommen. Wenn die Helden die Capitanya auf ihre Seite ziehen konnten, wird die Stadtgarde bei den Ermittlungen hilfreich sein. Das bietet dem Meister die Möglichkeit, in Form eines Büttels mit neuen Hinweisen einzugreifen, sollten die Helden sich in einer Sackgasse verrennen. Vornehmlich sollte es jedoch Sache der Helden sein, die Ermittlungen aktiv zu betreiben.

DIE ATTENTÄTERIN

Merit ist zum Zeitpunkt der Ankunft der *Horaslob* noch nicht in der Hauptstadt angelangt. (Falls die Helden den Landweg gewählt haben, traf sie bereits zwei Tage vor ihnen ein und das Attentat ist für den folgenden Abend geplant.) Die Helden können an die Stadtgardisten Steckbriefe ausgeben lassen, in denen die Attentäterin beschrieben wird. Shepses-ká wird dies jedoch erfahren und dafür sorgen, dass die Beschreibung – aufgrund 'neuer Erkenntnisse' in einigen Punkten 'korrigiert' wird. Die Helden werden dies erst feststellen, wenn Merit unbehelligt von den Torwächtern im Norden die Stadt betreten hat. Geduldiges Befragen der Stadtbevölkerung bringt nichts ein. Die Attentäterin ist zu unauffällig, als dass sie im Gewimmel der Stadt auffiele, zudem wirkt sie instinktiv einen IGNORANTIA, wenn sie sich beobachtet wähnt. Es besteht eine geringe Chance, dass Neb-hotep von diesbezüglichen Ermittlungen der Helden Wind bekommt und entsprechend reagiert (siehe **Der Gewürzhändler**).

DER GEWÜRZHÄNDLER

Mit ihren Informationen über den Hintermann können die Helden in Maihehm nach **Neb-hotep** forschen. Da es jedoch viele Händler im Norden der Stadt gibt und etliche von ihnen nahe Verwandte im Krieg gegen Al'Anfa verloren haben, dürfte die Suche nicht allzu schnell zum Erfolg führen. Zudem lässt es sich nicht vermeiden, dass auch Neb-hotep selbst von diesen Nachforschungen erfährt. (Eine Beschreibung Neb-hoteps finden Sie unter **Dramatis Personae** auf S. 34.) Als Agent Al'Anfas und Mitglied der *Hand Borons* verfügt er über Mittel, schnell herauszufinden, dass jene Fremden, die ein so lebhaftes Interesse an ihm zeigen, erst vor kurzem aus Merkem angekommen sind. Der Gewürzhändler wird versuchen, die für ihn gefährlichen Nachforschungen zu beenden, sei es, dass er die Helden in die Irre führt, indem er sie auf die falsche Fährte eines ihm unliebsam gewordenen Konkurrenten lockt, sei es, dass er gedungene Schergen auf sie hetzt. In diesem Falle sehen sich die Helden zu geeigneter Nachtstunde auf der Straße oder in ihrer Unterkunft einem Überfall von durchaus kompetenten Totschlägern gegenüber. Dieser Kampf sollte für die Helden eine echte Herausforderung darstellen – stimmen Sie die Werte und vor allem die Anzahl der Schergen darauf ab. Neb-hotep würde auch die Investition für einen zauberkundigen Mietling nicht scheuen. Die Schläger kennen die Identität ihres Auftraggebers nicht und können bei Verhören nur mitteilen, dass sie im Südviertel von einer vermummten Gestalt gegen ausreichend klingende Münze angeworben wurden.

Scherge

Diverse Waffen: **INI** 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** je nach Waffe
LeP 33 **AuP** 38 **KO** 13 **RS** 2 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: zum Beispiel Wuchtschlag oder Gezielter Stich (je nach Waffe)

Achten Sie unbedingt darauf, dass es den Helden nicht an dieser Stelle bereits gelingt, Neb-Hotep festzusetzen, um zum Beispiel Merit in seinem Hause aufzulauern zu können.

DAS GIFT

Auch im Kemi-Reich sind Besitz, Verwendung und Verkauf von Giften untersagt, allerdings ahndet die Stadtgarde solche Verstöße nicht allzu streng. Vor allem im Südviertel bessern einige Händler ihr kärgliches Einkommen mit dem heimlichen Verkauf von Wurara oder Kukris auf. Die bekanntesten von ihnen sind die Waldmenschen-Frau *Taha-Pekate* und der Tulamide *Issam ben Marwan*. Die Namen können die Helden von der Capitanya oder aber durch diskretes, mit Geldgeschenken verbundenes Nachfragen bei den Bewohnern des Südviertels erfahren.

Taha-Pekate ist eine etwa 50-jährige Keke-Wanaq, die während der alanfanischen Besatzung Sklavin des Statthalters Merkan war und die Spuren davon in Form zahlreicher Peitschennarben auf dem Rücken trägt. Sie ist fast blind, verfügt aber über ein ausgezeichnetes Gehör. Taha-Pekate lebt in einer schäbigen Bambushütte am südlichen Rand der Hauptstadt. Auf allzu plumpes Fragen nach Giften antwortet sie mit konsequentem Schweigen. Ihre 'Vorräte' verwahrt sie in einem

Geheimversteck im nahen Dschungel. Taha-Pekate ist im Viertel sehr beliebt, da sie auch eine kompetente Heilerin ist, die für ihre Dienste nur angemessene Bezahlung verlangt (meist in Form von Nahrungsmitteln). Und so würde ihr sicherlich der ein oder andere Nachbar beistehen, sollten die Helden Gewalt anwenden.

Issam ben Marwan ist ein fülliger Tulamide mit fettigem, schwarzem Lockenhaar und zerschlossener, aber einst wohl edler Gewandung. Nach einigen gescheiterten Geschäften strandete er im Südviertel und hält sich mit dem Verkauf von Drogen, Giften und Hehlerware über Wasser, während er auf bessere Zeiten hofft. Er hat keine feste Bleibe, sondern zieht von einem Hinterhof zum nächsten.

Er ist derjenige, der Merit letztlich das Fläschchen Kukris verkaufen wird, mit dem sie ihren Dolch präparieren will. Zur Rede gestellt, streitet er zunächst wortreich jeglichen Handel mit verbotenen Substanzen ab. Wenden die Helden Gewalt an, setzt er sich laut brüllend zur Wehr und hofft darauf, dass ihm die zwielichtigen Gestalten der Umgebung zu Hilfe kommen (was jedoch nicht der Fall sein wird). Mit einer größeren Geldsumme (mindestens 10 Dukaten) kann man Issam die Zunge lockern und ihn zur Mithilfe überreden.

Eine Person, auf die Merits Beschreibung zutrifft, ist ihm (noch) unbekannt. Er verspricht jedoch, den Helden Bescheid zu geben und der Kundin zu entlocken, auf wessen Empfehlung hin sie zu ihm kommt und wo sie untergekommen ist. Gegen einen weiteren Aufpreis ist er sogar bereit, die Helden dauerhaft in seiner Nähe zu dulden, so dass sie beim Handel direkt zuschlagen können.

DIE FALLE

Ob die Helden nun Taha-Pekate zusätzlich zu Issam ben Marwan überwachen, spielt keine Rolle – die Attentäterin wird von Neb-Hotep zu Issam geschickt werden. Merit wird den Händler unmittelbar nach ihrer Ankunft in der Stadt – drei Tage vor dem Eintreffen der Vizekönigin – aufsuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dicke Tulamide hat bereits glasige Augen, als er sich erneut einen Reisbranntwein auf das schmutzige Holzbrett stellen lässt, das in diesem schäbigen Hinterhof als Tisch dient. Eure Anwesenheit wird nicht weiter zur Kenntnis genommen. Offenbar haben die wenigen abgerissenen Gäste beschlossen, dass es gesünder ist, sich nicht mit euch anzulegen. Gerade fragt ihr euch, ob eure Freunde, die die Waldmenschenfrau im Auge behalten, mehr Erfolg haben, als plötzlich eine junge Kemi den Hinterhof betritt. Die familiäre Ähnlichkeit ist unverkennbar: Das ist Merit.

Die junge Frau wirkt in ihrem viel zu weiten, unförmigen Baumgewand noch dünner als ihre Schwester. Sie sieht müde aus, ihr Gewand ist schmutzig und an einigen Stellen zerrissen, ihre schwarzen Haare hängen verfilzt und strähnig über die Schultern. Als die abschätzenden Blicke eurer zwielichtigen Tischnachbarn auf sie fallen, erkennt ihr Furcht in ihren Augen.

Die Helden haben nun Gelegenheit, die Attentäterin sofort anzugreifen oder das Zeichen Issams abzuwarten, das er zu geben versprochen hat, wenn er den Namen des Hintermannes erfahren hat. Sobald die Helden jedoch Anstalten machen, Merit zu ergreifen, werden sich ihnen unvermittelt vier der zwielichtigen Gestalten vom Nebentisch in den Weg stellen. Diese 'Beute' wollen sie beanspruchen, denn in den Minen im Norden herrscht ständig Bedarf an Arbeitskräften. Die Schurken sind mit Entermessern bewaffnet und tragen leichte Rüstung (ihre Werte entsprechen denen der Schergen aus dem Abschnitt **Der Gewürzhändler**). Im entstehenden Tumult verkriecht sich Issam unter dem Tisch, während Merit instinktiv einen AXCELERATUS wirkt und sich so im letzten Moment den Helden entziehen kann (spielen Sie ihr nach Möglichkeit auch das Kukris in die Hände). Wenn die Helden nicht sofort zugeschlagen haben, kann Issam ihnen nun mitteilen, dass Merit von dem Gewürzhändler Neb-Hotep zu ihm gesandt wurde. Andernfalls bleibt ihnen nur noch die Suche nach dem Händler in Maihehm (siehe **Der Gewürzhändler** und **Der Hintermann** auf S. 29).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft versorgt ihr eure Wunden aus der vergangenen Auseinandersetzung, als euch der laute Ruf eines Herolds ans Fenster eures Zimmers treten lässt. Laut verliest ein dicklicher Kemi in der typischen Kluft eines Schreibers – gefäلتer Leibrock aus feinem Leinen, lederne Schnürsandalen und eine mit bunten Glasperlen verzierte Halskette – vor einer wachsenden Menge ein feierlich entrolltes Pergament: „Im Namen der erhabenen Nisut, Rabentochter, bittet Seine Exzellenz Shepses-ká die Untertanen Ihrer Majestät um Mithilfe! Gesucht werden wegen Störung des Stadtfriedens, Angriffs auf kemsche Bürger und Mordverdacht folgende zwielichtige Subjekte, die unlängst erst den Fuß in die Hauptstadt gesetzt haben: *[Hier folgt nun eine mehr oder weniger akkurate Beschreibung der Helden.]* Die Gesuchten sind bewaffnet und gefährlich und sollen bei Sichtung umgehend der Stadtwache oder der Garde Seiner Exzellenz gemeldet werden. Eine großzügige Belohnung wird den braven Untertanen selbstverständlich zuteil.“

VERFOLGER UND VERFOLGTE

Die Helden müssen nach wie vor das Attentat verhindern, nun jedoch unter erschwerten Bedingungen.

DER HINTERMANN

Neb-hotep wohnt im Süden Maihehms unweit des Flussufers und des Basalthauses. Seine prächtige Villa ist im klassisch kemschen Stil gehalten: ein großes, fast quadratisch angelegtes Gebäude mit Säulenvorbau, Terrasse und einem flachen, von einer kniehohen Mauer umgebenen Dach, auf dem eine Zisterne frisches Wasser bereithält. Der helle Sandstein der Außenverkleidung ist im ersten Stock ringsum mit blauen und grünen Blumenornamenten bemalt. Im Garten des Anwesens wachsen zahlreiche Ziersträucher, Orchideen verbreiten einen betörenden Duft, und Zierfische tummeln sich in einem Teich. Das breite Gittertor an der Frontseite steht tagsüber offen. Dahinter führt ein breiter Kiesweg zum Verkaufsraum. An der Hinterseite der Villa befindet sich der Dienstboteneingang.

Die Fenster im Erdgeschoss sind mit schweren Holzläden gesichert, hinter denen Moskitonetze angebracht sind. Im ersten Stock verfügt das Schlaf- und Arbeitszimmer Neb-hoteps über milchige Butzenglasscheiben. Tagsüber sind die Läden geöffnet, drei Wächter (einer auf dem Dach, einer am vorderen und einer am hinteren Tor) überprüfen die Besucher ihres Herrn.

Nachts sind Türen und Fensterläden geschlossen (*Schlösser Knacken* +5). Zwei Wächter patrouillieren gemeinsam im Garten, einer hält auf dem Dach Ausschau und ein vierter hält im Haus Wache. Der Leibdiener *Haldor* (30 Jahre alt, gutaussehend) schläft, sofern er von seinem Herrn nicht auf dessen Lager zitiert wurde, im Dienstbotenzimmer.

1: Verkaufsraum

Eine breite Theke nimmt die Mitte des Raumes ein. Es riecht stark nach allerlei Gewürzen, die in Säcken, Körben und Kisten feilgeboten werden: Pfeffer, Benbukkel, Muskat, Feuerschoten und anderes mehr. Der Raum ist sauber, er wird durch hölzerne Läden vor dem grellen Sonnenlicht geschützt und strahlt teure Gedeihenheit aus. Hinter der Theke führt eine Treppe nach oben, ein Durchgang zum hinteren Bereich des Anwesens. Eine doppelflügelige Tür neben dem Durchgang führt zur Küche.

2: Dienstbotenzimmer

Das Zimmer verfügt über zwei dreistöckige Betten, die den fünf Söldlingen und dem Hausdiener Haldor als Schlafstatt dienen. Ein großer Tisch, auf dem noch Teller mit erkaltetem Reisbrei stehen, vier grobe Holzstühle und sechs kleine Truhen (mit belanglosen Habseligkeiten) vervollständigen die Einrichtung des Raumes.

Shepses-ká weiß, dass der Oberste Gotteswächter mit den Zielen der Corvikaner sympathisiert, wiewohl sich der ehrenvolle Laguaner nicht offen gegen die Regeln seines Ordens stellt. Der ehrgeizige Schreiber sieht hier jedoch die Gelegenheit, einmal mehr die Treue zu seinem Herrn zu beweisen. Er beschließt, in vorausgehendem Gehorsam zum Gelingen dieser 'göttergefälligen Tat' beizutragen und dabei selbst in der Gunst seines Herrn zu steigen. Einerlei, ob die Helden sich gegen das Gesindel in der Südstadt oder Neb-hoteps Schergen verteidigt haben: Shepses-ká hat einen Vorwand gefunden, sie so lange aus dem Verkehr zu ziehen, bis der Anschlag erfolgt ist. Da man sie in ihrer Unterkunft sicherlich schnell identifizieren wird, sollten die Helden nun schleunigst untertauchen.

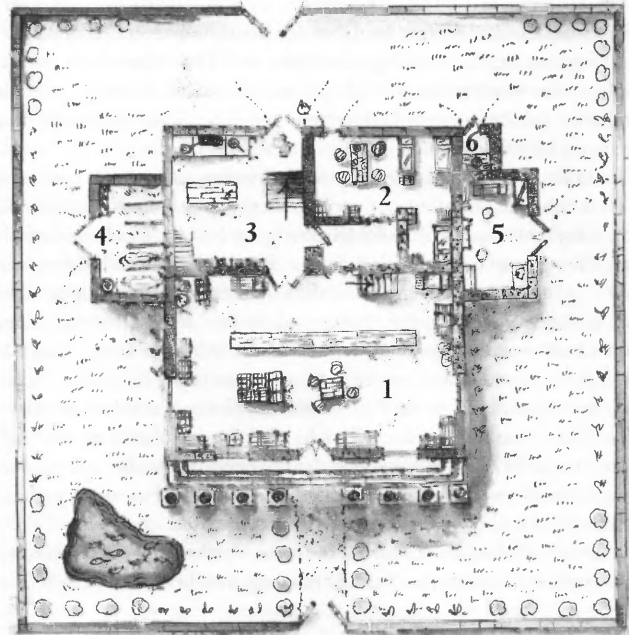
Sollten sie das Vertrauen der Capitanya erworben haben, können sie diese aufsuchen und ihr den Fall berichten. Sie wird auf eine Festnahme der Helden verzichten und ihnen sogar Unterschlupf gewähren, jedoch bei Maßnahmen gegen Neb-Hotep jetzt oder in der Zukunft keine Unterstützung leisten können. Sie wird vielmehr versuchen, zum horasischen Gesandten oder der Nisut vorzudringen (aber damit bis zum Tag des Attentats keinen Erfolg haben). Die Capitanya kann allerdings später die Geschichte der Helden bestätigen und Shepses-kás eigenartiges Verhalten bezeugen.

3: Küche

Im Zentrum der Küche steht ein großer Arbeitstisch, der Gebrauchsspuren aufweist und in dem ein großes Hackmesser steckt. In den beiden Regalen sind Kochutensilien verwahrt. Der große Herd verfügt über zwei Feuerstellen und einem Dunstabzug. Im Hintergrund führt eine breite Rampe in den Keller, eine breite Tür in der Rückwand dient zur Entgegennahme von Warenlieferungen und zum Empfang von Dienstboten.

4: Stallungen

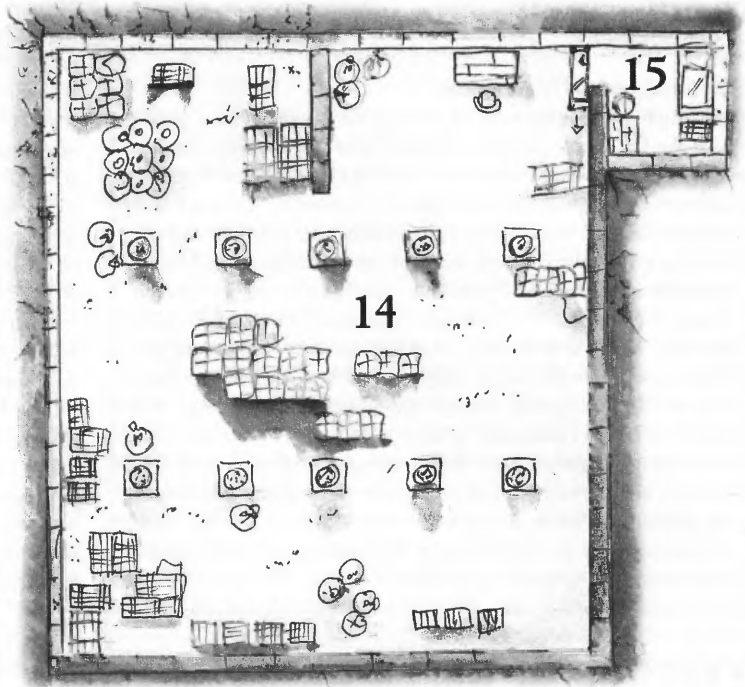
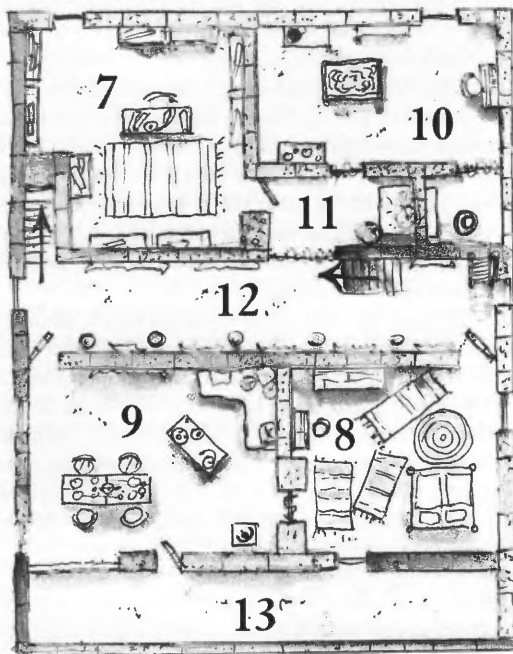
Im Stall stehen Neb-hoteps Schimmelhengst sowie ein Fuchswallach, der bei Bedarf von den Wächtern oder dem Hausdiener geritten wird. In den Regalen befindet sich Sattelzeug.



5: Geräteschuppen

In diesem Anbau befinden sich nicht mehr benötigte Einrichtungsgegenstände, Gartenwerkzeuge, Schaufeln, eine Hacke und Gerümpel. Auch ein oder zwei beschädigte Waffen und abgenutzte Rüstungsteile werden hier verwahrt.

6: Abtritt



7: Arbeitszimmer

Neb-hoteps Arbeitszimmer wird von einem breiten Mohagonisch beherrscht, auf dem sich – ebenso wie im Regal an der Wand – Papiere und Schriftrollen stapeln, die genaue Angaben zu den getätigten Geschäften enthalten. In einer Schreibtischschublade ist eine Geldkassette zu finden, die Geld verschiedener Herkunft im Wert von 233 Dukaten enthält (*Schlösser Knacken* +6; mittelreichische Silbertaler, tulamidische Marawedis, kemsche Suwaren). Die Wände sind mit edlem Holz getäfelt, auf dem Boden liegt ein weicher aranischer Teppich.

8: Schlafzimmer

Das prächtig ausgestattete, mit teuren Khôm-Teppichen ausgelegte Schlafzimmer verfügt über ein breites Bett mit einem Moskitonetz, das an der Decke befestigt ist. Über der Kommode ist ein Kristallspiegel angebracht, Körperpflegetensilien und Duftwässerchen finden sich in den Schubladen. Ein kleines verschlossenes Kästchen enthält mehrere Edelsteinringe, Goldketten und eine breite Halskette aus blauen Halbedelsteinen.

Der linke untere Bettpfosten ist hohl (*Sinnenschärfe* +10) und lässt sich durch eine Drehung an dem hübsch gedrehten Knauf öffnen, der jedoch mit einer Giftnadel (Kukris) gesichert ist. Das Geheimfach enthält einen gefälschten Bericht an "Bruder Boronfried" über "die Dreistigkeiten der hiesigen Rastullah-Ketzer", Abrechnungen über nie getätigte Schmuggelgeschäfte und heiße Liebesbriefe von einer nicht existierenden Freundin namens Meria. All diese Dinge sind falsche Spuren und dienen nur dem Zweck, eventuelle Schnüffler in die Irre zu schicken. Einer der Papyri enthält jedoch unsichtbar zwischen den Zeilen zusätzlich einen Bericht über Merits Vorhaben, der mit dem Siegel der Hand Borons und der Lobpreisung des Gekrönten Raben abgeschlossen wird. Die Nachricht ist mit Zitronensaft verfasst und wird erst über einer Kerzenflamme sichtbar.

Im breiten Mohagonischrank befinden sich mehrere Garnituren edler Gewandung in tulamidischem, kemschem und liebfeldischem Stil.

9: Salon

Der Salon verfügt über ein großes Fenster, das mit Moskitonetzen verhängt ist und neben dem eine Tür auf die Terrasse führt. Ein breiter Diwan aus edel bezogenen Kissen verheißt Gemütlichkeit. Auf einem niedrigen, mit erlesenen Schnitzereien versehenen Mohagonisch stehen eine Wasserpfeife und Schalen mit Obst bereit. Auf dem Esstisch aus Tiik-Tok-Holz ist blank poliertes Silbergeschirr um einen silbernen, vierarmigen Kerzenleuchter aufgebaut. An der Nordostwand hängt ein Gemälde, das den Sieg kemscher Truppen gegen

die Al'Anfaner bei Khefu darstellt. In der Südostecke ist ein kleiner Altar aufgestellt, auf dem eine – selbstverständlich ungekrönte – balsaltene Rabenstatue steht.

10: Badezimmer und Abtritt

Das mit bunten Mosaiken geflieste Badezimmer wird von einem großen, erhöhten Badebecken dominiert. Im Schrank an der Wand findet man Badeöle, Parfum, Schminke, Handtücher und Haarfett. Auf einem Holzkopf ist eine traditionelle kemsche Perücke aus schwarzem Pferdehaar drapiert. Ein mit dickem Stoff verhängter Durchgang führt zum Abtritt.

11: Warteraum

Neb-hoteps Geschäftspartner können sich hier auf einem bequemen Diwan bei Obst und Wein die Zeit vertreiben, ehe sie in sein Arbeitszimmer gebeten werden.

12: Flur

Der breite Flur ist auf beiden Seiten mit teuren Ölgemälden verziert, die neben Landschaftsmalereien aus allen Gegenden Aventuriens auch ein Ganzkörperbildnis Neb-hoteps aufweisen. Auf kleinen, marmornen Säulen sind die Büsten einiger kemscher Könige und Königinnen aufgestellt, darunter Nisut Peri III. In der Nordwestecke führt eine Leiter zum Dach.

13: Terasse

Hier lässt sich Neb-hotep gern das Nachtmahl servieren, wenn die drückende Schwüle des Tages nachzulassen beginnt.

14: Keller

Der große Keller ist mit mehreren Säulen in unterschiedliche Bereiche unterteilt. Neben dem Bereich für Vorräte des täglichen Lebens finden sich auch weitere Gewürzsäcke und Kisten sowie eine Werkbank mit Werkzeugregal und Reparaturutensilien. Das Werkzeugregal lässt sich beiseite schieben (*Kratzspuren* sind auf dem lehmigen Untergrund mit einer *Fährtsuchen*-Probe +2 identifizierbar) und gibt den Durchgang in das Versteck frei. Natürlich sind die Spuren zum Versteck erst nach Merits Ankunft zu finden.

15: Versteck

Merits Versteck ist ein etwa 9 Rechtschritt umfassender, quadratischer Raum. Er verfügt über eine Schlafstatt, einen kleinen Tisch, einen Stuhl und eine (leere) Truhe. Eine flackernde Öllampe erhellt das Zimmer spärlich. Die Helden können feststellen, dass die Gesuchte

noch nicht lange fort sein kann, denn der Reisbrei auf dem Teller ist noch warm. (Gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +3:) Unter dem hölzernen Brett, auf dem das Binsengericht bereit ist, führt eine kurze Holzleiter zu einem Fluchttunnel, der nach etwa fünfzehn Schritten vor einem Schilfgebüsch am Ufer des Astaröth endet. Direkt daneben steht eine auf Pfählen errichtete Holzhütte. Im Uferschlamm sind frische Fußspuren zu erkennen; mehrere Schilfrohre sind abgebrochen. Haben die Helden den Namen des Hintermanns von Issam erfahren, wird Neb-hotep nicht ahnen, dass man ihm bereits auf der Spur ist, außer die Helden haben sich bereits zuvor in Maiheim nach ihm umgehört. Sollten sie ihn aufsuchen, wird er sie in diesem Falle zunächst für Kunden halten und sie dementsprechend beim Betreten seines Geschäftes mit Tee bewirten. Befragen ihn die Helden, wird er rasch unwillig; greifen sie ihn an, setzt er sich zusammen mit seinen fünf Leibwächtern zur Wehr.

Weiß er jedoch bereits von den Ermittlungen der Helden, dann ist er auf ihr Eindringen vorbereitet. Da er kein Interesse daran hat, das Problem durch die Obrigkeit lösen zu lassen – ein überlebender Held könnte schließlich durch eine glaubwürdige Geschichte Zweifel an seiner Integrität säen – hat er sich entschlossen, die 'Einbrecher' auf eigene Faust aus dem Weg zu räumen.

Leibwächter

Unterschiedliche Waffen:

INI 9+W6 AT 13 PA 13 TP und DK je nach Waffe
LeP 33 AuP 35 KO 14 RS 3 MR 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Leibdiener Haldor

Dolch: INI 10+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+1 DK H
LeP 25 AuP 23 KO 10 RS 0 MR 3

Neb-hotep wird auf alle Fälle eine Gefangennahme vermeiden und bis zum Tod kämpfen, bei einer eventuellen Überwältigung nimmt er notfalls den Inhalt seines Giftrings zu sich (siehe *Dramatis Personae*, S. 34). Durchsuchen die Helden das Haus des Händlers, so werden sie im Geheimraum im Keller das Versteck Merits finden (siehe oben). Die Attentäterin selbst jedoch ist bei Ausbruch des Tumults geflohen.

IN DEN FÄNGEN DES WIESELS

Sollten die Helden nach dem Sieg über Neb-hotep und seine Schergen Merits Fluchtweg nicht finden, um ihn für ihre eigene Flucht zu nutzen, werden sie Shepses-kás Gardisten nicht entkommen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch nach eurem Sieg über die Hintermänner des geplanten Attentats bleibt euch keine Ruhe vergönnt. Unter schweren Tritten splittert das Holz der Eingangstür zum Gewürzgeschäft, und eine hohe Stimme brüllt: "Wer Widerstand leistet, wird erschlagen!" Schon stürmen zehn Schwerbewaffnete in den Raum, die euch mit gezückten Waffen umstellen. Die hagere Gestalt Shepses-kás steht feixend im Hintergrund. "Im Namen der Heiligen Nisut", verkündet er triumphierend, während sein dünner Schnurbart vor Erregung zittert, "verhafte ich euch wegen Mordes an dem angesehenen Bürger Neb-hotep!"

Den Helden sollte klar sein, dass Widerstand in diesem Falle sinnlos ist. Die Bewaffneten eskortieren die Gefangenen zum Basalthaus, wo sie in ein dunkles Verlies gesperrt werden. Shepses-ká hat es nicht eilig mit den Verhören und ist auch nicht bereit, den Helden Gehör zu schenken. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe jedoch ist folgende Unterhaltung zu verstehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Gut gemacht", hört ihr das Lob des Schreibers an seine Leute, als ihr die Treppe zu den Zellen hinuntergeführt werdet. "Geht

zur Stadtgarde und teilt der lästigen Schnüfflerin mit, dass wir uns bis auf weiteres um diese Angelegenheit kümmern werden. Und sorgt dafür, dass niemand von der Sache erfährt. Sonst schenkt am Ende noch irgendwer diesem Pack Glauben."

Bei der 'lästigen Schnüfflerin' handelt es sich natürlich um die Capitanya.

Alle gefundenen Beweise nimmt Shepses-ká an sich. Er hat kein Interesse daran, Neb-hoteps albanische Verstrickungen offen zu legen, sondern wartet auf die Rückkehr seines Herrn, um das weitere Vorgehen mit ihm zu besprechen. Seine eigenen Ziele hat er mit der Festnahme der Helden erreicht.

AUSBRUCH

Eine Flucht aus den Zellen ist schwierig, aber nicht unmöglich. Die Gefangenen werden auf zwei unterschiedliche Zellen aufgeteilt und in Eisen gelegt, wobei zauberkräftige Charaktere noch einen speziellen Halsring angelegt bekommen.

Die Schlösser an den Eisenketten sind mit einigem Geschick und einem dünnen Stahlwerkzeug zu öffnen (*Schlösser Knacken* +3). Die Tür zu den Zellen ist ohne Schlüssel wesentlich schwieriger zu knacken (*Schlösser Knacken* +8), allerdings kann der Gefangenenwächter beim Austeilen der Essensrationen angegriffen und eventuell überwältigt werden. Er hat die Schlüssel zu allen Zellen im Gefangenenrakt.

Kerkermeister

Dolch: INI 7+W6 AT 12 PA 12 TP 1W+1 DK H
LeP 29 AuP 27 KO 11 RS 2

Weitere Wächter treffen die Helden im Zellentrakt nicht an, denn im Hochgefühl seines Triumphs hat Shepses-ká die Findigkeit seiner Gefangenen grob unterschätzt und seine Untergebenen zu sich bestellt, um weitere Anweisungen zu geben. Der Weg aus dem Basalthaus ist frei.

Im Zellenvorraum finden sich in einem Regal zwei rostige Macheten. Auf dem Tisch des Kerkermeisters liegt noch ein kleines Schnitzmesser. Die Habe der Helden ist für sie unerreichbar im Arbeitszimmer Shepses-kás untergebracht.

Wenn die Helden rasch und entschlossen handeln, kann es ihnen gelingen, den Tempel zu verlassen. Um ungesehen zu entkommen und die gut bewachte Brücke zum Achaz-Viertel zu vermeiden, bleibt ihnen allerdings nur der Sprung in den Astaröth, der mit seiner Population an Alligatoren, Blutfischen und Egel n durchaus unangenehm zu durchschwimmen sein kann – zumal, wenn die Helden blutende Wunden davongetragen haben.

Sollte die Flucht scheitern, bleibt den Helden nach Maßgabe des Meisters als letzte Hoffnung noch die Capitanya der Stadtgarde – sofern sie diese auf ihrer Seite haben. Sie wird sich dann über die Anordnungen des Schreibers hinwegsetzen und sich direkt an die Nisut wenden, die die Helden schließlich zu sich bringen lässt. In diesem Falle wird das Attentat nicht von den Helden, sondern von der Staatsmacht verhindert werden, die das Schiff mit der Vizekönigin vor der Einfahrt in den Hafen aufhält und den hohen Gast sicher an Land bringt. Die Helden könnten dann lediglich bei der Gefangennahme der Attentäterin behilflich sein und natürlich von den Beweisen in Neb-hoteps Haus berichten.

Sobald die Flucht bemerkt wird, nehmen Shepses-kás Gardisten zusammen mit Rittern des Laguaner-Ordens umgehend die Verfolgung auf. Zwar hat der Schreiber nicht die Befugnis, den Ordensleuten zu befehlen, jedoch ist die Flucht aus dem Kirchengefängnis eine Straftat an sich.

... ODER NICHT?

Sollten die Helden den Fluchtweg Merits kennen, so spricht nichts dagegen, dass sie ihn auch für ihre eigene Flucht nutzen. Während Shepses-kás Gardisten das Haus stürmen, können sich die Helden am Flussufer verbergen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während hinter euch die erregten Stimmen der Bewaffneten erschallen, wagt ihr einen vorsichtigen Blick aus eurem Schilfversteck – und blickt direkt in ein ausdrucksloses, grünes Schuppen Gesicht. Kurz zucken Nickhäute über gelbe Augen, dann lässt der Achaz ein leises Zischeln ertönen. Er trägt keine Kleidung und ist unbewaffnet – wenn man die gut zwei Schritt lange, biegsame Angelrute nicht als Waffe sehen möchte.

Der Achaz trägt den Namen *Sssz'ch* und ist der Sohn des *Raasss*, dessen Glasmacher-Werkstatt in jener Hütte untergebracht ist, die unmittelbar vor dem Ausgang des Fluchttunnels steht. Er beabsichtigt nicht, die Helden zu verraten, denn die echsische Gemeinde hat gelernt, dass es am besten ist, sich von den Händeln der 'Schuppenlosen' fernzuhalten. Der noch sehr junge Achaz ist jedoch neugierig auf die so überraschend aufgetauchten Fremden und durchaus bereit, sich mit ihnen zu unterhalten. Leider spricht *Sssz'ch* nur wenig Garethi. Attackieren ihn die Helden, so wird er laut um Hilfe zischelnd in die Hütte seines Vater fliehen, was nicht nur die Verfolger auf den Plan ruft, sondern auch den wütenden, mit einem Dreizack bewaffneten *Raasss*.

Sssz'ch

Klauen: **INI 7+W6** **AT 7** **PA 6** **TP 1W** **DK H**
LeP 20 **AuP 18** **KO 8** **RS 2** **MR 6**

Rassss

Dreizack: **INI 10+W6** **AT 10** **PA 8** **TP 1W+3** **DK S**
LeP 30 **AuP 33** **KO 12** **RS 2** **MR 7**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schwierig, euch dem Echsenmenschen verständlich zu machen, doch mit Gesten und Zeichnungen im Uferschlamm erfahrt ihr tatsächlich, dass vor nicht allzu langer Zeit eine junge Frau das Haus verlassen hat. Sie sah sehr bleich aus und wirkte gehetzt und furchtsam. *Sssz'ch* erklärt, dass sie nach Norden gerannt sei. Er weiß jedoch nicht, was ihr Ziel gewesen ist. Ihr schreckt zusammen, als ihr von Ferne die Stimme des Schreibers hört, der eine Durchsuchung der näheren Umgebung befiehlt.

Verhalten sich die Helden dem Achaz gegenüber freundlich und schenken ihm gar etwas 'Interessantes' (Glasperlen wirken beim Sohn eines Glasmachers nicht, aber *Sssz'ch* findet an allem Gefallen, was fremdländisch und kunstvoll hergestellt ist, auf den Wert kommt es ihm nicht an), ist er bereit, sie in der Hütte seines Vaters unterzubringen. Sie verfügt über eine Abstellkammer, die auch von außen zugänglich ist und die sich gut als Versteck eignet, da aus Rücksicht auf das gute Auskommen mit den Achaz weder die Gardisten des Schreibers noch die Laguaner deren Behausungen untersuchen. Allerdings müssen sich die Helden still verhalten, da sein Vater *Rassss* nicht merken darf, dass er ungeladene Gäste hat.

Die Helden können so lange in ihrem Versteck ausharren, bis gegen Abend die Suchaktionen beendet sind. Ein- oder zweimal geht di-

rekt vor der löchrigen Holztür ein Gardist vorbei (*Sich Verstecken- oder Selbstbeherrschungs*-Proben), glücklicherweise jedoch wurden die Spuren im Uferschlamm vom ansteigenden Astarôth fortgespült. Bei Einbruch der Dämmerung werden die Helden von ihrem Fluchthelfer besucht. Er bringt ihnen Wasser und Nahrung – rohen Fisch in kleinen Stücken auf Algenblättern, selbst gefangen, wie er stolz erklärt. Sind ein oder mehrere Helden verletzt, bringt er ihnen blutstillende Blätter und sauberes Verbandszeug. *Sssz'ch* ist begierig darauf, Geschichten aus den fremden Heimatländern der Helden zu hören und macht sich nichts daraus, wenn er den Großteil der Erzählungen nicht versteht. Er erklärt den Helden, dass er dereinst auch gern einmal die nördlichen Länder bereisen möchte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungeduldig seht und hört ihr den Ausführungen eures seltsamen Gastgebers zu. Die Lage ist verzwickt: Ihr wisst nicht, wie ihr den tückischen Nachstellungen des Schreibers entkommen sollt und wie ihr unter solchen Umständen überhaupt noch das Attentat verhindern könnt. Erneut versucht ihr, *Sssz'ch* den Ernst der Lage klarzumachen, und endlich stellt er sein Interesse an eurer faszinierenden Fremdartigkeit ein und hört euch mit schief gelegtem Kopf zu. Ihr wisst nicht, ob er euch verstanden hat, aber als ihr endet, nickt er entschlossen, deutet auf sich und sagt: "Issss helffen."

AUF DER FLUCHT

Sollten die Helden die Bekanntschaft mit *Sssz'ch* gemacht haben, macht er ihnen klar, dass er ihnen nach Sonnenuntergang ein Boot zur Überquerung des Flusses zur Verfügung stellen kann, da das Südviertel mit seinen leer stehenden Hütten die besten Versteckmöglichkeiten bietet – Banditen und Räuber hin oder her. Es sei auf keinen Fall ratsam, die Brücken zu benutzen, die mit Sicherheit sehr sorgsam bewacht würden. Falls die Helden es wünschen, kann ihnen der Achaz sogar andere Gewandung besorgen, mehr oder weniger passend und sicherlich nicht für alle Helden einen kompletten Satz. An Waffen und Rüstungen kommt der Echsenmensch nicht heran. Die Überquerung des Flusses gestaltet sich in einem Boot als recht einfach. Der schlammige Astarôth ist ein träger Strom und die zahlreichen Krokodile wagen sich aus gutem Grunde nicht an Boote heran, in denen sich meist wehrhafte Fischer befinden. Sollten die Helden den Fluss ein weiteres Mal schwimmend durchqueren wollen, werden die Reptilien jedoch bereits freudig warten. Weiterhin wäre bei Erreichen des Südviertels eine Auseinandersetzung mit einer Hand voll Schurken denkbar, die auf die ausgesetzte Belohnung für die Flüchtlinge und / oder auf anderweitige Beute spekulieren. Natürlich können die Helden auch in den anderen Stadtteilen Zuflucht suchen. Dies hängt jedoch stark von der Zusammensetzung der Gruppe ab. Während eine rein kampfkraftige Gruppe sich vielleicht mit der Südviertel-Lösung am besten täte, könnten gesellschaftlich orientierte Charaktere mit guter Verkleidung zum Beispiel in Maihehm als reisende Händler durchgehen. Möglicherweise lässt sich sogar *Rassss* von seinem Sohn überzeugen, den 'Schuppenlosen' weiterhin Asyl in der Abstellkammer zu gewähren.

ІП ВОРОНС ПАМЕРІ!

DAS ATTENTAT

Ob die Helden nun Bekanntschaft mit *Sssz'ch* gemacht haben oder sich auf eigene Faust durch Khefu schlagen, ist irrelevant für die Pläne Merits. In jedem Fall naht schließlich der Augenblick des Attentats. Einerlei, ob Stadtgarden oder Laguaner-Orden ebenfalls informiert sind: Die Helden sind die einzigen, die die Attentäterin von Angesicht zu Angesicht kennen, und sollten daher auf alle Fälle am Ort des Geschehens zugegen sein.

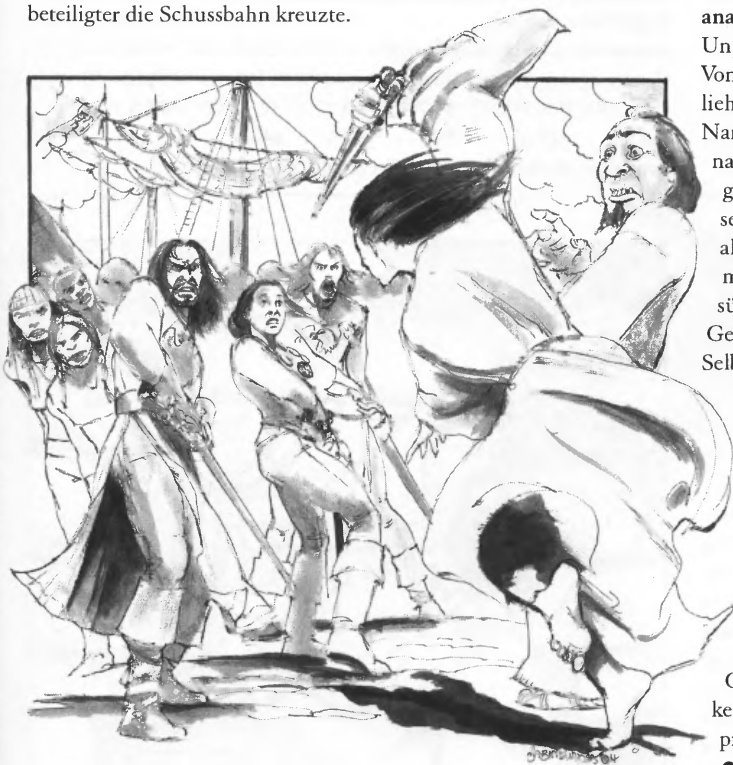
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spannung ist ins schier Unerträgliche gestiegen. Aufmerksam beobachtet ihr die gaffende Menge, die sich am Hafen eingefunden hat, als die große Schivone mit dem Adlerbanner und der Flagge der Vizekönigin eingelaufen ist. Schon wird die Planke angelegt, und zwei gerüstete Horasier betreten die Mole.

Hinter ihnen folgt raschen Schritts, Schweiß auf der Stirn, sich mit dem Hut in ihrer Hand Luft zufächelnd, eine schlanke Mittdreißigerin in einem hesindigoblauen Brokatwams. Der Offiziersknoten, mit dem sie ihr braunes Haar im Nacken zusammengefasst trägt, der prunkvolle Kusliker Säbel an ihrer Seite und die schwere Amtskette weisen sie aus: Vizekönigin ya Strozza. Noch habt ihr die Attentäterin nicht erspäht, aber das Gewimmel ist zu dicht und die Stadtgardisten und Ordenskrieger haben alle Hände voll zu tun, dem hohen Gast den Weg freizuhalten. Plötzlich löst sich eine Gestalt aus der Menge. Stahl blitzt im Sonnenlicht, ein Frauenmund formt die Worte "Boron will es!", die im Getöse untergehen.

Merit stürmt mit gezücktem Dolch auf die Vizekönigin zu.

Falls die Helden den Versuch unternommen haben, der Vizekönigin so nah wie möglich zu kommen, haben sie eine gute Chance, den Anschlag zu verhindern. Allerdings sind im Gewimmel Schuss- und Wurfaffen nur unter großer Gefährdung Unbeteiligter einsetzbar, eventuell sogar der Vizekönigin selbst. Bei jeder misslungenen Attacke wird mit dem W6 gewürfelt: Bei ungeradem Ergebnis wurde ein Unbeteiligter getroffen, bei einer 1 die Vizekönigin. Bei einer gelungenen Attacke entscheidet der W6 (1 oder 2), ob im letzten Moment ein Unbeteiligter die Schussbahn kreuzte.



Eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 erlaubt es den Helden, sich aus der Menge zu lösen und gegen die Attentäterin vorzugehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu spät! Ein Warnruf verhallt ungehört. Ihr erkennt das Entsetzen auf dem Gesicht der Umstehenden, seht, wie Soldaten der Vizekönigin zu ihren Waffen greifen, wie ein Stadtgardist versucht, die Horasierin zu erreichen, um sie beiseite zu stoßen. Die Vizekönigin wendet sich gerade erst in Richtung des Tumultes um. Ihre Augen weiten sich vor Überraschung, als sie Merit direkt vor sich erblickt. Das Mädchen reißt den Dolch nach oben, schließt die tränenverschleierte Augen und ... hält inne!

Ein kurzer Anflug von Gewissensbissen verschafft den Helden den Augenblick, den sie benötigen, um den tödlichen Stich aufzuhalten. Egal, was sie tun, ob sie Merit waffenlos angehen oder mit Waffen bedrängen, eine erfolgreiche Attacke genügt, um die Attentäterin schreiend zusammenbrechen zu lassen. Herbeigeeilte Stadtgardisten und horasische Leibwächter nehmen den Giftdolch an sich und führen die

Vizekönigin hinter einem Wall aus Schilden und Waffen zurück auf das Schiff.

Merit ist nun nichts weiter als ein zitterndes und heulendes Bündel Elend. Sie kauert am Boden und hält sich die stark blutende Wunde (so sie eine davongetragen hat). Immer wieder murmelt sie unter Tränen "Boron wollte es!" und "Götterfürst, vergib mir mein Versagen!" Schließlich wird sie von der Stadtgarde abgeführt.

EPILOG

Nach dem Scheitern des Anschlages sind die Helden natürlich das Thema des Tages in der kemschen Hauptstadt. Shepses-ká, der seine Felle davonschwimmen sieht, wird es sich nicht nehmen lassen, den Helden "für ihre außerordentliche Tapferkeit" zu gratulieren und entschuldigt sich tausendfach für die "bedauerlichen Missverständnisse", die zu ihrer Verfolgung geführt haben. Selbstverständlich seien sämtliche Anschuldigungen gegen sie fallengelassen worden.

Der horasische Gesandte gewährt den Helden Unterkunft in den bequemen und noblen Gästezimmern der Botschaft. Er lässt einen Empfang für sie ausrichten, zu dem zahlreiche hohe kemsche Würdenträger und Gesandte geladen sind. Auch die Nisut Ela wird es sich nicht nehmen lassen, die Helden kennen zu lernen und sie zu ihrem Tun zu beglückwünschen (mehr zur Kemi-Königin in *Meridiana 185*). Shepses-ká lässt sich – obwohl gar nicht eingeladen – wegen Unpässlichkeit entschuldigen.

Von Nandora ya Strozza wird jedem Helden der *Stern von Bilku* verliehen, eine dunkelblaue Seidenschärpe, auf die mit Silberfaden der Name des Trägers, das Wappen der Kronkolonie Südmeer und der namensgebende achtstrahlige Stern gestickt wurden (die Vizekönigin selbst trägt diesen Stern in Form eines brillant- und perlenbesetzten Silberanhängers um den Hals). Diese Auszeichnung gilt als Empfehlungsschreiben der Vizekönigin und mag den Helden manche Tür öffnen (SO +1, wobei der Orden natürlich in den südlichen Kolonialhäfen mehr Anerkennung erzeugt als in anderen Gebieten).

Selbstverständlich wird der Aufwand, den die Recken mit ihren Ermittlungen hatten, noch mit reichlich blinkender Münze entschädigt: Pro Nase gibt es 3 Horasdor (schwere Goldmünzen zu 10 Dublonen das Stück) sowie **300 Abenteuerpunkte** und je eine Spezielle Erfahrung auf *Götter/Kulte*, *Geographie*, *Sich Verstecken* und vor allem *Menschenkenntnis*.

WAS SONST GESCHAH

- Wenig angetan von dem eigenmächtigen Handeln seines Untergebenen, wirft der für sein hitziges Gemüt bekannte Oberste Gotteswächter den Schreiber Shepses-ká gleich nach seiner Rückkehr aus dem Fenster seines Palastes und erlegt ihm eine lange Bußpilgerschaft nach Laguana auf.
- Die Capitanya erhält eine Belobigung von der Nisut und eine Prämie für ihr umsichtiges Handeln.
- Sssz'ch, der junge Achaz, erhält ebenfalls eine Belohnung, wenn er den Helden geholfen hat und diese das auch an entsprechender Stelle weitererzählen. Er wünscht sich einen fein gearbeiteten Dreizack und eine gut gefertigte Iryanlederrüstung. Damit erscheint er kurz vor der Abreise der Helden am Hafen und bedeutet diesen, dass er sie gerne auf ihren weiteren Abenteuern begleiten würde. Lehnen die Helden ab, so ist Sssz'ch zwar im ersten Moment sichtbar enttäuscht, wird sich dann aber bald allein zu fremden Gestaden aufmachen.
- Merit schmachtet in Eisen gelegt im Kerkerturm zu Khefu und wartet auf ihre Gerichtsverhandlung, in der sie zweifellos mit einem Todesurteil zu rechnen hat. Ein Besuchswunsch wird den Helden gestattet und führt sie zu einem verängstigten Bauernmädchen, das unter Tränen wieder und wieder beteuert, dass sie alleine Borons Willen auszuführen versuchte. Die Fremden würden ihr Land in den Untergang führen und müssten deshalb bekämpft werden. Sie sei nun bereit, versichert sie zu oft, um glaubhaft zu wirken, am Strang den Tod der Märtyrerin zu sterben. Bitten die Helden – denen immerhin die Gunst der Stunde gehört – um Gnade für die junge Frau, so wird Nisut Ela diese großzügig gewähren. Allerdings verfügt sie, dass Merit

auf ewig aus dem Kemi-Reich verbannt sei und spätestens das Land verlassen müsse, wenn die Helden abreisen. Das bedeutet, dass sie unter Umständen eine weltfremde, streng borongläubige und zutiefst verunsicherte Bauerstochter unter ihre Fittiche nehmen müssen. Für einen Geweihten oder Lehrer unter den Helden ist dies jedoch eine angemessene Aufgabe und Herausforderung.

● Abt Boronfried hat keinerlei negative Konsequenzen zu befürchten. Der eifernde Prediger ist zu einflussreich in den westlichen Provinzen und zu beliebt beim einfachen Volk. Er wird mit seinen Predigten

DRAMATIS PERSONAE

MERIT – DIE ATTENTÄTERIN

Merit ist eine schüchterne junge Frau, die bislang niemals negativ aufgefallen ist. Zusammen mit ihrer Mutter und ihrer älteren Schwester bewirtschaftet sie in Merkem einen kleinen Hof. Ihr Vater fiel im Unabhängigkeitskrieg gegen die brabakischen Besatzer. Der Traum des frommen Mädchens war es, dereinst einmal dem Orden des Heiligen Laguan beizutreten, um so dem Herrn Boron ganz und gar dienen zu können. Doch der harte Kampf ums Überleben ihrer Familie ließ es nicht zu, Mutter und Schwester im Stich zu lassen. Durch die 'borongefällige und segensreiche' Ermordung der Vizekönigin erhofft sie nun eine Verbesserung des Loses ihrer Familie durch göttliche Gunst – selbst wenn es ihr Leben kosten sollte.

Sie merkt nicht, dass sie für die Anführer der Corvikaner-Sekte nur eine Spielfigur ist. Merit besitzt, ohne es zu ahnen, eine gewisse magische Begabung, die sich bislang nur in wenigen Zaubervirkungen manifestiert, auf die sie in Notsituationen unbewusst zurückgreift.

Geb.: 1011 BF; **Größe:** 1,64; **Haarfarbe:** schwarz; **Augenfarbe:** schwarz
Herausragende Eigenschaften: GE 14; Weltfremd (naiver Boronglaube) 6
Herausragende Talente: Sich Verstecken 6, Athletik 8
Zauberfertigkeiten: IGNORANTIA 5, AXCELERATUS 4
 Dolch: **INI** 10+W6 **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W+1 **DK** H
LeP 25 **AuP** 30 **AsP** 12 **KO** 10 **RS** 0 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Schnellziehen, Ausweichen I

BORONFRIED SÁ-KURAT – DER PREDIGER

Der steinalte Priester ist das geistliche Oberhaupt der Corvikaner-Sekte. Er löst durch seine Predigt Merits Entschluss zur Ermordung der Vizekönigin aus. Die Worte des Boron-Geweihten haben in der gesamten Provinz Terkum allergrößtes Gewicht, wobei er den Bund der Chepeshu Sebáyt-netjeri durch die moralische Autorität seines vorbildlich frommen Lebensstils und seiner vieljährigen Verdienste im Kampf gegen wechselnde Besatzer anführt. Die Corvikaner sind fest davon überzeugt, dass die 'Letzte Schlacht' der Heerscharen der Gläubigen des Herrn Boron gegen das Böse kurz bevorsteht und dass dieses Böse durch die mehr und mehr ins 'Heilige Kemiland' einsickernden Ungläubigen und Fremdlinge verstärkt wird.

Geb.: 931 BF; **Größe:** 1,81; **Haarfarbe:** weiß; **Augenfarbe:** schwarz
Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16; Vorurteile (Chesti) 13
Herausragende Talente: Überzeugen 16, Selbstbeherrschung 15

NEB-HOTEP – DER GEWÜRZHÄNDLER

Der stets prächtig gekleidete Kemi gilt mit seinem florierenden Geschäft im Norden Khefus als respektabler Geschäftsmann in Gewürzen und anderen Erzeugnissen der fernen Inselkolonien. Insgeheim fungiert er als Kontakt- und Vertrauensmann der Corvikaner-Sekte in der Hauptstadt, der nicht nur wichtige Informationen in die corvikanisch beeinflussten Westprovinzen weitergibt, sondern auch Flüchtlingen und Attentätern des Bundes Zuflucht, Unterkunft und Unterstützung gewährt. Er gilt dabei als absolut vertrauenswürdig. Dass Neb-hotep allerdings alanfanische Dublonen nimmt, um durch die Unterstützung und Ermunterung der Corvikaner die Macht der Nisut zu schwächen, wissen nur seine Auftraggeber in der Stadt des Schweigens. Neb-hotep gibt vor, seine beiden Eltern im Unabhängig-

keitskrieg durch alanfanische Söldlinge verloren zu haben, in Wahrheit aber waren sie Spione der Besatzungsmacht. In Neb-Hoteps Siegelring befindet sich eine Portion Tulmadron, die im Falle einer ausweglosen Situation für ihn selbst bestimmt ist. Seine Treue zum Imperium ist bei weitem größer als seine Liebe zum Leben, zumal ihm der Freitod seinem Glauben nach direkten Zugang zu Borons Hallen gewährt. Neb-hotep ist nie ohne einige Leibwächter und den Diener Haldor an seiner Seite anzutreffen.

● Falls die Helden sogar Beweise für die alanfanischen Verstrickungen Neb-hoteps vorweisen können, erhalten sie eine zusätzliche Belohnung durch die Nisut. Mit diesen Beweisen kann sich Ela wichtige Zeit im Widerstreit mit den Corvikanern verschaffen, denn auch für diese ist die Rolle der 'alanfanischen Ketzler' in ihrem 'heiligen Kampf' eine böse Überraschung.

keitskrieg durch alanfanische Söldlinge verloren zu haben, in Wahrheit aber waren sie Spione der Besatzungsmacht. In Neb-Hoteps Siegelring befindet sich eine Portion Tulmadron, die im Falle einer ausweglosen Situation für ihn selbst bestimmt ist. Seine Treue zum Imperium ist bei weitem größer als seine Liebe zum Leben, zumal ihm der Freitod seinem Glauben nach direkten Zugang zu Borons Hallen gewährt. Neb-hotep ist nie ohne einige Leibwächter und den Diener Haldor an seiner Seite anzutreffen.

Geb.: 982 BF; **Größe:** 1,69; **Haarfarbe:** schwarz (gefärbt)
Augenfarbe: schwarz
Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 14; Eitelkeit 6
Herausragende Talente: Überreden (Lügen) 12, Etikette 10, Handel 13
 Langdolch: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+2 **DK** H
LeP 30 **AuP** 35 **KO** 11 **RS** 0 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich



SHEPSES-KÁ – DER SCHREIBER

Shepses-ká ist der engste Vertraute des Obersten Gotteswächters Boronian Pâstumai, der als einer der mächtigsten Männer im Kemi-Reich gilt. Der stets grau gekleidete, dürre Schreiber mit den schwarzen Knopfaugen und dem dünnen Schnurrbart macht einen eher unscheinbaren Eindruck, verfügt aber über eine gehörige Portion Gerissenheit. Sein vordringlichstes Bestreben ist es, seinem Herrn zu gefallen. Da dieser mit den Corvikanern sympathisiert, denkt Shepses-ká gar nicht daran, das Attentat zu verhindern, sondern versucht, den Helden alle nur erdenklichen Steine in den Weg zu legen, während er ihnen vordergründig Hilfe verspricht. Shepses-ká handelt dabei völlig selbstständig und ohne Konsultation des Obersten Got-

teswächters, da er diesen nicht kompromittieren möchte. Der Schreiber wird sich unter keinen Umständen aktiv an Kämpfen beteiligen.

Geb.: 979 BF; **Größe:** 1,65; **Haarfarbe:** kahl (schwarze Schreiberperücke)

Augenfarbe: schwarz

Herausragende Eigenschaften: KL 15; Autoritätsgläubig 7

Herausragende Talente: Überreden 14, Staatskunst 10

ДІЕ САРІТАНЫЯ – КОМАНДАНТИЦА ДЕР СТАДГАРДЕ

Die stets in leichte Lederrüstung gewandete Kommandantin der Stadtgarde heißt eigentlich Carena Nordenfeld, ist aber allenthalben nur unter ihrer Rangbezeichnung Capitanya bekannt. Sie ist eine Veteranin zahlreicher Kriege, die sie nicht nur das linke Auge, sondern auch noch die rechte Hand und das rechte Bein gekostet haben. Mit ihrer Augenklappe, dem Handhaken und dem Holzbein sieht sie zum Fürchten aus. Doch ist sie vernünftigen Argumenten gegenüber aufgeschlossen, so dass die Helden sie als Verbündete gegen die Intrigen Shepses-kás gewinnen können. Die Capitanya vermeidet Verwicklungen in Kämpfe, da sie durch ihre Behinderungen einem entschlossenen Gegner nicht mehr gewachsen ist.

Geb.: 977 BF; **Größe:** 1,75; **Haarfarbe:** rot; **Augenfarbe:** braun

Herausragende Eigenschaften: MU 15

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 13, Gassenwissen 11, Kriegskunst 10

ΠΑΝΔΟΡΑ ΥΑ ΣΤΡΟΖΖΑ – ΔΑΣ ΟΠΦΕΡ

Die Vizekönigin der *Cron-Colonie Südmeer* und damit höchste horasische Autorität vor Ort ist kein verzogenes Adelstöchterlein, sondern eine schneidige und tatkräftige Seeoffizierin, die bereits auf Dienstzeiten unter berühmten Kapitänen wie Chetoba oder Quent zurückblicken kann. Wohlklingende Titel wie 'Protectorin vom Perlenmeer' und 'Marchesa di Nova Meridiana' bedeuten Nandora daher weniger als das Privileg, die schwere Schivone *König Barjed* kommandieren zu dürfen. Insgeheim träumt sie davon, die Kaiserin in einigen Jahren zur Ausrüstung einer neuen Güldenlandexpedition bewegen zu können – und damit ihrem Vorbild Harika von Bethana hinterher zu segeln. Trotz all ihrer Machtfülle spielt Nandora in diesem Abenteuer die Rolle des ahnungslosen Opfers.

Geb.: 991 BF; **Größe:** 1,70; **Haarfarbe:** braun; **Augenfarbe:** grün

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 14, CH 15; Neugier 8

Herausragende Talente: Seefahrt 12, Steuermann 15, Staatskunst 11, Schätzen 12



DAS ERBE DES MAGIERS

ЕІН АВЕПТЕВЕР ФҮРЕРФАХРЕПЕ
HELDEП VON HEIKE WOLF.

MІT VІELEN АПРЕГУПГЕН VON

АПІА JÄCKE, АРМІП АВЕЛЕ, АLEX WІCHERT UND UDO WEІTZEL, DEM FҮR DEN BАU DER VІLLA GЕDАККТ SEI.

»Die Räder der Kutsche kreischten in der nächtlichen Stille. Immer wieder ertappte er sich dabei, die Vorhänge zur Seite zu schieben und hinauszu spähen in die Finsternis, wo inmitten weiter Felder die Villen der Plantagenbesitzer thronen. Vereinzelt sah er ein

einsames Licht in einem Fenster oder hörte das müde Bellen eines aufgeschreckten Hundes. Das Klappern der Hufe zog an ihnen vorbei und ließ Al'Anfa, die Perle des Südens, hinter sich zurück, die an den Hängen des dunklen Visra emporkroch, golden im Glanz tausender Lichter, die ihr nächtliches Gewand schmückten.

Er ließ den Vorhang zurückgleiten und schloss müde die Augen. So ging er nun dahin, er, Magister Ragodan, Meister der Magie, Ausrichter viel geschätzter Feten und Orgien und Bewahrer all jener Geheimnisse, die man sich zwischen Alphana, Regenbogenstaub und seidenen Kissen erzählte ... und von vielen weiteren, von denen seine Gäste nicht einmal wussten, dass sie sie erzählt hatten.

Wie ein Dieb, auf der Flucht vor den Schlägern, die Zornbrecht sicher bald schicken würde. Er war zu weit gegangen, hatte zuviel verlangt, zuviel gewagt. Nach nunmehr fünfundzwanzig Götterläufen, die er in Al'Anfa residiert hatte und Fanas und Granden zu seinen Gästen zählen konnte – Menschen, die ihm Gefallen schuldig waren, wenn er sie am nächsten Tag zu einem Plausch lud und ihnen eröffnete, welches Wissen sie in seinem Haus offenbart hatten. Es war ein lohnenswerter Zeitvertreib gewesen, dachte er und strich über die Kiste mit den Dublonen, die er immer für den Tag bereit gehalten hatte, der nun gekommen war. Der Tag, an dem sich ein Gast seinen Wünschen zu beugen weigerte. Wie dieser junge Zornbrecht-Spross, den er gestern zu sich gebeten hatte. Ihm war gleich dieser mürrische Zug um den Mund aufgefallen; nicht, dass dies außergewöhnlich war bei einem Granden, der sich genötigt sah, Angebote eines Fanas entgegenzunehmen. Aber dieser war anders. Und Ragodans mulmiges Gefühl hatte ihn nicht getäuscht: Nur drei Stunden später war er erschienen, Nareb Zornbrecht, der hungrige Löwe, der ihn allein mit seinen Blicken schier in Stücke zu reißen schien. Zwei Stunden hatte er ihm gegeben, zwei Stunden, in denen er sich entscheiden konnte, die Geheimnisse zu vergessen, alle, ohne Ausnahme, oder sich mit einem Tod in der Arena anzufreunden, bejubelt von all jenen, die er Zeit seines Lebens bedrängt und gepresst hatte.

Er hatte eine dritte Möglichkeit gewählt. Und so rollte seine Kutsche über die nächtliche Straße dahin, dem freundlichen Mirham und einer besseren Zukunft entgegen.«

DAS АВЕПТЕВЕР

Das Erbe des Magiers führt die Helden nach Al'Anfa, wo die Ränke eines Meisters der arkanen Kunst weite Kreise ziehen. Zahlreiche Gerüchte rankten sich um das plötzliche Verschwinden des Magister Ragodan, eines angesehenen Dozenten der Universität und beliebten Gastgebers der Reichen und Mächtigen. Doch bald darauf erlosch das Interesse, und man vergaß den Magier und sein Schicksal, bis

Irschan Perval, Großexecutor des alanfanischen Imperiums und einer der mächtigsten Männer der Stadt, das wunderschöne Anwesen des Hellsichtmagiers in Besitz nahm. Dies geschah nicht ohne Hintergedanken. Perval erhoffte sich, in den verlassenem Gemächern Hinweise auf die Aufzeichnungen des verschollenen Ragodan zu finden, die ihm die Geheimnisse vieler Granden und vieler weiterer Persönlichkeiten der Stadt und des Südens liefern könnten. Bislang allerdings blieben seine Bemühungen erfolglos, so dass er mittlerweile wieder auf die herkömmlichen Methoden zurückgreift und Dritte für sich arbeiten lässt.

Zu ihnen zählt auch Gondolfo di Montego, ein Brabaker Kaufmann, der seit knapp zehn Jahren in Al'Anfa lebt und nach außen hin den Iryanleder-Handel vorantreibt. Unter der Hand jedoch sammelt

er fleißig Informationen für seinen König und die Audienza (siehe Meridiana 88). Kurz vor Ragodans Verschwinden war er erstmals auf eines der legendären Feste des Magiers eingeladen – und sah sich bereits am nächsten Morgen als Opfer der Erpressungen.

In der Folgezeit mied er die Empfänge des Magus. Seit diesem Tag aber plagten ihn Zweifel, ob und inwieweit der Hellsichtmagier sein Wissen über ihn verwahrt hat. Von Ragodans Dienerin Gelda erfuhr er, dass ihr Herr gewöhnlich alle dunklen Geheimnisse archivierte, in der Hoffnung, sie später noch einmal nutzen zu können. Gondolfos Unsicherheit steigerte sich in Unruhe, als er erfuhr, dass die Villa wieder bewohnt wird, und in Panik, als er den Namen des neuen Besitzers erfuhr. Um alles in der Welt, soviel ist ihm klar, muss er Ragodans Aufzeichnungen vernichten. Seit Wochen belauert er nun das Haus – und ist dabei dem Großexecutor nicht verborgen geblieben. Dieser wiederum hat die Einbrecherin Rocarda mit der Überwachung Gondolfos beauftragt. In seiner Not heuert Gondolfo die Helden an und bittet sie, Ragodans Unterlagen zu finden und ihm die belastenden Dokumente zu übergeben. Dem Großexecutor bleibt dies natürlich nicht verborgen. Er beschließt, den Helden eine Chance zu geben, wobei er versucht, ihnen Rocarda zur Seite zu stellen, die je nach Reaktion der Gruppe als Partnerin, mühsam akzeptierte Verbündete oder als Konkurrentin auftritt. Der erste Teil des Abenteuers schließt mit dem Einbruch in Irschan Pervals Villa und der Erkenntnis, dass Ragodan seine Unterlagen zwar zur Seite geschafft hat, in der Eile aber nicht mehr dazu kam, alle Spuren zu beseitigen – und diese führen die Helden in die Altstadt Al'Anfas.

Hier kann ihnen ein Fuhrmann von einem seltsamen Anliegen des Magiers berichten. Er habe einen Mord aufklären wollen, wozu er einen mumifizierten Leichnam heimlich aus den schwarzen Pyramiden in die Stadt und wieder zurückschaffen ließ. Dieser Hinweis führt die Helden an die Hänge des Visra, wo sie in eine schwarze Pyramide eindringen und auf den Geist des verblichenen Granden treffen. Dessen Totenruhe wurde gestört, weil Ragodan seinen Körper als Versteck nutzt. Nachdem die Dokumente glücklich geborgen sind (und dem Geist Erlösung in Aussicht gestellt wurde), schlägt Rocarda Stunde. Ihr Verhalten hängt stark von ihrer bisherigen Interaktion



mit der Gruppe ab, so dass Sie den Showdown individuell gestalten können – von einer wilden Verfolgungsjagd quer durch die Gassen Al'Anfas bis zum Empfang beim Großexecutor, der den Helden im Gegenzug für die erbeuteten Dokumente den einen oder anderen Gefallen erweisen kann – und sie damit in das große Spiel der Granden einbezieht.

Ein Heldenleben in Al'Anfa

Anders als bei Intrigenabenteuern sonst üblich, kann **Das Erbe des Magiers** von vielen verschiedenen Heldentypen gespielt werden und fügt sich problemlos in eine größere Kampagne in Meridiana ein. Dazu werden einige Elemente – das Haus des Magiers, der Einsatz Rocardas und die Schwarzen Pyramiden – so vorgestellt, dass Sie als Spielleiter entscheiden, wie Sie diese Szenarien präsentieren wollen. Eine Gruppe aus einem Fassadenkletterer, einem Analysemagier und einem Alchimisten können Sie auf diese Weise ebenso fordern und ins Spiel bringen wie eine Gruppe tollkühner Thorwaler, die “den Al'Anfanern mal zeigen wollen, wo die Axt hängt”. Hinweise zur Verwendung dieser ‘optionalen Bausteine’ finden Sie in den jeweiligen Abschnitten.

Alle menschlichen Rassen sind in der Perle des Südens bekannt und verbreitet und erregen daher kaum Aufsehen (außer vielleicht besagte Horde Thorwaler, falls sie pöbelnd und Sklaven befreiend durch die Gassen ziehen sollte – in diesem Fall findet sie sich allzu bald in der

Arena wieder). Waldmenschen und Utulus stellen zwar einen großen Teil der Sklaven, aber das bedeutet nicht, dass jeder Dunkelhäutige automatisch als Sklave betrachtet wird. Selbst unter den Granden gibt es viele Mischlinge, die sich in der Hautfarbe nicht von ihren Sklaven unterscheiden, so dass man diesbezüglich eine hohe Toleranz vorfindet: Sklave ist allein, wer ein Sklavenmal trägt (siehe auch **Meridiana 53**).

Exoten wie Orks, Goblins, Zwerge oder Elfen werden als solche wahrgenommen, aber fast jeder Al'Anfaner hat sie schon auf dem Sklavenmarkt oder in der Arena zu Gesicht bekommen. Achaz sind im Süden verbreitet, in der Stadt selbst aber eher selten, so dass man ihnen mit Misstrauen und Vorsicht begegnet.

Bedenken Sie bei der Darstellung der Stadt, dass in Al'Anfa tropisches Klima herrscht. Es ist unerträglich heiß und feucht, und es kühlt auch nachts kaum ab. Eine drückende Schwüle liegt über der Stadt, die über Mittag das Leben zu lähmen scheint, bis der alltägliche Regenguss (kein sanfter Schauer, sondern ein kurzer, heftiger Sturzregen) für kurzzeitige Erfrischung sorgt. Die Kleidung ist ständig verschwitzt, die Luft scheint zu schwer zum Atmen, da kein Wind geht, der den schweren Dunst und den Gestank fortträgt. Gerade Nordländer haben in der Regel Schwierigkeiten, sich an das Klima zu gewöhnen.

Weitere Details finden Sie in der Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**.

DER AUFTAKT

Die Anwerbung

Da Gondolfo bereits seit Wochen verzweifelt nach geeigneten Helfern sucht, wird er früher oder später auf die Helden zukommen – in einer Taverne am Hafen, im Anschluss an eine Schlägerei, bei der sich die Helden hervorgetan haben, oder nachdem sie ihn vor einer Horde angriffslustiger Bettler verteidigt haben, denen er vor die Füße stolperte, während er nachts die Gassen auf der Suche nach Unterstützung durchstreifte.

Auswärtige Helden bittet er um Hilfe, indem er an die verbindende Feindschaft zur Stadt des Raben appelliert und ihnen eine großzügige Belohnung nebst Dank der Goldenen Allianz verspricht (wie weit er dieses Versprechen halten kann, steht in den Sternen; zumindest wird er sie in seinem nächsten Bericht nach Brabak lobend erwähnen). Außerdem ist er bereit, jedem Helden zehn Dublonen (entspricht 20 Dukaten) zu zahlen, fünf sofort und fünf nach Übergabe der Dokumente.

Befinden sich *auch* al'anfanische oder Al'Anfa-freundliche Helden in der Gruppe, so wird er seine Hintergründe tunlichst verschweigen und sich als Opfer einer infamen Intrige ausgeben. Sollte sich die Gelegenheit bieten, versucht er, mit einem nicht-al'anfanischen Helden heimlich Kontakt aufzunehmen, und bittet darum, die Dokumente zu übergeben, ohne dass der Rest der Gruppe diese zu lesen bekommt.

Bei einer rein al'anfanischen bzw. einer der Schwarzen Allianz verbundenen Gruppe empfiehlt es sich, Gondolfo durch einen Al'Anfaner zu ersetzen. Günstig wäre ein reicher Fana, der um die Aufdeckung einer gefährlichen Intrige fürchtet.

Gondolfo kann die Helden mit folgenden Mitteln unterstützen: Er kann den Helden einige **Informationen über Magister Ragodan und Großexecutor Irschan Perval** liefern. Während er über Magister Ragodan die wesentlichen Fakten kennt, die unter **Dramatis Personae** auf S. 51 aufgeführt sind (außer dem Flucht natürlich; über Ragodans derzeitigen Aufenthaltsort ist in Al'Anfa nichts bekannt), weiß er zu dem Großexecutor allerlei abenteuerliche Gerüchte zu berichten, bei der Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen können. Ein Gutteil dieser Gerüchte beruht auf brabakischer Propaganda. In seiner etwas schwerfälligen Art hofft Gondolfo, seine Position in ein positives Licht zu rücken und seine Zuhörer gegen die al'anfanische Sache einzunehmen.

Einige Beispiele:

- Der Großexecutor ist unsterblich, weil er das Blut junger Mohaha trinkt / den Patriarchen korrumpiert und mit Thargunitoth einen Pakt geschlossen hat / die Lebenskraft seiner hübschen Schüler aufsaugt / ein Dämon / ein finsterner Halbgott ist.

- Er ist der mächtigste Mann der Stadt, er hat den Silberberg fest in der Hand und verkauft Rauschkräuter an die Granden, das sie ihm willenlos hörig macht.

- Er sieht alles, was in der Stadt geschieht; er ist der geheime Kopf der Hand Borons, deshalb fürchten ihn die Granden.

- Er ist in Wahrheit ein Agent Orons, zumindest aber ein Dämonenpaktierer.

Weiterhin kann Gondolfo den Helden eine **Karte** überlassen, die den Grundriss der Villa sowie einige Hinweise auf Fallen zeigt. Diese Karte wurde mit Hilfe einer ehemaligen Dienerin Ragodans angefertigt und zeigt den Zustand zu Zeiten des früheren Besitzers (Sie finden diese Karte in der Kartentasche am Ende dieses Bandes). Die Dienerin lebt in den Brabaker Baracken, Gondolfo kann den Weg zu ihr beschreiben. Auf der Karte sind drei Stellen eingezeichnet, an denen sich Geheimfächer befinden sollen, in denen Ragodan seine Unterlagen aufbewahrt. Gondolfo weiß nicht, wie es inzwischen in dem Haus aussieht, hofft aber, dass Irschan Perval die Fächer nicht entdeckt hat.

Er beobachtet das Haus seit geraumer Zeit und konnte gestern einen Botenjungen befragen, der dem Großexecutor eine **Einladung zu einem Fest** im Hause Karinor überbracht hat. Da es am Abend des übernächsten Tages stattfindet, ergibt sich eine gute Gelegenheit für einen Einbruch.

Optional: Wenn Sie das Abenteuer erweitern wollen, ignorieren Sie die letzte Information und lassen Sie die Helden selbst den günstigsten Zeitpunkt herausfinden. Sie könnten etwa den Boten abfangen, sich als Wachen oder Beschützer bei Irschans Weinhändler verdingen (der Magus selbst ist zu paranoid, als dass er wildfremde Söldner in seinen Dienst nehmen würde) oder das Vertrauen von *Viviane Perval* erlangen. Pervals Schwester lässt sich mit einigem Geschick umgarnen und aushorchen, solange die Helden sich nicht offen gegen ihren Bruder wenden. (Mehr zu Viviane Perval unter **Dramatis Personae** auf S. 51.)

IN DEN GASSEN DER STADT

Da es sich bei Das Erbe des Magiers um ein Stadtabenteuer handelt, ist es schwer vorherzusehen, welchen Spuren die Helden nachjagen werden. Magister Ragodan war in Al'Anfa kein Unbekannter und der Großexecutor ist überall ein Begriff. Da liegt es nahe, die Zeit bis zum Abend des Festes dafür zu nutzen, weitere Informationen zu sammeln. Hilfe können die Helden vor allem bei der Dienerin und in der Universität erhalten. Ansonsten orientieren Sie sich an der Stadtschreibung Al'Anfas in *Meridiana* 37–50, oder erfinden Sie bei Bedarf eigene Begegnungen, die die Nachforschungen und die Stadt mit Leben füllen.

Jedoch dürfte es auch nur mit den Informationen Gondolfos bewaffnet kein Problem sein, dem Geheimnis des verschollenen Magus nachzuspüren. Die unten aufgeführten Geschehnisse sind daher als mögliche Szenarien gedacht, die nicht zwingend notwendig sind und die Nachforschungen lediglich abrunden. Sollten sich Ihre Helden also direkt der Villa zuwenden, besteht keine Notwendigkeit, sie in die nachfolgenden Begegnungen zu zwingen.

DIE DIENERIN GELDA

Vermutlich werden die Helden die ehemalige Dienerin aufsuchen, eine Mittelreicherin, die ihrem Herrn dreißig Jahre lang zur Seite stand und nach seinem Verschwinden ihr Leben in einem der Mietshäuser der Brabaker Baracken fristet (mehr zu Gelda unter *Dramatis Personae* auf Seite 51).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es stinkt. Die Gasse, durch die ihr euch gerade kämpft, die schmutzigen Tücher, mit denen man die Hauseingänge verhängt, das dünne Rinnsal, das sich seinen Weg durch Abfälle und Unrat bahnt, die Kinder, die euch die ganze Zeit über verfolgen und deren Augen begierig eure Gürteltaschen streifen – alles hier verströmt einen widerlichen Geruch, der sich an Kleidung und Körper festsetzt und in jede Pore kriecht. Zu beiden Seiten erheben sich vier oder fünf Stockwerke hohe Mietshäuser, die kaum einen Sonnenstrahl in die enge Gasse gelangen lassen. Hier und da seht ihr eine Taverne, deren Schankraum zur Straße hin offen ist, so dass ihr die neugierigen Blicke der Zecher in eurem Rücken spürt, ehe sie sich wieder ihrem Reisbrand oder dem billigen Kraut zuwenden, das in tönernen Pfeifen die Runde macht. Meckerndes Gelächter ertönt aus einem offenen Fenster über euch, und quiekend springen die mageren Selemferkel beiseite, als sich der Inhalt eines Nachttopfes in die Gasse entleert. Eine pockennarbige Bettlerin hält euch ihre knochige Hand entgegen, während ein abgerissener Glücksritter ohne Hose und Stiefel besinnungslos in einem Haufen Abfall liegt.

Die Brabaker Baracken sind neben Altstadt und Schlund das dritte Elendsviertel Al'Anfas. Infolge der Invasion in Tobrien und Maraskan strömten immer neue Flüchtlinge in die Stadt, so dass sich die Lage der Bewohner dieses Viertels in den letzten Jahren noch weiter verschlechtert hat. Man lebt auf engstem Raum zusammen, meist in eilig hochgezogenen Mietshäusern, in denen acht Leute und mehr eine winzige Kammer bewohnen.

Dennoch fällt es mit Gondolfos Wegbeschreibung nicht schwer, Gelda zu finden. Die Mittelreicherin haust in den Dachräumen eines dieser Mietshäuser. Es ist eine winzige Kammer ohne Fenster, in der die stickige Hitze steht und der mittägliche Regenguss nass und modrig von der Decke tropft. Die Frau spielt mit dem Gedanken, Al'Anfa zu verlassen, da nichts darauf hindeutet, dass ihr ehemaliger Herr zurückkehren und wieder in altem Prunk und Luxus in der Stadt residieren wird – ein freigiebiger Prunk, in dessen Schatten sie als freie Dienerin kein schlechtes Leben geführt hat.

Gegen ein paar Oreal (die sie dringend zum Überleben benötigt) ist sie bereit, den Helden mehr über das Haus ihres ehemaligen Herrn zu erzählen.

● Sie weiß, dass das Haus umgebaut wurde. Der Plan, den sie Senhor Gondolfo gab, zeigt den Zustand, wie sie ihn kannte. Sie kann nicht sagen, wo der neue Besitzer Veränderungen durchgeführt hat.

● Magister Ragodan arbeitete meist im Turm, den sie nie betreten hat. Der Magus hatte es ihr verboten und sie vermutet dort furchtbare Fallen, Gift und Magie.

● Es gibt zahlreiche Geheimgänge und -kammern, die ihr Herr häufig benutzt hat, um seine Gäste auszuhorchen. Man kann sich unauffällig in ihnen bewegen, ohne die Räume selbst zu betreten

● Magister Ragodan liebte Schlangen, die sich frei in seinen Gemächern tummelten. Einige davon waren sehr giftig, aber der Magus hatte immer ein Gegengift bereitstehen (die Schlangen hat der Großexecutor in das Terrarium in der Bibliothek gesperrt; mehr dazu in dem Abschnitt *In der Villa des Magiers* auf S. 43–44).

● Berichten ihr die Helden von der abendlichen Abwesenheit des Hausherrn Perval, so rät sie, den Weg durch die Küche zu nehmen. Diese liege meist verwaist, wenn kein Abendmahl bereitet wird, und die Fenster seien nicht gesichert (inzwischen hat Perval dies geändert).

● Nach einigem Überlegen fügt sie noch hinzu, dass es einen Fluchttunnel geben soll. Sie weiß nicht genau, wo sich dieser Gang befand, aber sie vermutet seinen Eingang im Weinkeller. (Diese Information ist vor allem dann wichtig, wenn die Helden nicht aus der Villa verschwunden sind, bevor der Hausherr zurückkehrt. Da der Tunnel nur gegen ein unbefugtes Eindringen von außen gesichert ist, muss man ihn lediglich freilegen, um zu entkommen. Ihn als Zugang zu der Villa zu nutzen, dürfte sich jedoch als gefährliches Unterfangen erweisen, da Perval ihn trotz der neu gezogenen Mauer mit allen Mitteln der Kunst gegen Eindringlinge gesichert hat und hier unten keine Skrupel zeigt, einen handfesten IGNISPHAERO einzusetzen.)

Optional: Der Großexecutor hat bislang alle ehemaligen Sklaven und Bediensteten Ragodans ausfindig gemacht und sie peinlichen Befragungen unterzogen, um etwas über Ragodans Unterlagen zu erfahren, bis sich Boron ihrer Seelen erbarmte. Gelda ist die letzte, die ihm entgangen ist, indem sie in der Jauche der Brabaker Baracken untergetaucht ist und ihren alten Namen wieder angenommen hat. Sollten die Helden die Dienerin aufsuchen, so könnte Irschan Perval über seine Agentin Rocarda davon erfahren und Schlagetots ausschicken, die die Mitwisserin beseitigen sollen.

Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen offen (die entweder noch während des Abenteuers oder im Anschluss daran zum Tragen kommen):

● Die Helden erfahren erst nach den Ereignissen in der Pyramide von Geldas Verschwinden. Auf der Suche nach der Mittelreicherin stoßen sie früher oder später auf Irschans Spuren. Das weitere Vorgehen hängt auch davon ab, ob und wie die Helden am Ende zu einer Einigung mit dem Großexecutor gekommen sind. Haben sie sich zu erklärten Gegnern Irschans gemausert, steht einer tollkühnen Befreiungsaktion nichts im Wege. In diesem Fall hat der Großexecutor die Dienerin auf seine Plantage außerhalb der Stadt bringen lassen, um sich ihr in aller Ruhe zu widmen, während seine Villa nach dem 'Raubzug' der Helden instandgesetzt und neu gesichert wird.

Sollten sie mit dem Großexecutor zu einer Einigung gekommen sein, wird er sich gegen einen weiteren Gefallen bereit erklären, Gelda unbeschadet ziehen zu lassen, wenn sie unverzüglich die Stadt verlässt und in ihre Heimat zurückkehrt. Dieser Gefallen könnte den Auftakt zu einem neuen Abenteuer bilden.

● Die Helden suchen Gelda ein weiteres Mal auf (oder werden von ihr gerufen, da sie eine wichtige Information vergessen hat) und werden Zeuge eines Entführungsversuchs, den sie nach allerlei Verfolgungsjagden verhindern. Bei den Entführern handelt es sich um Schläger des Großexecutors, die auch unter Drohungen nichts über ihren Auftraggeber preisgeben wollen (gleiche Anzahl wie die Helden; bei den Werten der Schläger orientieren Sie sich an den Wachleuten, siehe *Anhang* auf S. 51). In jedem Fall scheint es geboten, Gelda zu verstecken und ihr bei nächster Gelegenheit eine Passage auf einem Schiff zu ermöglichen, ehe die Handlanger ein zweites Mal zuschlagen. Letztere Variante bietet sich vor allem für eher kampforientierte Heldengruppen an, die hier auf ihre Kisten kommen sollten.

DIE UNIVERSITÄT

Magister Ragodan ist als Lehrmeister an der Universität allgemein bekannt, so dass ein Besuch der Helden dort nahe liegt.

Ein hellhäutiger Sklave, der nordländisch-barbarisch anmutende Besucher mit einem abfälligen Zucken der Augenbrauen bedenkt, führt die Helden nach Zahlung des obligatorischen Bestechungsgeldes (2 Oreal sind ausreichend; bei weniger wird der Sklave verschnupft mitteilen, dass sich leider keine der gewünschten Herrschaften imstande sähe, die Helden zu empfangen, und dass sie doch bitte am morgigen Tag oder besser nächste Woche noch einmal vorbeischauchen mögen) in die Arbeitsgemächer des neuen Rektors. *Cessario Paligan* (Näheres zur Darstellung des Rektors und seiner Marotten in **Dramatis Personae** auf S. 51) begrüßt die Helden freundlich, bittet sie zu einem Glas Wein und nötigt ihnen einige Geschichten aus dem 'wilden Norden' ab (oder woher die Charaktere auch immer stammen mögen), ehe er auf ihre Fragen bezüglich Magister Ragodan eingeht.

● Der Magister war sehr beliebt unter seinen Schülern, während die 'Collegae' ihm weniger wohl gesonnen schienen. Don Cessario weiß nichts über die Hintergründe (tatsächlich ist es so, dass Ragodan mit seinen Erpressungen nicht vor den anderen Dozenten Halt machte).

● Er war ein ausgesprochen fähiger Meister der Hellsichtmagie, was ihn zu einem beliebten Lehrmeister für angehende Magier machte, die eine Anstellung als Hausmagus anstrebten. Daneben war er auch bewandert in der Verwandlungszauberei und der Illusion.

● Von geheimen Dokumenten Ragodans weiß Don Cessario nichts. Die Zimmer des Magisters stünden nun einer jungen Professora (Dariana Galazon) zur Verfügung und seien geräumt worden. Die Unterlagen und Bücher habe er dem Großexecutor zum Geschenk gemacht, der Interesse an diesen Dingen bekundete. Selbstverständlich könne man die Kammer in Augenschein nehmen, er begleitet die Helden gerne. Da Ragodan keine wichtigen Dokumente in der Universität verwahrte, gibt es nur ein verborgenes Geheimfach, das durch einen Giftorn mit Kukris gesichert ist. Die Falle kann mit einer Probe auf *Schlösser Knackern* +10 entschärft werden; bei Misslingen verfügt man hier über genug Antidot, um den Vergifteten zu retten. Gestalten Sie eine solche Szene dennoch höchst dramatisch, mit einem aufgelösten Rektor, einer hysterischen Professora und einem schwerhörigen Sklaven, der schleppenden Schrittes das erforderliche Elixier beschafft. Das Fach ist leer bis auf einen schlichten Ring aus Silber, auf dem eine einmalige Anwendung KLARUM PURUM (bis zu einer Giftstärke der Stufe 13) liegt. Sollte es zu dem Giftunfall gekommen sein, wird Don Cessario dem betroffenen Helden das Artefakt als Wiedergutmachung für die erlittenen Schmerzen großzügig vermachen. Eine Analyse kann Professora Galazon noch an Ort und Stelle durchführen.

Über Irschan Perval weiß Don Cessario, dass der Großexecutor auch als *Magus Extraordinarius* an der Universität lehrt, dabei allerdings nur Privatschüler auswählt, die sich durch ausgesprochen hübschen Wuchs auszeichnen. Seine Spezialgebiete seien die Beherrschung und die Verwandlungsmagie. Bösen Gerüchten zufolge soll er vor dem Erscheinen des Dämonenmeisters auch selbst mit diesem gebuhlt haben, doch dazu weiß Don Cessario nichts Näheres und verbittet es sich, haltlose Verdächtigungen gegen einen seiner *Professores* zu bestärken. Aus politischen Gründen (immerhin ist Don Cessario als naher Verwandter Goldo Paligans trotz seines unverbindlichen Auftretens tief in die Intrigen und Klügel der Granden verstrickt) wiegelt er jeden weiteren Versuch, tiefer in das Thema Irschan Perval einzudringen, freundlich aber bestimmt ab. Allerdings bietet er den Helden an, sich an ihn zu wenden, sollten sie "Differenzen mit Seiner Exzellenz auszutragen haben".

Don Cessario bietet sich daher als möglicher Verbündeter an, sollte es am Ende auf eine Konfrontation der Helden mit den Interessen des Großexecutors hinauslaufen. Natürlich ist Don Cessario selbst kaum in der Lage, Irschan die Stirn zu bieten. Aber er wird die Helden seinem Vetter Goldo empfehlen, der die eine oder andere Verwendung für sie hat. Zu Goldo Paligan und seinen Zielen und Interessen siehe auch **Meridiana 178** und den Roman **Rabengefüster**.

WEITERE BEGEGNUNGEN

(ANREGUNGEN UND VORSCHLÄGE)

● Der *Große Theatralo* (ein Scharlatan, der jeden Abend groß angelegte Spektakel für die feine Gesellschaft veranstaltet, siehe auch **Meridiana 181**) kennt Ragodan gut und weiß, dass sich dieser einst geschworen hat, nie wieder von dem Wohlwollen eines Granden abhängig zu sein. Den Turm hält er eher für einen Prestigebau und weniger für einen Ort finsterner Beschwörungen. Irschan Perval kennt er kaum, da sich der Großexecutor nicht von seinen magischen Spielereien beeindrucken lässt.

● *Valerio Papageno*, Schreiber im Stadthaus, lässt sich von den Helden gerne auf einen Reiswein einladen und plaudert für drei oder vier Oreal bereitwillig über den Großexecutor und dessen Schwester, die er heimlich bewundert.

● *Hesidane Nesber*, Fleischerin und Hauslieferantin des neuen Pervalischen Anwesens, lässt sich nur widerwillig auf ein Gespräch mit den Helden ein. Schließlich könnten unbedacht ausgesprochene Dinge über ihre Geldgeber sie Auftrag und Leben kosten. Mit viel Mühe lässt sich heraushören, dass sie sich bereits des Öfteren über die Bestellungen gewundert hat, die regelmäßig frisch geschlachtete Hasen und gelegentlich sogar eine lebende Ziege beinhalten (dabei handelt es sich um das Futter für die beiden Tiger, die Irschan Perval in einem Zwinger im Garten und im Haus hält).

● *Rico*, ein dreizehnjähriger, pfiffiger Bursche, ist der getreue Gehilfe von Meister Udano de Monteamoeno, einem Baumeister, der im Auftrag des Großexecutors den Umbau an der Villa Hermetica vornahm und seitdem verschollen ist. Der gute Mann fürchtete, dass Irschan Perval es kaum hinnehmen würde, dass jemand über die Geheimnisse des Hauses ebenso gut Bescheid weiß wie er, so dass er bereits drei Wochen vor Abschluss der Arbeiten in Nacht und Nebel und mit einem prallen Beutel voller Dublonen, seinem Vorschuss, die Stadt verließ. Rico kennt die Pläne nicht, aber er weiß, dass der Umbau vor allem das oberste Stockwerk betraf. Auch die Geheimgänge, die ihn besonders gefesselt haben, sind seines Wissens nach erhalten geblieben.

Achten Sie bei allen Gerüchten darauf, dass Sie nicht zuviel vorwegnehmen und der Erkundung des Magierhauses nicht ihrer Überraschungsmomente berauben. Allgemein gilt: Man plaudert gerne, vor allem gegen klingende Münze, aber man ist auch vorsichtig. Und das Wissen um das Interesse der Helden kann man auch wieder gewinnbringend verkaufen (etwa an Rocarda und ihre Schläger, sollten Sie sich für die zweite Variante entschieden haben; siehe **Ein gnadenloses Wettrennen** auf S. 40). Aber auch bei Agenten und Klienten anderer Granden könnte Interesse geweckt werden, wenn sich die Helden nach Irschan Perval und seinem Haus erkundigen. Sollten Sie vorhaben, die Helden mittel- oder langfristig in Al'Anfa zu halten und sie in den Intrigen der Granden und Fanas mitmischen zu lassen, können Sie hier bereits einen zweiten Agenten neben Rocarda einbauen, der sich auf das Beobachten beschränkt und dessen Bericht eventuell im Anschluss an das Abenteuer seinen Herrn auf den Plan ruft, so dass sich die Helden plötzlich mitten im Intrigenspiel zweier Mächtiger wiederfinden.

ROCARDA MATEGINEZ

Die Einbrecherin Rocarda ist Irschan Pervals Trumpf in diesem Spiel. Nachdem er auf Gondolfos Beobachtungen aufmerksam wurde, ließ er den Kaufmann nicht mehr aus den Augen und beauftragte einige seiner Agenten, ihn zu beschatten. So erfährt er rasch von den Helden und sieht nun seine Chance gekommen, doch noch an Ragodans Geheimnisse zu kommen. Daher beauftragt er Rocarda, je nach Verhalten der Helden im Hintergrund zu bleiben oder ihnen gegebenenfalls Unterstützung oder einen Handel vorzuschlagen.

Rocardas Rolle in diesem Abenteuer ist damit abhängig von der Zusammensetzung und dem Verhalten der Heldengruppe und sollte von Ihnen als Spielleiter dem Stil Ihrer Gruppe angepasst werden.

EINE HELFENDE HAND

Erwecken Ihre Helden den Eindruck, dass man mit ihnen verhandeln und ihnen die Interessen des Großexecutors darlegen könne, ohne gleich ob der Dreistigkeit, ihnen eine Kooperation mit den verhassten Al'Anfanern anzubieten, erschlagen zu werden? Dann wird Rocarda mit ihnen in Kontakt treten und ihre Hilfe anbieten. Dabei gibt sie sich vorerst als Beauftragte des verschollenen Ragodan aus, dessen Dokumente sie für den in der Fremde lebenden Magus sichern soll. Einen Konflikt mit dem ursprünglichen Auftrag Gondolfos gibt es für die Helden nicht, da ihr Auftraggeber nur an den ihn betreffenden Dokumenten interessiert ist.

In diesem Fall stellen Sie den Helden mit Rocarda eine tatkräftige Unterstützung zur Seite, die sich bestens in Al'Anfa auskennt, über Ragodans Geheimnis aber nicht mehr weiß als die Helden und der Großexecutor. Rocarda wird um jeden Preis das Vertrauen der Helden zu erlangen versuchen, um ihnen am Ende, wenn man erst einmal die gesuchten Dokumente in der Hand hält, ein verlockendes Angebot zu machen und sich als Agentin Irschan Pervals zu erkennen zu geben – oder sich mit ihnen eine packende Verfolgungsjagd durch das nächtliche Gräberfeld zu liefern (siehe **Rocarda** oder **Das große Finale**).

In jedem Fall stellt diese Variante Sie als Meister vor die Aufgabe, die Agentin im Zusammenspiel mit den Helden mit Leben zu füllen und sie eng an die Gruppe zu binden, damit ihre Offenbarung die Gruppe vor eine echte Gewissensentscheidung stellt.

Diese Verwendung Rocardas empfiehlt sich vor allem für Gruppen, die viel Wert auf gruppeninternes Spiel legen und rege Interaktion mit Meisterpersonen schätzen. Interessant ist sie zudem bei Helden, die Al'Anfa und den Intrigenspielen nicht ganz abgeneigt gegenüber stehen. Der über Rocarda vermittelte Kontakt zu Irschan Perval könnte den Beginn einer Al'Anfa-Kampagne darstellen.

EIN GNADENLOSES WETTREPPEN

Kommt Rocarda zu dem Schluss, dass es unmöglich ist, mit den Helden zumindest vorübergehend zusammenarbeiten, wird sie weiterhin beobachten, um dann in einem finalen Streich zuzuschlagen. In diesem Fall agiert Rocarda nicht allein, sondern verfügt über ein knappes Dutzend Schläger, die ihr zur Seite stehen (zu den Werten siehe **Anhang** auf Seite 51).

Rocarda übernimmt in dieser Variante die Rolle der undurchsichtigen

Gegenspielerin, die sich durchweg im Hintergrund hält. Es sollte den Helden gelingen, die Spitzel in eine Falle zu locken und eine kleine Straßenschlacht mit den Schlägern zu provozieren, aus der Rocardas jedoch entkommt. (Ein ähnlicher Kampf kann auch entstehen, wenn Rocardas Leute versuchen, die Papiere in ihre Gewalt zu bekommen, die die Helden im Geheimfach in der Villa gefunden haben).

Lassen Sie Rocarda überall dort auftauchen, wo die Helden Nachforschungen betreiben, in den Gassen der Baracken, vor der Universität, auf dem Platz vor dem Haus des Großexecutors, am Nachbartisch der Schänke, in der sie ihr weiteres Vorgehen planen ... Die Helden sollten sich durchgehend beobachtet fühlen und den Eindruck gewinnen, sich beeilen zu müssen, da man ihnen auf den Fersen ist.

Diese Variante empfiehlt sich vor allem für Gruppen, die weniger Wert auf Rollenspiel innerhalb der Gruppe legen und mehr auf eine dauerhaft aufrecht erhaltene Spannung durch den unsichtbaren Gegner und gelegentliche Kampfeinlagen bedacht sind. Auch 'Al'Anfa-Hasser' sind mit dieser Lösung sicher besser bedient.

DIE GOLDENE MITTE

Wollen Sie beide Varianten miteinander verbinden, so bietet sich an, Rocarda den Helden zur Seite zu stellen, während ein politischer Gegner des Großexecutors (etwa Goldo Paligan) Wind von der Geschichte bekommt und seine Schergen ausschickt, um den Helden ihre Erkenntnisse abzujagen. Diese Schergen können Sie ähnlich einsetzen wie die oben beschriebenen Schläger Rocardas: als direkte Konkurrenten, als heimliche Beobachter und als Gegner in einem finalen Kampf um die gefundenen Papiere.

Auch hier bietet die Konstellation Stoff für eine Intrigenkampagne – schließlich befindet man sich gerade erst in der ersten Runde. Das Spiel dauert an.

AUF ZUM HAUS DES MAGUS!

Am Ende dieses ersten Abschnitts sollten die Helden mit den notwendigsten Informationen über Ragodan und Irschan Perval sowie mit dem Plan des Hauses und dem Wissen um einen geeigneten Zeitpunkt zum Einstieg in die Villa ausgestattet sein. Rocarda ist entweder als Begleiterin und Verbündete oder aber als unheimliche Beobachterin und unsichtbare Konkurrenz eingeführt.

IN DER VILLA DES MAGIERS

Dem Einbruch steht nun nichts mehr im Wege. Sobald sich Praios hinter den Hängen des Regengebirges zur Ruhe begeben hat, sollten die Helden ihren kühnen Vorstoß in die Tat umsetzen.

Tatsächlich ist der Einstieg in die Villa Teil des wohlgedachten Planes des Großexecutors, der sich Anschluss über Ragodans Papiere erhofft und dafür zähneknirschend in Kauf nimmt, dass sich Fremde in seiner Villa herumtreiben. Dennoch hat er vorgesorgt: Wichtige Dinge, Dokumente und Artefakte hat er im Anwesen seiner Familie am Hafen in Sicherheit gebracht, ebenso wertvolle Sklaven, deren 'Entführung' er befürchten muss. Außerdem hat er seine persönlichen Gemächer und wichtige Räume magisch gesichert – ein Widersinn, dessen er sich durchaus bewusst ist, aber er hegt nach wie vor die Hoffnung, dass die Helden in den anderen Bereichen des Hauses finden, was sie suchen, und keinen Vorstoß in sein Schlafgemach oder den Turm unternehmen.

Derzeit befinden sich sechs Wächter und 15 Sklaven in der Villa, außerdem die beiden 'zahmen' Tiger und zwei Terrarien mit Giftschlangen. Auch Irschan hat eine Schwäche für giftige Reptilien, und er hat den besten Alchimisten ein Vermögen bezahlt, damit sie die gläsernen Käfige herstellen.

Irschan Perval selbst bricht gemeinsam mit seiner Schwester Viviane zur Phex-Stunde auf, um eine Orgie zu besuchen, zu der Shantalla Karinor geladen hat. Dort bleibt er jedoch nur drei Stunden, bevor es sich verabschiedet und mit zwölf zusätzlichen Wächtern und Beschützern zu seiner Villa zurückkehrt: Er will den Abenteurern nicht zu viel Zeit zum Plündern geben – sollten sie in dieser Zeit nicht fündig werden, haben sie in seinen Augen versagt. In diesem Fall wird

er schon am nächsten Tag Meuchler auf ihre Spur ansetzen. Machen Sie es den Helden nicht zu leicht: Der Großexecutor zeigt gegenüber Versagern keine Gnade und wählt für die Ausübung seiner Wünsche Agenten aus, von deren Zuverlässigkeit und Fertigkeiten er überzeugt ist. Auch ein weiterer Einbruch in die Villa sollte erheblich schwieriger werden – Irschan weiß ja, ob die Abenteurer noch am Leben und auf der Suche nach den Dokumenten sind oder nicht, so dass er seine Sicherheitsmaßnahmen erheblich verschärft.

Ein Wort noch zu den Sklaven: Natürlich wären die Sklaven gerne frei. Aber dazu müssten ihnen die Helden eine Möglichkeit bieten, noch am selben Abend ungesehen aus der Stadt zu gelangen, am besten auf einem Schiff, dem man keine Bluthunde nachhetzen kann. Andernfalls ziehen sie ihr ruhiges Dasein als Haussklaven dem Risiko einer Flucht durch Stadt und Dschungel vor, die nur mit dem Tod oder Schlimmeren enden kann.

ZUR GESTALTUNG DER MAGIER-VILLA

Der Plan, den die Helden von Gondolfo erhalten haben, ist längst überholt. Irschan Perval hat inzwischen weite Teile des Gebäudes umbauen lassen, so dass die Helden das eine oder andere Mal unversehens vor einer Wand stehen, wo sie eine Tür vermuteten, Treppen fehlen oder Zugänge neuen Zimmerfluchten gewichen sind. Einige magische Fallen seines Vorgängers hat der Großexecutor übernommen, andere hat er unschädlich gemacht und durch neue ersetzt, so dass auch diese Angaben auf dem Plan der Dienerin unzuverlässig sind.

In der Kartentasche am Ende der Buches finden Sie den rechts abgebildeten aktuellen Grundriss der Villa in übersichtlicher Größe. Es ist ratsam, sich den Plan der Dienerin ebenfalls zu kopieren und zu vergleichen, während die Helden das Gebäude erkunden.

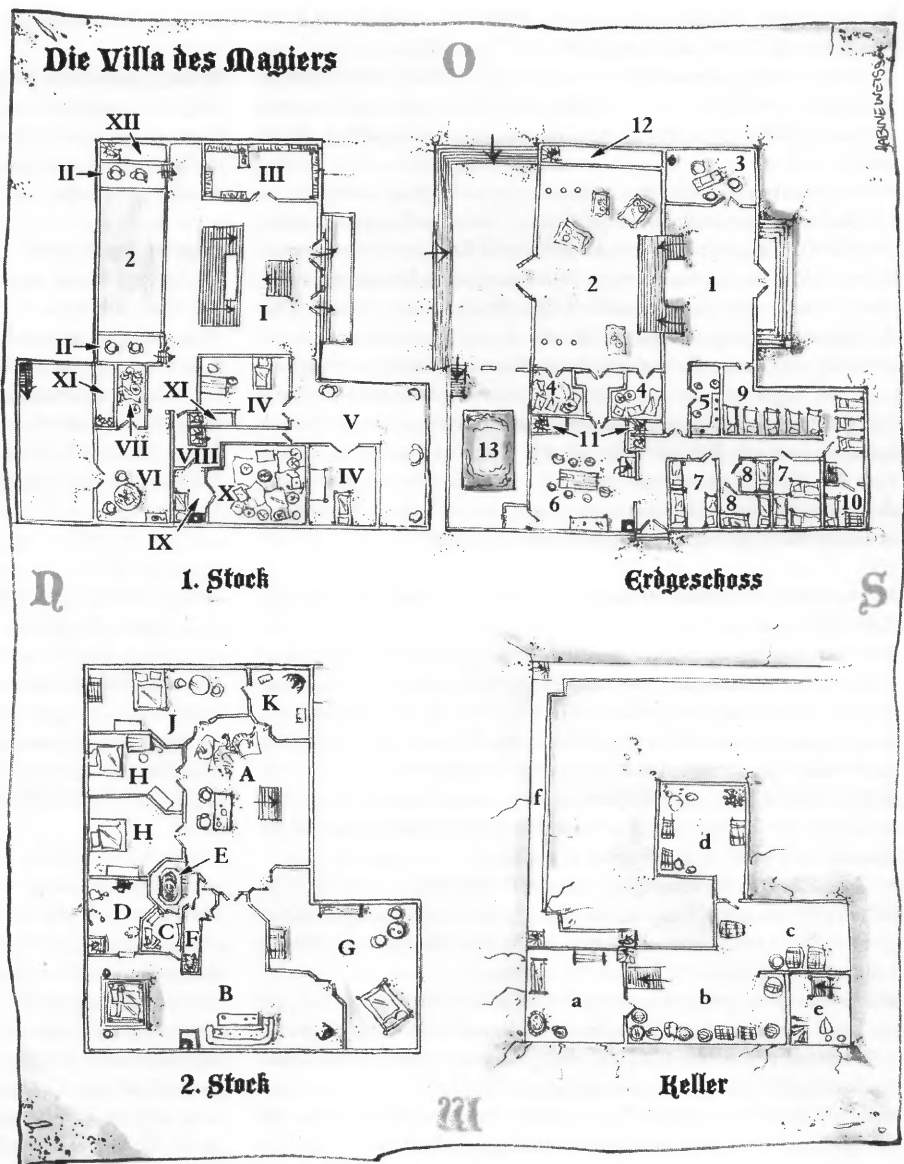
INNENAUSSTATTUNG

Da die einzelnen Räumlichkeiten hier kaum ausreichend betrachtet werden können, werden Sie im Folgenden einige kurze Bemerkungen zu Besonderheiten der wichtigsten Zimmer finden. Die genaue Ausgestaltung der Gemächer obliegt daher Ihnen und Ihrem Geschmack, wobei Ihnen das Folgende als Anregung dienen kann:

- zarte Seidenvorhänge, aufwendig gearbeitete Glasfenster mit Läden, die tagsüber gegen die Hitze geschlossen werden.
- seidenbezogene Diwane mit weichen Kissen und goldenen Füßen, die Löwenpranken nachempfunden sind.
- erloschene Feuerschalen und bronzene Kohlebecken, die noch der Duft verbrannter Hölzer und Kräuter umgibt.
- kunstvolle Marmor-Mosaik auf dem Boden, teilweise bedeckt mit dicken arabischen Teppichen, die jedes Geräusch schlucken.
- mehrarmige Öllampen und -ampeln, die von der Decke hängen.
- Statuen aus weißem oder schwarzem Marmor, die sich rahjagefällig räkelnd oder sich dem Liebesspiel hingeben.
- hohe Spiegel aus Silberglas.
- niedrige, runde Tisch aus Mahagoni oder Ebenholz, reich verziert mit goldenen oder silbernen Einlagen.
- mit Edelsteinen besetzte Schalen mit frischem Obst, Nüssen, Trockenfrüchten und Konfekt (ein besonderer Leckerbissen sind Stücke aus Schokolade, die nordländischen Helden nahezu unbekannt sein dürfte).
- Wandgemälde, die dem Betrachter einen Blick vom Rabenfelsen suggerieren, schattige Gärten oder wilde Orgien zeigen.
- mit Blüten umkränzte Säulen aus weißem Marmor, die sich verspielt in die Decke bohren.
- schwere Mahagoni-Truhen, die mit allerlei Schnitzereien verziert und mit Halbedelsteinen besetzt (und meist verschlossen) sind.
- weich gepolsterte Sitzmöbel, die sich am Fenster um einen niedrigen Tisch gruppieren, daneben eine Weinkaraffe mit zwei Kristallkelchen.
- leichte Seidenschleier, die die Betten umspannen; die Bettpfosten stehen in kleinen Schälchen mit Wasser. Als Vorlage eignet sich eine Mischung aus römischen Kaiserpalästen und andalusischen Palazzos.

FALLEN UND ANDERE GEMEINHETEN

In der folgenden Beschreibung finden Sie nur jene Fallen, die ausschließlich an diesem Ort und in diesem Zusammenhang Sinn machen, also eine 'Minimalausstattung', die Sie nach Belieben und nach Vorgehen und Fähigkeiten Ihrer Gruppe erweitern können (und die



Optional: Der Plan der Villa ist als Vorschlag zu verstehen, der es Ihnen ermöglichen soll, das Abenteuer ohne große Vorbereitung zu spielen. Er ist auf eine durchschnittliche Heldengruppe ausgerichtet, die sowohl rindrianische als auch phexische Tugenden vereint.

Um die Villa den Fähigkeiten Ihrer Helden anzupassen, können Sie die Lage der Räume und Wachen nach Belieben zu verändern. Für eine auf Heimlichkeit bedachte Heldengruppe wäre es etwa interessant, weitere Geheimgänge einzuplanen, die der Großexecutor neu anlegen ließ, und so eine Art geheimes Labyrinth durch das Haus zu legen. Bei kampforientierten Gruppen erhöhen Sie ruhig die Zahl der Wächter und platzieren Sie außer den beiden Tigern ein größeres Rudel Zornbrechter Bluthunde im Garten und einen Schüler des Großexecutors in der Bibliothek: *Isidoro Garano*, ein junger Magier, der insgeheim versucht, Irschan zu hintergehen, so dass Irschan ihn mit der Anweisung zurückgelassen hat, bis zum nächsten Tag alles über den gelben Lungenfrosch aus Numesi wissen zu müssen. Der Großexecutor hofft nun, dass die Helden ihn dieses Problems entledigen. Der junge Magus verteidigt die Bibliothek seines Gönners mit Zähnen und Klauen (und mit einigen Kampf- und Beherrschungszaubern sowie Verwandlungssprüchen), setzt dabei aber keine Zauber ein, die die Bücher gefährden könnten.

Ihnen die Möglichkeit bietet, spontan auf den Spielverlauf zu reagieren, sei es, dass Ihre Helden bereits zu stark angeschlagen oder bislang zu leicht durchgekommen sind).

Die Liste möglicher Fallen bietet eine breite Auswahl, aus der Sie schöpfen können (um auch Ihren tulamidischen Artefakt-Spezialisten die eine oder andere harte Nuss vorzusetzen). Es steht Ihnen natürlich frei, diese Vorschläge Ihren Vorstellungen anzupassen oder eigene zu entwickeln, solange sie den Spielspaß Ihrer Gruppe bereichern.

Prinzipiell gilt: Fast alle Fallen sollten mittels eines ODEM ARCANUM zu erkennen und eines ANALYS zu entschlüsseln sein, auch wenn sie möglicherweise durch einen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT verborgen sind. Bei Glyphen hilft zudem die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* (oder ein hoher *Magiekunde*-Wert) weiter.

Für eine stimmungsvolle Ausgestaltung ist es wichtig, zwischen jenen Fallen zu unterscheiden, die Irschan Perval selbst mittels eines ARCANOVI angebracht hat (oder anbringen ließ; der Verlust permanenter AsP treibt ihn dazu, einige Sicherungen von Schülern vornehmen zu lassen, die somit einen Teil ihrer Kraft als Gegenleistung für die Mysterien geben, in die sie der Großexecutor einzuweihen verspricht), und jenen, die – meist durch Glyphen, häufig verborgen – noch aus Ragodans Zeiten stammen. Während sich Ragodan vorzüglich auf Zauberzeichen und ihre Verschleierung verstand, gilt Pervals Interesse anderen Bereichen der Magie – und so kommt es, dass er viele der alten Glyphen zwar entschlüsselt, nicht aber deaktiviert hat, da er den Auslöser problemlos umgehen kann und Ragodans Sicherheitsvorkehrungen für seine eigenen Zwecke nutzt.

Magische Fallen (entweder durch APPLICATUS-Glyphen oder ARCANOVI angebracht):

- Schmerzhaft ist der bronzene Leuchter, der plötzlich zu magischem Leben erwacht und über die Helden herfällt, wenn sie einen bestimmten Gegenstand berühren (1W+2 TP; nach 25 empfangenen oder 35 ausgeteilten TP, die er großzügig auf alle Anwesenden verteilt, ist der Leuchter so zerbeult, dass er auseinander bricht).
- Ein AEROGELO ATEMQUAL, der in einem engen Gang beim Schließen der Türen (oder bei einem Husten) ausgelöst wird, ist ein besonderer 'Gruß' an Helden mit Raumangst.
- Zur Einschüchterung mag ein MENETEKEL FLAMMENSCHRIFT genügen, der wie aus dem Nichts an der gegenüberliegenden Wand erscheint, sobald sich die Helden über eine bestimmte Linie im Raum bewegen.
- Für Verwirrung sorgt hingegen der MEMORABIA FALSIFIR, der die Helden nötigt, ihrem betroffenen Kameraden zu erklären, was er hier tut und wie er überhaupt hierher gekommen ist, während draußen vor der Tür die Wächter vorbeigehen.
- Ein KARNIFILO RASEREI als Blutausch gesprochen kann für die Mitstreiter des Verzauberten böse Folgen haben. Ausgelöst wird das Gemetzel, wenn sich mindestens drei Personen in dem Gang aufhalten und einer die Klappe vor dem geheimen Sichtfenster beiseite schiebt (etwa bei den Beobachtungsgängen hinter den Camerinas).
- Für eine schaurige Atmosphäre sorgt der CALDOFRIGO, der beim Überschreiten der Türschwelle aktiviert wird und schlagartig die Temperatur um 10 bis 20 Grad absenkt.
- Bei einem Türknäuf, dessen Drehrichtung verändert wurde, wird beim Betätigen in die gewohnte Richtung ein AEOLITUS ausgelöst, der Schwarzen Lotos (siehe GA 213) durch das Schlüsselloch bläst – dem Eindringling direkt ins Gesicht.
- Interessant ist auch der IMPERAVI (7 ZfP*, MR <6), der auf jeden gewirkt wird, der ohne Handschuhe an den Schreibtischschubladen herumtastet. Der Befehl ist klar und eindeutig: *Hebe die große Glasvase mit der Sammlung versunkener Schatzmünzen hoch über den Kopf und lasse sie mit aller Kraft zu Boden fallen!* Das dürfte – außer bei einer Phex-Geweihten – keinen moralischen Prinzipien des Betroffenen widersprechen, sehr wohl aber einen Heidenlärm verursachen.
- Klassiker sind dagegen der FULMINICTUS und der IGNIFAXIUS, wobei Perval letzteren nicht in seinen eignen Räumlichkeiten anwenden wird. Ragodan zeigte hier weniger Skrupel, so dass es möglich ist, dass die Helden auf entsprechende Glyphen stoßen. Versehen Sie diese mit einem Auslöser, den der Großexecutor problemlos umgehen kann, etwa eine gezogene Waffe, wenn man sich mehr als zwei Schritt nähert.)
- Für Kurzweil sorgt hingegen der SALANDER MUTANDER (MR < 7), der an ein Schlangenterrarium gebunden ist und ausgelöst wird, sobald man zweimal gegen die Scheibe klopft: Der Unglückliche muss die nächste Stunde als Lurch ausharren, sollte es in der

Gruppe niemanden geben, der den VERWANDLUNG BEENDEN beherrscht.

● Ebenfalls beliebt ist der GRANIT UND MARMOR (4 ZfP*, MR <4), der ausgelöst wird, sobald jemand an der Statue herumrüttelt, hinter der man einen Geheimgang vermutet. Lassen Sie die Helden in diesem Fall im weiteren Verlauf einen Trank finden, der die Verwandlung beendet.

Gegenteilige Effekte

Da Irschan Perval nicht alle Glyphen und Zauberzeichen Ragodans gefunden hat, kann es dazu kommen, dass sich zwei Fallen gegenseitig ausschalten, wenn die Helden sie gleichzeitig aktivieren:

- So kann sich ein PARALYSIS als letzte Rettung erweisen, wenn der Versuch, etwas Überschnittgroßes aus dem Raum zu entfernen, einen IGNIFAXIUS über der Türschwelle auslöst.
- Ein KARNIFILO RASEREI wird aufgehalten durch einen SOMNIGRAVIS, der ausgelöst wird, sobald jemand mit mehr Eisen am Körper als einem Dolch den Raum bzw. den Gang betritt.

Glyphen

Einige Gyphen und Zauberzeichen liegen offensichtlich zu Tage und sind von den Helden auch ohne Kenntnis derselben schnell zu erkennen (nicht aber zu analysieren). Andere sind eingewoben in Ornamente und Verzierungen und in den meisten Fällen nur mittels Magie (oder einer sehr guten *Sinnesschärfe*-Probe) zu entdecken, während die dritte Gruppe aus denjenigen besteht, die – eingebettet in Reliefe, Mosaik oder Ornamente und verschleiert durch einen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT – auch Irschan Perval verborgen geblieben sind.

Lassen Sie die Helden um die Wirkung der Glyphen rätseln, vielleicht auch einzelne Elemente wiedererkennen, die ihnen die Richtung, nicht aber die Wirkung des Zeichens offenbaren können. Streuen Sie auch ruhig gelegentlich eine 'tote' Glyphe ein, die der Gruppe ohne magische Analyse einiges Kopfzerbrechen bereitet, bis sie feststellen, dass sie wirkungslos ist.

Als weitere Arkanoglyphen (die allesamt aus Ragodans Zeit stammen) eignen sich das *Singende Zeichen*, das *Ungesehene Zeichen* und das *Auge des Basilisken*. Die spieltechnischen Auswirkungen dieser Glyphen und mehr zu Zauberzeichen und ihrer Verwendung finden Sie in der Spielhilfe *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.

Auslöser

Interessant wird die Vielfalt an Fallen vor allem durch die verschiedenen Auslöser, die die Helden entweder im Selbstversuch herausfinden oder mittels eines ANALYS entlarven. Neben den oben angeführten Auslösern gibt es folgende Möglichkeiten:

- Die Falle wird nur ausgelöst, wenn niemand eine Lichtquelle dabei hat (Kerze oder Öllampe; geeignet für die Geheimgänge).
- Ein Schlüsselwort oder eine Geste verhindert die Auslösung einer Falle oder aktiviert sie erst.
- Manche Türen lassen sich nur zur vollen Stunde öffnen.
- Die Falle wirkt auf jeden, der kein Sklavenmal auf der Schläfe trägt (geeignet für die Sicherung des Harem; ausgenommen ist natürlich der Hausherr).
- Um die Falle zu umgehen, muss man drei Tanzschritte machen, deren Rhythmus streng zu befolgen ist (ein solcher Auslöser ist eher Ragodan zuzuschreiben).

Elementares

Außerdem steht es Ihnen frei, einen Dschinn einsetzen, wo er Ihnen passend erscheint. Dieser wurde noch von Ragodan in eine Lampe / einen Spiegel / einen Ring gebannt und von Irschan Perval, der in Elementarmagie nicht weit genug bewandert ist, als dass er sich mit einem fremden Dschinn befassen möchte, dort belassen, wo er ihn gefunden hat. Der Dschinn könnte den Helden etwa im Austausch gegen seine Befreiung eine Reihe von Verstecken, Fallenauslösern und Deaktivierungsgesten Ragodans verraten.

Eine weitere Option wären Mindergeister, die aus diesem Haus, in dem seit Jahrzehnten magische Kraft gewirkt wird, kaum mehr zu bannen sind.

WIE HINEINKOMMEN?

Um auf das Grundstück des Magus zu gelangen, ist der Weg über die Mauer der naheliegendste. Am Tor stehen zwei Wachen, die nichts von dem geplanten Einbruch wissen und die Villa erbittert verteidigen. Da der Großexecutor die üblichen patrouillierenden Wachen abgezogen hat, verbleiben nur die beiden Bluthunde seines Sohns Navar von Rabenstein, die den Helden gefährlich werden können (die Werte finden Sie im **Anhang** auf S. 52). Kommt es zu einem Kampf, werden eventuell der Wächter auf der Terrasse und sein Kamerad auf dem Dach aufmerksam.

Die genauen Gegebenheiten der Villa entnehmen Sie dem Grundrissplan. Eine Wache hält sich auf der Terrasse auf, so dass der direkte Weg in den großen Festsaal versperrt ist. Alle Fenster sind verglast und geschlossen, im Empfangszimmer und in der Küche (neuerdings) auch vergittert. Der Lieferanteneingang an der Westseite des Gebäudes ist verschlossen, lässt sich aber relativ leicht öffnen (*Schlösser Knaaken-Probe +2*).

Sollten die Helden eine Glasscheibe einschlagen, werden die Wachen auf den Plan gerufen. Kommt es dabei zu einem Großalarm (es gelingt dem Wächter, der aufmerksam geworden ist, alle Wachen zu alarmieren), versuchen fünf von ihnen, die Eindringlinge dingfest zu machen, während die sechste Verstärkung bei der Stadtgarde anfordert. Halten die Helden sie nicht auf, so wird diese Wache nach etwa einer halben Stunde mit zehn Gardisten zurückkehren, die das Haus in Zweiergruppen durchsuchen, um die Eindringlinge dingfest zu machen. Dasselbe Szenario tritt bei allen Situationen ein, bei denen die Helden genug Lärm machen, um mehr als einen oder zwei Wächter auf den Plan zu rufen.

DIE VILLA IM EINZELNEM

Das zweistöckige Gebäude besteht gänzlich aus weißem Marmor. Das flache Dach mit der Zisterne wird umspielt von allerlei Schmucktürmchen und Vorsprüngen, die Fassade ist schlicht, mit Scheinsäulen und angedeuteten Arkaden über Fenstern und Türen. In der Südostecke führt im zweiten Stock ein schmaler Übergang zum Turm, der dem Gebäude angeschlossen ist. Achten Sie darauf, ob die Helden die Front des Gebäudes vor ihrem Einstieg in die Villa überhaupt zu sehen bekommen. Das Wissen um die Höhe des Durchgangs ist für die Illusionsfalle in der Bibliothek wichtig (siehe dort). Auf der Rückseite ist über die Breite der Terrasse ein großzügiges Badehaus angebaut, dessen Dach als weitere Terrasse über eine Treppe zu erreichen ist. Über dem Eingangportal erhebt sich auf vier mächtigen Säulen ein Balkon, von dem aus der Hausherr seine Gäste begrüßen oder Huldigungen entgegennehmen kann. Jedes Stockwerk ist gut dreieinhalb Schritt hoch.

DER GARTEN

Eine Rasenfläche mit Bäumen und üppigen Blumenbeeten; verschlungene Kiespfade und allerlei Ziersträucher prägen den Park des Anwesens. Im hinteren Teil des gepflegten Gartens befindet sich ein Teich mit roten und weißen Lotosblüten (die weißgelbe, ungiftige Variante), daneben ein von Weinlaub umrankter Pavillon. Ferner können die Helden auf einen verwaisten Käfig stoßen, in dem eindeutig Raubtiere gehalten werden. Es handelt sich um den Käfig der beiden Tiger, die heute Abend durch die Salons streifen. Rahjagefällige Statuen aus weißem Marmor findet man ebenso wie einen leise plätschernden Springbrunnen. Buschwerk und verborgene Winkel erlauben es, sich der Villa ungesehen zu nähern.

DAS ERDGESCHOSS

Im Erdgeschoss befinden sich Sklaventrakte, Wirtschaftsräume und der Festsaal. Ein Wächter hält sich in der Eingangshalle auf.

1 Prachtige Eingangshalle

2 Festsaal. Zur Zeit stehen hier zahlreiche Diwane und erloschene Feuerschalen; nach oben öffnet sich der Raum in den ersten Stock, von wo aus zwei Logen (von Säulen getragen) über dem Saal thronen. Die Durchgänge in die *Séparées* an der Westseite sind als Tapetentüren auf den ersten Blick kaum zu erkennen.

3 Empfangszimmer. Perval hat den Zugang zum Geheimgang, der einst in der nordöstlichen Zimmerecke mündete, zumauern lassen. Auf die Statue, deren Augen man eindrücken musste, um den Öffnungsmechanismus auszulösen, hat er einen **PARALYSIS** (3 ZP*) gelegt, der ausgelöst wird, sobald man die Augen berührt. Das angegebene Geheimfach befindet sich am Boden der südöstlichen Zimmerecke unter einer beweglichen Marmorplatte und ist mittels eines Giftdolchs gesichert, der vorschießt, sobald man die Hand in das Loch hält (*Ausweichen-Probe +4*, ansonsten Lähmung durch *Arax*). In dem Geheimfach befinden sich zwei Schreiben an Shantalla Karinor (auf *Bosparano* verfasst), die sich mit der Frage nach einem Umbau der Karinor-Loge in der Arena beschäftigen, sowie zwei gläsernen Phiolen mit je einer Portion Antidot (wirksam gegen Gifte bis Stufe 15).

4 Camerina. Beide Camerinas (kleine *Séparées*) sind für Gäste gedacht, die Abgeschiedenheit lieben, und über die geheimen Zugänge einsehbar (siehe 11).

5 Latrinen. Vier Löcher in der marmornen Bank führen hinab in die Tiefe, Blumengebinde und Duftwasser sorgen hier für angenehmen Duft. Latrinensklave Hal ist auch heute Abend damit beschäftigt, den Marmor zu polieren und zu putzen. Er reagiert panisch auf eindringende Helden und versucht, ihnen den Eimer mit dem Schmutzwasser entgegenzuschleudern und sich mit dem Bürstestock zu verteidigen, mit dem er das Innere der Latrinen reinigt (zu den Werten Hals und der anderen Sklaven siehe **Anhang** auf S. 51).

6 Küche. Eine breite Klappe verdeckt eine Rampe, die hinab in den Keller führt. Zwei Sklaven stehen am Tisch und vertilgen die Reste, die heute von der Tafel der Herrschaften übrig geblieben sind. Auf die Helden reagieren sie erschreckt und verängstigt.

7 Sklavenquartiere. Jedes Zimmer bietet Platz für fünfzehn Sklaven; zur Zeit sind jedoch nur jeweils sieben anwesend. Einige sind noch wach und reagieren beim Eindringen der Helden verängstigt. Sollten die Helden nicht rasch für Ruhe sorgen, kommt es zur Panik und damit zu Lärm, der die Wachen alarmiert.

8 Quartiere höhergestellter Sklaven. Hier schlafen die Vorsteher über Küche, Garten und Haushalt, in dem kleineren Zimmer alleine der Haushofmeister, ein Freigelassener, der heute nicht im Haus ist.

9 Quartiere der Wachmannschaften. Gewöhnlich sind hier fünfzehn Wachen untergebracht. In der westlichen Ecke befindet sich eine Falltür, die zur Waffenkammer führt.

10 Quartier der Capitana der Wache. Capitana Delia Mares ist in die Vorgänge eingeweiht und begleitet ihren Herrn heute auf den Silberberg.

11 Geheime Zugänge. Diese Abhörgänge aus Ragodans Zeiten sind mit geheimen Wendeltreppen verbunden, die sich durch das gesamte Haus ziehen. Ein Loch in der Wand (auf der anderen Seite verborgen in einem rahjagefälligen Gemälde) ermöglicht es, Gespräche in den Camerinas (4) zu belauschen.

12 Geheimgang. Die Geheimtür, über die dieser Gang mit dem Empfangszimmer verbunden war, ist sorgsam zugemauert. Das andere Ende mündet in einer Wendeltreppe, die nach oben und nach unten führt. Durch verborgene Löcher ist der Festsaal von hier einzusehen.

13 Badehaus

DAS ERSTE OBERGESCHOSS

Dieses Stockwerk beherbergt vor allem die Räumlichkeiten, die (größtenteils) auch Besuchern offen stehen.

I Galerie. Über die große Freitreppe gelangt man auf die Galerie, die sich als weitläufiger Flur fortsetzt. Hohe Arkaden erlauben einen Blick hinab auf den Festsaal (2), zwei Türen rechts und links den Zugang zu den tiefer liegenden Logen. Der Durchgang zu dem Geheimgang hinter der Loge (XII) ist zugemauert. Eine breite Treppe führt hinauf in den zweiten Stock, zwei Flügeltüren öffnen sich zum Balkon. Ein Wächter hält sich hier auf (zu den Werten siehe **Anhang**, S. 51).

II Logen. Auch die Logen dienen bei größeren Festen dazu, den Gästen eine Möglichkeit zu geben, sich zu Gesprächen oder anderen Bedürfnissen zurückzuziehen. Sie sind zum Saal hin offen und liegen einen halben Schritt tiefer als die Galerie.

III Bibliothek. Dieser Raum wird von Irschan Perval als Arbeitszimmer und zur Demonstration seiner weitreichenden Bildung genutzt.

Bei den Büchern, die hier in hohen Regalwänden stehen, handelt es sich vor allem um Enzyklopaedien und profane Werke. Magische Bücher finden sich kaum, und bei den wenigen, die eine intensive Suche zu Tage fördern würde (eine halbe Stunde sollte man dafür veranschlagen), handelt es sich lediglich um Standardwerke. Wichtige, kostbare und gefährliche Bücher werden in der zweiten Bibliothek im Turm aufbewahrt.

An der Ostseite des Raumes befindet sich eines der von Gelda eingezeichneten Geheimfächer, das bereits von dem Großexecutor gefunden wurde und derzeit lediglich ein paar schwarze Lederhandschuhe enthält. Diese stammen noch von Ragodan, der auf dem Boden des Fachs die GLYPHE DES VERFLUCHTEN GOLDES angebracht hat, die jede Person (außer ihn) trifft, der etwas aus dem Geheimfach entnimmt. Ursprünglich war ein Großteil seiner Unterlagen, die jetzt in der Pyramide ruhen, hier verborgen.

Perval hat mittels eines ANALYSIS die Gefahr erkannt und lässt das Fach ruhen – was ihn nicht daran hinderte, für eventuelle Diebe die Schlangenfalle anbringen zu lassen: Neben dem Geheimfach steht auf einem Mohagoni-Gestell ein Terrarium mit einem halben Dutzend Giftschlangen (einige Blattkopffottern und Palmvipern sowie eine schwarze Boronsotter), dessen Unterseite mit dem Geheimfach verbunden ist. Wird das Schloss nicht geschickt genug geöffnet (*Schlösser Knacken*-Probe +6), klappt der Boden des Terrariums beiseite und entlässt die gereizten Vipern in die Bibliothek – geradewegs vor die Füße der Helden (zu den Werten der Schlangen siehe **Anhang** auf S. 52).

Im Südosten befindet sich außerdem ein geheimer Durchgang, der ehemals zum Turm führte (und eben so auf dem Plan der Helden eingezeichnet ist). Irschan Perval hat den Durchbruch beibehalten (eine Bücherwand, die sich beiseite schieben lässt), den tatsächlichen Zugang aber um ein Stockwerk nach oben verlegt. Schiebt man die alte Geheimtür beiseite, wird eine Illusion ausgelöst, die einen schmalen Gang mit einer dunklen Tür am anderen Ende suggeriert. Vielleicht erinnern sich die Helden noch an die genauen Baulichkeiten, sofern sie die Villa von vorne gesehen haben. Anderenfalls stürzen sie fünf Meter in die Tiefe und landen in einem blühenden Busch, der zwischen Hauswand und Turm angepflanzt wurde (zum Sturzschaden siehe die **Basis-Regeln** 116). Befindet sich die Wache in Empfangsbereich (1) noch auf ihrem Posten, so wird sie jetzt aufmerksam.

IV Gästezimmer. Während das eine Gästezimmer von einem der geheimen Zugänge zu beobachten ist, weist das andere keine Besonderheiten auf.

V Salon. Von den Fenstern dieses Salons hat man einen wunderschönen Blick über die nächtliche Stadt und auf den Koloss, dessen Feuerschale drohend über der Hafeneinfahrt schwebt.

VI Spielsalon. Ein großes 'Rote-und-Weiße-Kamele'-Spiel aus Mammuton und roter Koralle prangt auf einem niedrigen Ebenholztisch, und auch sonst dient dieser Salon als ruhiger Rückzugsort bei Festen. Eine Tür führt hinaus auf die Terrasse oberhalb des Badehauses (13). In einem Terrarium an der westlichen Wand ruht eine schwarze Kobra, die sich drohend aufrichtet, sollten die Helden zu nah kommen. Wenn sich die Helden eingehender mit ihr beschäftigen, stellen sie jedoch fest, dass ihre Giftzähne gezogen wurden und sie vollkommen harmlos ist. Der Durchgang zum Camerina ist als Tapetetür getarnt. Ein ODEM ARCANUM offenbart zudem einen wohl gediehenen Kaktus, der eine magische Aura aufweist. Mit einem ANALYSIS und einem VERWANDLUNG BEENDEN kann festgestellt werden, dass

es sich bei dem Gewächs um einen unglücklichen Schüler des Großexecutors handelt, der einst versuchte, seinen Gönner zu verraten.

VII Camerina. Diese Camerina gleicht denen im Erdgeschoss und ist über den geheimen Zugang (XI) zu beobachten. In der Nordwand im Sockel einer Halbsäule befindet sich ein Geheimfach, das dem Großexecutor bislang verborgen geblieben ist, da es mittels der Arcanoglyphe UNGESEHENES ZEICHEN gesichert wurde (und auch für die Helden nur dank ihres Plans zu finden ist). Auch hier lauert ein Giftdolch, der beim Misslingen der Talentprobe (*Schlösser Knacken* +6) hervorschnellt und mit Angstgift bestrichen ist. In dem Fach befinden sich lediglich einige handschriftliche Notizen Ragodans in Zhayad sowie ein Rechnungsbuch (siehe **Die Ausbeute**, S. 46). Sollten die Helden die Zeichen entziffern, erfahren sie, dass es sich um Versuche des Magus handelt, den AURIS NASIS OCULUS weiterzuentwickeln, die bisherigen Ergebnisse aber allesamt unbrauchbar

sind (wenn Sie einen Illusionisten-Helden glücklich machen wollen, können Sie hier eine Zwischenthesis unterbringen, siehe das Kapitel zur Zauberwerkstatt in **MWW**).

VIII Sklavengang. Dieser Gang erlaubt den Sklaven, die Räumlichkeiten zu erreichen, ohne die Herrschaften zu stören. Eine Wendeltreppe führt nach oben und nach unten.

IX Quartier des Aufsehers über die Lustsklaven. Hier schläft Tamo, ein älterer, erfahrener Utulu-Sklave, dem die heikle Aufgabe zukommt, für die Lustsklaven im anschließenden 'Harem' zu sorgen und über sie zu wachen. Er ist seinem Herrn treu ergeben und wird den Helden vehement den Zugang zum 'Harem' verwehren (zu Tamos Werten siehe **Anhang** auf S. 51).

X 'Harem'. Der Großexecutor liebt gut gebaute Jünglinge, aber für seine Gäste hat er auch einige bildschöne Mädchen und Frauen parat. Die Lustsklaven leben in diesem Raum zwischen Seidenkissen, zarten Schleiern und silbernen Tischchen und sind ausschließlich dafür da, hübsch auszusehen und dem Großexecutor Zerstreung und Lust zu bereiten. Da Irschan seine Lieblingssklaven in Sicherheit gebracht hat, befinden sich derzeit nur zwei Knaben und drei Mädchen in dem Zimmer. Während die Mädchen hoffen, von den Helden befreit zu werden, scheinen die Jünglinge längst innerlich zerbrochen: Ihre Augen sind starr und ausdruckslos, und selbst der Gedanke an die baldige Freiheit vermag sie kaum aus der Lethargie zu reißen, in die sie sich geflüchtet haben.

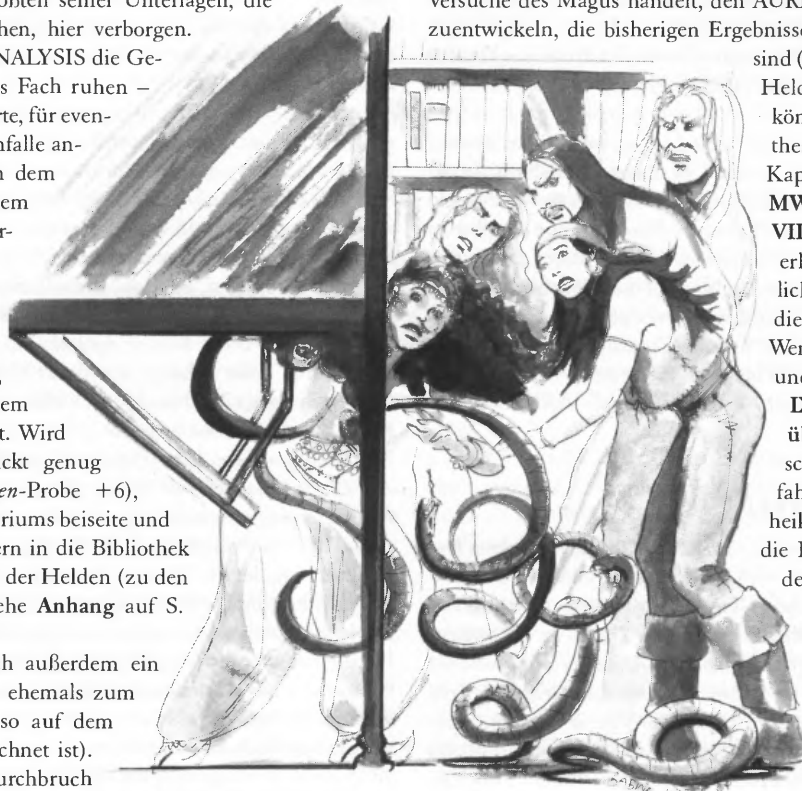
XI Geheime Zugänge. Der nördlichere Gang erlaubt das Belauschen der anliegenden Loge und der Camerina, der südlichere hat eine Aussparung zum Beobachten des angrenzenden Gästezimmers. Wendeltreppen führen nach oben und nach unten, an einigen Stellen nur nach unten.

XII Geheimer Gang. Über diesen Gang lässt sich die östliche Loge belauschen. Eine Wendeltreppe führt nach unten.

DAS ZWEITE STOCKWERK

Hier befinden sich die privaten Gemächer des Großexecutors und weitere Räumlichkeiten, die er für ihm nahe stehende Personen eingerichtet hat. Dieser Teil des Hauses ist am stärksten umgebaut worden, sodass der Plan den Helden nicht weiterhelfen wird.

A Frühstücksraum. Dieser offene Salon ist über eine breite Treppe zu erreichen und bietet Zugang zu allen weiteren Räumen. Hier befinden sich die Tiger, die gelangweilt auf seidene Decken ruhen (zu den Werten siehe **Anhang**, S. 52). Damit sie nicht entkommen und



die Wachen angreifen, hat Irschan die oberste Stufe mit einem FOR-TIFEX (10 ZfP*) belegt, den nur derjenige ungehindert passieren kann, den der Großexecutor im Moment der Überschreitung berührt. Die magische Wand manifestiert sich vier Stufen weiter unten. Sobald die Helden die oberste Stufe erreichen (in die mit Mondsilber allerlei Verzierungen eingelassen sind), wird der Zauber aktiviert, so dass sie gemeinsam mit den Tigern eingesperrt sind. Interessant wird die Situation auch, wenn sich die Hälfte der Gruppe noch unten befindet. Sollte der Wächter in der Galerie die Helden noch nicht bemerkt haben, ist das spätestens jetzt der Fall. Allerdings kann er die Eindringlinge ebenso wenig erreichen wie diese nach unten entkommen können.

B Irschan Pervals Schlafgemach. Der Großexecutor bewohnt ein weitläufiges, unregelmäßig gewinkeltes Zimmer, an dessen Nordseite sich ein gewaltiges Bett auf einem marmornen Podest erhebt. Vier breite Pfosten, die mit allerlei frivolen Reliefs geschmückt sind, tragen einen Himmel aus schwarzer Seide, von dem Schleier hinabfallen und das Bett umfließen. In einem Fach im Sockel (*Sinnenschärfe* +5) befindet sich eine Schatulle, in der zwei Heiltränke und ein Zauberberank lagern, ferner ein Antidot bis Giftstufe 14. An der östlichen Wand neben dem Bett gibt es eine Geheimtür, die zum 'Spielzimmer' (D) führt (nur bei einer *Sinnenschärfe*-Probe +12 zu entdecken, ansonsten lassen die Ausmaße der anderen Zimmer darauf schließen, dass es hier noch eine Kammer gibt). Zum Öffnen muss eine der Verzierungen an den Bettpfosten gedrückt werden, wobei bei jedem Unbefugten (also jedem außer dem Großexecutor selbst) ein EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH (5 ZfP*) ausgelöst wird.

Bei einer der Statuen (schöne, androgyne Gestalten), die links und rechts des Bettes stehen, handelt es sich um einen Golem, den das Eindringen der Helden aus seiner Starre reißt. Gewöhnlich befindet dieser sich im Turm, doch am heutigen Abend holte ihn der Großexecutor in sein Gemach, mit dem Befehl, jeden Eindringling zu töten. Der Befehl erstreckt sich lediglich auf dieses Zimmer. Spielen Sie mit dem Gefühl, beobachtet zu werden, Bewegungen hinter sich zu spüren und doch nichts zu sehen, bis sich die steinerne Hand des Golem unvermittelt auf die Schulter eines der Helden legt (zu den Werten des Golems siehe *Anhang*, S. 52). Der Golem verfolgt die Helden nicht, wenn sie aus dem Schlafgemach fliehen, sondern nimmt wieder stumm seinen Platz ein.

C Ankleidezimmer. In dieser Kammer lagern diverse Garderoben, von der würdigen Magierrobe bis hin zu dem langen Brokatmantel mit Stehkragen, offizielle Kleidung eines Mitglieds des Hohen Rats.

D 'Spielzimmer'. Hier vergnügt sich der Großexecutor mit seinen Lustsklaven und anderen 'Opfern' bei ausgefallenen Spielchen. Die Ketten, die in die Wand und in diverse Gerätschaften eingelassen sind, eignen sich hervorragend, um überwundene Wächter festzusetzen. Der Zugang zu der geheimen Treppe liegt gut verborgen unter einer der rechtschrittgroßen, das Licht schluckenden Basaltplatten, die den Boden bedecken. Er ist mittels eines Kerzenhalters an der Wand zu öffnen, wobei ein komplizierter Mechanismus die Platte anhebt und zur Seite schiebt (*Sinnenschärfe* +12, um den Zugang zu entdecken). In der gegenüberliegenden Ecke räkelt sich lüstern eine Statue, die Khabla in Ketten darstellt (und die ausnahmsweise an keinen Mechanismus gekoppelt ist).

Die Kammer ist fensterlos. Betritt ein Unbefugter die Türschwelle aus schwarzem Basalt, wird der Zauber DUNKELHEIT ausgelöst, der mit einem SCHWARZER SCHRECKEN (7 ZfP*, MR < 7) kombiniert ist.

E Badekammer. Ein marmornes Bassin beherrscht diesen Raum. Die Klinke der Tür zum Ankleidezimmer ist mit Goldleim bestrichen.

F Sklavengang. Auch dieser Gang soll den Sklaven ermöglichen, ihre Arbeit zu verrichten, ohne die Herrschaften zu stören. Eine Wendeltreppe führt hinab und nach oben auf das Dach.

G Viviane Pervals Schlafgemach. Auch wenn die Schwester des Großexecutors nicht dauerhaft in der Villa wohnt, hat man ihr ein großzügiges Schlafgemach eingerichtet. Unter dem Kopfkissen findet sich eine stark zerlesene Ausgabe des neuesten horasischen Rosenromans *Die Geliebte des Piraten*. Die Verbindungstür zum Zimmer ihres Bruders ist mit einem AURIS NASIS OCULUS verborgen, der beim Betreten des Gemachs ausgelöst wird.

H Gästezimmer. Diese Zimmer stehen den Verwandten des Großexecutors zur Verfügung, wenn sie die Villa besuchen. Das östliche Gemach verbirgt zudem das letzte Geheimfach, das der Großexecutor während der Umbaumaßnahmen entdeckte. Inzwischen wird es von seinem Sohn Navar genutzt, der es mittels eines SOMNIGRAVIS (4 ZfP*; bis MR 7, wirkt auf bis zu drei Personen) gesichert hat und dort ein Antidot (Gift bis Stufe 9) sowie einen Ring aufbewahrt, der mit zwei Ladungen FLIM FLAM versehen ist.

J Gemach des Patriarchen. Hier wohnt Amir Honak, wenn er seinen Geliebten in der Villa besucht.

K Schrein. Diese fensterlose Kammer beherbergt einen kleinen Heinde- und einen großen Boron-Schrein. In der Südostecke des Raumes erhebt sich ein gewaltiger Rabe aus Basalt, der majestätisch die Schwingen ausbreitet. Der geheime Durchgang zum Turm befindet sich hinter der Statue und ist nur sehr schwer zu erkennen (*Sinnenschärfe* +10). Irschan Perval hat den Durchgang an diesem Abend mit einem CLAUDIBUS versiegelt (11 investierte ASP und 7 ZfP*), um die Abenteurer von dem Besuch seines Turmes abzuhalten. Sollten die Helden trotzdem in den schmalen Übergang gelangen, so löst das Öffnen der Tür zum Turm einen IGNISPHAERO aus (6 ZfP*, die Tür zum Schrein ist an die zum Turm gekoppelt und schließt, sobald die andere geöffnet wird, so dass nur Helden, die sich im Übergang befinden, in Mitleidenschaft gezogen werden). Spätestens jetzt werden die verbliebenen Wachen auf den Plan gerufen und treffen rechtzeitig ein, um tödlich verwundete Eindringlinge mit Hilfe eines Heiltranks zu retten und für die Befragung durch den Großexecutor festzunehmen. (Der weitere Verlauf hängt dann von der Kooperationsbereitschaft der Helden ab. Irschan Perval wird ihnen das Angebot machen, nun in seinem Namen nach Ragodans Dokumenten zu suchen, andernfalls lässt er sie vor ein Gericht stellen und hinrichten.) Rocarda wird versuchen, die Helden von einem Einbruch in den Turm abzuhalten (sofern sie dabei ist), da sie weiß, dass der Großexecutor nicht zu Scherzen aufgelegt ist, wenn es um seine geheimen und persönlichen Angelegenheiten geht.

DER KELLER

Die Kellerräume sind über die Dienstbotentreppe, über die Rampe in der Küche oder über die geheimen Zugänge zu erreichen.

a Waschküche

b Vorratskeller

c Weinkeller. Auf Geldas Plan geht hier ein Fluchttunnel ab, den Irschan Perval jedoch zumauern ließ, da er sich im Notfall aus dem Anwesen hinaus zu teleportieren gedenkt. Es könnte den Helden gelingen, den Gang wieder freizulegen, um im Notfall ungesehen zu verschwinden (zum Beispiel, wenn der Großexecutor mit seinen Begleitern eintrifft und die Stadtgardisten ihm von den Eindringlingen berichten). Der Gang mündet nach knapp hundert Schritt an der Stadtmauer.

d Abstellkammer. Hier werden Dinge verstaut, die momentan nicht gebracht werden, so etwa der monströse horasische Lüster, den Magister Ragodan im Festsaal hängen hatte.

e Waffenkammer. Diese Kammer ist nur von der Unterkunft der Wachen aus zu erreichen und derzeit fast leer. Lediglich einige Säbel und ein Großer Sklaventod hängen auf den Waffenständern.

f Geheimer Gang. Dieser Gang ist über die geheimen Wendeltreppen zugänglich und führt direkt zum Turm.

DER TURM

Eigentlich sollte es den Helden nicht gelingen, in Irschan Pervals Turm vorzudringen, wo er seine wichtigsten und geheimsten Dinge aufbewahrt. Sollten sie es dennoch schaffen, schildern Sie ihnen einen Magierturm, wie er eines Magus' seiner Klasse würdig ist. Bedenken Sie dabei, dass er sich zwar auf Dämonologie versteht, sein Fachgebiet aber Herrschafts- und Objekt-Zauberei ist. Als ehemaliger Borbaradianer sind seine Skrupel begrenzt. Die Nähe zum Patriarchen aber hat mit der Zeit auch bei ihm einen gewissen Einfluss hinterlassen, so dass Sie von blutrünstigen Opfern und geifernden Dämonen absehen und eher den dunklen Wissenschaftler und Feingeist betonen sollten, der verzweifelt versucht, seine verlorenen Lebenskraft zurückzuerlangen.

Zum groben Aufbau des Turmes:

- Im dritten Stock befindet sich ein Observatorium mit drehbarem Teleskop, Sternenkarten, Astrolabium etc.
- Der zweite Stock beherbergt die arkane Bibliothek mit wertvollen, aber nicht verbotenen Büchern, außerdem eine Arbeitsecke und eine kleine Schlafkammer für ein bis zwei Eleven. Hierhin gelangen die Helden über den Zugang im Boron-Schrein.
- Der erste Stock dient als Alchimielabor und 'Beschwörungsraum' für Rituale etc.
- Im Erdgeschoss befinden sich Zellen für 'wichtige' Gäste und Geiseln, außerdem ein (verwaister) Wächraum. Hier endet der Geheimgang, der aus dem Keller aufsteigt. Die schmale Wendeltreppe in den Keller liegt unter einer Bodenplatte verborgen (*Sinnenschürfe*-Probe +5) und ist mit einem HÖLLENPEIN (drei Ladungen) magisch gesichert.
- Das 1. Untergeschoss wird gänzlich von Zellen für 'unwichtige' Gäste (Opfer für Blutmagie etc.) eingenommen, von denen zur Zeit

Ein kurzes Intermezzo

Die Ausbeute

Nachdem die Helden aus der Villa entkommen sind, wird es Zeit, die gefundenen Unterlagen in Augenschein zu nehmen (die letzte Seite aus dem Rechnungsbuch finden Sie in der Kartentasche). Auffällig ist vor allem der ungewöhnlich hohe Betrag, mit dem Lago Naraseta belohnt wurde, ein einfacher Fuhrmann aus der Altstadt, wie die Helden nach einigen Fragen herausfinden können.

Die übrigen Namen auf der Liste gehören zu verschiedenen Bäckern, Fleischern und anderen Lieferanten, die allesamt ihrem Handwerk nachgehen und nichts wissen.

Die Spur zu Fuhrmann Lago bildet innerhalb dieses Abenteuers ein Nadelöhr, das aber auch in dem Fall, dass die Helden nicht sofort auf den richtigen Gedanken kommen, kein Problem darstellt. Es ist durchaus möglich, dass sie erst anderen Hinweisen nachjagen, wie etwa den in Zhayad verfassten Aufzeichnungen aus dem Geheimfach, bei deren Entschlüsselung man ihnen in der Universität weiterhelfen kann (natürlich weist Don Cessario freundlich darauf hin, dass er für dieses Entgegenkommen bei Gelegenheit eine Gegenleistung einfordern wird), bevor sie auf die richtige Spur geraten.

Irschan Perval und Rocarda haben Zeit, und der Leichnam mit den Dokumenten (siehe **Am Ziel** auf S. 49) läuft nicht weg, so dass die Helden in aller Ruhe falsche Fährten verfolgen können, ehe sie auf den Fuhrmann kommen. Hilfreiche Hinweise können Sie durch den Mund Gondolfos oder Rocardas einstreuen oder noch einmal Gelda hinzuziehen, die sich beim Anblick des Rechnungsbuchs daran erinnert, dass besagter Fuhrmann zweimal tief in der Nacht bei der Villa vorfuhr und sehr verstoßen tat.

Der Fuhrmann

Lago Naraseta lebt mit seiner siebenköpfigen Familie am Rand der Altstadt und verdingt sich mit seinem Karren und seinen beiden Eseln als Fuhrmann, vor allem, um Verstorbene zum Boronanger am Hang des Visra zu transportieren. Er kommt immer mehr zu der Überzeugung, dass seine Tat ein Boron-Frevel war, so dass er inzwischen beinahe täglich in den Tempel pilgert, um dort die letzten Dirham seines erbärmlichen Vermögens dem Götterfürsten zu opfern und sein Seelenheil zurück zu erlangen. (Falls ein Geweihter unter den Helden eine SEELENPRÜFUNG vornehmen kann: Lago trägt kein Mal des Frevelers, seine schlaflosen Nächte sind eher ein Resultat seines schlechten Gewissens als eine tatsächliche Strafe des Gottes.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Haus, zu dem man euch gewiesen hat, hat seine besten Tage schon lange hinter sich. Halbzerfallene Läden bedecken die Fensternischen, der Putz ist fast gänzlich abgebröckelt und einer schmutzig-grauen Lehmwand gewichen. Das Dach scheint

nur eine Belegte ist (Sinara, eine Halbmoaha, die kaum genug Kraft hat, um selbstständig laufen zu können).

- Im 2. Untergeschoss befindet sich schließlich eine Kammer, die für wirklich verrufene Experimente genutzt wird, sowie eine kleine Bibliothek für verbotene Bücher. Die Tür zu diesem Stockwerk ist mit einem REVERSALIS KLARUM PURUM (Giftstufe 14) gesichert.

UND WEITER GEHT'S

Am Ende dieses Abschnitts sollten die Helden in den Besitz des Rechnungsbuches ge- und erfolgreich aus der Villa entkommen sein. Haben Sie für Rocarda die Variante **Ein gnadenloses Wettrennen** gewählt, sollten Sie jetzt einen Zusammenstoß mit der Agentin und ihren Schergen inszenieren, bei dem Rocarda versucht, ihnen die Beute abzujauchen. Hoffentlich ist sie dabei erfolglos, denn ansonsten verbringen die Helden den nächsten Tag damit, Rocarda die Aufzeichnungen wieder abzunehmen, bevor sie diese dem Großexecutor übergeben kann.

mehrfach gestopft und wiederhergerichtet, aber ihr wagt euch nicht zu fragen, ob es den nächsten Kauca, jenen gefährlichen Wirbelsturm des südlichen Perlenmeeres, überleben wird. Vor dem Eingang, zu dem mehrere Stufen hinaufführen, sitzt ein etwa zehnjähriger, magerer Junge und betrachtet euch mit unverhohlener Neugierde, während er auf dem dunklen Schopf eifrig mit den Flöhen um die Wette kratzt. Auf eure Frage hin verzieht sich das schmutzige Gesicht zu einem breiten Grinsen, und er streckt euch auffordernd die offene Hand entgegen. Missmutig gebt ihr ihm einen Dirham und verflucht in Gedanken diese Stadt, in der schon die Kinder lernen, wie sie mit Wissen Geld machen können.

Dann springt der Kleine auf und winkt euch, ihm zu folgen. Er führt euch an dem Haus vorbei durch allerlei Unrat und Abfälle, die man hier ausgekippt hat und die bei euch ein Würgen in der Kehle hervorrufen, bis ihr vor einem niedrigen Schuppen zum Stehen kommt. Der Junge ruft etwas, und nur wenig später erscheint ein graubärtiges Gesicht im Dunkel des Eingangs, das euch misstrauisch mustert.

Bei dem Mann handelt es sich um Lago Naraseta, bei dem Jungen um seinen jüngsten Sohn Nirano, der neugierig neben euch stehen bleibt, bis ihn sein Vater rüde vertreibt. Lago ist alles andere als erfreut über den Besuch. Er wirkt missmutig und verschlossen und versucht, die Helden zu schnell wie möglich abzuwimmeln.

Letztendlich sollte es aber gelingen, den Fuhrmann einzuschüchtern oder ihm gut zuzureden, dass er stockend von dem Auftrag berichtet, den er vor etwas mehr als zwei Jahren für Magister Ragodan übernommen hat. Letztendlich ist er froh, endlich über seine Tat sprechen zu können, und hofft, damit sein Gewissen zu erleichtern. Bestätigen ihm die Helden, dass er kein Unrecht getan habe und dass seine Seele noch nicht verloren sei, wird er freimütig alles berichten, was er über die Pyramiden und Magister Ragodan weiß.

- Der Magister ist etwa zwei Monde vor seinem Verschwinden an ihn herangetreten und hat ihm eine große Menge Dublonen versprochen, wenn er ihm einen Dienst erweise. Lago sei misstrauisch gewesen, "immerhin weiß man ja nicht, was die hohen Senhores so im Schilde führen, wenn sie unsereins Gold anbieten". Aber der Magus habe ihn überzeugt, dass es nichts Unrechtes sei, was er von ihm fordere. Es handele sich vielmehr um einen Dienst am Herrn Praios. Denn der Senhor Magier wisse genau, dass der Grande, der am selben Tag in den Schwarzen Pyramiden die letzte Ruhe finden sollte, Opfer eines Mordes gewesen sei, und dessen Aufklärung habe ihm die trauernde Familie anvertraut. Er müsse demnach den Leichnam sehen, um sagen zu können, auf welche Weise der Attentäter zugeschlagen habe. Da es aber die Boron-Geweihten nicht gerne sehen, wenn man die Toten aus den Gräbern holt, müsse der Leichnam heimlich aus der Grabpyramide geborgen werden. Lago sei entsetzt gewesen und habe

gesagt, er wolle so etwas nicht tun. Aber der Magister habe ihn schließlich überzeugt. Genau genommen weiß Lago selbst nicht mehr, warum er plötzlich bereit war, dem Fremden diesen Dienst zu erweisen. Aber eigentlich konnte der Herr Boron auch nichts dagegen haben, schließlich habe man den Toten nicht beraubt und nicht gestört, sondern nur ein Unrecht aufdecken wollen. Er habe die Leiche dann am selben Abend noch zurückbringen müssen. Es erschien Lago sonderbar, dass der Magus sich nicht mehr Zeit nehmen wollte für die Untersuchungen, aber Magister Ragodan drängte ihn, den Leichnam unverzüglich zurück in die Grabkammern zu legen und keiner Menschenseele von der Sache zu erzählen.

● Von dem Mord habe er nichts mehr gehört, vermutlich hätten die hohen Senhores das unter sich ausgemacht. Außerdem weiß Lago, dass es besser ist, nicht zu viele Fragen zu stellen.

● Um in die Pyramide einzusteigen, habe er einen der schmalen Schächte benutzt, die an den Seiten hineinführen. Er kennt die Pyramiden, weil er die Toten auf den Boronanger bringt, und er hat schon gesehen, wie Grabräuber durch diese Schächte eingestiegen sind. Er hatte daraufhin die Rabengardisten herbeigerufen, die die Grabmale bewachen. Von diesen gibt es in der Nacht immer mindestens vier, manchmal auch mehr. Sie patrouillieren über den Boronanger, vor allem aber an den Schwarzen Pyramiden, so dass er beide Male sehr vorsichtig sein musste, als er dort einstieg.

● Die Pyramide hat drei Ebenen, die er aber nicht mehr zu beschreiben weiß. Die Kammern werden als Grabkammern genutzt. Fallen kennt er keine, aber er hat unheimliche Geschichten von Grabräubern gehört, die man dort gefunden hat. Zerstückelt sollen sie gewesen sein, die Augen aufgerissen vor Entsetzen.

● An den Namen des verstorbenen Granden kann er sich noch erin-

nern, schließlich betet er jeden Tag im Tempel für dessen Seele. Der Tote hieß Mogano Paligan-Iganez, ein entfernter Verwandter Goldo Paligans.

● Auf gar keinen Fall wird er die Helden begleiten, nicht einmal bis zum Boronanger. Er ist aber bereit, die Lage der paliganschen Grabpyramide zu beschreiben.

Natürlich war Ragodan nie daran gelegen, einen Mord aufzudecken, denn dieser Mord hat nie stattgefunden. Diese Geschichte schien ihm lediglich geeignet, um den Fuhrmann zu überzeugen, für ihn den Leichnam aus der Pyramide zu schaffen. Die fixe Idee, einen Teil seiner Dokumente in einem der einbalsamierten Toten zu lagern, auf dass sie gemeinsam mit den sterblichen Überresten die Ewigkeit überdauern, beschäftigte seinen paranoiden Geist schon lange und ließ ihn nicht los, bis er sich dazu durchrang, seinen Plan umzusetzen. Der einfältige Lago erschien als geeigneter 'Bote', der sich durch Gold und Lügengeschichten leicht überzeugen ließ.

Da Lagos Fuhrwerk häufig auf dem Boronanger anzutreffen und er mit den Gewohnheiten der hier wachenden Rabengardisten gut vertraut ist, gelang es dem Fuhrmann beide Male, unbemerkt in die Pyramiden einzudringen und zu verschwinden, so dass die Graberschändung bis heute unbemerkt geblieben ist.

Cessario Paligan weiß im Übrigen nichts von einem Mord an einem seiner Verwandten. Mogano kannte er nur flüchtig, aber er beschreibt ihn als einen Mann, der dem Rauschkraut sehr zugeneigt war und mangels politischer oder sonstiger Ambitionen kaum Feinde hatte.

Am Ende dieses Abschnittes sollten die Helden zu dem Schluss kommen, dass die einzige verwertbare Spur geradewegs in die Schwarzen Pyramiden und die Grabkammern der Paligan führt.

IM REICH DER TOTEN

Dieses letzte Kapitel führt die Helden auf den Boronanger und in die Schwarzen Pyramiden, die sich am Hang des Visra erheben. Man hat in der Vergangenheit etliche neue, monumentale Grabanlagen erbaut, doch es gehört zu den Privilegien der Grandenfamilien, in den Kammern der zwölf ursprünglichen Pyramiden bestattet zu werden.

Heute nutzt man die oberen, zugänglichen Ebenen als Grabkammern, während man tief unter den Sockeln der Pyramiden weitere Gänge und Kammern vermutet, deren Zugänge immer noch verborgen liegen. Ein Einstieg in die vergessenen Gänge unter den Grabkammern ist für dieses Abenteuer nicht vorgesehen, so dass Sie hier keine weiteren Angaben zu den Geheimnissen der Pyramiden finden. Es steht Ihnen natürlich frei, an dieser Stelle eigene Mysterien in der Dunkelheit anzusiedeln, die für weitere Abenteuer der Helden im Tiefen Süden eine Rolle spielen können.

Es handelt sich bei den Pyramiden um bis zu zwanzig Schritt hohe Stufenpyramiden aus schwarzem, das Licht schluckendem Basalt. An ihrer Ostseite ist eine breite Treppe angelegt, die vor einem schmalen, mit schweren Steinplatten verschlossenen Eingang endet. Außerdem führen einige verborgene Schächte ins Innere, die Teil eines Belüftungssystems zu sein scheinen. Sicher ist nur, dass die Mumien der hier ruhenden Granden in kürzester Zeit der Verwesung anheim fielen, wenn man die Schächte abdecken würde. Und so kommt es, dass die Granden zähneknirschend hinnehmen mussten, diese Zugänge zu erhalten. Sie bestehen jedoch auf eine ständige Präsenz der Rabengarde, um Räuber fernzuhalten. Auch für die Helden bieten diese Schächte die einzige Möglichkeit, ungesehen ins Innere der Pyramiden zu gelangen.

Falls Ihre Gruppe inzwischen beschlossen haben sollte, die Boron-Kirche einzuschalten, anstatt sich auf eine Grabschändung einzulassen, werden die Geweihten den Geist Mogano Paligans sicher in Borons Hallen geleiten und den Leichnam neu einsegnen. Die Dokumente aber gelangen unmittelbar in die Hand des Patriarchen, der die eine oder andere Frage an die Helden bezüglich ihrer Motive und ihres Auftragsgebers hat. Auch diese Lösung eröffnet die Möglichkeit, die Helden in die Intrigenspiele der Mächtigen einzubinden, diesmal unter dem Patronat des Patriarchen oder seiner engeren Vertrauten. Denkbar wäre es auch, dass die Papiere gar nicht erst bis zu Amir

Honak gelangen, sondern Brotos Paligan oder Dolgur Kugres in die Hände fallen. Zu diesen Personen und ihren politischen Zielen siehe *Meridiana* 69f. und 177f.

AUF DEM BORONANGER

Gestalten Sie den Ausflug zu den Pyramiden unheimlich und bedrohlich. Auch wenn auf dem sorgsam bewachten und gehüteten Boronanger keine Untoten oder Ghule ihr Unwesen treiben, sollte trotzdem das Gefühl entstehen, hier nicht willkommen zu sein. Dies ist das Reich der Toten, und die Lebenden sind hier nur geduldet, um zu beten oder der Verstorbenen zu gedenken. Lassen Sie Helden mit *Totenangst* regelmäßig dagegen würfeln, und bestätigen Sie auch den anderen Helden, dass ihre Nackenhärchen sich aufstellen, ein eisiger Schauer über ihre Haut jagt und sie sich immer wieder dabei ertappen, einen unsicheren Blick über die Schulter zu werfen.

Zur Untermauerung der Atmosphäre eignet sich gedämmtes Licht, im besten Fall nur einige Kerzen, sowie unheimliche, leise Musik im Hintergrund (etwa die Filmmusik zu *Sleepy Hollow*, *Fürsten der Dunkelheit* oder *Dracula*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wind streicht über die nächtlichen Hänge und wispert leise in den Gräsern und Büschen. Irgendwo scheppern leise die Schalen einer bronzenen Waage, die über den Eingang zu einem Grabhaus wacht. Zwei Fledermäuse fliegen auf, als ihr euch nähert, und verschwinden in einem dünnen, kahlen Baum, dessen Äste sich wie drohende Krallen vor dem vollen Madamal erheben. Ihr schreckt zusammen, als ihr in der Ferne Stimmen zu vernehmen meint und das leise Klirren von Metall, das beim Gehen aufeinander schlägt. Die Gardisten, natürlich. Beruhigt atmet ihr durch und verlasst vorsichtshalber den Hauptweg, um ihnen nicht geradewegs in die Arme zu laufen. Der Weg ist nun beschwerlicher, und das eine oder andere Mal fährt ihr erschrocken zusammen, als vor euch plötzlich das Mondlicht auf eine kaltes, regungslose Gestalt fällt, tote Augen in einem traurigen Gesicht,

in Marmor geschlagen für die Ewigkeit. Ihr geht weiter, vorbei an der Statue aus schwarzem Marmor und ihrem Grab. Auf dem Hauptweg meint ihr jetzt zwei Laternen zu sehen, die sich gemächlich den Hang hinab bewegen. Das Auftreten schwerer Stiefel auf den Pflastersteinen hallt durch die nächtliche Stille, und ihr duckt euch tiefer zwischen die Grabstelen und Büsche. Dann sind sie fort, und ihr richtet euch erleichtert auf. Ihr seht die Pyramiden bereits vor euch. Keine fünfzig Schritt von eurem Versteck entfernt ruhen sie wie schlafende Riesen am Hang des unheimlichen Visra-Berges.

Vorsichtig huscht ihr weiter, bis sich die Grabanlagen um euch herum lichten und ihr unmittelbar unterhalb der mächtigen Bauwerke steht. Zwölf alte Pyramiden soll es geben, hat euch Lago erzählt, und bestimmt noch einmal doppelt so viele neue Bauten, die man den Relikten einer vergessenen Frühzeit nachempfunden hat. Bedrohlich hängen sie über euch, während ihr euch kurz orientiert und dann einen schmalen Pfad einschlägt, der euch weiter den Hang hinauf führt.

Endlich seht ihr vor euch die Stele, von der Lago euch erzählt hat, eine blumenbekränzte Marmorstele mit dem eingelassenen Zeichen der Paligan. Vorsichtig lauscht ihr noch einmal in die Dunkelheit, aber die Gardisten scheinen gerade einen anderen Teil des Boronangers zu durchstreifen. Die Gelegenheit ist günstig.

Es ergeben sich nun zwei Möglichkeiten, in die Pyramide einzusteigen: über die Treppe oder durch die Belüftungsschächte.

DIE TREPPE

Der kürzeste Weg hinein führt natürlich über die breite Treppe und den Eingang im oberen Teil der Pyramide. Dieser ist jedoch mit Steinplatten verschlossen (Körperkraft-Probe +35, um sie beiseite zu schieben; bei Bestattungen bedient man sich eines komplizierten Flaschenzugsystems und drei Dutzend Sklaven) und zudem gesichert. Sollte jemand die Platten beiseite rücken, betritt man einen etwa zwei Schritt langen und knapp neun Spann hohen Gang, der vor einer weiteren steinernen Tür endet, neben der eine mit arkanen Glyphen verzierte Opferschale angebracht ist. In dieser Schale liegen drei verstaubte Dublonen.

Die Tür ist mittels einer Glyphe verschlossen, die einen CLAUDI-BUS auslöst, sobald man sie berührt (15 AsP, 10 ZfP*). Der Zauber wird deaktiviert, sobald man drei weitere drei Dublonen in die Opferschale fallen lässt. Die drei Münzen müssen nacheinander fallen, ansonsten schlägt hinter den Helden an der Decke eine eiserne Halterung zur Seite (MOTORICUS) und lässt mit großem Lärm einen Felsblock hinabfallen, der den Zugang versperrt, so dass die Helden in einem etwas mehr als rechteckigen Raum gefangen sind – sofern sie nicht von dem herabstürzenden Felsen getroffen werden, denn dann erleiden sie einen Schaden von 2W20 Punkten. (Mehr als maximal drei bis vier Helden haben hier nicht Platz; lassen Sie sich vor dem Auslösen der Falle genau beschreiben, wer wo steht. Helden, die unter dem herabstürzenden Steinquader Stellung bezogen haben, sollten sich mit einer Gewandtheits-Probe +5 noch rechtzeitig in Sicherheit bringen können.) Recht problemlos können sie sich aus der misslichen Lage befreien, indem sie erneut drei Dublonen nacheinander in die Schale fallen lassen; die steinerne Tür schwingt auf, und vor ihnen tut sich eine Treppe auf, die ins Innere der Pyramide führt. Der herabgestürzte Felsblock bleibt dabei natürlich liegen, so dass der Rückweg weiterhin versperrt ist. Es nützt übrigens nichts, einfach die verstaubten Münzen aus der Schale herauszunehmen und wieder hineinzuwerfen – es müssen schon neue Münzen sein.

Allerdings werden durch den Lärm des herabstürzenden Felsblocks die Rabengardisten aufmerksam und treffen in 2 SR bei der Pyramide ein, wo sie die Spuren der Eindringlinge finden. Eine weitere halbe Stunde später trifft Verstärkung ein (zehn weitere Gardisten sowie sechs Angehörige der Tempelgarde, zwei hochrangige Boron-Geweihte, eventuell sogar Brotos Paligan, und eine große Anzahl Sklaven, die den Felsquader beiseite schaffen müssen). Nach einer Stunde gelingt es ihnen, den Eingang freizulegen. Sollten sich die

Helden dann immer noch in der Pyramide aufhalten, brauchen sie eine wirklich gute Ausrede für ihr Eindringen. Andernfalls landen sie tags drauf vor einem Inquisitionsgericht der Boron-Kirche.

DIE BELÜFTUNGSSCHÄCHTE

Lago rät den Helden, diesen Weg zu nehmen, den er selbst bereits zweimal genommen hat und bei dem er sicher weiß, dass er fallenfrei ist. Er kann den Helden eine Beschreibung geben, wo sie einsteigen müssen. Vor Ort ist dennoch eine *Orientierungs*-Probe +4 notwendig, um tatsächlich den richtigen Schacht zu finden: Es gibt insgesamt sechs, von denen nur dieser eine dank tollkühner Grabräuber, die vor einigen Jahrzehnten versuchten, in die Pyramide einzusteigen, keine funktionierenden Fallen mehr hat. Sollten die Helden den falschen Schacht wählen, dann konfrontieren Sie sie mit Fallmessern, plötzlich aufragenden Stacheln und ähnlichen, mechanischen Scheußlichkeiten, wie man sie von *Indiana Jones* her kennt.

Der Schacht misst etwa vier Spann in der Breite und fünf Spann in der Höhe und wird zum Inneren hin noch schmaler, so dass es Helden mit *Raumangst* einige Überwindung kosten mag, sich in die unbekannte Tiefe zu wagen. Er endet in einer der großen Kammern der zweiten Ebene.

Optional: Wenn Sie den Helden das Eindringen in die Pyramiden zusätzlich erschweren wollen, können Sie neben den patrouillierenden Rabengardisten weitere Wachen unmittelbar bei dem Grabmal postieren. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um Ordenskrieger, sondern um Wächter, die bei den Paligans unter Sold stehen und in zwei Schichten für den Schutz der Grabanlage verantwortlich sind (Werte siehe *Anhang*, S. 51). Die Helden sollten sich bemühen, diese Söldner möglichst leise aus dem Weg zu räumen, denn jeder Kampflärm wird unverzüglich die Rabengardisten auf den Plan rufen (zur Reaktion der Gardisten siehe bei *Die Treppe*).

Eine andere Möglichkeit wäre es, dass die Helden auf echte Grabräuber stoßen (es gibt in Al'Anfa und Meridiana genug erbarmungswürdige oder verkommene Seelen, die nicht vor der Schändung eines Grabmals zurückschrecken). Aufgeschreckt versuchen diese, die Helden aus dem Weg zu räumen. Dieser Kampf wird aus Furcht vor den Rabengardisten jedoch nicht offen und mit viel Lärm aufgetragen, sondern sollte eher zu einem Versteckspiel zwischen den Gräbern geraten, bei dem niemand weiß, ob hinter der nächsten Stele nicht schon der Gegner lauert, den Dolch stoßbereit in der Hand. Ob es sich bei den Grabräubern um eine 'professionelle' Gruppe von Gaunern handelt, die den Helden tatsächlich gefährlich werden kann, oder um ein paar armselige Gestalten, die sich aus Not an den Gräbern vergreifen, sei Ihrer Entscheidung überlassen.

IM INNEREN DER PYRAMIDE

Nachdem die Helden den Schacht glücklich überwunden haben, gibt es im Innern der Pyramide keine weiteren Sicherheitsmaßnahmen. Allerdings haben sich einige Spinnen, Schlangen und Skorpione hierher verirrt, die auf das Eindringen der Helden in ihr Reich äußerst gereizt reagieren.

Wände und Boden sind gänzlich in schwarzem Basalt gehalten, über den Grabnischen befinden sich Inschriften, die Namen, Lebensdaten und Taten der Toten verkünden, sowie Reliefs mit borongefälligen Szenerien. Die Mumien der hier bestatteten Granden ruhen in schmalen Nischen entlang der Wände. Sie sind in marmorne Sarkophage gebettet, deren schwere Deckel sich mit einem Körperkraft-Probe +5 beiseite schieben lassen. Sollten die Helden so neugierig sein, die Ruhe der Toten zu stören, werden sie feststellen, dass zwar alle Leichname sorgfältig balsamiert wurden, die Mumifizierung jedoch nicht bei allen gleichermaßen wirkt. Während manche mehrere hundert Jahre alte Tote vollständig erhalten scheinen, sind andere längst zu Staub zerfallen. Nur die kostbaren Grabbeigaben – vor allem Schmuck und Waffen – künden davon, dass hier einst ein Grande bestattet wurde.

DER GEIST DES GRANDEN

Seit Fuhrmann Lago den Leichnam unmittelbar nach der Bestattung entwendete und Ragodan ihn als Versteck missbrauchte, kann die Seele Mogano Paligans keinen Frieden in Borons Hallen finden. Ruhelos streift sein Geist durch die Pyramide, voller Zorn über die Frevler, zu denen er auch die Helden zählt. Dabei ist er kaum in der Lage, Gestalt anzunehmen. Wohl aber kann er kleinere Dinge bewegen, Geräusche erzeugen und versuchen, die Helden in Panik zu versetzen. Geben Sie den Spielern das Gefühl, belauert zu werden. Lassen Sie einen jähen Windstoß an den Fackeln zerren, einen kalten Schauer durch sie hindurch fahren oder Gegenstände ohne offensichtliches Einwirken zu Boden fallen.

Reicht dies nicht, um den nötigen Horror hervorzurufen, kann es Mogano auch gelingen, ein silbernes Messer aus seinem (halb geöffneten) Sarkophag zu bewegen und die Helden damit anzugreifen. Außerdem ist er in der Lage, die mächtigen Zweihandsäbel der Wachstatuen, die rechts und links neben jedem Durchgang stehen, zu bewegen und auf die Helden niederfallen zu lassen. Schlangen, die im rechten Moment hinter einer Felsnische vorschnellen, handtellergroße Käfer, die über den Sarkophagdeckel laufen, oder die Reste eines kleinen Tieres, das durch den Schacht hinab gefallen ist und nicht mehr zurückkam, sollten ein Übriges tun, um die Stimmung aufkommen zu lassen, etwa Unheimliches aufgeschreckt zu haben oder hier einfach nicht hinzugehören.

Früher oder später stehen die Helden schließlich vor dem Grab Mogano Paligans, das sich in der untersten Ebene der Pyramide befindet. Der Deckel des Sarkophags ist halb zur Seite gerückt (Lago schaffte es nicht, ihn wieder gänzlich zu verschließen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch der Grabnische nähert, beschleicht euch erneut das Gefühl, beobachtet zu werden. Es ist stärker, sehr viel stärker als bislang, als ob unsichtbare Augen geradewegs über eure Schultern blicken, unsichtbare Hände über eure Wangen streichen, ein eisiger Hauch, der euch jäh umhüllt, und dann ist es an euch vorbei. Die Luft scheint vor euch zu flimmern. Kaum sichtbar zunächst, dann immer deutlicher bilden sich die Umriss eines Mannes, dessen hohle Augen euch zu durchbohren scheinen. Immer wieder verschwimmt die Erscheinung, wird blasser und durchscheinend, dann wieder kräftig und so klar, dass ihr das lange, blonde Haar und das runde Gesicht erkennen könnt. Er mag kaum dreißig Götterläufe alt gewesen sein, und doch ist er von Hass und Gram zerfressen.

Die Reaktion des Geistes hängt stark von dem weiteren Vorgehen der Helden ab. Natürlich können sie Mogano Paligan durch einen GEISTER AUSTREIBEN bannen. Doch sollte ihnen klar sein, dass sie seiner Seele dadurch keinen Frieden schenken können. Beachten sie ihn nicht und gehen an ihm vorbei, um die gesuchten Dokumente zu erlangen, wird er mit allen ihm zur Verfügung stehenden Möglichkeiten versuchen, ihnen zu schaden. Dabei ist er durchaus in der Lage, den Deckel des Sarkophags zu bewegen, so dass das Durchsuchen des balsamierten Leichnams für die Helden zu einem schmerzhaften Erlebnis werden könnte.

Versuchen die Helden jedoch, ihn davon zu überzeugen, dass sie nur hier sind, um seiner Seele endlich Frieden zu bringen (*Überzeugen*-Probe +4), lässt er sie bereitwillig an das Grab und wird sie nicht weiter belästigen. Allerdings sollten die Helden dieses Versprechen tatsächlich einhalten. Denn sonst wäre es denkbar, dass sie in den folgenden Wochen und Monden wiederholt von Bishdariels Alpgesicht heimgesucht werden, bis sie Sühne leisten.

AM ZIEL

Nachdem sich die Helden entweder an Moganos Geist vorbeigekämpft oder aber sein Vertrauen gewonnen haben, können sie sich in aller Ruhe dem Sarkophag und dem Leichnam des unglücklichen Granden widmen. Neben dem einbalsamierten Körper befinden sich Schmuck und andere Schätze im Wert von mehreren hundert Dublonen in dem Grab, die Lago allem Anschein nach durchwühlt, aber

nicht mitgenommen hat (hier hat ihn doch sein schlechtes Gewissen gepackt). Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 lässt sich erkennen, dass das Totentuch an einer Stelle zerschnitten und wieder sorgsam zusammengenäht wurde. Entfernt man das Tuch, findet man einen Einschnitt unmittelbar unter der untersten Rippe des Leichnams. Hier hat Ragodan seine Dokumente in den Brustkorb des Toten eingeführt, die nun trocken und sicher lagern. Um die Papiere zu bergen, bedarf es einer *Mut*-Probe +5, gegebenenfalls erschwert um den *Tötenangst*-Wert. Am Ende halten die Helden zwei dünne Bücher in den Händen, deren Seiten über und über mit den finstersten Geheimnissen der Stadt gefüllt sind.

ROCARDA ODER DAS GROßE FINALE

Mit dem Fund der Dokumente schlägt erneut Rocardas Stunde. Auf jeden Fall wird sie versuchen, die Bücher an sich zu bringen. Welchen Weg sie dabei wählt, hängt davon ab, wie sie bislang in diesem Abenteuer geführt wurde.

DIE HELFERIN

Haben Sie Rocarda den Helden bislang als Unterstützung zur Seite gestellt und ist es ihr gelungen, das Vertrauen der Helden zu gewinnen, so ist es nun an der Zeit, mit offenen Karten zu spielen. Sie wird vorschlagen, dass die Helden ihr die Papiere überlassen (mit Ausnahme der Dokumente, die Gondolfo belasten – der Brabaker interessiert weder sie noch ihren Auftraggeber). Im Gegenzug sollen die Helden entweder reich belohnt werden (fünfzig Dublonen oder ein kleines Artefakt sind Irschan die Papiere durchaus wert) oder sie wird sie ihrem Herrn vorstellen, der ihnen dann seinerseits einen Gefallen schuldet.

Dies wäre der Moment, in dem Irschan Perval ins Spiel kommt. Lassen sich die Helden auf diesen Vorschlag ein, geleitet Rocarda sie noch am selben Abend zu ihrem Auftraggeber, der sich äußerst erfreut und sehr großzügig zeigt. Natürlich ist er bereit, den Helden einen Gefallen zu gewähren. Außerdem ist er der Meinung, hier den Beginn einer guten, fruchtbringenden Zusammenarbeit zu sehen ...

Dieser Weg ist auf jeden Fall geeignet, die Helden tiefer in das Intrigennetz der alanfanischen Granden hineinzuziehen. Lehnen die Helden dies jedoch ab, versucht Rocarda bei der nächsten Gelegenheit, die Dokumente an sich zu bringen und zu fliehen. Die sich nun anschließende Verfolgungsjagd kann noch auf dem nächtlichen Boronanger oder aber in den Gassen der Stadt stattfinden. Auf jeden Fall sollte es die geschickte Einbrecherin und Diebin den Helden nicht leicht machen, so dass es am Ende ein Triumph ist, die Gegnerin gefasst und die Papiere zurückerobert zu haben. Den gleichen Verlauf nehmen die Geschehnisse, wenn Rocarda die Helden zwar begleitet hat, ihr Vertrauen aber nicht gewinnen konnte.

Haben Sie neben Rocarda einen Agenten anderer Granden eingesetzt, so greift auch dieser nun ein, indem er mit Hilfe einer Gruppe Schlägern versucht, die Helden *und* Rocarda außer Gefecht zu setzen und Ragodans Vermächtnis zu rauben (zu den Werten der Schläger siehe *Anhang* auf S. 51).

DIE KONKURRENTIN

Erschien Rocarda dagegen als Gegnerin der Helden, so wird sie ihnen nun einen erbitterten Kampf um die Dokumente liefern. Gemeinsam mit mehreren Schlägern (legen Sie die Anzahl nach der Kampfkraft Ihrer Helden fest) lauert sie bereits unweit der Pyramide, um die Helden abzufangen, ehe sie in der Stadt verschwinden können. Es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd auf dem nächtlichen Boronanger, der auch den Rabengardisten nicht verborgen bleibt. Ziel der Helden sollte es sein, die Papiere zu retten und selbst so schnell wie möglich den Ort des Geschehens zu verlassen, woran sie die Schläger nach Kräften zu hindern versuchen.

Sollten ein oder mehrere Helden von der Rabengarde in Gewahrsam genommen werden, erscheint am nächsten Morgen der Großexecutor bei ihnen in der Gefängniszelle und macht ihnen ein Angebot, das sie kaum ablehnen können. Er ist bereit, sich für ihre Freiheit einzusetzen, im Gegenzug aber sind sie ihm einen großen Gefallen

schuldig. Ragodans Geheimnisse würden seine Anstrengungen gerade eben aufwiegen. Andernfalls droht ihnen als Frevler und Graberschänder der Sturz vom Rabenfelsen oder der Tod in der Arena, wie er ihnen mit einem freundlichen Lächeln mitteilt.

UND DIE BORON-KIRCHE?

Es steht zu hoffen, dass die Helden das Versprechen halten, das sie dem Geist Mogano Paligans gegeben haben, und die Boron-Kirche auf den Frevler und die ruhelose Seele aufmerksam machen. Die Priesterin, der die Helden ihre Sache vortragen, wird ihnen für den Hinweis danken und sogleich Angehörige der boronkirchlichen Inquisition aussenden, die dem armen Mogano endlich Frieden bringen. Andererseits tadelt sie die Helden auf das Schärfste für ihr unbefugtes Eindringen in die Kammern der Toten (es sei denn, die Helden haben sich eine wirklich gute Ausrede bereitgelegt). Um dieses Vergehen zu sühnen, scheint es nur angebracht, dem 'Götterfürsten' ein großzügiges Opfer darzubringen und bereitwillig eine borongefällige Queste auf sich zu nehmen, die die Priesterschaft ihnen auferlegt, um ihre Seelen reinzuwaschen. Diese Queste, deren Natur und Geheimnis Ihnen überlassen bleibt, kann bereits Auftakt für das nächste Abenteuer sein, mit dem Sie Ihre Helden in die Geheimnisse Meridianas eintauchen lassen.

DRAMATIS PERSONAE



ROCARDA MATEGINEZ

Die dreißigjährige drahtige Frau mit den langen, braunen Haaren und den leuchtenden Augen hat schon eine bewegte Geschichte als Schiffsmädchen, Piratin, Questadora und Einbrecherin hinter sich.

AM ENDE

Welche Möglichkeit die Helden auch immer wählen: Am Ende dieses Abenteurers stehen auf jeden Fall ein guter Beutel Gold (von wem auch immer) und eine Menge teuer erkaufte Erfahrung. Jedem Helden stehen **400 Abenteuerpunkte** zu, außerdem Spezielle Erfahrungen in *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe*, *Gassenwissen*, *Schlösser Knacken* und *Magiekunde* sowie auf diejenigen Zauber, die sich als besonders nützlich erwiesen haben.

Dazu kommt die Erkenntnis, dass sie mit dem Fund der Dokumente und der Rolle, die sie in den Auseinandersetzungen um das Erbe Ragodans gespielt haben, längst sehr viel tiefer in die Politik der Stadt eingetaucht sind, als sie es sich vielleicht gewünscht hätten.

Nutzen Sie die Dokumente als weitere Abenteuerhänger: Ragodans Erpressungen durchzogen alle Schichten der Bevölkerung, so dass Sie frei entscheiden können, welche dunklen Geheimnisse die Helden mit ihrer Tat ans Licht gebracht haben. Wie Sie beim Lesen bemerkt haben, bietet **Das Erbe des Magiers** zudem eine Reihe von Ansätzen, die darauf abzielen, Kontakte herstellen, Feindschaften zu pflegen und die Helden in eine langfristige Kampagne zu verstricken, die sich von Al'Anfa aus über ganz Meridiana erstrecken kann.

Eines Tages geriet sie an Irschan Perval, der sie in seine Dienste nahm, anstatt sie der Gerichtsbarkeit zu überstellen. Seitdem dient sie ihrem Herrn gewissenhaft und unter Aufgebot aller Kräfte, weiß sie doch zu gut, wie gnadenlos der Großexecutor gegenüber Untergebenen ist, die sich als Versager herausstellen. Not und Überlebenswille waren harte Lehrmeister. Ohne zu zögern ist sie bereit, den Helden jede erdenkliche Lüge aufzutischen und auch Freundschaften jederzeit den Notwendigkeiten unterzuordnen. Aber auch ihre Loyalität Irschan Perval gegenüber ist nicht in Stein gemeißelt – und *wirklich* einnehmenden Helden mag es eventuell gelingen, Rocarda irgendwann auf ihre Seite zu ziehen.

Geb.: 997 BF; **Größe:** 1,69; **Haarfarbe:** braun; **Augenfarbe:** grün

Herausragende Eigenschaften: FF 15, GE 14; Balance

Herausragende Talente: Schlösser Knacken 13, Klettern 12,

Gassenwissen 12, Überreden 10, Akrobatik 9

Säbel: **INI** 15+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** W+3 **DK** N

LE 31 **AU** 40 **KO** 12 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfrelexe

GONDOLFO DI MONTÉGO

Der Brabaker Händler ist ein gedrungener, spitzbäuchiger Mann mit schütterem Haar und falschen Zähnen. Mit Vorliebe hüllt er sich in teure Seide und Iryanleder und bringt doch nicht die Eleganz mit, um beides die rechte Wirkung entfalten zu lassen. Gondolfo lebt allein mit seiner Dienerschaft in einem großzügigen Haus unweit des Hafens und konnte sich mit seiner unbeholfenen Art trotz aller Bemühungen nie wirklich in die bessere alanfanische Gesellschaft einfinden. Die Einladung Ragodans erschien ihm daher als Durchbruch in die Salons der Stadt, die sich ihm so lange verschlossen hatten. Im Anschluss an das Abenteuer wird er beschließen, endgültig nach Brabak zurückzukehren.

IRSCHAN PERVAL

Der Großexecutor befindet sich derzeit auf dem Höhepunkt seiner Macht. Aber das ist kein Grund, sich auf den Lorbeeren auszuruhen, weiß er doch zu gut, wie unsicher der Boden ist, auf dem er steht. Stete Kontrolle, rechtzeitiges Erfassen der Situation und die Möglichkeit zu einer schnellen und Tatsachen schaffenden Reaktion sind die

Eckpfeiler, auf denen er seine Intrigen aufbaut. Ragodans Aufzeichnungen sind daher für ihn äußerst wertvoll, um seine Position zu stärken und die bestehenden Machtverhältnisse hinter den Kulissen zu seinem Vorteil zu verschieben.

Der Großexecutor ist zynisch, leidenschaftlich und grausam, dabei aber klug, berechnend und durchaus bereit, sich mit den Helden auf einen Handel einzulassen, der beiden Seiten zum Vorteil gereichen kann.

Es wird hier darauf verzichtet, für den Großexecutor Werte anzugeben. Sollte es dennoch zu einer Konfrontation kommen, wird er zunächst die Wachen auf die Helden hetzen, den Kampf mit einigen Zaubern unterstützen (hier können Sie ganz tief in die Zauberkiste greifen) und sich notfalls mittels eines TRANSVERSALIS in Sicherheit bringen.

VIVIANE PERVAL

Die zwölf Jahre jüngere Halbschwester des Großexecutors (von eher schlichtem Gemüt) ist diesem in bedingungsloser Liebe verfallen. Sie würde niemals wissentlich etwas tun, was ihrem Bruder schaden könnte. Dennoch mögen galante Helden ihre Aufmerksamkeit erlangen und ihr die eine oder andere Information entlocken, die ihnen beim Einbruch in die Villa nützlich sein können. Viviane lebt in dem Pervalschen Anwesen am Hafen, ist aber oft in der Villa ihres Bruders anzutreffen und bewohnt hier auch eigene Gemächer. Trotz (oder vielleicht wegen) ihrer bewegten Vergangenheit als Gattin Ramin Karinors und Amir Honaks hat sie einen Hang zur romantischen Idealisierung, flüchtet sich in Rosenromane und lässt sich bisweilen zu unbesonnenen Taten hinreißen.

GELDA

Die Mittelreicherin kam vor mehr als dreißig Jahren als Sklavin in den Besitz Ragodans und diente diesem zuletzt als Freigelassene, bis er eines Nachts spurlos verschwand. Sie flüchtete sich eiligst in die Brabaker Baracken, da sie fürchtete, als Vertraute des Magus bald in das Augenmerk der Mächtigen zu geraten. Tatsächlich weiß sie mehr über das Haus und ihren Meister als man von einer Dienerin erwarten würde. Ihre rasche Auffassungsgabe, ihre feinen Ohren und ihre unerschütterliche Treue zu ihrem Herrn, der sie in viele Dinge einweihte, machten sie zu einem Hort verbotenen Wissens, dessen sich Irschan Perval nur zu gern bemächtigt hätte.

Zu ihrem Glück suchte Gondolfo sie nie persönlich auf, so dass ihre Existenz und ihre Bleibe lange ein Geheimnis blieben. Inzwischen wünscht sich die mittlerweile Fünfzigjährige nichts sehnlicher, als eines Tages nach Tobrien zurückzukehren. Aber sie weiß, dass dieser Traum längst verloren ist.

ANHANG – WERTE

Wachen

Sklaventod und Holzschild:

INI 6+W6	AT 13	PA 14	TP W+4	DK N	
LE 32	AU 35	KO 13	RS 4	GS 5	MR 3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Finte, Wuchtschlag, Schildkampf I

Rabengardisten

Rabenschnabel und Holzschild:

INI 5+W6	AT 14	PA 15	TP W+4	DK N	
LE 32	AU 35	KO 13	RS 7	GS 3	MR 3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kusliker Lamellar), Schildkampf I, Wuchtschlag

Schläger

Sklaventod:

INI 8+W6	AT 14	PA 11	TP W+4	DK N	
LE 29	AU 32	KO 11	RS 2	GS 6	MR 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

LAGO PARASETA

Als Fuhrmann, der seine Dirham vor allem dadurch verdient, dass er die Toten hinaus zum Boronanger fährt, hatte Lago kaum genug, um sich und seine sechs Kinder zu ernähren, geschweige denn um seine beiden Esel, die seinen einzigen Besitz darstellten. Nur so (oder durch unterstützende Magie) ist es zu erklären, dass er seine Bedenken verdrängte und Ragodans Bitte nachkam, bedeutete der Sack Gold doch ein sorgenfreies Leben und sogar ein kleines Haus mit einem Schuppen für die Tiere. Da der grauhaarige Mann mit der zerfurchten Stirn und den kleinen, wasserblauen Augen allerdings ein zutiefst gläubiger Mann ist, plagt ihn seitdem das schlechte Gewissen und die Vorstellung, seine Seele verloren zu haben.

CESSARIO PALIGAN

Von seinem Vetter Goldo als Rektor der Universität durchgesetzt, hat sich Cessario mit aller ihm zu Gebote stehenden Leidenschaft auf seine neue Aufgabe geworfen. Zwar mangelt es ihm hier und da an Sachverstand, aber das macht der charmante Mäzen, der immer ein gutes Wort und ein, zwei Dublonen für 'seine' Wissenschaftler bereit hält, mit Begeisterung und Tatkraft wett. Anfragen wie die der Helden übernimmt er gerne selbst, wenn es seine Zeit erlaubt. Er möchte ergründen, mit welchen Problemen man an seine *Professores* herantritt, und ihnen nach Möglichkeit die Störung ersparen, die sie wohlmöglich aus ihrer Arbeit reißen könnte. Solange sich die Gespräche um Wissenschaft und schöne Künste drehen, gibt sich Cessario jovial und freundlich, sperrt sich jedoch, sobald man das Thema auf Politik bringt. Als Grande in einer repräsentativen Position kann er sich der Politik zwar nicht völlig entziehen, das ist er schon seinem Vetter Goldo schuldig. Aber wo immer es ihm möglich ist, zieht er es vor zu schweigen.

MAGISTER RAGODAN

Nach Tar Honaks Tod schwor sich der Magier Ragodan, niemals wieder im Dienste eines Granden stehen zu müssen. Um dies zu erreichen und zu den notwendigen Reichtümern zu gelangen, die in Al'Anfa zwar auf der Straße liegen, aber nur von einigen wenigen Privilegierten aufgehoben werden können, begann er, düstere Geheimnisse mittels Magie und Rauschkraut auszuhorchen und seine Gäste damit zu erpressen. Dieses Spiel ging lange gut, bis er eines Tages an den Falschen geriet und Hals über Kopf fliehen musste. Seine Dokumente, die er in der Eile zurücklassen musste, wähnt er sicher. Und selbst wenn eines der Verstecke gefunden werden sollte – es gibt genug andere Verstecke und andere Bücher, die er in den vergangenen zwanzig Jahren an verschiedenen Stellen in der Stadt versteckt hat und die noch ihrer Entdeckung harren.

Sklaven

Raufen:

INI 9+W6	AT 8	PA 7	TP(A) 1W	DK H	
LE 29	AU 30	KO 10	RS 0	GS 8	MR 2

Sonderfertigkeiten: keine

Hal

Putzfeudel:

INI 8+W6	AT 9	PA 8	TP(A) W+2	DK NS	
LE 29	AU 31	KO 11	RS 0	GS 8	MR 2

Sonderfertigkeiten: keine

Tamo

Raufen:

INI 10+W6	AT 11	PA 8	TP(A) 1W	DK H	
------------------	--------------	-------------	-----------------	-------------	--

Kerzenleuchter:

INI 9+W6	AT 12	PA 7	TP(A) W+2	DK N	
LE 31	AU 34	KO 12	RS 0	GS 8	MR 1

Sonderfertigkeiten: keine

Golem

Faust:

INI 6+W6 AT 6 PA 2 TP 2W+4 DK HN

LE 70 AU 300 KO 19 RS 5

GS 2 MR 15 KL 2 GW 10

Besonderheiten: Immunität gegen Feuer; 2 Aktionen / KR

Manöver: Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

Zornbrecher Bluthunde

Biss:

INI 8+1W6 AT 13 PA 7 TP 1W+3 DK H

LE 27 AU 80 KO 11 RS 2

GS 10 MR 1 GW 6

(Siehe auch Zoo-Botanica 115.)

Tiger

Pranke:

INI 10+1W6 AT 16 PA 10 TP 1W+5 DK H

Biss:

INI 10+1W6 AT 16 PA 10 TP 2W+3 DK H

LE 50 AU 50 KO 16 RS 2

GS 14 MR 1/8 GW 12

(Siehe auch Zoo-Botanica 162.)

Schlangen

Biss:

INI 8+2W6 AT 14 PA 2 TP 1W (+Gift*) DK HN

LE 12 AU 15 KO 10 RS 0

GS 4 MR 6/3 GW 4

*) Verursacht der Biss SP, kommt bei 4 bis 6 auf W6 zusätzlich das Schlangengift zum Tragen: Stufe 1, 1W6 SP (1W3 bei bestandener KO-Probe).



DER WIDERSPENSTIGEN RETTUNG

EIN KURZABENTEUER FÜR VPERFAHRENE ODER
ERFAHRENE HELDEN VON HEIKE WOLF.

EIN ÜBERBLICK

»Dann sah sie ihn vor sich: Hamarro, den verwegenen Piraten, dessen Name allein ihre Brust zum Beben brachte, dass die zarte Seide zu bersten drohte, ihre Hände feucht werden ließ und ihrem Mund einen sehnlichen Seufzer entlockte. Hamarro – wie lange hatte sie diesen Moment herbeigesehnt, da sie ihm endlich gegenüberstand und sich in seinen schwarzen Glutaugen verlor, ihre Beine weich wurden, ihre Knie zitterten, bis sie seine starke Hand auf ihrem Arm spürte, eine flüchtige Berührung, wie Feuer, eine Woge aus Leidenschaft und Hingabe, die über sie hereinbrach und alles um sie herum in einen wirren Taumel zu hüllen schien, als der sanfte Pirat ihre Hand nahm und seine samtene Lippen ihre Haut berührten. „Der Eure“, hauchte er, und sie sank in seine Arme, unfähig, sich der Kisse zu erwehren, die sie sich zu anderen Zeiten verboten hätte, sie, Tochter des großen Stoerrebrandt, nach Brabak geschickt, um ihren Zukünftigen zu treffen, den Traviabund zu schließen, eine gute Ehefrau und Tochter zu sein, dem Vater zu gehorchen, den Gemahl zu lieben ... Doch wie könnte sie jemals wieder Liebe bei einem anderen Mann finden, wenn sie in diesen Armen gelegen hatte?«

—aus Die Geliebte des Piraten. Eine wahre Geschichte aus dem Tiefen Süden, Druckhaus Rakimon zu Hylailos, 1026 BF

Obwohl Hamarro, der 'sanfte Pirat', erst seit wenigen Jahren die südlichen Meere unsicher macht, hat sein Ruf als verwegener Herzensbrecher und tollkühner Abenteurer selbst die entlegensten Ortschaften Meridianas erreicht. Seine Legende als unwiderstehlicher Verführer und Liebhaber wird von allerlei romantischen Geschichtchen getragen, wie der oben zitierte Ausschnitt aus einem horasischen Liebesroman eindrücklich zeigt, der sich in den Städten des Südens großer Beliebtheit erfreut. Auch in diesem Abenteuer spielt der 'sanfte Pirat' eine tragende Rolle als Frauenheld und wagemutiger Entführer, wengleich bisweilen nicht so glorreich wie in den (größtenteils frei erfundenen) Geschichten des Rosenromans.

Das Abenteuer beginnt in Brabak, wo die Helden von einem verzweifelten Handelsherrn angesprochen werden: Seine Tochter wurde vor einigen Wochen von eben jenem Hamarro entführt, als sie sich auf einer Reise in das nahe gelegene Hôt-Alem befand, um dort eine Tante zu besuchen. Seitdem fehlt jede Spur von dem Mädchen, und der Händler bittet die Helden eindringlich, seine Tochter und den Übeltäter zu finden.

Die Suche führt die Helden zunächst nach Hôt-Alem, wo sie auf Getreue Hamarros stoßen und ein Treffen mit dem 'Capitan' vereinbaren. Hamarro selbst ist erleichtert über das Kommen der Helden, da ihn inzwischen das schlechte Gewissen plagt: Er hat das Mädchen entführt, wie er es immer mit schönen Frauen tut, und hat sie einige Tage heftig umworben. Leider erwies sich die Kaufmannstochter als äußerst widerborstig und verstockt, so dass er nach zwei Wochen auf See mit seiner Geduld am Ende war und sie kurzerhand einem alten Bekannten überließ, einem Sklavenhändler aus Port Corrad. Mittlerweile ist seine Wut verrauch, und er ist gerne bereit, den Helden zu helfen, das verschollene Mädchen wieder zu finden – schließlich hat er einen Ruf zu wahren.

Es folgt eine Überfahrt nach Port Corrad, wo die Helden schnell feststellen, dass die junge Frau inzwischen verkauft wurde – an Oderin du Metuant, Generalpräfekt Al'Anfas und uneingeschränkter Herr über Port Corrad. Nachdem sie sich von dem ersten Schrecken erholt haben, erfahren sie, dass sich die Gesuchte längst nicht mehr in den Gemächern des Präfekten befindet, sondern mit ihrer störrischen Art

den Zorn du Metuants auf sich geladen hat. Dieser ließ sie kurzerhand in die Gladiatorenställe sperren, um sie bei den Spielen, die zwei Tage später stattfinden sollen, gegen andere verurteilte Verbrecher antreten zu lassen.

Für die Helden ergeben sich mehrere Möglichkeiten, das Mädchen zu retten. Zunächst bietet Hamarro seine Hilfe an, um in einem kühnen Handstreich einen Befreiungsversuch zu wagen. Doch diese Aktion scheitert an dem Widerstand der zu Rettenden, da sie nicht bereit ist, vor dem Generalpräfekten klein beizugeben und heimlich zu fliehen. Die Helden können nun entweder versuchen, selbst als Gladiatoren in die Arena zu gelangen, um gegen das Mädchen anzutreten und du Metuant mit einer gewieften Posse zu täuschen, oder sie können mit Hamarro einen zweiten Befreiungsversuch starten. So oder so zeigt sich du Metuant erheitert über den Einfallsreichtum und den Mut der Helden und ist bereit, ihnen freies Geleit zu gewähren, so dass dieser Episode ein (hoffentlich) glückliches Ende beschert ist, bei dem der Pirat zwar nicht mit der Dame seines Herzens in den Sonnenuntergang segelt, beide aber glücklich ihrer Wege ziehen.

PIRATEN, HELDENMUT UND GLADIATOREN

Wie bei dem kurzen Überblick unschwer zu erkennen ist, handelt es sich bei **Der Widerspenstigen Rettung** um ein Abenteuer, das vor allem davon lebt, klassische Elemente einer Piraten- oder Räuberpistole aufzugreifen und im Umfeld der Arena zu Port Corrad zu einem fulminanten Höhepunkt zu steigern. Es richtet sich daher vor allem an Heldengruppen, die nicht jedes Problem mit dem Bihänder, dem IGNISPHERO oder dem Ruf nach der Inquisition lösen. Sie sollten vielmehr Spaß daran haben, mit bekannten Klischees zu spielen und ausgefallene Wege zu gehen, um das geraubte Kaufherren-Töchterlein wieder heil nach Hause zu bringen.

Daher ist jede Art von Glücksrittern gut geeignet, sich an **Der Widerspenstigen Rettung** zu wagen, sowie alle Charaktere, die sich in gleichen Maßen Rondra, Phex und Rahja verpflichtet fühlen. Auch Angehörige anderer Rassen (Elfen, Zwerge, Orks) sind möglich, doch bei ihnen sollten Sie als Spielleiter die Fremdartigkeit hervorheben: Kaum jeder zehnte Einwohner Port Corrads kann von sich behaupten, in seinem Leben schon einmal einen Elfen gesehen zu haben; bei dem Ork ist es nur jeder Zwanzigste, und dann beschränkt sich diese Kenntnis meist auf die Ork-Gladiatoren in der Bal-Honak-Arena. Achaz sind zwar bekannt, gelten aber als hinterhältig und verschlagen oder sogar als bössartige Zauberer und gefährliche Krieger, wenn sie nicht offensichtlich als Sklaven oder Diener mitgeführt werden. Waldmensch und Utulus sind auch in Port Corrad weit verbreitet, wenn auch meist als Sklaven, die du Metuants großwahnsinnige Bauvorhaben in die Tat umsetzen müssen, und unter den alanfanischen Zwangssiedlern befinden sich zahlreiche Mischlinge. Ein Spieler-Waldmensch wird zwar argwöhnisch betrachtet, aber solange er kein Sklavenmal trägt, bleibt er unbehelligt.

In Brabak werden dagegen Dunkelhäutige zunächst als Dienerschaft angesehen und behandelt: Im Gegensatz zu dem alanfanischen Imperium, wo man selbst unter den Granden Utulu- und Waldmenschentömmlinge findet, herrscht in Brabak eine Trennung zwischen hellhäutigen Privilegierten und einer dunkelhäutigen Unterschicht. Horasier und Angehörige der Goldenen Allianz (siehe Meridiana 77) sind in dem militärdiktatorisch regierten Port Corrad nicht willkommen, Al'Anfaner brauchen in Brabak einen guten Grund, weshalb sie sich in der Königsstadt aufhalten.

Inquisitoren, Rondra-Geweihte und andere Angehörige eher kompromissloser Orden und Kirchen hingegen stellen Sie als Meister in diesem Abenteuer vor eine große Herausforderung. Sie können aber den Spielspaß ungemein beleben, wenn der Spieler sie mit einem zwinkernden Auge durch das Abenteuer führt.

Zum Spiel in Brabak und Hôt-Alem sollten Sie sich auch an den Beschreibungen dieser Städte in **Meridiana 86–92** und **116–117** orientieren. Zu Port Corrad finden Sie weitere Informationen auf den **Seiten 112f.** der Regionalspielhilfe.

Als musikalische Untermalung eignen sich die Filmmusik aus *Fluch der Karibik* (besonders die pathetisch-heroischen Passagen), *Gladiator* (für Arena-Szenen), *Die Piratenbraut*, *Sindbad – Legend of the Seven Seas* und *Don Juan DeMarco* (für Auftritte Hamarros).

AKT I – DIE ANWERBUNG

IN BRABAK

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers in Brabak oder geraten durch einen Zufall oder Auftrag rechtzeitig dorthin, um von dem reichen Handelsherrn *Yacino de Torrésca* zu hören. Dieser sucht der seit Tagen verzweifelt nach mutigen Kämpen, die sein geliebtes Töchterlein aus den Armen des berüchtigten Piraten Hamarro von Charypso befreien, und hat dabei keine Kosten und Mühen gescheut, auf seine Notlage aufmerksam zu machen: Aushänge, die den Befreier eine Belohnung von 100 Brabaker Kronen (eine dem Dukaten entsprechende Münze aus einer Gold-Silber-Mischung, die außerhalb Brabaks nur zu 5 Silbertalern gerechnet wird) versprechen, finden sich an jeder Straßenecke, de Torrécas Diener durchstreifen die Stadt und die Tavernen und sprechen jeden an, der geeignet scheint. Yacinos Suche ist derzeit *das* Gesprächsthema in Brabak.

Wenn die Helden danach fragen, berichten die anderen Gäste gerne bei einem Becher Reisbrand von Hamarro, dem 'sanften Piraten', und dem Schicksal, das die Kaufmannstochter wahrscheinlich in seinen Armen erleidet. Einige rah-jagefällige Nächte und am Ende ein gebrochenes Herz werde es ihr einbringen, also nichts, was den Aufwand lohnen würde, dem Entführer sein Opfer zu entreißen und sich mit einer Horde Piraten anzulegen, die den Raub einer Geliebten ihres Capitans nicht gleichmütig hinnehmen würden.

"Nein, es ist besser, abzuwarten und die Augen offen zu halten", weiß ein verschmitzt grinsender Questador mit großen Goldohrringen unter dem bedruckten Kopftuch, "es kann nicht lange dauern, bis die holde Maid an Bord eines fremden Schiffes nach Brabak zurückkehrt. Man muss sie nur abpassen und zu ihrem übergelücklichen Vater geleiten, der dem 'Retter' ohne Zögern die Kronen aushändigt."

Die Dienerin de Torrécas, die auch an diesem Abend wieder die Tavernen durchstreift, teilt diese Auffassung nicht: Die Vermisste sei bereits seit drei Monden verschollen und ihr Vater krank vor Kummer. Das Mädchen bedrängt die Helden, den Kaufmann in seinem Anwesen aufzusuchen und ihm (und damit auch ihr und allen Angehörigen des Haushalts) zu helfen.

DER KAUFMANN

Yacino de Torrésca lebt seit dem Tod seiner Gemahlin allein mit seiner Tochter in einem großzügigen Anwesen im Norden der Stadt, unweit des Palazzo du Berilis. Die Helden werden unverzüglich zu ihm vorgelassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Salon, in den man euch geleitet, führt euch auf beeindruckende Weise vor Augen, welchen Reichtum ein Handelsherr selbst in einer Stadt wie Brabak erlangen kann, deren Armut lange Zeit sprichwörtlich war. Guldene Lüster hängen von der Decke herab, samtene Teppiche aus dem fernen Tulamidistan bedecken den blanken Marmorboden, Landschaftsgemälde und hübsche Skulpturen aus Alabaster, Mohagoni und feinem Obsidian verraten einen rustikalen, aber kostspieligen Geschmack. Der Hausherr erhebt sich bei eurem Eintreten hinter dem weit ausladenden Schreibtisch und eilt euch entgegen, um jedem einzeln die Hand zu schütteln und zu beteuern, wie froh und glücklich

lich er sei, dass ihr euch bereit zeigt, seine geliebte Tochter, seinen Augenstern, aus den Klauen dieses gemeingefährlichen Schurken zu befreien. Zwei dunkelhäutige Bedienstete stellen Schalen mit Früchten und Konfekt bereit, während ihr euch in die weichen Polstersessel sinken lasst, die man für euch herangezogen hat. Diener reichen kristallene Kelche mit süßem Wein. Nachdem ihr euch vorgestellt habt, hebt de Torrésca mit einem traurigen Lächeln sein Glas und trinkt auf euch und die Götter, die euch zu ihm gebracht haben. Seine kleinen Augen wandern aufmerksam von einem zum anderen. Ein harter Zug umspielt seine hängenden Mundwinkel, während sich seine Stirn zu sorgenvollen Falten aufgeworfen hat.

"Ich danke euch, dass ihr meiner Aufforderung gefolgt seid", beginnt er das Gespräch und versucht ein Lächeln, das in einer hilflosen Grimasse erstarrt. "Ihr müsst mir glauben, ich weiß nicht mehr aus noch ein: Die Ungewissheit, welches garstiges Schicksal meinen Augenstern ereilt haben mag, raubt mir den Schlaf. Ihr seid meine letzte Hoffnung."

In seinen Augenwinkeln schimmern Tränen, die er mit einem spitzenbesetzten Schnupftuch vorsichtig abtupft und dabei schwer schluckt. Er wendet sich wieder euch zu, und seine Hände krampfen sich um die Lehnen, als er sich vorbeugt und euch eindringlich anblickt. "Was immer es mich kosten mag, ich werde es euch geben. Aber bitte, rettet meine Tochter!"



Yacino de Torrésca ist nach einigen Verhandlungen tatsächlich bereit, den Preis auf bis zu 500 Kronen für die ganze Gruppe hinaufzusetzen. Der Verlust seiner Tochter trifft ihn hart, und inzwischen mag er nicht mehr hoffen, dass sie eines Tages wohlbehalten zurückkehrt, wie es die Geliebten in den Geschichten, die sich um Hamarro spinnen, immer tun. Natürlich versucht er, den Helden weiterzuhelfen, wo er nur kann. Freimütig berichtet er ihnen, wie es zu der Entführung kam:

● Seine Tochter *Yelisande* (siehe Portrait) war auf dem Weg zu ihrer Tante Donna Valentina nach Hôt-Alem, nicht zuletzt, um die Handelsbeziehungen in die Stadt zu erneuern und zu stärken. Doch als das Schiff in den Hafen einlief, war Yelisande nicht mehr an Bord. Die besorgte Valentina konnte in Erfahrung bringen, dass das Schiff von dem Schurken Hamarro und seinem verbrecherischen Gesindel überfallen und beraubt worden war. Zwar hatte sich der Pirat nur geringe Teile der Ladung mitgenommen, der schlimmste Verlust aber war die geliebte Tochter, die den Aussagen der Matrosen zufolge während des gesamten Überfalls ausgesprochen gefasst auf der Brücke verharrte und dem Schurken sogar befohlen haben soll, das Schiff augenblicklich zu verlassen. Das habe der Pirat dann auch getan, nur habe er sich zuvor die hübsche Kaufherren-Tochter über die Schulter geworfen und sie kurzerhand verschleppt.

● Natürlich kennt de Torrésca die Geschichten, die sich um den dreisten Piraten spinnen, aber wenn nur ein Funken Wahrheit in ihnen läge, müsse seine Tochter längst wohlbehalten zurück sein. Den Gedanken, sie könne Hamarro in Liebe verfallen sein, weist er strikt zurück: nicht seine Yelisande und dieser Schurke, nein, das könne er nicht glauben. Vielmehr befürchtet er, dass sein Augenstern immer noch in irgendeinem Piratennest gefangen ist oder – viel schlimmer – als Sklavin in das sündige Al'Anfa verkauft wurde.

● Aufgabe der Helden ist es, den Schurken Hamarro zu finden und Yelisande zurückzubringen. Nach allem, was de Torrésca weiß, hält sich der Pirat meist in der Gegend um die Straße von Sylla auf, so dass der Kaufmann vorschlägt, dass die Helden seine Schwester Donna Valentina in Hôt-Alem aufsuchen und von dort aus ihre Nachforschungen beginnen. Ein Geleitschreiben gibt er ihnen mit auf den Weg. Für die Überfahrt kommt er selbstverständlich auf; verlorene oder notwendige Ausrüstungsteile stellt er ebenfalls zur Verfügung. Für Waffen verweist er die Helden an den Waffenschmied Baoniko, einen Halb-Utulu, bei dem er auch seine Wachen ausstatten lässt. Das Schiff nach Hôt-Alem läuft bei Sonnenaufgang aus.

● Yelisande beschreibt er als eine außergewöhnliche Schönheit mit langen rotbraunen Haaren und smaragdgrünen Augen, knapp achteinhalb Spann groß, sanft wie eine Katze und brausend schön wie der Kauca, wenn sie erzürnt ist. Selbstverständlich kann er ihnen ein Portraitgemälde zeigen, das die Gesuchte an ihrem neunzehnten Tsa-Tag darstellt: "Vor sechs Monden erst", fügt er schluchzend hinzu. Als man sie entführte, trug sie wahrscheinlich das Seidenkleid, das ihr Donna Valentina bei ihrem letzten Besuch schenkte, und den Schmuck ihrer verstorbenen Mutter. De Torrésca druckst eine Weile herum, bis er schließlich mit der Bitte herausrückt, die Helden mögen, wenn es ihnen denn möglich sei, den Schmuck gleich mit retten – schließlich seien dies Erbstücke, die nicht in die Hand eines skrupellosen Piraten gehören.

● Er ist bereit, 50 Kronen sofort zu zahlen, den Rest der vereinbarten Summe erhalten die Helden, sobald sie Yelisande heil und unbeschadet nach Hause bringen.

Wenn die Helden keine weiteren Fragen haben, geleiten die Diener sie mit der Bitte hinaus, am nächsten Morgen rechtzeitig im Hafen einzutreffen.

DIE LETZTE NACHT

Den Helden bleibt noch etwas Zeit bis zum Morgen, so dass sie versuchen können, weitere Informationen zu Yelisande de Torrésca und dem Piraten Hamarro zu sammeln.

In den Schänken und Tavernen ist man schnell bereit, das Wissen um den 'sanften' Piraten und seine neueste Eroberung mit den Helden zu teilen. Folgende Dinge können sie zwischen Reiswein, Bananenbrand und guten Ratschlägen; ja nicht dem Charme des 'sanften' Piraten zu verfallen, erfahren:

● Yelisande de Torrésca ist eine ausgesprochene Schönheit, bisweilen aber etwas ... schwierig, um nicht zu sagen arrogant und ausgesprochen störrisch.

● Hamarro ist noch nie bis nach Brabak vorgedrungen. Seine Jagdgründe sollen sich vor allem auf das Perlenmeer und die Charyptik erstrecken.

● Erschlagen Sie die Helden mit einer Fülle verschiedener Geschichten und Legenden um und über Hamarro, die umso wilder und farbiger werden, je später der Abend und je betrunkenere die Gäste werden. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, Hamarro allerlei Liebschaften und Abenteuer anzudichten. Als Anregung mögen hier ebenso die Sindbad-Erzählungen aus *Tausendundeiner Nacht* wie auch zahlreiche Piraten- und Sandalenfilme der 50er und 60er Jahre dienen.

Zur Morgendämmerung sollten sich die Helden im Hafen einfinden, um an Bord der *Mysobblüte* nach Hôt-Alem aufzubrechen. Es steht Ihnen frei, die Überfahrt mit gefährlichen und unerfreulichen Begegnungen aufzulockern, allerdings bieten sich solche Zwischenspiele eher für die Überfahrt nach Port Corrad an.

AKT II – AUF DER SUCHE NACH DEM HALVUPKEP

Dieses Kapitel beginnt in Hôt-Alem unmittelbar nach der Ankunft der Helden. Ziel dieses Abschnittes ist es, die Verbindung zwischen Hamarro und den Helden herzustellen und die Spur nach Port Corrad zu legen.

ІП HÔT-ALEM

Die *Mysobblüte* erreicht die malerisch gelegene Stadt an der Tiromündung am frühen Nachmittag, unmittelbar nach dem alltäglichen Regenguss, der die grüne Hölle, die sich überall bis ins Meer hinein schiebt, mit frischem Leben tränkt (zu Hôt-Alem siehe *Meridiana* 116f.).

ДОННА ВАЛЕНТИНА

Das Haus der Donna Valentina ist nicht schwer zu finden. Es handelt sich um ein zweistöckiges Wohnhaus im Garethischen Stil unweit des Hafens. Die Hausherrin ist eine rüstige Dame in den Sechzigern, die sich als Schiffseignerin in Hôt-Alem niederließ, bis sie im vergangenen Jahr ihre Schiffe verkaufte und mit dem Erlös ihre alten Tage mit Büchern und hübschen Gedichtchen verbringt. Legen die Helden ihr das Empfehlungsschreiben vor, heißt sie sie herzlich willkommen und bietet ihnen an, für die Dauer der Nachforschungen in ihrem Haus unterzukommen. Sie hat drei Kammern anzubieten, in denen man jeweils bis zu drei Schlafstätten errichten kann. Außer ihr leben noch der stumme Koch Usano, die schüchtern kichernde Magd Zera und die gestrenge Zofe Agaste in dem Haus. Donna Valentina ist eine glühende Anhängerin Travias, der sie einen eigenen Schrein neben der Küche errichtet hat. Daher gewährt sie den Helden gerne Gastrecht, besteht umgekehrt aber auch auf Achtung desselben. Als eiserne Jungfrau, die nur im Travia-Bund, der ihr nie zuteil wurde, Glück und Erfüllung sieht, reagiert sie verschnupft auf Helden, die ihre Liebschaften in ihr Haus mitbringen. Außerdem pflegt sie nach Anbruch der Ingrim-Stunde die Haustür zu verschließen. Sie weist die Helden darauf hin, dass sie bitte rechtzeitig zurück sein mögen, andernfalls könne sie sie nicht mehr hineinlassen. Dafür lässt Donna

Valentina dreimal täglich den Tisch im Speisezimmer eindecken, um mit ihren Gästen zu speisen – in der sicheren Annahme, ihnen etwas Gutes zu tun und traviagefällig zu handeln. Dennoch zeigt sie sich höchst verärgert, sollten die Helden eines dieser bis zu zwei Stunden dauernden Essen ausschlagen.

Ergreifen die Helden schließlich die Flucht, stehen ihnen zahlreiche Herbergen und einige Hotels zur freien Auswahl. Donna Valentina aber ist höchst beleidigt.

Über Yelisande und die Entführung weiß sie nur das zu berichten, was ihr Bruder bereits erzählt hat. Ihre Sorge bezieht sich vor allem auf die Seele des armen Mädchens und ihres Entführers, dessen Treiben die gütige Göttin eines Tages ein Ende bereiten wird.

Nach allem, was sie in den letzten Tagen erfahren konnte, treiben sich zwar immer wieder Piraten in der Alemitischen Bucht herum, von Hamarro hat sie jedoch nichts mehr gehört. Sie traut ihm aber durchaus zu, seine 'Beute' an lüsterne alafanischen Granden zu verkaufen.

Um mehr zu erfahren, rät sie den Helden, die Schänken am Hafen aufzusuchen. Dort treibt sich allerlei übles Gelichter herum, und es wäre nicht verwunderlich, wenn einer von denen wisse, wo sich dieser Gauner Hamarro herumtreibe.

ІП ДЕН ГАСЕН HÔT-ALEMS

Dehnen Sie die Suche nach Belieben aus, und spielen Sie mit dem Gegensatz zwischen den schmierigen Hafenschänken und dem traviagefälligen Haus der Donna Valentina. Zwar unterscheidet sich Hôt-Alem als mittelreichisches Protektorat vor allem in Bezug auf die Einhaltung praiosgefälliger Ordnung und einer gewissen Rechtschaffenheit von anderen Städten Meridianas. Die Stimmung in den Tavernen der Seeleute und Questadores aber ist überall die Gleiche. Nach einigen Bechern Rum oder Reisbrand weiß man allerlei Geschichten um und über Hamarro zu berichten, aus denen die Helden folgende Informationen gewinnen können:

● Seit der 'sanfte' Pirat mit Dagon Lolonna aneinander geraten ist, der ihm vor dem versammelten Rat der Kapitäne Feigheit vorwarf, lässt

sich Hamarro nur noch selten in seinem Heimathafen Charypso blicken und passt für diese kurzen Besuche die Zeiten ab, in denen sich Lolonna auf See befindet. Ein pockennarbiger Seemann fügt noch lallend hinzu, dass der gute Lolonna wohl langsam alt werde. Früher habe er solche Lappalien damit beendet, dass er seinem Widersacher kurzerhand einen Bolzen durch den Hals geschossen habe.

● Hamarro ist in den vergangenen Monden einige Male hier in der Gegend gesichtet worden, vermutlich, um den Handelsschiffen aufzulauern, die aus Kemi und dem Horasreich auf dem Weg zu den Kolonien die Mangrovensümpfe östlich von Hôt-Alem passieren.

● Trotz seines Rufes sei Hamarro ein durchaus mutiger und dreister Pirat. Seine Mannschaft liebe ihn, vermutlich, weil er sich wenig aus Gold und Geschmeide mache und seinen Anteil an der Beute meist an seine Geliebten verschenke.

DER GELIEBTE DER MAGD

Nachdem die Helden einige Abende mit Rum und wilden Gerüchten verbracht haben und doch keinen Schritt weitergekommen sind (außer vielleicht zu dem Entschluss, bei Donna Valentina auszuziehen), tritt die Magd Zera unvermittelt an sie heran. Sie bittet die Helden eindringlich, nichts von dem, was sie ihnen zeigen oder sagen wird, ihrer Herrin oder den Bütteln zu berichten. Erst wenn sie überzeugt ist, dass die Helden Wort halten, rückt sie mit ihrem Geheimnis heraus:

● Seit bald einem Jahr ist sie mit einem Piraten aus Hamarros Mannschaft verbandelt. Sooft es geht, sucht er sie in Hôt-Alem auf – heimlich, versteht sich, da weder die gestrenge Donna Valentina noch die Stadtgarde etwas davon erfahren dürfen. Vor zwei Tagen erst ist er wieder von einer längeren Fahrt zurückgekehrt, und sie hat ihm erzählt, dass die Helden seinen Capitan zu sprechen wünschen. Gestern suchte er sie erneut auf und berichtete ihr, dass Hamarro bereit zu einer Unterredung sei. Alrigo, ihr Geliebter, erwarte die Helden heute Abend vier Meilen außerhalb der Stadt am Perlenstrand, von wo aus er sie zu seinem Capitan geleiten werde.

Lassen sich die Helden auf das Angebot ein, steht dem Treffen mit dem 'sanften' Piraten nichts mehr im Wege. Beschließen sie jedoch, die Stadtgarde in Kenntnis zu setzen und Hamarro eine Falle zu stellen, wird er ihnen gerade noch rechtzeitig und sehr spektakulär entweichen. Er ist keineswegs so naiv, auf das Gute im Helden zu vertrauen, so dass er das Treffen mit Alrigo sorgsam beobachten lässt und vorgewarnt ist. In diesem Fall lassen Sie die Helden zu einem späteren Zeitpunkt auf See mit Hamarro zusammenstoßen, der ihr Schiff aufbringt und sich freundlich erkundigt, aus welchem Grund sie ihn zu sprechen wünschten.

SCHLIMME SCHURKEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Treffpunkt, den euch Zera gewiesen hat, erweist sich als gutes Versteck für einen Piraten. Zerklüftete Felsen umschließen eine malerische Bucht mit weißem Sand und schirmen sie gegenüber der nahen Stadt ab. Riffe verhindern eine schnelle Annäherung. Ihr fragt euch beim Anblick der Wogen, die über die tückischen Felsen schäumen, wie der Pirat sein Boot, das wie ein gestrandeter Delphin auf dem hellen Strand ruht, überhaupt in den Schutz der Bucht rudern konnte.

Nachdem ihr einen geeigneten Abstieg gefunden habt und endlich den weichen Sand unter euren Stiefeln spürt, löst sich eine Gestalt aus dem Schatten der Felsen. Im Schein des Madamals erkennt ihr ein kantiges Gesicht mit goldenen Ohrringen und zwei wasserblauen Augen, die euch misstrauisch mustern.

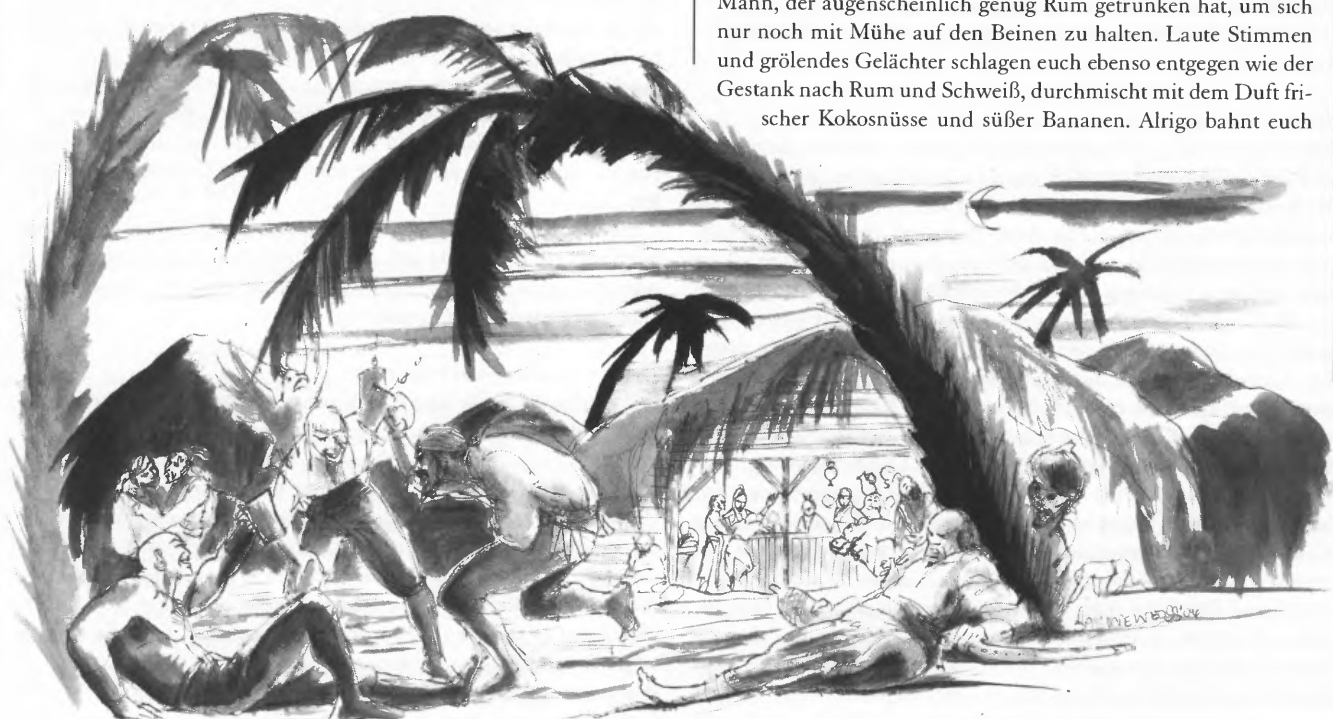
Alrigo befragt die Helden kurz nach ihrem Begehrt, um sich selbst ein Bild von den Fremden zu machen. Verhalten sie sich nicht zu ungeschickt (bei offenen Drohungen, Übergriffen oder Versuchen, ihn gefangen zu nehmen, verschwindet Alrigo zwischen den Felsen), wird er mit ihrer Hilfe das Boot zurück ins Wasser schieben und sie zu seinem Capitan bringen.

Hamarro und seine Mannschaft haben in einem winzigen Fischerort knapp acht Meilen nördlich der Stadt Quartier bezogen, um Vorräte und Wasser aufzunehmen und Spitzel nach Hôt-Alem auszuschicken, die sich nach lohnender Beute umhören. Fünf windschiefe Hütten kauern auf dem schmalen Streifen zwischen Dschungel und Meer, am Strand liegen ein halbes Dutzend einfacher Boote, und wenige Schritt weiter im Meer Hamarros derzeitiges Schiff, die Karavelle *Rose von Altoum*. Vor neugierigen Blicken und Efferds Launen schützt die Lage der schmalen Bucht, in der das Meer heute Nacht ruhig und kristallklar daliegt, nur gekräuselt von dem Eintauchen der Ruder und dem Bug des Bootes, das die Helden der Ansiedlung entgegen trägt.

Die Fischer haben den Piraten eine Hütte zur Verfügung gestellt, in der auch heute Abend wieder kräftig gefeiert wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hütte, zu der euch Alrigo geleitet, scheint aus allen Nähten zu bersten. Zwei Piratinnen taumeln euch entgegen, als ihr den verschlissenen Vorhang zur Seite schiebt, der den Eingang verdeckt. Hinterher schwankt einer der Dorfbewohner, ein schnigger Mann, der augenscheinlich genug Rum getrunken hat, um sich nur noch mit Mühe auf den Beinen zu halten. Laute Stimmen und grölendes Gelächter schlagen euch ebenso entgegen wie der Gestank nach Rum und Schweiß, durchmischt mit dem Duft frischer Kokosnüsse und süßer Bananen. Alrigo bahnt euch



einen Weg durch die Piraten, die sich auf einfachen Bastmatten niedergelassen haben oder an den Wänden lehnen, einen Becher mit Rum in der Hand und ein Stück gespaltete Kokosnuss in der anderen. Unter allgemeinem Johlen legt eine kräftige Frau eine weitere Nuss vor sich auf den Boden, nimmt schwankend Maß und lässt ihren Säbel mit einem Aufschrei niederfahren. Kokosmilch spritzt umher, und unter dem donnernden Lachen der anderen Piraten reckt sie triumphierend ihren Säbel.

Dann steht ihr vor ihm. Capitan Hamarro sitzt mit untergeschlagenen Beinen auf einer Bastmatte, im Arm ein hübsches Mädchen aus dem Dorf. Als er euch bemerkt, raunt er der Schönheit etwas ins Ohr, gibt ihr einen Kuss und erhebt sich. Ein freundliches Lächeln liegt auf dem Gesicht des Piraten, dessen schwarze Glutaugen euch neugierig mustern.

Zu Hamarro siehe **Dramatis Personae** auf Seite 64 und **Meridiana 185**. Betonen Sie gegenüber weiblichen Gruppenmitgliedern bei jeder Gelegenheit das charmante Lächeln und die leidenschaftlichen Blicke, die die Beine der Heldinnen zu Bananenmus werden lassen. Ob sich die Abenteurerinnen auf den 'sanften' Piraten einlassen oder nicht, steht ihnen natürlich frei. Hamarro ist einem rahjagefälligen Stelldichein jedenfalls nicht abgeneigt.

Es ist nicht das erste Mal, dass Hamarro und seine Mannschaft dieses Dorf aufsuchen. Und da sich der 'sanfte' Pirat den Fischern gegenüber ausgesprochen großzügig zeigt und seinen Leuten jeden Übergriff strengstens untersagt, sind sie gerne gesehene Gäste.

Zu einer Unterredung mit den Helden begibt sich der Capitan nach draußen, wo man ungestört plaudern kann. Alrigo folgt ihnen dabei auf Schritt und Tritt. Sollten die Helden die Gelegenheit nutzen, um den Entführer gefangen zu nehmen, gestatten Sie Hamarro die eine oder andere tollkühne Aktion, ehe seine Leute auf den Plan gerufen werden und eingreifen. Gelingt die Gefangennahme, wird Hamarro den Helden trotzdem bei nächster Gelegenheit von Yelisanes Schicksal berichten und ihnen eine Zusammenarbeit anbieten. Andernfalls (auch in dem Fall, dass die Helden überwältigt werden) weicht Hamarros Lächeln bei der Nennung Yelisanes einem zerknirschten Grinsen. In seiner Stimme schwingt tiefe Verlegenheit mit, während er erzählt, was sich zugetragen hat:

● Er hat Yelisanes Schiff tatsächlich überfallen und Gefallen an der hübschen Kaufmannstochter gefunden, so dass er sie kurzerhand entführte. Gewöhnlich fliegen ihm die Herzen der 'Opfer' schneller zu, als er seinen Säbel ziehen kann. Aber bei der Brabakerin versagten alle Verführungskünste, so sehr er sich auch bemühte. Noch nie zuvor hat er eine so störrische und schwierige Frau erlebt, so dass er und seine Mannschaft nach zwei Wochen auf See nicht mehr ein noch aus wussten, zumal sie mit ihren starsinnigen Einfällen das Schiff in Gefahr zu bringen drohte. Es kam ihnen daher sehr gelegen, dass sie unterwegs auf einen alten Bekannten trafen, Dschadi ibn Mustafa, einen Händler aus Port Corrad, der sich der holden Schönen annahm. Hamarro war nicht glücklich mit dieser Lösung, aber er musste sich dem Willen seiner Mannschaft beugen, die kurz davor stand, Yelisande über die Planke gehen zu lassen oder zu meutern. Dschadi versicherte ihm, dass ihr kein Haar gekrümmt werde, und Hamarro vertraute dem Freund. Wenn Yelisande allerdings noch immer nicht daheim in Brabak ist, muss etwas geschehen sein, was er nicht gewollt hat. Noch nie sei einer seiner Geliebten etwas Schlimmes widerfahren, und er wolle auf keinen Fall, dass sie die Erste sei, der seine Entführung das Leben koste.

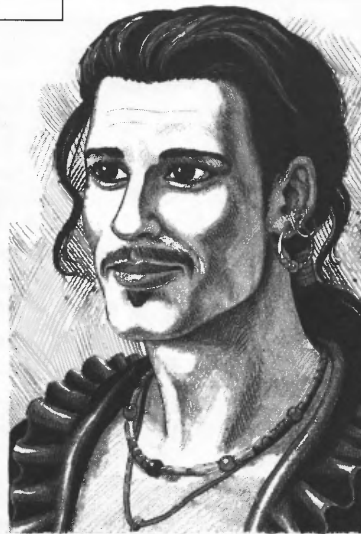
● Hamarro ist bereit, die Helden bei ihrer Suche nach Yelisande zu unterstützen. Er wird seit dem Überfall von schlechtem Gewissen geplagt, das ihm bereits einige schlaflose Nächte gebracht hat. Er schlägt vor, direkt nach Port Corrad zu segeln und Dschadi nach dem Verbleib der Kaufherren-Tochter zu befragen. Sein Schiff liegt bereit, seine Mannschaft ist vollzählig, einem Aufbruch im Morgengrauen steht daher nichts im Weg.

● Hamarros Leute lassen sich leichter von dem Vorhaben überzeu-

gen, wenn die Helden ihnen einen Teil der versprochenen Belohnung zusichern. Andernfalls kommt immer wieder Murren und Unwillen auf. Dem ist nur dadurch beizukommen, dass die Helden versprechen, sie im Anschluss an die Befreiung bei einem kühnen Überfall auf einen bewaffneten Küstenstützpunkt oder ein reiches Handelsschiff (der Schwarzen oder der Goldenen Allianz, je nachdem, auf welche Seite Sie Ihre Gruppe ziehen möchten) zu unterstützen – vielleicht ein erster Schritt zu einer glorreichen Karriere als Piraten?

● Von dem Familienschmuck weiß Hamarro nichts. Vermutlich hatte Yelisande ihn bei sich, als er sie an Dschadi übergab.

Sollten die Helden Hamarros Angebot ablehnen, wird er dies akzeptieren, jedoch auf eigene Faust Dschadi aufsuchen, so dass die Helden spätestens dort wieder auf ihn treffen. Verweigern sie jede Zusammenarbeit, zieht sich Hamarro auf die Insel Nelkra zurück und lässt sie beobachten, um gegebenenfalls als rettende Kavallerie einzugreifen, sollte sich dies als notwendig erweisen. Der 'sanfte' Pirat kann sehr hartnäckig sein, wenn er sich etwas in den Kopf gesetzt hat. Und da dies in diesem Fall die Rettung der schönen Yelisande ist, wird er sich von nichts in der Welt davon abbringen lassen, den Helden auch gegen ihren Willen zu helfen. Achten Sie jedoch darauf, ihn nicht zu offensichtlich als Deus ex machina auftreten zu lassen, der der Gruppe jedes Mal auf der Klemme hilft, wenn sie nicht mehr weiterkommt. An den Helden liegt ihm nicht viel, und wenn er Yelisande auch ohne sie retten kann, über-



lässt er sie bereitwillig den Metuants Häschern. Schließlich ist er trotz allem ein Pirat, dessen Geduld mit Leuten, die seine Hilfe wieder und wieder ablehnen, arg begrenzt ist.

Lassen sich die Helden auf Hamarros Angebot ein, finden sich im Morgengrauen die mehr oder minder nüchternen Piraten an Bord der *Rose von Altoum* ein und hissen die Segel – gen Port Corrad.

DIE ÜBERFAHRT

Die Reise nach Port Corrad dauert etwa 4 bis 5 Tage. Hamarro nimmt den direkten Weg durch die Straße von Sylla, wo er Charypso anläuft, um letzte Vorräte aufzunehmen, und von dort aus weiter bis zum Selemgrund. Nächster 'Hafen' ist das kleine Nest Tarim auf der Südelemischen Halbinsel, danach geht man einige Meilen südlich von Port Corrad an Land, um zu Fuß in die Stadt zu gelangen und den Händler Dschadi ibn Mustafa aufzusuchen.

Sie können die Reise in einigen Sätzen abhandeln oder bereits die Überfahrt zu einem eigenen Abenteuer ausgestalten. In den Gewässern Meridianas treiben eine Vielzahl verschiedener Mächte und Schurken ihr Unwesen, seien es Syllaner Haie, die auf das Schiff des Charypters aufmerksam werden, alanfanische Galeeren oder Handelsschiffe. Auch horasische Schivonen auf dem Weg zu den Kolonien oder im Kampf mit den Al'Anfanern, bornländische Potten und kemsche Segler könnten den Helden begegnen, und nicht zuletzt gibt es die schnellen Thalukken anderer Piraten und die Möglichkeit eines Zusammentreffens mit einem unheimlichen 'Geisterschiff' (siehe **Zwischen Geistern und Piraten** auf S. 90 in diesem Band). Wenn Sie beabsichtigen, im weiteren Verlauf Ihrer Meridiana-Kampagne das Abenteuer **Leichte Beute** zu spielen, bietet es sich zudem an, bereits hier einen ersten Kontakt zu Suldokan aufzubauen oder Informationen zu El'Rek und Charypso zu streuen.

Hamarro erweist sich im Zuge möglicher Begegnungen trotz seines Rufs als kühner und fähiger Pirat. Gleichzeitig aber ist er ein ausgesprochener Charmeur und Schöngest, der den weiblichen Helden den Hof macht und im passenden Moment immer irgendwoher eine Blume oder eine Flasche Wein zaubert.

AKT III – PORT CORRAD

In diesem Kapitel gelangen die Helden nach Port Corrad, um dort die Spur der Vermissten aufzunehmen. Diese führt zunächst in den Palast des Generalpräfekten Oderin du Metuant und von dort aus weiter in die Gladiatorenpfertche.

DIE STADT

Ehemals eine blühende Handelsstadt, wurde Port Corrad im Zuge des Khôm-Feldzugs annektiert und steht seit 1012 BF unter der Militärpräfektur Oderin du Metuants, der mit eiserner Hand über seine Söldner, die Bewohner der Stadt und die alananischen Siedler herrscht, die sich meist unfreiwillig hier niedergelassen haben. Sein Wort ist Gesetz in der knapp 1.000

Einwohner zählenden Stadt an der Mündung des Arrati. Das ehemals blühende Leben auf den Straßen und Plätzen ist heute geprägt von einem harten, militärischen Umgangston, mit dem du Metuants Truppen das Geschehen in der Stadt diktiert.

Seit einigen Jahren ist der Generalpräfekt damit beschäftigt, weite Teile der Stadt umzubauen, ganze Viertel einzureißen und neu errichten zu lassen, um aus dem verschlafenen

Nest am Rande des Imperiums eine würdige Residenzstadt entstehen zu lassen. So sind inzwischen weite Teile der Stadt geprägt von breiten, geraden Straßen und schmucken Fassaden, während man vor allem in den westlichen Vierteln immer noch die alten Gassen mit den verwinkelten Häusern aus der Zeit der Handelsherren Rhudainer vorfindet. Hier leben überwiegend die alteingesessenen Bewohner Port Corrads, die das Glück hatten, nicht als Sklaven auf die Felder rings um die Stadt getrieben zu werden. Statt dessen erhalten sie den Puls der Stadt am Leben und verdingen sich als Handwerker, Händler oder Tagelöhner. Die zugereisten Al'Anfaner hat du Metuant in den neuen Vierteln angesiedelt oder aber außerhalb der Stadtmauern auf den Plantagen und Landgütern, die er auf Geheiß des Hohen Rates ausbauen lässt, um die Versorgung Al'Anfas zu sichern.

Die Atmosphäre in der Stadt ist gedrückt. Über allem schwebt du Metuants Hand, der in einer schmucken Villa direkt an der Plaza Triumphale residiert. Hoffnungslosigkeit prägt das Leben der Corradener, Bitternis das der Al'Anfaner. Nur einige wenige Händler und Glücksritter haben verstanden, welche Möglichkeiten die Stadt am Schnittpunkt zwischen Imperium, Horasreich und Kalifat bietet, und treiben von hier aus mit dem Wohlwollen des Generalpräfekten ihre Geschäfte voran.

Stellen Sie die Stadt dar als eine Mischung aus vergangenem Reichtum und dem hoffnungslosen Versuch, durch demonstrativen Prunk und Selbstdarstellung darüber hinweg zu täuschen, dass diese Stadt nicht viel mehr ist als ein Beutestück, aus dem man jedes Leben gepresst hat. Port Corrad ist überschattet von einer strikten Militärdiktatur, an deren Spitze ein alternder General steht, der allmählich zu begreifen beginnt, dass er schon lange abgeschoben und kaltgestellt worden ist.

Um Ihnen das Spiel in Port Corrad zu erleichtern, sollen an dieser Stelle einige wenige Gebäude kurz beschrieben werden, die für das weitere Geschehen relevant sein können.

1 Hafen. Derzeit liegen sieben Galeeren der Schwarzen Armada hier vor Anker, sowie drei weitere auswärtige Handelsschiffe, von denen

eines Dschadi ibn Mustafa gehört. Der Hafen wird von zwei Bastionen überwacht, in der ein Großteil der in Port Corrad stationierten Söldner untergebracht ist. Am Kai befindet sich immer ein knappes Dutzend Soldaten. Eine schwere Hafenkette versperrt die Zufahrt zwischen den beiden Türmen, die mit je einer Rotze bestückt sind.

2 Plaza Triumphale. Der ehemalige Marktplatz im Zentrum der Stadt ist von du Metuant erweitert worden und dient heute vor allem für Paraden und größere Festakte. Eine vier Schritt hohe Statue des Patriarchen beherrscht die Plaza. Stelen mit den Daten wichtiger Schlachten und Reliefs, die von triumphalen Siegen künden, umgeben den Platz. Der nördliche Teil wird an zwei Tagen in der Woche für den Markt freigegeben, auf dem Bauern aus der Umgebung ihre Waren feilbieten.

3 Palazzo du Metuant. Nach dem Umbau seines alananischen Stadthauses zur Paligan-Therme begann der Generalpräfekt innerhalb kürzester Zeit, sein Hauptquartier in Port Corrad zu einem Palast liebfeudischen Stils auszubauen, der den Vergleich mit den Villen der Granden nicht scheuen muss. Dennoch hat du Metuant einen Teil der Räumlichkeiten zweckmäßig schlicht gehalten: Seine Auf-

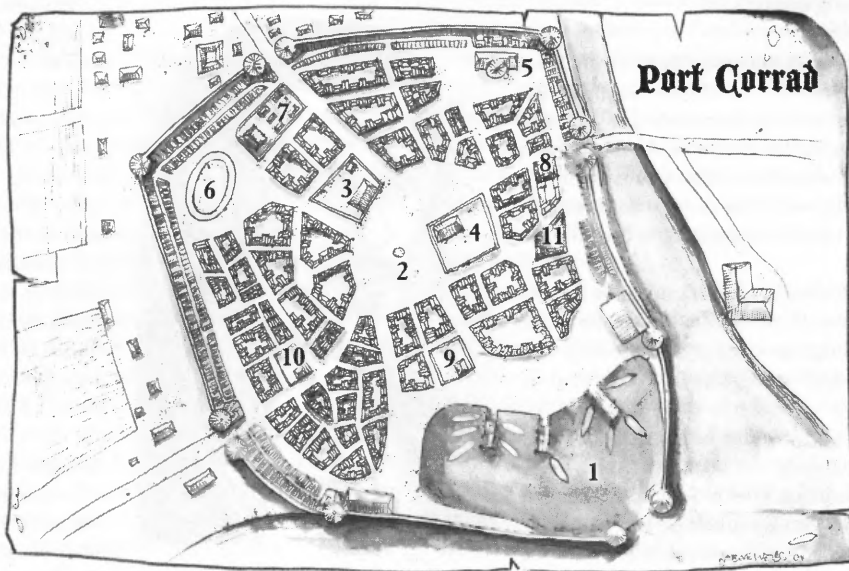
gabe in Port Corrad ist die Sicherung der Handelsrouten und des Imperiums, und dafür braucht er eine Kommandatur, die sich an militärischen Bedürfnissen orientiert.

4 Boron-Tempel. Auch der Boron-Tempel (alananischer Ritus) wurde unter du Metuant großzügig ausgebaut. Die Vorsteherin, Ihre Gnaden Boronia Rabenschwing, bewundert den Generalpräfekten und unterstützt ihn, wo sie nur kann. Andererseits verabscheut sie unnötige Grausamkeit ("Der Rabe soll entscheiden, wann eine Seele bereit ist, den Weg anzutreten, nicht die Hand des Herrschers."). Sie kann sich für die Helden als wertvolle Verbündete erweisen, wenn es ihnen gelingen sollte, sie von der Aufrichtigkeit ihres Vorhabens zu überzeugen.

5 Kaserne der Rabengarde. Dieses weitläufige Gebäude ließ du Metuant noch in der Hoffnung errichten, einen Teil der Rabengarde ganz nach Port Corrad zu holen und die Ordenskrieger um sich zu haben, deren Großmeister er lange Zeit war. Seit man dieses Amt der Honak-Tochter übergeben hat (und es de facto von Phylinna Sphaerios ausgeführt wird), hat er das Interesse an der Kaserne verloren, die inzwischen von anderen Söldnerinheiten genutzt wird, in großen Teilen jedoch leersteht. Auf dem Platz vor dem schwarzen Gebäude wird jeden zweiten Tag ein Markt abgehalten.

6 Arena. Bereits zu Beginn seiner Statthaltschaft in Port Corrad hat du Metuant die Arena errichten lassen, in der borontags Gladiatorenspiele und Tierhetzen stattfinden – ein Ereignis, dem man in der Stadt jede Woche entgegenfiebert. Der Generalpräfekt lässt es sich dabei nicht nehmen, von Zeit zu Zeit auch erfolgreiche Gladiatoren aus der Bal-Honak-Arena in Al'Anfa aufzukaufen. Die meisten Kämpfer rekrutieren sich jedoch aus Kriegsgefangenen und Häftlingen, die in der angrenzenden Gladiatorschule ausgebildet werden.

7 Gladiatorschule. Hier werden die Arenakämpfer von den beiden Lanistos Varano und Faminio ausgebildet. Die Schule ist über einen unterirdischen Gang mit der Arena verbunden. An normalen Werktagen ist er mit Brettern abgedeckt, an Spieletagen aber wird er offen gelegt, so dass die Schaulustigen einen Blick auf die Todgeweihten werfen können, die unter dem eisernen Gitter in die Arena schreiten.



8 Dschadi ibn Mustafas Haus (siehe den Abschnitt **Der Händler**)

9 Efferd-Tempel

10 Travia-Tempel

11 Phex-Tempel

DIE ANKUNFT

Hamarro lässt südlich von Port Corrad landen und beschreibt den Helden den Weg zu Dschadi ibn Mustafa. Wünschen die Helden ausdrücklich, dass er sie begleitet, so wird er das tun. Er weist allerdings darauf hin, dass er in Port Corrad bekannt ist, seit er vor zwei Jahren einen Überfall auf ein Handelsschiff keine zehn Meilen vor der Stadt unternommen hat, so dass man ihn eventuell erkennen könnte. Ansonsten versichert er den Helden, auf die nahe Insel Nelkra überzusetzen und dort auf sie zu warten. Wenn sie Hilfe brauchen, sollen sie unterhalb der Hügelkette, an der er sie absetzt, ein Feuer entzünden. Dieses sei dank des verschlungenen Küstenverlaufs von Port Corrad aus nicht zu sehen. Er werde aber immer einen Mann Wacht halten lassen, um im Notfall rasch eingreifen zu können. Außerdem teilt er ihnen mit, dass die Befragungen an den Toren zwar eindringlich und barsch seien, die Söldner aber in erster Linie nach horasischen, novadischen oder kemschen Verrätern Ausschau hielten, als unbekannter Pirat käme man jedoch leicht an ihnen vorbei. Zu guter Letzt drückt er ihnen sein Halstuch in die Hand, das sie Dschadi vorzeigen sollen, damit er ihnen glaubt, dass Hamarro sie schickt.

Am Tor

Vier Soldaten halten am südlichen Stadttor Wache, die sich Zeit nehmen, um die Helden eingehend zu untersuchen. Ziehen Sie diese Szene in die Länge. Wiederholen Sie bereits gestellte Fragen nach Namen, Herkunft und Begehr, fordern Sie alle Helden auf, ihre Waffen abzulegen. Schildern Sie, wie die Wache jede einzelne in die Hand nimmt und sorgfältig untersucht. Kommen die Helden der Aufforderung nicht nach oder halten sie Waffen in offenkundigen Verstecken zurück (am Unterarm oder an der Brust befestigte Klingen oder Wurfmesser im Stiefel, sofern sie nicht *wirklich* gut versteckt sind), wandern die geübten Augen der Soldaten suchend über den Betreffenden, richten sich dann starr auf den Stiefel / das Hemd, bis es schließlich blökt: "Ausziehen!"

Sofern die Helden die nun folgende Prozedur ohne Widerspruch über sich ergehen lassen, wird ihnen nach einer Weile des Suchens befohlen, sich wieder anzukleiden. Nun endlich dürfen sie die Stadt betreten.

Wehren sie sich jedoch, rufen die Wachen Verstärkung herbei, die innerhalb von 1 SR am Ort des Geschehens eintrifft (zu den Werten der Wachen siehe **Anhang**). Sind die Helden immer noch nicht geflohen, werden sie nun in Ketten gelegt und dem Generalpräfekten vorgeführt, der sie zum Kampf in der Arena verurteilt. Auf diesem Weg gelangen die Helden sehr viel schneller zu der Gesuchten. Allerdings sehen sie sich dann vor dem Problem, dass sie selbst gefangen und zum Tode verurteilt sind und sich schleunigst etwas einfallen lassen sollten, um mit heiler Haut zu entkommen. In diesem Fall bietet es sich an, ein zufälliges Treffen mit Dschadi in den Gladiatorenställen zu inszenieren.

DER HÄNDLER

Dschadi ibn Mustafa residiert in einer ehemaligen Karawanserei im Osten der Stadt, unmittelbar am Selemer Tor. Der Tulamide handelt mit allem, was man ihm anbietet: Kamele, Perlen, Seide, Gewürze, Erz, Sklaven ... Vor allem aber fungiert er als Zwischenhändler für tulamidische Kaufleute, die die Stadt von Selem oder von See aus erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei muskelbepackte Wächterinnen stehen vor dem Eingang der Karawanserei, die man euch gewiesen hat, lassen euch aber passieren, nachdem ihr euer Anliegen erklärt habt. Hinter dem Tor öffnet sich ein großer Innenhof, um den sich ein halbes Dutzend weiß getünchter Gebäude gruppiert. Es handelt sich um

Ställe und Warenlager. Nur das Haupthaus ist mit einem zweiten Stockwerk und einem zierlichen Turm, der sich schlank und unnützlich in den Himmel schraubt, aufwändiger gestaltet. Der Hof ist leer. Nur ein Esel und zwei Hunde dösen hier friedlich vor sich hin. Ein dunkelhäutiger Sklave tritt an euch heran und verkündet unter einer tiefen Verbeugung, dass er euch zu seinem Herrn bringen wird.

Ihr folgt dem Jüngling die Stufen zum Haupthaus hinauf und tretet in eine Halle, die euch wie eben erst den Geschichten aus Tausendundeinem Rausch entsprungen erscheint. Die Würze von Zimt, Tee und verbrannten Duftwurzeln steigt euch in die Nase und benebelt eure Sinne. Am anderen Ende des Raumes könnt ihr euren Gastgeber ausmachen, einen untersetzten Tulamide mit einer breiten, roten Schärpe um den prallen Bauch und einem aufwändig gewickeltem Turban auf dem Haupt.

"Effendis, welch' einen Glanz brachtet ihr in diese unwürdigen Mauern!"

Er lächelt ein dienstfeiles Lächeln und bittet euch wortreich, Platz zu nehmen. Die Diener bringen Schalen mit Konfekt und süßen Mandeln und richten würzig duftenden Tee. Dschadi ibn Mustafa lässt sich zwischen die Kissen nieder und schlägt die Beine unter. Seine kleinen Augen mustern euch erwartungsvoll, huschen hin und her, während er genüsslich eine Traube zwischen den fleischigen Lippen verschwinden lässt.

"Nun, Effendis", beginnt er schließlich, "welchem wundersamen Schicksal und welcher Großmut verdanke ich das Glück, euch als meine Gäste in diesem ärmlichsten aller Häuser begrüßen zu dürfen?"

Treiben Sie bei Ihrer Darstellung Dschadis den Typus 'schmieriger Teppichhändler' auf die Spitze. Der Händler bedient sich einer ausgesprochen blumigen Sprache, das ölige Lächeln unter dem gewirbelten Bärtchen scheint auch bei den wüsteten Drohungen nicht zu schwinden. Unterwürfig und freundlich macht er den Helden Angebote, die einfach verlockend klingen, wäre da nicht dieses warnende Gefühl, am Ende doch zu den Dummen zu gehören. Außerdem weiß er in jeder Lage einen passenden Rat, den er mal gegen klingende Münze, mal kostenlos zur Verfügung stellt.

Legen die Helden ihm Hamarros Halstuch vor, verfällt Dschadi in eine längere Lobeshymne auf alle Vorzüge des 'sanften' Piraten (nein, nicht die, an die Sie jetzt denken ...), seinen Mut, seine Kühnheit, den Abenteuergeist, seine Freigebigkeit und unumstößliche Freundschaft ... Angesprochen auf Yelisande verstummt er jedoch, und sein Lächeln nimmt mit einem Mal einen peinlich berührten Ausdruck an. Nur zögernd rückt er mit der Sprache heraus:

● Es stimmt, dass Hamarro ihn bat, die schöne Yelisande mitzunehmen und ihr in dem nächsten Hafen eine Passage zurück nach Brabak zu kaufen. Jedoch wollten es die Götter anders, so dass er kein Schiff fand, nicht in diesem, nicht im nächsten Hafen. So beschloss er schließlich, sie mit nach Port Corrad zu nehmen und zu sehen, ob er nicht eine bessere Verwendung für sie hätte. Schließlich habe Phex sie ihm geradezu in die Hand gespielt und verhindert, dass er sie nach Hause schicken konnte. Außerdem seien ihm zwei Seeleute abgesprungen, und die anderen hätten sich nur widerwillig überzeugen lassen, die Kaufmannstochter weiter mitzunehmen.

● Er habe aber dafür Sorge getragen, dass ihr nichts geschähe, ganz wie er es Hamarro versprochen habe. Daher habe er sie auch nicht an den Erstbesten verkauft, sondern an den Generalpräfekten höchstpersönlich, der sie als Sklavin für seinen Palazzo haben wollte.

● Sicher, natürlich werde er den Helden helfen, das gebiete schließlich seine Ehre.

Dschadis weitere Rolle in dem Abenteuer hängt davon ab, ob die Helden ihm gleich an Ort und Stelle Respekt vor gegebenen Versprechen einprägen oder ob sie ihm Gelegenheit geben, den Schaden wieder gut zu machen und ihnen zu helfen. Im zweiten Fall macht Dschadi den Helden – nach einer längeren Arie ausschweifender Bekundungen, wie Leid ihm die ganze Geschichte tue – drei Vorschläge zum weiteren Vorgehen:

● Er könnte die Helden als Küchensklaven an den Palazzo vermitteln, so dass sie dort selbst Erkundigungen einholen könnten. Allerdings müssten sie dazu ihre Waffen und Rüstungen bei ihm zurücklassen. Aber er versprache ihnen ...

● Alternativ rät er ihnen, die Haussklaven du Metuants auf dem Markt abzapfen und sie nach der holden Schönen zu befragen. Er könne mit den Helden zwischen den Ständen warten und ihnen die richtigen nennen – immerhin habe er einen großen Teil von ihnen selbst dorthin vermittelt.

● Eine weitere Möglichkeit wäre es natürlich, wenn die Helden gemeinsam mit Hamarro einen tollkühnen Sturm auf den Palazzo unternehmen. Einen wie den, von dem die Geschichten erzählen, die er über den 'sanften' Piraten gehört habe. So könne man die schöne Frau den Klauen des Tyrannen entreißen. Allerdings, räumt er ein, wäre es wohlmöglich sinnvoller, erst in Erfahrung zu bringen, wo sich die Holde befindet, ehe man den gesamten Palazzo in Schutt und Asche legt.

Im Folgenden wird nur die zweite Möglichkeit näher ausgeführt, so dass es Ihrer Improvisation obliegt, das Weitere auszugestalten, sollte sich Ihre Gruppe anders entscheiden. Lassen sich die Helden auf den Vorschlag ein, als Küchensklaven nach Yelisande zu forschen, werden sie feststellen, dass Dschadi dieses Mal sein Wort hält und ihre Ausrüstung bei ihrer Rückkehr noch vollständig vorhanden ist.

Auch für den Fall, dass die Helden jede weitere Hilfe des Tulamiden ablehnen, erscheinen die oben angeführten Möglichkeiten nahe liegend, so dass Sie im weiteren Verlauf nur Dschadis Rolle herausstreichen müssen, um die Handlung fortzusetzen.

'SKLAVENJAGD'

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Markt herrschen dichtes Gedrängel und emsige Geschäftigkeit. Händler versuchen lauthals, ihre Ware an den Käufer zu bringen. Zwei Küchenburschen stecken kichernd die Köpfe zusammen. Ein aufgeregtes Huhn flieht gackernd zwischen euren Beinen hindurch, verfolgt von einer Fleischerin, die mit hochroten Kopf brüllt, man möge es doch festhalten. Dennoch scheint die Stimmung auf eine seltsame Weise gedrückt. Hier klingt ein Lachen zu schrill, dort wirkt ein Lächeln zu aufgesetzt, da wendet man sich rasch ab, als zwei Soldaten vorbeigehen ... "Die Angst", nickt Dschadi neben euch und grinst wissend. "Der Generalpräfekt ist ein scharfer Hund, Effendi." Noch ehe ihr etwas entgegen könnt, zieht der Tulamide euch plötzlich zwischen die Planen eines Gewürzstandes und deutet euch, ruhig zu sein. "Dort ist er", murmelt er. Ein zufriedenes Lächeln schiebt sich über sein Gesicht beim Anblick des Knaben, der mit einem Korb bewaffnet zwischen den Ständen hin- und herschlendert. "Der Kleine dort hinten, dieser göttliche Sohn der aufsteigenden Morgenröte. Khalim ist sein Name, ich selbst habe ihm in meiner Unzulänglichkeit beigebracht, wie man Augen und Ohren wandern lässt, damit sie stets am rechten Ort sind."

Wenn Sie die Szene ohne Dschadis Hilfe gestalten wollen, ignorieren Sie seine Rolle und lassen Sie die Helden selbst herausfinden, welcher

AKT IV – РЕТТУНГ ПАИТ!

Die Helden wissen nun, wo sie die Gesuchte finden können. In diesem Abschnitt werden sie versuchen, Yelisande aus der Gladiatorenschule zu befreien, und dabei feststellen, dass sich die Gute gar nicht befreien lassen will. Am Ende kommt es zu einem großen Finale in der Arena.

Ein guter Plan

Um sich ein Bild der Situation zu machen, erscheint es sinnvoll, sich in die Schule einzuschleichen, um die Lage auszukundschaften,

Sklave aus dem Palazzo stammt und wer geeignet erscheint, angesprochen zu werden. In der Zwischenzeit können Sie beiläufig erste Gerüchte streuen, dass es in zwei Tagen, am Boronstag, Spiele in der Arena geben wird.

Der Junge lässt sich am besten im Gedränge oder auf dem Rückweg zum Palazzo abfangen. Verweisen die Helden auf Dschadi, gibt der Junge bereitwillig Auskunft. Andernfalls bedarf es einiger Überzeugung, ihn zum Sprechen zu bringen. Folgende Dinge weiß er über Yelisande:

● Sie sei von atemberaubender Schönheit, und der Generalpräfekt wollte sie als Lustsklavin, habe man in der Küche erzählt. Khalim weiß noch, wie man sie für du Metuant vorbereitete, mit "ganz viel Geschminks und so". Als der Präfekt dann kam, war es zunächst sehr ruhig gewesen in dem Gemach, so dass sich die Sklaven schon fragten, ob etwas nicht seinem Gefallen entsprochen hätte. Dann aber seien die Stimmen immer lauter geworden, die des Generalpräfekten und die des Mädchens, ganz schrill am Ende, so dass man sie im ganzen Haus hören konnte, und schließlich sei der Präfekt mit hochrotem Kopf aus dem Zimmer gestürmt und habe seine Wachen angebrüllt, man solle die Frau den Haien vorwerfen, oder, noch besser, in die Arena bringen, zu den anderen Verbrechern.

● Das war vor etwa drei Wochen. Seitdem hat er nichts mehr von ihr gehört oder gesehen. Die Sklaven reden davon, dass sie du Metuant geradezu getrieben habe, sie in die Arena zu bringen. "Lieber sterbe ich mit dem Schwert in der Hand als zwischen den Kissen Eures Bettes", soll sie gerufen haben. Aber das ist wohl nur Gerede, genau wie die Geschichte, dass sie eigentlich von Hamarro, dem 'sanften' Piraten geraubt worden sei und dann schmachlich abgeschoben und ihrem Schicksal überlassen wurde.

Tatsächlich hat Yelisande Oderin du Metuant die Stirn geboten und sich ein hitziges Wortgefecht mit dem Generalpräfekten geliefert, bis dieser wutentbrannt die Gemächer verließ und befahl, sie in die Arena zu bringen, damit ihr Hochmut dort vor seinen Augen unter den Klängen der Gegner gebrochen wird. Inzwischen hat sich sein Zorn gelegt, so dass er dem Ganzen eher amüsiert entgegenblickt, dennoch ist er nicht bereit, sie ohne weiteres gehen zu lassen.

Sie wird in zwei Tagen gegen verurteilte Verbrecher antreten müssen, die in Port Corrad grundsätzlich nicht nach dem üblichen Vorgehen gemäß des Ius Meridiana bestraft werden, sondern in der Arena eine letzte Möglichkeit erhalten, ihr schändliches Leben zu retten und in den Dienst des allmächtigen Raben zu stellen. Nach den üblichen Gladiatorenspielen werden je zwei Verbrecher vorgeführt, die sich einen Kampf bis zum Tod oder der Aufgabe des Unterlegenen liefern. Der Sieger wird in du Metuants Soldliste eingetragen und hat nun "die große Ehre, unter dem Rabenbanner gegen die Ungläubigen und andere Feinde zu streiten". Den Verlierer erwartet hingegen ein Leben in den Eternenminen oder auf den Plantagen – sollte er den Kampf überleben. Diese Information kann entweder Dschadi den Helden geben, oder sie hören sie in den Tavernen und Schänken der Stadt, wo man einige grausige Anekdoten über vergangene Kämpfe zu erzählen weiß.

Berichten die Helden Hamarro von dem Gerücht, das sich um seine Rolle bei dem Schicksal Yelisandes rankt, ist er nicht mehr davon abzuhalten, den Helden zu helfen und die Kaufmannstochter zu retten – immerhin steht sein Ruf auf dem Spiel!

Kontakt zu der Entführten aufzunehmen und eventuell einen Rettungsplan auszuarbeiten. Dschadi kann den Helden anbieten, sie hineinzuschmuggeln, da er als Händler dort regelmäßig verkehrt und die Lanistos kennt, die sich um die Unterbringung und Ausbildung der Gladiatoren kümmern. Er gibt die Helden als seine Gehilfen aus und verwickelt Wächleute und Lanistos in ein längeres Gespräch, so dass die Helden genug Zeit haben, Yelisande in ihrer Zelle aufzusuchen. Haben die Helden keinen Kontakt zu dem Tulamiden (sei es, dass sie ihn meiden, sei es, dass sie ihm den Kopf gespalten haben), müssen sie auf eigene Faust versuchen, einen Zugang zu dem schwer bewach-

ten Gebäude zu finden. Hilfreich sind hierbei die Händler, die regelmäßig Öl, Fleisch und Reis anliefern und die Helden gerne als Träger anheuern.

Denkbar ist aber auch eine kühne Maskerade als reicher Al'Anfaner, der sich die 'wilden Bestien' genauer anschauen will (diese Möglichkeit schlägt Hamarro vor, sollten die Helden ihn um Rat fragen). Da die Wachen schwerlich entscheiden können, ob es sich bei dem arroganten Besucher tatsächlich um einen Granden handelt oder nur um einen Hochstapler, werden sie die Helden bei überzeugender Darstellung (verlangen Sie dementsprechende Proben auf *Schauspielerei* etc.) nicht aufhalten. Man hat schließlich genug Geschichten über voreilige Wachleute gehört, die es wagten, einen Granden oder eine Grandessa aufzuhalten.

So oder so sollte es den Helden gelingen, Yelisande in ihrer Zelle aufzusuchen.

Zum Spiel in der Gladiatorenschule siehe **Unter Gladiatoren (S. 62)**. Außer den beiden Lanistos befinden sich derzeit zwölf Wachen in dem Gebäude (zu den Werten siehe **Anhang**).

GEFUNDEN!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das unruhige Licht weniger Fackeln erhellt den Gang, der auf beiden Seiten von vergitterten Zellen gesäumt wird. Ungeduldig blickt ihr durch die Gitterstäbe, während die Gladiatoren für euch nur ein müdes Grinsen oder ein abfälliges Schnauben übrig haben. Die meisten sind an ihre Pritschen angekettet, mit eisernen Ringen um Hand- und Fußgelenke, die ihnen gerade genug Bewegungsfreiraum lassen, um aufzustehen und einen Schritt in jede Richtung zu machen. Eure Unruhe wächst, während ihr Zelle für Zelle entlang schreitet. Hat man das Mädchen inzwischen doch weggebracht? In die Eternen-Minen oder als Sklavin auf die Plantagen?

Dann, endlich, erblickt ihr sie. Den Kopf gesenkt, sitzt sie auf der Pritsche und singt leise vor sich hin. Sie blickt auf, als ihr vor die Zelle tretet, und ihr elfengleiches Antlitz versteinert schlagartig.

Yelisande wähnt die Helden je nach Auftreten und Verkleidung zunächst als Schaulustige, die sich an ihrem Anblick weiden wollen. Dementsprechend schnippisch reagiert sie, bis die Helden sie davon überzeugen können, zu ihrer Rettung gekommen zu sein. Darüber zeigt sie sich höchst erfreut, teilt der Gruppe aber unmissverständlich mit, dass sie gar nicht daran denke, zu fliehen. Sie habe dem Generalpräfekten ins Gesicht zugesagt, dass sie ihn und seine Schergen nicht fürchte – und erst recht nicht die Verbrecher, mit denen er ihr drohte. Wenn sie jetzt fliehe, würde sie unwiderruflich ihr Gesicht verlieren – und obendrein diesem aufgeblasenen Popanz von einem Al'Anfaner auch noch diesen Triumph gönnen. Nein, ihr Entschluss stehe fest – sie bleibe hier. Wenn die Helden sie retten wollen, dann sollten sie dies nach den Spielen tun oder sich etwas Passendes einfallen lassen, damit sie das Bühnenstück heil übersteht.

Es sollte den Helden klar werden, dass Yelisande mitnichten erfasst hat, in welcher Gefahr sie sich befindet. Ihre Kenntnisse über die Arenakämpfe beschränken sich auf romantisierende Geschichten, und sie glaubt nicht, dass du Metuant es wagt, sie sterben zu lassen. Der verletzte Stolz, erst von Hamarro entführt und anschließend als Lustsklavin verkauft zu werden, hat sie tief getroffen, so dass sie keineswegs bereit ist, wie ein Dieb in der Nacht zu fliehen. Falls die Helden nun versuchen, sie mit Gewalt zu entführen, wird sie laut um Hilfe rufen und sich mit allen ihr zu Gebote stehenden Mitteln wehren. Innerhalb einer halben SR sind vier Wachen sowie die beiden Lanistos zur Stelle, eine halbe SR später treffen noch einmal sechs Wachen ein. Ein weiteres Hindernis stellen die Ketten dar, mit denen Yelisande an die Pritsche gefesselt ist (Körperkraft-Probe +10, um sie zu sprengen, oder *Schlösser knacken*-Probe +4, um sie zu lösen). Auch in der Stadt wird sich Yelisande weiter wehren und die Aufmerksamkeit der zahlreichen Soldaten auf sich lenken. Sollten die Helden überwältigt werden, bringt man sie zu Oderin du Metuant, der kurzerhand befiehlt, sie ebenfalls in die Gladiatorenställe zu sperren. Steigen Sie in diesem Fall direkt bei **Ein Held im Schafspelz** ein (S. 62).

Gelingt es ihnen dagegen, die Kaufherren-Tochter in Sicherheit zu bringen, wird diese fortan versuchen, ihrer 'Verabredung' in der Arena trotz allem nachzukommen.

Zu dem fehlenden Schmuck weiß sie nichts zu sagen. Vermutlich ist dieser irgendwann während ihrer Entführung verloren gegangen.

EINE UNGLÜCKLICHE ENTWICKLUNG

Die neue Entwicklung erfordert ein Umdenken der Helden und einen neuen Plan, wie die kratzbürstige Tochter doch noch gerettet werden kann. Achten Sie darauf, dass den Helden klar geworden ist, dass Yelisande mitnichten kämpfen kann und in einem Gefecht mit einem der anderen 'Verbrecher' kaum eine Chance hat. Man muss also versuchen, sie unmittelbar vor oder während des Kampfes zu befreien – oder aber die Sache so gestalten, dass sie gegen einen der Helden antreten muss, der sie in einer gut gespielten Posse gewinnen lässt.

Ein tollkühner Plan!

Um eine Befreiung während der Spiele durchzuführen (und danach zu entkommen), bedarf es einer wohlgedachten Planung. Dschadi kann den Helden einen groben Grundriss der Arena zur Verfügung stellen (gegen zwei Dublonen, wenn er sich diese Dreistigkeit noch erlauben kann), der ihnen hilft, ihre Positionen zu festzulegen und einen Ablauf abzusprechen. Bei Erkundigungen in den Tavernen der Stadt und bei den einfachen Söldnern, die sich gerne auf einen Becher Reiswein einladen lassen, können sie weitere Dinge erfahren:

- Zu den Spielen halten sich mindestens zwanzig Soldaten in der Arena auf, davon zehn Armbrustschützen, die im Notfall einen Gladiator niederstrecken können, der die Regeln verletzt oder zu einer Gefahr für das Publikum wird.
- Die Eingänge sind weniger streng bewacht: Hier halten lediglich zwei Soldaten Wache.
- Die Verbrecher kommen immer als Letzte an die Reihe, nach den eigentlichen Kämpfen.
- Die Ränge werden voll sein, da du Metuant einen bekannten Gladiator aus Al'Anfa herbeigeschafft hat und alles den Spielen entgefiert.

HAMARRO?

Ziehen die Helden den 'sanften' Piraten erneut hinzu, ist dieser sofort bereit, sie bei ihrem Vorhaben zu unterstützen. Er kann zehn Männer und Frauen aus seiner Mannschaft abziehen, der Rest muss beim Schiff bleiben, um dieses im Notfall zu verteidigen oder rechtzeitig in Sicherheit zu bringen.

Hamarros Leute setzen die Helden zusammen mit ihrem Capitan und ihren Kameraden außerhalb von Port Corrad ab. Es bedarf eines Geschick, zehn Piraten in die Stadt zu schmuggeln, sollte aber mit ein wenig Glück gelingen. Wird einer oder werden mehrere von Hamarros Leuten gefasst, wirft man sie ohnehin in den Gladiatorenpfertch, so dass die Helden versuchen können, auch sie zu befreien.

Ein großes Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hitze liegt wie ein schweres Leichentuch über dem weißen Sand und lässt die Luft flirren. Auf den Tribünen drängen sich lachend und scherzend die Besucher. Einige haben Weinschläuche dabei, andere Trauben und Brot, während wieder andere in ihre Wettschäfte vertieft sind, tuschelnd die Köpfe zusammenstecken und kleine Beutelchen hin und her reichen.

Dann ertönt der schmetternde Klang einer Fanfare, und der Lärm verstummt. Gemächlich betritt der Generalpräfekt seine Loge, selbst unter der stechenden Sonne mit dem Ornat seines Ranges, der schwarzen Plattenrüstung, angetan. Ihr meint den Schweiß zu sehen, der ihm über Gesicht und Hals rinnt, aber seine Bewegungen erscheinen kraftvoll und herrisch. Die Stille verharrt, während er sich auf seinem Stuhl niederlässt, zu seinen Seiten die hohen Offiziere, denen allein die Brustplatte unter der Uniform den Schweiß auf die Stirn treibt.

Ein erneutes Fanfarenschmettern ertönt, und auf der anderen Seite der Arena öffnet sich ein Gitter, um die Gladiatoren einzulassen. Sie treten gemessenen Schrittes vor die Loge und grüßen unter dem Jubel der Zuschauer. Auf einen Wink des Metuants hin tritt ein dickbäuchiger Utulu vor und beginnt mit quäkernder Stimme das Programm zu verlesen. Hier und da geht ein Raunen durch die Zuschauerreihen, wenn ein bekannter Name fällt. Doch der Metuant scheint dem Ganzen eher teilnahmslos zu folgen und scheucht den Utulu schließlich ungeduldig fort. Die Gladiatoren treten zurück durch das Gitter, und ein vierter Fanfarenstoß kündigt den Beginn der Spiele an.

Die Spiele beginnen mit einer Tierhatz, wobei drei Waldmenschen zwei Sandlöwen gegenüberstehen. Das Publikum folgt dem Geschehen im Sand eher gelangweilt, während es den richtigen Kämpfen entgegenfiebert. Yelisandes Kampf ist einer der letzten. Es ist den Helden nicht ohne einen wirklich guten Plan möglich, zu ihr vorzudringen. Zehn Soldaten und die beiden Lanistos bewachen die inzwischen bewaffneten Gladiatoren, und der einzige Zugang zu dem Raum hinter dem Gitter führt durch den Gang der Gladiatorenschule. Und nicht zuletzt weigert sich die Kaufmannstochter strikt, sich retten zu lassen, ehe sie der Metuant gegenübersteht.

Einfacher ist dagegen ein Befreiungsversuch während Yelisandes Kampf. Gestalten Sie die Befreiungsaktion möglichst pathetisch und dramatisch: Lassen Sie die Helden warten, bis Yelisande schließlich als Letzte aus dem Tor hervortritt. Ihre Gegnerin ist eine wahre Hünin, einhundertzwanzig Steinmuskulatur, die mit besorgniserregendem Geschick ihre Axt kreisen lässt, während das Publikum nach Blut schreit. Untermalen Sie die Szene mit heroischer Musik (siehe **Piraten, Heldenmut und Gladiatoren** auf S. 53) und ermutigen Sie die Spieler zu tollkühnen Manövern und spannungsgeladenen Zweikämpfen auf der Balustrade zur Arena. Erwähnen Sie die Löwen, die man in den Sand hinausgelassen hat, um die Helden dort aufzuhalten, und den Generalpräfekten, der sich das ganze Schauspiel von seiner Loge aus amüsiert anschaut.

Bei der Stimmung orientieren Sie sich eher an der staubigen Atmosphäre einer Provinz-Arena (die afrikanische Arena aus dem Film *Gladiator*) als an der Pracht des Kolosseums. Die Ränge sind gut besucht, so dass jede Aktion mit atemlosem Raunen oder begeistertem Klatschen begleitet wird.

Sollte es den Helden gelingen, die Arena mitsamt der Kaufmannstochter zu verlassen, steht ihnen noch eine gefährliche Flucht quer durch die Stadt bevor. Erst, wenn sie Nelkra erreicht und auf Hamarros Schiff die Bucht von Port Corrad verlassen haben, können sie sich in Sicherheit wähen.

Werden sie hingegen von den Soldaten des Metuants überwältigt, schleppt man sie vor den Generalpräfekten, der sie eingehend mustert, ehe er den Befehl gibt, ihre Fesseln zu lösen. Der Mut und die Kühnheit der Helden haben ihm imponiert und für Erheiterung gesorgt, so dass er bereit ist, ihnen die Freiheit zu schenken. (Sollten Sie hier eine kleinere Kampagne in der Gegend um Port Corrad anschließen wollen, könnte der Metuant von den Helden einen Gegengefallen einfordern, der den Auftakt zum nächsten Abenteuer bietet.)

Auch der Generalpräfekt weiß nichts über den verlorenen Schmuck.

Ein Held im Schafspelz

Eine andere Möglichkeit liegt in dem Versuch, sich als Verbrecher oder Gladiator in die Arena einzuschleichen und die Kampfpaarungen zu manipulieren, so dass einer der Helden gegen Yelisande antreten muss. Zugang zu den Gladiatorenperchen können sie entweder über Dschadi erhalten oder durch massive Bestechungen der Lanistos, die ihren kärglichen Verdienst gerne aufbessern, da die Gelder hier längst nicht so reichlich fließen wie in Al'Anfa.

Dschadi

Der Tulamide bietet den Helden an, den Lanistos einen oder mehrere von ihnen als Kriegsgefangene zu verkaufen, die auf Befehl des Generalpräfekten zusammen mit den anderen Verbrechern

in die Arena geschickt werden sollen. Da Dschadi in der Arena wohlbekannt ist, wird seine Aussage nicht in Frage gestellt.

Er selbst ermahnt die Helden jedoch eindringlich, sich unauffällig zu verhalten und nichts Unbedachtes zu tun. Andernfalls würde er das Vertrauen der Lanistos verlieren und im schlimmsten Fall als Verräter vor den Generalpräfekten gebracht werden. Für diesen – höchst ärgerlichen – Fall hat Dschadi sich bereits das geeignete Bestechungsgeschenk und die richtigen Worte zu recht gelegt. Er ist zuversichtlich, dass die Unterstützung der Helden keine langfristigen Folgen für ihn haben wird, solange sie sich nicht zu allzu großen Dummheiten hinreißen lassen.

Alternativ kann auch nur ein Held als Kämpfer vermittelt werden, während er die übrigen als Wasserträger und Putzklaven in die Schule einschmuggelt. So haben Sie die Gruppe weiterhin an einem Ort zusammen, können aber alle Optionen nutzen, die sich für freie und angekettete Gruppenmitglieder ergeben.

Unter Gladiatoren

Da die Spiele erst am nächsten Tag stattfinden (es sei denn, die Helden lassen sich sehr kurzfristig in die Schule bringen, ohne Zeit für eine Absprache mit Yelisande zu haben), bleibt noch etwas Zeit, um das Leben in der Gladiatorenschule kennen zu lernen (zu dem Gladiatorenwesen siehe **Meridiana**, S. 59–60).

Ein kurzer Überblick über die Gladiatorenschule soll es Ihnen erleichtern, diesen Abschnitt des Abenteuers mit Leben zu füllen. Außer den Arenakämpfern befinden sich dauerhaft fünfzehn Sklaven, zwölf Wachen, die beiden Lanistos und die Gladiatoren-Medica in der Schule.

Den Grundrissplan rechts finden Sie nochmal in übersichtlicher Größe in der Kartentasche am Ende des Buches:

1 Hof. Ein Gitter versperrt den Zugang; hier finden die Waffenübungen statt.

2 Arkadengang. Der Gang öffnet sich in großzügigen Arkaden zum Hof.

3 Zellen. Derzeit ist jede Zelle einzeln belegt. (Wenn sich die gesamte Gruppe als Gladiatoren verkaufen lässt, muss jedoch zusammengedrückt werden.)

4 Speisesaal. Ein Raum, in dem sich die Gladiatoren zum Essen aufhalten können. Während dieser Zeiten sind mindestens acht Wachen in dem Saal anwesend.

5 Badehaus. Hier werden die Kämpfer gewaschen, Muskelschmerzen mit heißem Wasser gelindert und die Körper hergerichtet und geölt, um in der Arena eine gute Figur abzugeben.



6 Behandlungszimmer. Medica Tizia versorgt in dieser Kammer die Verletzungen der Gladiatoren.

7 Waffenkammer. Die Tür zu diesem Raum ist sorgsam verschlossen; nur die beiden Lanistos besitzen einen Schlüssel (*Schlösser Knack*-Probe + 8).

8 Durchgang zur Arena.

9 Unterkunft der Sklaven.

I Tribüne. Von hier können Gäste die Übungen der Gladiatoren beobachten. Zwei gepolsterte Sessel stehen jederzeit bereit.

II Besprechungszimmer. Eine Kammer, um sich in Ruhe über Preisgelder, Verkaufssummen und Bestechungen zu unterhalten.

III Quartiere der Lanistos.

IV Quartier der Medica.

vertraut, eine Paarung vorzuschlagen, bei der sie gegen einen der Helden antreten muss.

Kommt es nicht zu dieser Begegnung, liegt es bei den Helden, die Lanistos zu überzeugen. (Da es in Port Corrad bislang noch keinen Korpentempel gibt, obliegt die Zuordnung der Kämpfer den Lanistos.) Eine Handvoll Dublonen mag hier Wunder wirken, wenn es nicht ohnehin gelingt, die Vorteile einer solchen Begegnung schmackhaft zu machen (gutes Rollenspiel oder *Überzeugen*-Probe +2).

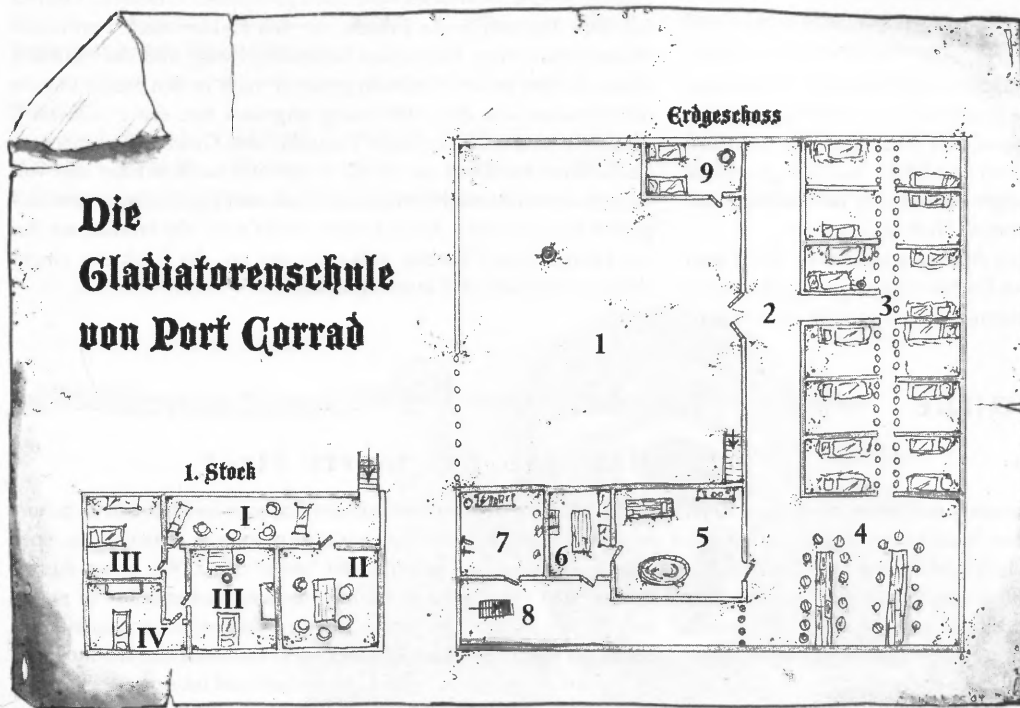
Yelisande erklärt sich nach einigem Zögern bereit, sich auf das Spiel einzulassen.

BLUTIGER SAND

Yelisande und der Held sind die letzte Paarung, die die Arena betreten. Während man die Kaufmannstochter als 'Schwert' mit Rüstung, Helm,

Kurzschwert und Schild bewaffnet hat, verfügt der Held als 'Fischer' nur über Lendenschurz, Netz und Dreizack.

Da Yelisande weder mit den Waffen umgehen, noch in der schweren Rüstung vernünftig laufen kann, gehört eine Menge Schauspielkunst (allerdings auch echtes Waffengeschick) seitens des Helden dazu, seine Niederlage wenigstens halbwegs glaubwürdig erscheinen zu lassen. Schildern Sie eindringlich, wie plump und schwerfällig Yelisandes Bewegungen sind, wie schwierig es für den Helden ist, immer wieder ein Stolpern vorzutauschen, wenn er das Netz gerade werfen könnte, wütend mit dem Dreizack durch die Luft zu fuchteln, ohne die Gegnerin versehentlich zu ver-



Die beiden Lanistos haben einige Zeit in Al'Anfa gearbeitet, bis es sie in die Provinz verschlagen hat. Varano ist ein Mittvierziger, der selbst eine Laufbahn als gefeierter Held der Arena hinter sich hat und bei dem die Sorgen und Nöte seiner Schützlinge immer ein offenes Ohr finden. Faminio hat dagegen den Sand der Arena nie selbst gekostet. Er diente unter Oderin du Metuant im Khôm-Krieg, bis ihm der Hieb eines Khunchomers die rechte Hand raubte und er sich ein neues Auskommen suchen musste. Er ist der alternde Soldat, der von seinen Kämpfern äußerste Disziplin fordert – und dabei ohne Zögern mit Geißel und Peitsche nachhilft.

Die Gladiatoren-Medica Tizia hat die meiste Zeit ihres fast sechzigjährigen Lebens als Feldscherin beim Heer verbracht, bis sie sich auf ihre alten Tage ein ruhigeres Auskommen suchte. Sie ist nicht zimperlich und weiß zuzupacken, wenn es sein muss. Im Grunde ihres Herzens ist sie jedoch eine ruhige und liebenswürdige Frau, die die Helden als Verbündete gewinnen können.

Neben den 'echten' Gladiatoren werden auch die 'Verbrecher' mit stumpfen Waffen geschult, damit sie ein ansehnliches Bild in der Arena abgeben. Bei dieser Gelegenheit können die Helden beobachten, wie ungeschickt sich Yelisande mit der Waffe anstellt. Die übrigen 'Verbrecher' – acht Männer und Frauen – sind ihr allesamt haushoch überlegen.

Auf dem Nebenplatz üben zur gleichen Zeit die 'echten' Gladiatoren. Während einer kurzen Pause können die Helden durch das Gitter mit dem Al'Anfaner ins Gespräch kommen, den du Metuant aus der Bal-Honak-Arena aufgekauft hat (Dario Onaréz). Diesem ist bereits aufgefallen, in welcher schlechter Verfassung Yelisande ist. Sollten die Helden ihm von ihrem Plan erzählen, ist er begeistert und sofort bereit, ihnen zu helfen und dem Lanisto, der seinem kundigen Urteil

letzten ... Erschweren Sie Attacken und Paraden nach Gutdünken für besonders spektakuläre Missgeschicke und eindrucksvolle Manöver, und scheuen Sie sich nicht, Kampf-Sonderfertigkeiten einmal anders zum Einsatz zu bringen.

Zu guter Letzt sollte der Held blutend, aber nicht tödlich verletzt im Sand der Arena liegen, während Yelisande triumphierend den Helm vom Kopf reißt und du Metuant stolz entgegentreit. Der Generalpräfekt scheint jedoch höchst amüsiert. Ein breites Grinsen zielt das sonst so strenge Gesicht, als er sich erhebt und mit einer knappen Geste für Ruhe sorgt. Dann wendet er sich an die Kaufmannstochter und den Helden, denen er für die gelungene Vorführung dankt, die ihn ausgesprochen erheitert habe. Eigentlich müsse er an dieser Stelle den Befehl geben, die Löwen hineinzulassen, aber da man ihm schon lange keinen so vergnüglichen Tag bereitet habe, sei er bereit, sie zu verschonen und ihnen die Freiheit zu schenken. (Auch hier können sie eine Bedingung anknüpfen, die als Einstieg zu einem weiteren Abenteuer in du Metuants Auftrag dient.)

EINE GLÜCKLICHE HEIMKEHR

Welche Lösung die Helden auch gewählt haben, am Ende finden sie sich wohlbehalten und (hoffentlich) vollständig auf Hamarros Schiff ein, das unverzüglich Kurs gen Süden nimmt. Der Pirat wird sie bis nach Hôt-Alem bringen und dort an einem Strand absetzen. In die Stadt einzufahren ist ihm nicht möglich, da man dort "nicht gut auf ihn zu sprechen ist".

Nicht gut auf den Herzensbrecher zu sprechen ist auch Yelisande, die Hamarro mit einer gepfefferten Ohrfeige begrüßt und ihm einen längeren Vortrag darüber hält, wie er dazu käme, sie an diesen schmierigen Sklavenhändler abzugeben, und dergleichen mehr.

Sollten Sie die Rückfahrt ausspielen, bringen Yelisasdes Launen die Stimmung innerhalb kürzester Zeit auf den Tiefpunkt. Nur das gute Zureden der Helden hält Hamarros Leute davon ab, die Kaufmannstochter noch vor Ort über die Planke zu schicken. Lediglich ihren Rettern gegenüber zeigt sie sich freundlich und höflich.

In Brabak angekommen, nimmt Yacino de Torrësca seine Tochter freudestrahlend in Empfang und ist im Überschwang sogar bereit, ein paar Goldstücke draufzulegen. In den Schänken und Tavernen hingegen summen bereits die Gerüchte, wie Hamarro ganz allein dem finsteren du Metuant die Stirn geboten hat, um seine geliebte Yelisasde zu befreien. Es wird keine drei Monate dauern, bis sich ein Schreiberling gefunden hat, der die Ereignisse von Port Corrad in einem neuerlichen Rosenroman für die romantischen Seelen reicher Damen und Herren niederschreibt. Der Titel: *Heiße Liebe auf blutigem Sand*.

DER LOHN DER STRAPAZEN

Für die erfolgreiche Rettung Yelisasdes erhält jeder Held **300 Abenteuerpunkte**, dazu noch Spezielle Erfahrungen je nach Vorgehen der Helden (denkbar wären etwa *Betören*, *Überreden* und *Sich Verkleiden* oder aber *Seefahrt*, *Sich Verstecken* und *Akrobatik*). Auch das geschickte Verlieren in der Arena (siehe *Blutiger Sand*, S. 63) ist sicherlich eine Spezielle Erfahrung auf das eingesetzte Waffentalent wert.

Außerdem stehen ihnen bei Yacini de Torrësca jederzeit alle Türen offen, sollte es sie noch einmal nach Brabak verschlagen. Auch Oderin du Metuant wird sich an sie erinnern, wann immer sie im alanfani-

schen Imperium seinen Weg kreuzen. In Hamarro haben die Helden (besonders dann, wenn sie die Geschichten über 'seine Heldentaten' nicht torpedieren oder gar fördern) aber wohlmöglich einen langfristigen Verbündeten gefunden, der ihnen zur Seite steht, sollten sie seine Hilfe benötigen.

UND DER SCHMUCK?

Über den Verbleib der wertvollen Familienjuwelen mögen nur die Götter selbst Auskunft geben, und die hüllen sich bekanntlich gern in Schweigen. Es bleibt Ihnen als Meister überlassen, die Geschichte der Kleinodien weiterzuspinnen. Vielleicht zahlt Yacino de Torrësca eine hohe Belohnung für die Wiederbeschaffung, und die Helden brechen erneut in seinem Auftrag auf. Vielleicht wurde er von den Piraten geraubt und längst in Charypso verkauft – nach Al'Anfa an eine verwöhnte Grandessa oder einen grausamen Granden? Oder er fiel doch Dschadi in die Hände, der den Helden nach dem ersten Wutausbruch diese Kleinigkeit lieber verschwieg und ihn heimlich einem Hehler anbot. Vielleicht geriet er auch in den Besitz Oderin du Metuants, der ihn schlichtweg vergessen hat, seit er ihn nach Al'Anfa schickte, um ihn einer Freundin zum Geschenk zu machen. Leider kam das Schiff nie an, da es auf eine Sandbank lief und von Strandräubern der südelemitischen Halbinsel geplündert wurde. Ärgerlich nur, dass man den Schmuck weiter nach Vey brachte, wo ihn ein Händler aus Chorhop aufkaufte, der auf der Rückreise einem Waldmenschenüberfall zum Opfer fiel ...

DRAMATIS PERSONAE

YACINO DE TORRËSCA

Der Brabaker ist ein kleines Männchen mit einem zu großen Kopf, Glatze und einem feingezwirlten Schnauzbart, den er täglich mit duftenden Ölen in Form bringt. Der Handel mit dem Horasreich hat ihm nicht unerheblichen Wohlstand eingebracht, der sich seit dem Zustandekommen der 'Goldenen Allianz' stetig vermehrt. De Torrësca's ganzer Stolz ist jedoch seine eigenwillige Tochter Yelisasde, der er jede Laune verzeiht und der er alle Wege ebnet, damit sie dereinst ein starkes Handelshaus übernehmen wird.

YELISANDE DE TORRËSCA

Die neunzehnjährige Kaufherrntochter ist eigensinnig, stolz und fest davon überzeugt, dass sich auch das größte Hindernis überwinden lässt, wenn man nur genug Willenskraft aufbringt. Ihre Launen sind gefürchtet, noch mehr ihre Schimpftiraden, mit denen sie all jene bedankt, die ihrer Ansicht nach unzulänglich gearbeitet oder gehandelt haben. Dabei vereinen sich in ihr atemberaubende Schönheit und ein kluger Geist, der eigentlich Einsicht erhoffen ließe. Doch wenn sie wütend ist und sich in ihrem Stolz gekränkt fühlt, hilft kein gutes Zureden und kein Appell an ihre Vernunft. Dann ist sie bereit, mit dem Kopf durch die Wand zu gehen, ohne Rücksicht auf sich oder andere zu nehmen. Trotz allem ist sie – verbunden mit dem Erbe – eine attraktive Partie. Yelisasde aber hat den Mann fürs Leben noch nicht gefunden – und dass sich ein Pirat wie Hamarro erdreistet, genau dieser sein zu wollen, ist ihr unverständlich.

Yelisasde (als 'Schwert'):

Geb.: 1008 BF; **Größe:** 1,69; **Haarfarbe:** rotbraun; **Augenfarbe:** grün

Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 15; Gutaussehend, Prinzipientreue, Arroganz

Herausragende Talente: Überreden (Schlagfertigkeit) 11

Kurzschwert mit Schild:

INI 5 **AT** 7 **PA** 8 **TP W + 2** **DK HN**
LE 25 **AU** 30 **KO** 10 **RS** 6 **GS** 2 **MR** 6

Sonderfertigkeiten: Schön wär's ...

HAMARRO, DER 'SANFTE' PIRAT

Herzensbrecher, Frauenheld, kühner Eroberer und tolldreister Schurke – kaum ein anderer Pirat verkörpert so viele Klischees in einer Person wie Hamarro, genannt der 'sanfte' Pirat. Wie er zu diesem Spitznamen gekommen ist, vermag nicht einmal er selbst zu sagen, zeigt er sich doch selten 'sanft': Fremde Schiffe entert er mit dem Säbel in der Hand, Konkurrenten besiegt er im Duell und schöne Frauen erobert er im Sturm, voller Leidenschaft und Inbrunst, aber immer mit einem charmanten Lächeln auf den Lippen. Obgleich Charypser, gehört Hamarro zu den 'guten' Piraten der Südmeere: Im Gegensatz zu Dagon Lolonna und El'Rek zieht er es vor, seine Überfälle möglichst unblutig zu halten. Noch nie soll eine von ihm entführte schöne Frau nicht zurückgekehrt sein, unversehrt bis auf das gebrochene Herz, das dem Entführer noch lange nachweint.

Hamarros Werte:

Geb.: 995 BF; **Größe:** 1,78; **Haarfarbe:** schwarz; **Augenfarbe:** schwarz

Herausragende Eigenschaften: CH 17, Hervorragendes Aussehen

Herausragende Talente: Betören 17, Seefahrt 10

Säbel: **INI** 16 **AT** 16 **PA** 15 **TP W + 3** **DK N**

LE 31 **AU** 42 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Ausfall, Binden,

Entwaffnen, Ausweichen II, Kampfreflexe, Kampf im Wasser

DSCHADI IBN MUSTAFA

Der Tulamide lebt und arbeitet seit über zwanzig Jahren in Port Corrad. Er sah die Rhudainer gehen und die Mengbillaner kommen, und nach ihnen die Al'Anfaner, und mit allen machte er Geschäfte, die beiden Seiten Gewinn versprachen. Die Karawanserei erwarb er vor knapp zehn Jahren, als die ehemalige Besitzerin kurzerhand versklavt und auf die Plantagen geschickt wurde (entgegen vieler Gerüchte hatte er bei dieser Sache seine Finger nicht im Spiel). Heute ist er ein stadtbekannter Zwischenhändler für Waren jeder Art und unterhält rege Kontakte zum Hof des Generalpräfekten und in die Gladiatorenschule.

ОДЕРИП ДУ МЕТУАПТ

Seit mehr als fünfzehn Jahren sitzt der Generalpräfekt abgeschoben in Port Corrad und begreift allmählich, dass das Spiel in Al'Anfa längst Bahnen folgt, die sich ihm schon vor Jahren entzogen haben. Die letzte Zeit hat er vor allem damit verbracht, die regelmäßigen Überfälle der Beni Arrat zurück zu schlagen, Straffeldzüge durchzu-

führen und seine Residenz auszubauen, damit sie einem Träger des Rabenhelms und ehemals mächtigsten Mann des Imperiums würdig ist. Über die Stadt herrscht er mit eiserner Faust, und das scheint auch dringend notwendig angesichts unzufriedener Siedler, verzweifelter Einheimischer und gelangweilter Soldaten, denen jede Gelegenheit für eine Rauferei nur recht kommt.

ΑΠΗΛΑΓ - WERTE

Typischer Pirat

Herausragende Eigenschaften: Aberglaube 5

Herausragende Talente: Seefahrt 6

Säbel: **INI** 9-11 **AT** 10-14 **PA** 10-13 **TP** W+3 **DK** N
LE 27-32 **AU** 30-38 **KO** 9-13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 2-3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Wächter

Sklaventod: **INI** 8-10 **AT** 10-13 **PA** 9-12 **TP** W+3 **DK** N
LE 28-32 **AU** 30-35 **KO** 10-13 **RS** 3 **GS** 6 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Finte

Soldaten

Sklaventod und Schild:

INI 6-8 **AT** 10-14 **PA** 14-15 **TP** W+4 **DK** N
LE 29-32 **AU** 31-36 **KO** 10-14 **RS** 4 **GS** 5 **MR** 2-4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I, Finte

Lanisto

Speer: **INI** 9 **AT** 14 **PA** 12 **TP** W+3 **DK** N
LE 34 **AU** 37 **KO** 13 **RS** 2 **GS** 6 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I



LEICHTE BEUTE

Ein Piratenabenteuer für erfahrene Helden von Uta Eppers und Stefan Trautmann
mit Beiträgen von Paul Töbelmann und Sabine Kalk

HINTERGRUND – DER ROTE FADEN

Das vorliegende Abenteuer beginnt in Sylla, wo die Helden den Weg in die Mannschaft von Suldokan finden, einem der bekanntesten Freibeuter der Stadt. Von den Gerüchten angetrieben, dass sich eine reich beladene Handelsschivone in den Gewässern befindet, versuchen die Freibeuter – als solche sollten sich die Helden verstehen –, das Schiff ausfindig zu machen. Die Schivone ist jedoch zu schwer bewaffnet und bestens ausgerüstet, worauf der Plan gefasst werden sollte, das Handelsschiff im Hafen von Hot'Alem mit den Helden zu infiltrieren und auf der Weiterfahrt die Besatzung außer Gefecht zu setzen. Jedoch hat sich die Exklusivität der Ladung bereits herumgesprochen, und alles kommt anders als geplant.

Ein Wort zur Auswahl der Helden

Leichte Beute ist ein Abenteuer für Freibeuter, die Helden sollten also entweder die Laufbahn als raubender Seemann schon eingeschlagen haben oder in diesem Abenteuer zu einem solchen werden. Damit sind sie keine strahlenden Recken, sondern Leute, die mit der eher laxen

Moral dieser Profession zurecht kommen. Mehr zu den Wesenszügen von Piraten, Freibeutern und Korsaren finden Sie in *Meridiana 130ff.* Das Szenario wurde in erster Linie für nicht-magiebegabte Helden konzipiert. Falls Ihre Spielergruppe Magie einsetzen möchte, finden Sie dazu einige Vorschläge im Text. Als geweihte Helden kommen vor allem Kor- oder Swafnir-Priester in Frage. Generell können Sie aber fast jeden Heldentypen im Abenteuer einsetzen, dessen Vita zu einem künftigen Freibeuter passt: vertriebene Tobrier, Novadis mit glühendem Hass auf Al'Anfa, aus dem Mittelreich geflohene Answinisten, Glücksritter, liebeskranke Gaukler, fahnenflüchtige Soldaten, goldgierige Söldner, gesuchte Medici, raubeinige Thorwaler und noch viele andere Kombinationen sind willkommene Anwärter künftiger Freibeuterei.

Gehen Sie mit Ihren Spielern deren Heldenhintergründe genau durch. Denn schließlich gilt es hier, ein Schiff zu kapern.

Zur musikalischen Untermalung schlagen wir die Soundtracks zu folgenden Filmen vor: *Pearl Harbour, 1492 – Conquest of Paradise, Die Piratenbraut* und *Fluch der Karibik*.

DER WEG INS ABENTEUER

SYLLA

Das Abenteuer beginnt in der Freibeuterstadt Sylla. Im Hafen der Stadt herrschen raue, aber herzliche Sitten. Dennoch ist Sylla kein verkommenes Piratennest. Gestalten Sie die Hafengegend der Stadt zwar als Tummelplatz von Wagemutigen und Glücksrittern, aber auch von Verzweifelten, denen im Leben nichts mehr geblieben ist. Die Seeleute und Freibeuter der Stadt, die ihre eigenen Regeln aufgestellt haben, besitzen trotz unterschiedlichster Herkunft und unzähliger Meinungsverschiedenheiten so etwas wie Anstand und Ehrfurcht vor den Göttern. Auch wenn unliebsame Geschäftskonkurrenten oder banale Nebenbuhler gerne 'im Hafen getauft' werden, ist Sylla von Mord und Totschlag fernab jeder gesetzlichen Ahndung genauso weit entfernt wie ein Brazoragh-Heiligtum von einem Rondra-Tempel. Im Gegensatz zu einfachen Piratensiedlungen wird in Sylla auch Handel betrieben, der sich nicht auf ausschließliche Beuteware bezieht. Besonders Schiffen aus dem einstigen Mutterland Aranien dient Sylla als sicherer Umschlagplatz für Westküstenwaren.

Im weiteren Verlauf dieses Abenteuers wird der Gegensatz zwischen Sylla und Charypso sehr wichtig und sollte auch stimmungsvoll untermalt werden. (Weitere Informationen zur Stadt entnehmen Sie bitte *Meridiana 113 ff.* Einen Stadtplan Syllas finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es wird Abend in Sylla. Mit einem leisen Fauchen lodert das frisch entzündete Feuer des Leuchtturms empor und schreckt einen Schwarm Vögel auf, der ein letztes Mal vor Anbruch der Nacht über die Stadt zieht, um sich dann auf den dunklen Dächern niederzulassen. Aus einem Teehaus tritt eine junge Rahja-Geweihte auf die Straße. Leise kichernd raunt sie einer Freundin etwas zu, um auf einmal in gespielter Schrecken davonzulaufen, als eine laute Männerstimme aus dem Teestube dringt: "Das hab ich ja eben erst verstanden! Die krieg' ich."

So schnell sie ihre Füße tragen, 'flüchtet' die Geweihte mit lautem Lachen vor einem neckenden Seemann in Richtung des Tempels.

Die durchbrochenen aranischen Fenster werfen mosaikartig den Kerzen- und Fackelschein auf das Pflaster. Menschen aus aller Herren Länder sitzen zwischen einheimischen Syllanern und würfeln oder sind völlig vertieft in eine Partie Rote und Weiße Kamele. Kinder spielen in den Hauseingängen, ihr helles Lachen erfüllt die Gassen. Nachbarn beschimpfen sich von Balkon zu Balkon und zerren zuweilen an einem umkämpften Bettlaken, von dem beide Seiten überzeugt sind, dass sie es am Morgen über die Leine gehängt haben.

Ein Basarhändler verfolgt euch einige hundert Schritt, um euch von den Vorzügen eines nordländischen 'Brenn-Esel-Tees' zu überzeugen. In der tulamidischen Altstadt – der Hafengegend – bieten euch Dirnen und Lustknaben aufdringlich ihre Dienste an.

"Wenn ich es Euch doch sage, dass es die *Stolz von Al'Anfa war*", poltert ein Thorwaler in einer Gruppe lachender Maraskaner, während er einen von ihnen zum Hafenbecken schleift, um wahrscheinlich dessen Unglauben zu ertränken, bevor man sich wieder an einen Tisch setzt, um sich neues Seemannsgarn zu erzählen. Eine brabakische Handelszedrakke läuft im Zwielicht der sich herabsenkenden Nacht ein. Langsam gleitet sie an eine der vielen Anlegestellen, wo sie von einer Gruppe Hafearbeiter bereits erwartet wird. Verletzte werden von Bord getragen, und erst jetzt, als ihr näher kommt, erkennt ihr die Spuren eines Kampfes an Bord.

Einer der Hafearbeiter spuckt aus: "Dieses Charypterpack!"

Die Zedrakke wurde auf ihrer Fahrt von einem charyptischen Piratenschiff angegriffen. Während die meisten Seeleute den eventuellen Fragen der Helden ausweichen, wird der Steuermann bereit sein, zu antworten – und zwar nur bei einem ordentlichen Becher Syllarak im *Langen Haus*, einer der beliebtesten Hafenschenken der Stadt. Auch wenn die Helden den Steuermann wieder schnell im Getümmel des *Langen Hauses* verlieren werden, wird der Besuch in der zünftigen Schänke nicht ohne Folgen bleiben.



ERSTE MÖGLICHKEIT: EIGENINITIATIVE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im *Langen Haus* ist es fast so stickig wie in einer bornischen Räucherammer. Die Sichtweite beträgt deutlich unter zehn Schritt, die Lautstärke gleicht der Brandung vor der Steilküste Harbens.

Längsseits wird [Held 1] von einem havenischen Matrosen angerepelt, dem der Rotzenhagel des Thalusaners in seinem Kielwasser nicht bekommen ist und der zu kentern beginnt.

Vorwärts hält ein Bukanier unter vollen Segeln auf [Held 2] zu. Er scheint auf der Flucht vor den zwei schnellen Syllanern, denen er trotz geschickten Navigierens wohl nicht entkommen wird. Doch plötzlich: Ein hinterhältiges Manöver des Bukaniers überumpelt den Syllaner und bringt ihn auf direkten Kollisionskurs mit dir – zu spät für ein Ausweichmanöver.

Es dauert einige Zeit, bis ihr in ruhigere Gewässer vorgedrungen seid. Um euch herum dümpeln einige havarierte Schnapsleichen. Andere Seeleute halten sich ob des im Trinkrausch schwankenden Decks eifrig an den Masten des Gebäudes fest.

Um euch herum lallt und johlt es: "Ich hab sie gesehen, in Dröl. Stolz wie eine Königin. Sie war voll geladen bis unter die Reling – mit Nordlandwaren wie Leinenspitzen, Glas, Steineichenmöbeln, almadanischem Wein, Premer Feuer – sogar eine Kutsche aus Gareth oder so ähnlich soll an Bord sein. Lauter so Nordexotisches eben, was viel Gold bringt in Al'Anfa", stammelt ein ausgemergelter Mittvierziger. Die Leute um ihn herum sind schon lange nicht mehr zum Zuhören in der Lage.

Der reizvollste Einstieg ins Abenteuer wäre es, wenn den Helden die Worte der unvorsichtigen Plaudertasche in der Syllaner Kneipe auffallen und Ihre Gruppe darauf auf eigene Faust ein Freibeuterschiff suchen würde, um sich einen größeren Beuteanteil zu sichern.

Die Beute

Wenn sich die Helden einige Momente um den Informanten kümmern und ihm noch einige Syllarak ausgeben oder ihm auch nur ihre Aufmerksamkeit widmen, wird er auch ihnen seine Geschichte erzählen, die nach lukrativer Beute klingt. Der Informant, *Buckelmacher*, weiß von der Handelsschivone zu berichten, weil er selbst auf einem thalusanischen Schnellsegler in Dröl angeheuert hat. Hier ist ihm die vermeintliche Beute vor die Nase gekommen, die nun von Kuslik nach Festum segelt. Das Schiff *Buckelmachers* ist ungleich schneller als das Beuteschiff, wodurch es mehrere Tage Vorsprung besitzt. Die Schivone hingegen wollte unter anderem auch noch in Brabak festmachen, wodurch sie weitere Tage verlieren wird: genug Zeit also, sich auf die Ankunft der fetten Beute vorzubereiten.

Zum Vorlesen oder zum Nacherzählen:

Wie der Seemann zu berichten weiß, ist die bornländische Handelsschivone *Walberg* relativ klein und schnell. Nach einigen Syllarak wird euer Gesprächspartner redselig. Über den Kapitän und die Mannschaft weiß er jedoch nichts zu sagen, da er nur mit einem der Hafendarbeiter gesprochen hat: "Oh, wär ich doch noch mal so jung wie ihr, ich tät' mir 'n Schiff und 'ne gute Mannschaft heuern, und los ging's. Vor Hôt-Alem tät' ich auf 'se warten. Genau, wollten 'se nämlich noch anlaufen und festmachen – neue Ware und so. Ich schwör', dass es so war, beim Herr der Wogen selbst und so wahr man mich *Buckelmacher* nennt!"

2. MÖGLICHKEIT: ANWERBUNG

Sollten die Helden keine Eigeninitiative ergreifen, dann werden sie von Suldokan angeworben. Auch dies kann sehr stimmungsvoll sein. Lassen Sie Ihre Helden in diesem Fall im *Langen Haus* auf Suldokan oder auf Pirka treffen (siehe *Die Mannschaft*, S. 68). In diesem Fall können Sie das Gespräch mit *Buckelmacher* noch während des Heuerns stattfinden lassen oder Suldokan beziehungsweise den Anheuernenden zum Zweck der Kaperung nach neuen Mannschaftsmitgliedern Ausschau halten – und auf die Helden aufmerksam werden – lassen. Dann geht es gleich im nächsten Abschnitt weiter.

DIE TAURUS – DAS SCHNELLSTE SCHIFF SYLLAS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im tiefblauen Wasser des kraterrunden Hafens von Sylla liegen eine Menge Schiffe vor Anker. Beachtlich ist die Zahl der vielen fremdländischen Schiffstypen, die irgendwann ihren Weg unter die 'syllanischen Farben' fanden. In der Nähe des kleinen Fischeabschnitts des Hafens – nahe des Leuchtturms – liegen die zum Ausschlichten freigegebenen Beuteschiffe schon teilweise leckgeschlagen auf Grund.

Im Wirrwarr des Rahen- und Takelagendschungels habt ihr sichtlich Mühe, das Schiff zu finden. Erkundigungen bei den Yussufs – den Hafendarbeitern, die sich nahezu vollständig aus der Sippe der Yussufs rekrutieren und deren Name so schon quasi eine Berufsbezeichnung darstellt – sind nur teilweise von Erfolg gekrönt. Leichter hat man es mit viel Zeit und Geduld – oder man lässt das eine oder andere Bakschisch den Besitzer wechseln.

Auf die Frage "Die Taurus?" lautet die kryptische Antwort: "Ja, isch glaub', der größt'ä Teil is' irgendwo dort hintän.", oder "Ihr wollt doch nisch' ätwa bei Suldokan anheuern? Dann säht immär zu, dass ihr auf däm mittlärän Teil des Schiffäs seid." aber auch "Taurus, da känn' isch drei von. Welche meint ihr: eine der zwei kleinen oder die eine große?"

Irgendwann habt ihr es aus einem der Yussufs herausgequetscht, der euch schließlich die genaue Antwort gibt: "Im Trockendock."

Und tatsächlich: Im Trockendock, einem der wenigen im Südmeer, habt ihr – allen spöttelnden Kommentaren zum Trotz – das gesuchte Schiff gefunden. Es ist ein Trimaran: Der mittlere Schiffsrumpf ist der einer äußerst schlanken, einmastigen Thalukke, dazu kommen zwei ebenfalls sehr schlanke Ausleger. Neben ihrer einzelnen leichten Rotze kann man dem Schiff die überlegenste Waffe zur See von den Planken ablesen: Geschwindigkeit.

So, wie sie da jetzt im Trockendock liegt, gleicht sie einem eingesperrten Wasservogel.

Am Schiff wird noch reichlich ausgebessert. Beschäftigt mit allerlei Zimmermannsarbeiten und dem Auffrischen des Proviantes, hat kaum einer aus der Mannschaft Zeit für die Neuankömmlinge. Nautisch erfahrene Helden werden beim ersten Anblick der *Taurus* überdies bemerken, dass die Ausleger erst im Nachhinein angebracht wurden. Später wird man erfahren können, dass das Schiff ursprünglich ein gewagter Entwurf eines eigensinnigen brabakischen Schiffbauers war. Dieser wollte sie nie aus den heimatlichen Gewässern herausmanövrieren, aus Angst, sie könne auf offener See kentern. Schließlich wagte er doch einen Versuch, und nach einigen abenteuerlichen Fahrten wurde das Schiff schwer beschädigt an den Strand Altoums gespült. Dort wurde es von der Mannschaft Suldokans entdeckt und mit Hilfe einiger Eingeborener provisorisch flottgemacht. Da das Kielschwert der Thalukke irreparabel beschädigt war, konstruierte der Schiffszimmermann zur Stabilisierung die beiden Ausleger und machte das Schiff damit zu einem Trimaran. Da dieses Provisorium sich bewährte, behielt Suldokan das Schiff und ließ die Ausleger aus Palmenholz durch beplankte, schlanke Rumpfe ersetzen. Das Ergebnis ist eines der schnellsten und wendigsten Schiffe ganz Südaventuriens.

Die Werte der Taurus

Takelage: I: havenisch 2 + Klüver	Länge: 16,2 Schritt
Breite: 3,2	Schritttiefgang: 1,3 Schritt
Schiffsraum: 24 Quader	Frachtraum: 14 Quader
Besatzung: 9	Beweglichkeit: sehr hoch
Struktur: 8	
Geschwindigkeit: vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde	
mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde	am Wind: 8 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 1 leichte Rotze mittschiffs	

Die Mannschaft

Die *Taurus* bedarf nur einer kleinen Besatzung, denn das Schiff ist leicht zu bedienen. Die Mannschaft ist ein skurriler aber herzlicher Haufen, und Ihre Helden dürfen sich zu Beginn ruhig wundern, in was für einer Truppe sie da wohl gelandet sind.

Suldokan, der Kapitän, begrüßt die Helden sehr gelassen. Zumeist hält er sich mit Anweisungen zurück und überlässt es Pirka, die Mannschaft zusammenzustauen. So werden die Helden auf den ersten Blick den Ruf Suldokans, der als einer der meistgefürchteten Freibeuter gilt, nicht nachvollziehen können. (Eine Beschreibung von Suldokan finden Sie in der *Dramatis Personae* auf S. 82.)

Pirka, die Steuerfrau, scheint vom Aussehen her eine Laune der Natur: eine muskelbepackte Hünin, jedoch mit dem fein geschnittenen Antlitz einer Moha, mit wasserblauen Augen, dickem glatten, blonden Haaren und – im Vergleich zu ihrer

Größe – viel zu kleinen und zierlichen Händen. Ihren leichten Festumer Dialekt und die herrischen Anweisungen kann man schon von weitem hören.

Wulf, der zweite Steueremann, macht jeden Versuch, ihn in ein Gespräch zu verwickeln, von vorneherein zunichte. Seine schmalen, schräg stehenden Augen, die langen, dünnen, schwarzen Haare, der lange Oberlippenbart, die vielen Talismane um seinen Hals und vor allem die vielen langen, spitzen Dolche, die er bei sich trägt, lassen ihn abweisend und unnahbar wirken.

Alena, von der eigentlich keiner recht weiß, wie oder wann sie zur Mannschaft gestoßen ist, ist ein hellhäutiger Miniwatu-Mischling. Ihre Kenntnisse von der menschlichen Anatomie machen sie zur Medica an Bord. Manch einer vermutet jedoch, dass in den Tiegeln und Phiolen in ihrer Tasche nicht nur heilsame Substanzen zu finden sind und der Nachtwind, den sie die meiste Zeit bei sich trägt, ganz bestimmt nicht nur für schwere Operationen gedacht ist.

Embar Neunfinger ist der Schiffszimmermann. Der geduldige Mann ist groß und kräftig, trägt Glatze und ist der einzige Einheimische aus Sylla an Bord der *Taurus*. Über den Verlust seines linken Ringfingers weiß er je nach Laune eine andere Geschichte zu berichten. Sein besonderes Augenmerk liegt derzeit auf der Rotze des Schiffes, die er auf einer um 300 Grad schwenkbaren Plattform montiert und mit der er immer wieder zur Freude der Kinder Wassermelonen ins Hafengebäck feuert – nebenbei auch einmal Ragnilds Helm (siehe unten). Er begrüßt die Helden mit einem kurzen "Och, schön" und drückt ihnen dann sofort Arbeit in die Hand.

Ragnild, eine Thorwalerin, streitet sich die meiste Zeit mit Embar, und wenn er nicht da ist, mit jedem Anderen. Wenn ihr die Argumente ausgehen, droht sie wahlweise mit Prügel oder klopft ihrem Gegenüber unvermittelt anerkennend auf die Schulter. Drohungen im Stil von "Ich hau dir so lange auf deinen Rummskopp, Bürschen, bis dir das Hirn zum Hintern rausquillt!" hat sie aber, über leichte Backpfeifen hinaus, noch nie wahr gemacht. Sie ist eine treue Seele und fähige Matrosin, auf die sich jeder an Bord verlässt.

Beno, der Bootsmann, ist ein kleiner, drahtiger Novadi. Wenn Embar gerade nicht in der Nähe ist, ist er das 'Lieblingsofopfer' von Ragnild, ihr dabei jedoch zumeist an verbaler Schlagfertigkeit überlegen. Der ansonsten jederzeit zu einem Scherz aufgelegte Geselle hasst Al'Anfa bis auf den Tod – eine seiner wenigen Gemeinsamkeiten mit Ragnild.

Bronik, der Schiffskoch, behauptet von sich, er stamme aus einem fernen Land namens Greifenfurt – kochen kann man da aber anscheinend nicht. Immerhin scheint er dort gelernt zu haben, gekonnt mit Fleischerbeilen umzugehen. Das von ihm zubereitete Essen ist nahrhaft und meist warm. Broniks Gehilfe dagegen, der zwergwüchsige Schiffsjunge **Moq**, kann hervorragend kochen und macht noch aus den kümmerlichsten Resten etwas Essbares. Und so freuen sich immer wieder alle, wenn Moq alleine kocht, weil Bronik zu betrunken ist.

Alrik, das Maskottchen, ist rothaarig, hat viele Sommersprossen und stottert fürchterlich – sein einziger 'Fehler' scheint zu sein, dass er sehr kommunikativ sein möchte.

Sämtliche Mannschaftsmitglieder polieren immer mal wieder, wenn sie Zeit dazu finden, eine reich verzierte Rotzenkugel, die auf dem Achterdeck in einem Kasten aus feuerfestem Steineichenholz untergebracht ist. Auf der eigentlich viel zu schönen Tonkugel ist ein Name eingebraunt: "El'Rek".

Nach einer Weile an Bord werden die Helden erfahren, dass dies der Name des Mannes ist, der einst zu dieser Mannschaft gehörte und zum verhassten Charypso übergelaufen ist – nachdem er die *Taurus* verraten und dadurch beinahe alle Seeleute auf ihr getötet hat. Über die Zeit, als El'Rek der *Taurus* angehörte, redet man nicht gerne – über die Untaten, die der üble Pirat danach vollbracht hat, aber umso lieber. Auf diese Weise

erfahren die Helden, dass die Leute der *Taurus* schon mehr als einmal ihr ursprüngliches Ziel oder ihren Auftrag kurzerhand vergaßen, nachdem sie eine Möglichkeit sahen, El'Rek den Garaus zu machen. (Eine Beschreibung von El'Rek finden Sie im auf Seite 82.)

DAS AUSLAUFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pirka ruft den Trockendockarbeitern kurz und ruppig letzte Anweisungen zu. Am landseitigen Ende des Docks steht ein großer Utulu, dessen schwarze Haut über den Muskeln schweißnass in der Sonne glänzt. Mit einem riesigen Vorschlaghammer schlägt er einen Holzkeil los, der einen sicherlich quaderschweren Holzklotz in seiner Position gehalten hat. Der Klotz gerät nun ins Rutschen und gleitet mit zunehmender Geschwindigkeit eine Schiene hinunter, bis er auf einen großen Schlitten knallt, auf dem das Schiff ruht. Durch diesen heftigen Stoß gerät dieser Schlitten mit einem stärker werdenden Ächzen in Bewegung: Die *Taurus* beginnt rückwärts auf das Wasser zuzurutschen. Sie wird schneller, und als sie, wieder in ihr Element entlassen, die Wasser des Hafens hell aufschäumen lässt, brandet der Efferd preisende Jubel der Dockarbeiter und der Mannschaft über den Hafen.

Ihr habt das Schiff über das Beiboot erreicht. Kaum an Bord, werden euch auch schon die ersten Befehle zugeschnauzt: "Alles bereit zum Auslaufen, Beiboot achtern festmachen, Besan-Segel setzen ... dreht sie in den Wind! Wollen wir mal sehen, wie unsere Kleine geworden ist", befiehlt die am Steuer stehende Pirka.

Bedächtig nimmt die *Taurus* Fahrt auf. Als wolle sie protestieren, ächzt Holz und Takelage. Bisher habt ihr nur das Besan-Segel gesetzt. Lahm wie eine schwerfällige Potte umschifft ihr die Klippe des Leuchtturms und fragt euch, ob es mit der viel gepriesenen Geschwindigkeit des Schiffes wirklich so weit her ist.

Fröhlich winken euch einlaufende Fischer zu.

"Hauptsegel setzen, das Klüver hoch", kommt die leise gesprochene Anweisung Suldokans, was Pirka mit einem freudigen "Lasst uns sehen, wie sie tanzen kann!" an die Mannschaft weitergibt.

Mit einem Grinsen greifen eure Kameraden nach dem Tau, das den Mast hinaufläuft. Nach einem kräftigen Ruck fällt das Hauptsegel herab. Einen kurzen Moment später zerren sie an einem Knoten am Bug des Schiffes, schnappen sich das entwirrt Tau und spurten damit nach achtern. Als dadurch der Klüver emporgezogen wird, entfaltet sich zum ersten Mal der skelettierte Bullenschädel vor euren Augen, dessen Bild das gesamte Segel ausfüllt.

Ächzend fängt das Schiff die Brise, die Gischt springt an Deck, während Pirka die *Taurus* in den Wind dreht. Augenblicklich füllt sich das Tuch vom Wind, die Hörner des Bullens stoßen nach vorne und reißen das Schiff, Bug voraus, über die Wellen davon.

DIE ÜBERFAHRT NACH HÔT-ALEM

Während der 5-tägigen Überfahrt haben die Helden Gelegenheit, ihre Mannschaftskameraden und das Schiff besser kennen zu lernen. Hier einige Vorschläge:

- Mal albern die Matrosen herum, greifen sogar ins Ruder und lassen die wendige *Taurus* so richtig über die Wellen schlingern. Das geht so lange, bis Pirka empört das Steuer ihrer 'Kleinen' ergreift, einen Augenblick beleidigt tut, um dann lachend das gleiche Manöver selbst durchzuführen.

- Als eine havenische Potte den Kurs kreuzt, warten alle gemächlich

und sind mucksmäuschenstill, bis Suldokan die Lage durch sein horasisches Fernrohr sondiert hat und seine Mannschaft auffordert: "Lasst uns doch mal fragen, wo die eigentlich hin wollen!"

Nach allgemeinem Gejohle wird Pirka daraufhin die Potte ständig ausmanövrieren und sich hinter ihr halten, um deren längsseitigen Geschützen kein Ziel zu bieten. Embar trifft mit einem gekonnten Schuss die Kapitänskajüte in der Achtertrutz des Schiffes, und Ragnild versucht vom Bug aus, die Albernier – nachdem der Lärm des Schusses verklungen ist – mal versöhnlich lockend, mal mit Flüchen zum Aufgeben zwingen: "Och kommt, wir tun euch nichts, wir sind doch ganz liebe Syllaner.", "Ahoi da vorne, Fahrt wegnehmen und überholen lassen.", "Ihr Süßwasserpisser, ihr Schleichbootfahrer, wenn ich zu euch rüberkomme, gibt's was auf die schicken Hüte", "Gleich gibt's Dresche."

Die havenische Mannschaft streicht nach gar nicht so langer Zeit tatsächlich die Segel und ein, wenn auch eher kärglicher 'Wegezoll', wird an die *Taurus* entrichtet.

- Genauso wie bei der Begegnung mit dem Holken kann es auch passieren, dass man einer mengbillanischen Dromone begegnet und Suldokan nach einiger Zeit kopfschüttelnd sein Auge vom Fernrohr nimmt, worauf sich die Mannschaft sehr enttäuscht zeigt.

Vielleicht sind aber auch andere Begegnungen nach Ihrem Geschmack: beispielsweise eine Schule von Delphinen, ein havariertes Schiff, schnöde schlechtes Wetter, tropische Stürme oder die spektakuläre Sichtung einer Seeschlange aus sicherer Entfernung – vielleicht auch nur in der Einbildung eines der abergläubischen Helden oder Mannschaftsmitglieder wie etwa Ragnild.

Ein ganz besonderes Ereignis allerdings stellt das Aufeinandertreffen der *Taurus* mit dem einstigen chrayptischen Piraten Hamarro dar.

DER PIRAT

Suldokan steuert die *Taurus* durch das Wirrarr der Sandbänke und Inseln südwestlich der Straße von Sylla. Den meisten großen Schiffen ist dieses Gewässer zu tückisch, sie bleiben fernab der Küste, um einerseits nicht auf Grund zu laufen und andererseits den dort lauenden Piraten von vorneherein zu entgehen. Immer wieder wagt es aber dennoch ein Handelsschiff, diesen Weg zu wählen – sei es aus Zeitdruck, Unwissenheit oder purem Leichtsin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Auge kann die Menge an Mangroveninseln kaum überblicken, von denen viele kaum größer sind als die Gehölze, die auf ihnen stehen. Keiner der Mannschaftskameraden gibt einen unnötigen Laut von sich, denn den Feind, der hier in jeder Bucht, hinter jeder Insel lauern kann, will man nicht auch noch warnen. Würde nicht die Anspannung eurer Kameraden wie die drückende Schwüle eines drohenden Gewitters in der Luft liegen, könnte man die Szenerie fast genießen.

Embars schweißnasse Hände überprüfen ständig die Teile der Rotze. Die knarrenden Wanten der *Taurus* sind das vorherrschende Geräusch, seit selbst Ragnild verstummt ist, als ihr in das Labyrinth eingefahren seid. Nervös schauen sich eure Kameraden um. Im Ausguck steht Wulf, dem man die besten Augen nachsagt. Als er dieses eine Wort ausspricht, tut er es nicht einmal laut. Dennoch versteht es ein jeder an Bord: "Karavelle!"

Das schabende Geräusch der sich drehenden Rotze, die hektischen Bemühungen Ragnilds und Alriks, die Rotze zu spannen, und das Rebellieren des Mastes gegen den schnellen Richtungswechsel machen der angespannten Ruhe ein jähes Ende.

Bronik steht neben euch, als er leise einen Namen flüstert: "Hamarro."

Das Schiff Hamarros, die *Rose von Altoum*, ist zu eurer Überraschung schwer angeschlagen, man sieht sogar Spuren eines Brandes. Die Südmeerkaravelle scheint in diesem Zustand ein kaum ernst zu nehmender Gegner für die *Taurus*. Dennoch macht sich keine Erleichterung breit.

Embar richtet die Rotze auf das gegnerische Schiff und korrigiert

ihre Ausrichtung ständig nach, während ihr euch langsam der Karavelle nähert. Immer weiter nähern sich die Schiffsrümpfe einander an, bis sie nur noch eine Handbreit voneinander entfernt sind ... und dann aneinander vorbeiziehen, ohne dass eine Rotze abgeschossen wird. Es ist totenstill.

Suldokan steuert sein Schiff sehr nah an die *Rose von Altoum* heran und umrundet es einmal. Es hat den Anschein, als wolle er Hamarro selbst in die Augen blicken, ehe er den Kapitän aus dem tödlich verfeindeten Charypso weitersegeln lässt und sich die Mannschaften auf beiden Seiten darüber auslassen, warum man auch diesmal nicht aufeinander geschossen hat.

DIE KAPERUNG DER WALBERG

HÔT-ALEM

Der Hafen von Hôt-Alem ist schwer bewacht. Ein wenn auch kleines, so doch energisch aufrechterhaltenes mittelreichisches Flottenkontingent macht eine Annäherung an den Hafen für ein einzelnes syllanisches Freibeuterschiff gänzlich unmöglich. Deshalb geht die *Taurus* versteckt in den Mangroven und einige Meilen von der Stadt entfernt vor Anker.

Den meisten Mitgliedern der Besatzung ist der Eintritt zur Stadt verwehrt, sie werden als Piraten bereits steckbrieflich gesucht. (Wortüber sie zu schimpfen nicht müde werden: Schließlich seien sie syllanische Freibeuter und mitnichten Piraten.) So ist es Ihre Heldengruppe, die in Begleitung von Beno und Alena in Richtung Stadt aufbricht.

DIE SCHIVONE WALBERG

In der Dämmerung erreichen die Helden schließlich den Hafen von Hôt-Alem. Zur näheren Beschreibung der Stadt können Sie auf die Ausführungen in *Meridiana 116* zurückgreifen. In der Stadt angekommen, können die Helden auch die *Walberg* betrachten, ihre erkorene Beute – sie ist stark, viel zu stark.

Die *Walberg* ist – recht ungewöhnlich für ein bornisches Schiff – aus seltenen, dunklen Tropenhölzern gebaut. Außer dem leicht verzierten Heck hat die Schivone nur eine recht prunkvolle Galionsfigur: einen grünen Wal, der im Sprung eine Bergkette sprengt. Schon allein die Figur und das Fehlen reicher Verzierungen lassen erahnen, was der Konstrukteur im Sinn hatte: eine schnelle und starke Handelsschivone. Das gesamte Oberdeck ist mit Rotzen gespickt, die sich hinter Luken verbergen und dadurch den Geschützmannschaften eine gute Deckung hinter der Bordwand bieten – diese Erfindung hat sich erst in den letzten Jahren durchgesetzt. Auf der Reling der Achter- und Vordertrutz sind einige leichte Hornissen angebracht, die jedem Piraten vom Enterkampf abraten.

Eine Informationssuche in der Stadt kann Einiges zu Tage bringen:

- **Hafenarbeiter:** Die *Walberg* trägt kostbare Ladung von der Westküste.
- **Kneipe:** Der Schiffseigner fährt selbst mit. Es ist ein Festumer Kaufmann, Hakon von Schebeneck, der häufig die Handelsroute zwischen Festum und Grangor befährt und ein Kontor in Kuslik unterhält.
- **Taumacher:** Die Schwester Hakons von Schebeneck, Efferdane, befehligt die *Walberg*.
- **Ein Matrose der *Walberg* prahlt:** Vor kurzem hat das Schiff einen charyptischen Piraten in die Flucht geschlagen. Beim Kampf wurden einige Seeleute der *Walberg* verletzt und können die Reise nicht fortsetzen.
- **Zahlmeister der *Walberg*:** Die *Walberg* braucht zusätzliche Matrosen.
- **Havenischer Matrose der *Walberg*:** Efferdane von Schebeneck ist eine hervorragende Offizierin, was man aber leider von den anderen

Die Mannschaftsmitglieder der *Taurus* erzählen den Helden bei Nachfrage lang und breit, dass sich die beiden Kapitäne schon mehrfach zufällig begegneten, aber niemals auch nur eine Rotzenkugel flog. Viele sind sich sicher, dass Suldokan Hamarro zwar als Konkurrenten ansieht, aber seinen Wert im Kampf gegen Charypso und dessen gefürchtetsten Piraten *Dagon Lolonna* zu schätzen weiß. Hamarro seinerseits scheint das ähnlich zu sehen und so haben die beiden Gegner mit dem gleichen Feind eine Art stillschweigendes Abkommen, sich gegenseitig nicht an die Planken zu fahren.

(Mehr zu Hamarro finden Sie in dem Abenteuer *Der Widerspenstigen Rettung* in diesem Band auf S. 64.)

bornischen und horasischen Offizieren nicht behaupten kann, denn die zeichnen sich nur durch ihre Eitelkeit aus.

● **Ein Händler der Stadt:** Die *Walberg* soll sich in Kannemünde einem Geleitzug nach Festum anschließen, nachdem man die Nordlandwaren in den Kolonien und den Stadtstaaten verkauft hat.

Je nachdem, wo Ihre Helden ihre Informationen sammeln, sollten sie auch dementsprechend auftreten. Wenn sie sich hier einer Verkleidung bedienen, üben sie bereits für das, was in Charypso ihrer harrt.

DER PLAN

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden den Plan fassen, auf der *Walberg* anzuheuern und das Schiff für einen Überfall der *Taurus* zu sabotieren. Falls niemand aus Ihrer Runde von alleine darauf kommt, kann auch Alena diesen Vorschlag machen und dann auch gleich einen Plan ausarbeiten – der natürlich noch durch die Ideen Ihrer Helden ergänzt oder verbessert werden sollte.

Als geeignetster Zeitpunkt für einen Angriff bietet sich derjenige an, zu dem die *Walberg* in die Straße von Sylla einläuft. Zunächst muss die Mannschaft der *Walberg* außer Gefecht gesetzt werden: "Wer Flinken Difar hat, kann keine Rotzen und Aale bedienen."

Dann könne man Suldokan durch ein vorher verabredetes Zeichen, wie etwa ein Laternensignal bei Nacht oder Laken am Heck, ein Signal geben, ob der Plan gelungen ist oder nicht, und dann wäre ein Angriff nur noch ein Kinderspiel.

Beno könne diesen Plan an die *Taurus* weitergeben, damit Alena und die Helden in Ruhe ihre Plätze auf der *Walberg* einnehmen können. Falls Sie die Gelegenheit nutzen möchten, um die Helden noch eine Weile in Hôt-Alem zu beschäftigen, könnten Sie die obigen Informationen verändern. Die Helden könnten zum Beispiel Mannschaftsmitglieder der *Walberg* aus dem Weg räumen müssen, um auf dem Schiff so erst Bedarf nach neuen Matrosen zu schaffen. Alena könnte bei dieser Variante etwa die neue Schiffsmedica mimen, nachdem die Helden dem alten Medicus einen 'bedauerlichen Unfall' beschert haben, der ihn bis nach dem Auslaufen der *Walberg* unauffindbar macht.

Achten Sie aber darauf, dass neben den Helden auch noch andere neue Matrosen angeworben werden sollten, da das zu einem späteren Zeitpunkt für die Helden sehr wichtig werden könnte. Neben den Spielercharakteren sollten noch etwa sieben weitere Matrosen angeworben werden.

AUF DER WALBERG

DIE LADUNG

Die Schivone ist tatsächlich sehr reich beladen. Die Helden werden im Laufe der Zeit die Laderäume inspizieren können. Genau wie es der alte Säufer aus Sylla sagte, besteht die Ladung fast ausschließlich aus äußerst kostbaren Nordlandwaren:

- eine 6er Ferrara-Prunkkutsche, bestimmt für einen Al'Anfaner Granden. Im Begleitschreiben des Herstellers weist dieser den Käufer ausdrücklich darauf hin, dass sich das Fahrzeug erst einmal dem alfanischen Klima anpassen muss, bevor man es anspannen darf.

- schwere Eichenmöbel aus Andergast
- ein Quader beliebter Spirituosen wie Premer Feuer und bosparanischer Schaumwein
- außerdem Nerze, Wachs, Honig, Werkzeuge, Geschirr etc.

Ein anderer Ton

Der Alltag an Bord der *Walberg* unterscheidet sich nicht sonderlich von dem auf der *Taurus*. Lediglich die Schikanen durch die Schiffsoffiziere werden den Helden zusetzen: Deckschrubben, Abortimer leeren und das Polieren der Rotzenkugeln sind noch die angenehmsten Aufgaben. Daneben haben die Helden mit den Gemeinheiten einiger Offiziere zu kämpfen, die die neuen Besatzungsmitglieder gezielt provozieren, nur um ihnen bei Erfolg neue Strafarbeiten zu verpassen. Hierbei können die Helden aber zweierlei feststellen: Die Kapitänin sieht diese Schikane nicht gerne, und die Offiziere wagen derlei Spielchen nur, wenn sie es nicht direkt mitbekommen kann. Und: Die Mannschaft der *Walberg* hält zusammen. Immer wieder wird den Helden bei irgendwelchen Strafarbeiten geholfen, und zwar unabhängig davon, ob einer der Helden Kartoffeln schälen muss oder er Extraschichten im Ausguck zu übernehmen hat. Irgendwo ist eine zuvor völlig unbekannte helfende Hand für die Helden bereit. Sehr schön wäre es, wenn die Helden durch das 'Zusammenwachsen' mit der Mannschaft langsam Gewissensbisse bekommen würden.

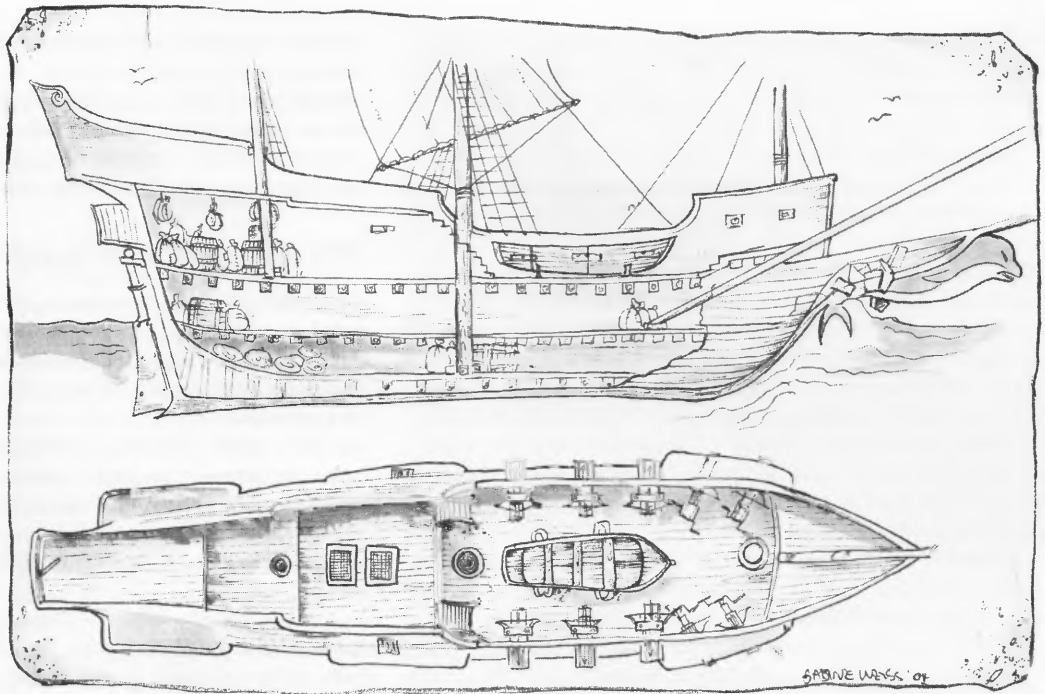
Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Meisterfiguren der *Walberg*. Gestalten Sie die übrige Mannschaft nach Ihrem Geschmack, und bedenken Sie dabei, dass die Mannschaft aus aller Herren Länder kommt und es die anderen Offiziere der Schivone in sich haben:

Hakon von Schebeneck ist der Schiffseigner der *Walberg*. Der aus Festum stammende Kaufmann mit Geschäftssitz in Kuslik ist ein schwer versehrter Mann, dessen tragische Geschichte davon kündigt, dass auch das Leben eines Kaufmannes zur See gefährlich sein kann. Auf einer Handelsfahrt wurde sein Schiff von Piraten überfallen und zerstört, seine Ehefrau vor seinen Augen getötet. Er selbst wurde verwundet über Bord geworfen und den Haien überlassen. Diese Begegnung kostete ihn einen Arm und einen Unterschenkel.

Dem Tode nahe konnte er sich auf ein Riff retten und dort seine blutenden Wunden mit Stoffetzen abbinden. Von Racheschwüren am Leben gehalten, überlebte er lange genug, um von einem zufällig vorbeikommenden Handelsschiff gerettet zu werden. Mit unglaublichem Lebenswillen und untrüglichen Geschäftssinn erhielt er sein Kontor und zog seine Kinder auf, wobei ihm die viel jüngere Schwester Efferdane eine große Hilfe war.

Von tiefem Hass getrieben, rüstete der Kaufmann immer wieder brabakische Piratenjäger aus, um seinen Rachefeldzug an den verhassten Piraten zu vollenden.

Obwohl Hakon ein schwer gezeichneter Mann ist, erfährt man im Umgang mit ihm, dass ihm seine Familie nach dem Verlust seiner Frau seinen Lebensmut zurückgab. Er ist ein netter älterer Herr, der einmal gut ausgesehen haben muss. Seine Meinung zu Piraten aber steht fest: "Das Pack muss mit Stumpf und Stiel ausgerottet werden!"



Efferdane von Schebeneck ist das Hauptopfer beim späteren Überfall El'Reks auf die *Walberg*. Auf den ersten Blick ist sie eine kräftige, aber schlanke Frau von 34 Jahren. Jedoch verbirgt sich unter ihrem Äußeren etwas, das Efferdane selbst für einen Fluch Rahjas hält: Sie ist zweigeschlechtlich. Ihre tief tsagläubige Mutter schreckte nach der Geburt vom Kindsmord zurück und verpflichtete die Geweihtenschaft zum Schweigen. Nur wenige Tsa-Geweihte Festums wissen von Efferdanes Geheimnis. Obwohl die Eltern alles unternahmen, dem Mädchen ein normales Leben zu gewähren, und die Tsa-Geweihten sie wie ein Wunder behandelten, fühlte sich Efferdane aussätzig. Nach einigen Versuchen, sich das Leben zu nehmen, holte sie der weitaus ältere Bruder nach Kuslik, wo sie in Hakons Familie ein neues Leben begann. Zwar boten die vielen Festlichkeiten der Stadt Efferdane reichlich Zerstreuung, Geborgenheit und Rückhalt fand sie jedoch allein bei ihrem Bruder.

Ihre eher markanten Gesichtszüge werden umrahmt von einer nicht zu bändigenden Lockenmähne in Aschblond, die sie stets mit einem Lederband im Nacken zusammenhält, um nicht in ihrer Sicht behindert zu werden. Ihre Kleidung ist zweckmäßig und – verglichen mit der ihrer Offiziere – geradezu schlicht: weite Hose, leichte Stiefel, Hemd und Lederweste, dazu bisweilen ein weicher, an einer Seite aufgeschlagener Hut mit Feder. Bei der Mannschaft ist sie beliebt, denn sie gilt als fähige Seefrau und gerechte Kapitänin – und es geht das Gerücht, sie sei in der Lage, jeden Mann an Deck, wenn nicht im



Armdrücken zu besiegen, so doch unter die Bank zu saufen. Über die völlige Untadeligkeit Efferdanes wundern sich gerade die Matrosen, die schon lange mit ihr fahren. Denn Efferdane soll noch nie eine Affäre in den vielen angelaufenen Hafenstädten gehabt haben, wie es sich für eine ordentliche Kapitänin gehört. Wie dem auch sei, Efferdane wirkt auf einen guten Men-

schenkener trotz aller Autorität und der fürsorglichen Liebe ihres Bruders und dessen Familie einsam und ein wenig verloren.

Simadeon von Schebeneck ist das jüngste Kind Hakons. Die anderen Geschwister des Knaben haben bereits alle das väterliche Haus verlassen und arbeiten nun in den Kontoren in Kuslik oder Festum.

Simadeon ist ein netter, wenn auch recht unbeholfener Knabe von elf Jahren. Seine Interessen gelten der Architektur und der Pferdezucht. Dass ihn auf der Offiziersschule auch Reitunterricht erwartet, ist nur ein schwacher Trost für ihn, denn eigentlich würde er viel lieber Reithallen und Gestüte bauen, ausprobieren und auch gleich bewirtschaften. Ständig hängt er seine Nase in Bücher, deren kostbarer Besitz sein großer Stolz ist und die er wie seinen Augapfel hütet. Immer wieder erkennt man, dass er im weitaus dickeren *Die Belagerungsmaschinen der Horas* ein kleineres Exemplar *Perricumische und Nebachotische Gestüte – Von der Zucht in Rahjas Häusern* versteckt und eifrig darin liest.

Simadeon überhäuft jeden Helden, der auch nur einmal in die Nähe eines Pferdes kam, sofort mit Fragen und weicht ihm möglichst nicht mehr von der Seite. Nach seiner Entführung durch El'Rek wird er den Helden als erstes wieder begegnen.

Randulf Karger, der Erste Offizier und Steuermann ist ein aus Neersand stammender Abgänger der Offiziersschule zu Festum. Sein starker bornländischer Akzent und die immer untadelig sitzende Kleidung im horasischen Stil täuschen leicht darüber hinweg, dass er ein sehr fähiger Seemann ist und nicht umsonst der Steuermann an Bord der *Walberg*. Efferdane hat seine Anstellung allerdings schon bereut, denn in der Anfangszeit hat er mehrfach die Absicht erkennen lassen, sie zu ehelichen und dann die Geschäfte selbst in die Hand zu nehmen. Auch gibt es bisweilen Ärger, wenn er zusammen mit den anderen Offizieren die kleinen Schikanen an der Mannschaft allzu weit treibt. In Krisensituationen jedoch hat er sich stets bewährt, so dass Efferdane seine Anwesenheit zähneknirschend erträgt. Simadeon mag Randulf nicht, da dieser ihm ständig erzählt, was er in Festum an der Schule noch alles lernen müssen. Der Junge öffnet den ersten Offizier bei jeder sich bietenden Gelegenheit heimlich nach, worin er ein wahrer Meister ist.

DIE SCHIKANEN

● Ein Held rempelt unabsichtlich einen Offizier an: "Wie gut kann Er eigentlich die Segel flicken?" – *Antwort des Helden* – Offizier: "Auch wenn sie gehisst sind?" bzw. "Dann hat er ja Gelegenheit, es zu lernen / zu üben. Dort oben. Jetzt."

● Beim Deckschrubben kommen einige Tropfen Salzwasserlauge auf die Spangenschuhe des Zahlmeisters: "Nun, wer nur barfuß läuft, kann es nicht wissen. Aber mir scheint, er müsse einmal lernen, wie aufwendig es ist, solch edles Schuhwerk zu putzen." Der Held 'darf' nun sämtliche Schuhe an Bord putzen – und nicht alle sind so edel wie dieses Paar, was vor allem am Geruch deutlich zu merken ist.

● Während des allabendlichen Mahls der Offiziere in der Offiziersmesse unterhält man sich höchst empört und lautstark über die völlige Unzulänglichkeit dieser – aus allen Regionen zusammengewürfelten – Mannschaft. Deutlich hörbar über die offenen Heckfenster der *Schivone* wird man aber auch vernehmen können, dass Efferdane in solchen Situationen immer für 'ihre' Mannschaft Partei ergreift: "Ach, falls Ihr glaubt, eine rein horasische oder bornländische Mannschaft wäre besser, dann tauscht doch ganz einfach einmal mit den Matrosen."

● Beim Dienst in der Offiziersmesse, für den der Held mit dem höchsten Charisma ausgesucht wird, gießt dieser – wegen einer plötzlichen Rollbewegung der *Walberg* oder schierer Ungeschicklichkeit – einem Offizier Soße über den Ärmel. Als 'Dank' für die neue Farbe des Ärmels muss der Held die gesamte Offiziersmesse alleine putzen,

nachdem der Offizier die Soße penibel über den ganzen Boden verteilt hat.

● Einzig ein als Offizier angeheuerter Held bleibt von Schikanen verschont. Jedoch darf sich dieser Held beim 'gemeinsamen' allabendlichen Mahl mit den Offizieren anhören, wie "unfähig und roh dieses neu angeworbene Pack" aus *Hôt-Alem* eigentlich doch ist.

DIE MISSLUNGENE SABOTAGE

Interessante Situationen ergeben sich, wenn die Helden den Plan gefasst haben, neben der Bewaffnung des Schiffes auch die Mannschaft außer Gefecht zu setzen, sie nun aber mit der Zeit immer mehr Gewissensbisse bekommen, die 'neuen Kameraden' zu hintergehen und zu verraten.

Der Versuch, die Mannschaft mit harmloseren Giften oder verdorbenen Lebensmitteln unschädlich zu machen, kann auch stattfinden, bevor die *Walberg* die Straße von Sylla erreicht. Sie haben also Zeit genug, die Helden mehrmals bei ihren Sabotageversuchen scheitern zu lassen – und ihnen 'ihre' Mannschaft in der Zeit immer sympathischer zu machen.

EFFERDANES PROBLEM

Falls derlei Rollenspiel in Ihrer Gruppe möglich ist, könnte eine – im weiteren Verlauf tragische oder auch segenbringende – Annäherung zwischen Efferdane und einem Helden bzw. einer Heldin ein Grund sein, warum die anfänglichen Sabotageversuche der Helden scheitern.

Der von ihnen bestimmte Held muss nicht zwingend derjenige sein, der das beste Aussehen hat. Für Efferdane sind vor allem Geborgenheit und Verständnis ihres oder ihrer Geliebten wichtig, denn sie fühlt sich – trotz oder wegen ihrer Position als Kommandantin – aufgrund ihres Geheimnisses sehr einsam. Sie muss jederzeit Stärke zeigen – ein aufrichtiger Mensch, bei dem sie auch ein wenig Schwäche zeigen darf, könnte durchaus ihr Herz erweichen.

VERBRÜDERUNG

Just in dem Moment, in dem die ständigen Schikanen die Helden auf die Idee bringen, noch am selben Abend die gesamte Mannschaft außer Gefecht zu setzen, zaubern einige Matrosen übrig gebliebenes Essen aus der Messe hervor. Die gesellige Einladung zum Spiel kann man kaum ausschlagen, und nachdem Efferdane plötzlich neben dem Mundharmonika spielenden Koch steht, um sich von ihren Offizieren zu erholen, wobei sie freundliches Interesse an den Helden zeigt, sollten diese einen besseren Zeitpunkt zur Sabotage abwarten.

DIE FAST GELUNGENE SABOTAGE

In der Nacht, bevor El'Rek die *Walberg* angreift, sollte es den Helden schließlich doch gelingen, einen Teil der Geschütze zu sabotieren. Für den kommenden Kampf wäre es sinnvoll, wenn die Helden nur eine empfindliche Anzahl an Geschützen, aber nicht alle außer Gefecht setzen. Sie haben die Wahl, ob Sie ein erbittertes Seegefecht ausbrechen lassen oder El'Rek leichtes Spiel gewähren, nachdem er die *Schivone* eingeholt und die Takelage durch einige Rotzenkugeln und Takelagenfressern (Geschosse mit befestigten Widerhaken und Ketten) beschädigt hat. Sollten Ihre Helden die Mannschaft der *Walberg* bereits durch eine leichte Lebensmittelvergiftung angeschlagen haben, wandeln Sie folgenden Abschnitt ein wenig ab.

DER WETTLAUF UM DIE WALBERG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am frühen Morgen erkennt ihr im Norden die Mangroven und die dampfenden Wälder der östlichen Ausläufer der syllanischen Halbinsel. Weit im Osten zeichnet sich im dunklen Dunst die Küste Altoums ab, kaum von einem Wolkenband zu unterscheiden.

(Held 1) ist wieder einmal an der Reihe, eine der üblichen und

alltäglichen disziplinarischen Schikanen über sich ergehen zu lassen. Der Rohrstock klatscht ihm brutal auf die Haut, als der Ausguck ein Segel meldet und der Bootsmann inne hält. "Grünes Segel Steuerbord voraus!"

Mit diesen Worten entfesselt der Ausguck auf der *Walberg* ein hektisches Durcheinander.

"Charyptische Piraten!", schallt Efferdanes Ruf über das Schiff. "Schiff klar zum Gefecht! Vollzeug setzen! Alle Mann in die Wanten! Dreht sie in den Wind, ich will der Schlangenbrut keinesfalls zu nahe kommen!"

Nach einer weiteren halben Stunde wird euch von einem Maat zugeflüstert: "Habt ihr gehört, es ist El'Rek, der wahnsinnige Kapitän aus Charypso. Es heißt, sein Schiff, die *Canibal*, ist mit den Geistern im Bunde. Nichts kann ihm davonfahren, weil er die Seelen der Getöteten in seinen Segeln gefangen hält."

Nachdem der Geschützmeister und einige Matrosen die Spritzwasserplanen von den Rotzen ziehen, kommt Panik auf. "Sabotage!", kreischt es von einigen Geschützmannschaften auf die Brücke.

Fassungslosigkeit breitet sich aus, als der Geschützmeister und der Zimmermann den Grad der Beschädigungen an die Kapitänin melden. Die Verzweiflung in Anbetracht des nahenden El'Rek führt zu missmutigen, zornigen und sogar mordlusternen Blicken, mit denen die altgedienten Mannschaftsmitglieder nun diejenigen anstarren, die in Höt-Alem angeheuert haben.

Hier wäre es von Vorteil, wenn die Helden schon einmal etwas von El'Rek gehört haben. Falls sie sich nun um Kopf und Kragen reden, während Efferdane alle Neulinge auf eine eventuelle Zugehörigkeit zu den Piraten verhört, lassen Sie einfach einen anderen Matrosen in hysterische Unschuldsbeteuerungen ausbrechen, so dass die besorgte Kapitänin eine Fehlentscheidung trifft und den Falschen 'einloch'.

DAS GEFECHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach nahezu einer Stunde hat die *Walberg* dem charyptischen Schiff immer noch nicht davonfahren können. Waffen werden ausgeteilt oder – sofern man eigene besitzt – vom Ersten Offizier zurückgegeben. Die Rotzen und Aale sind geladen, die Hornissen schussbereit für den Nahkampf – zumindest diejenigen, die bei eurer Sabotage nicht zerstört wurden.

Schon eine ganze Weile hat euch das Geschrei und Gejohle der Piraten zugesetzt und die Mannschaft der *Walberg* zusehends unruhiger werden lassen. Nun fliegen erste Rotzenkugeln durch Segel und Takelage und verfehlen den Mast nur um wenige Schritte.

Karger, der Geschützmeister, hat sich nach einiger Zeit eingeschossen. Mit einem gewaltigen aufberstenden Krachen zerstört er eine gegnerische Rotze, worauf er – trotz eines zugeschnauzten Lobs Efferdanes – flucht: "Bei allen zielwissenden Alveranieren, ich will doch den Mast treffen!"

Nun brechen die Niederhöllen über das Schiff herein. Splittern des Holz reißt [Held 1] die Haut am Arm auf. Herunterstürzendes schweres Tau der Takelage schlägt [Held 2] gegen den Kopf. Eine in der Hektik fallen gelassene Rotzenkugel rollt die Treppe zur Brücke hinunter und prallt [Held 3] gegen den Oberschenkel. Der Aal vor [Held 4] wird getroffen und völlig zerstört, während die Verletzten in Deckung springen.

Mit der letzten Salve des charyptischen Schiffes wird euer letztes Geschütz zerstört und der Hauptmast gefällt.

Als die schweren Rahen zu Deck und auch ins Meer stürzen, verlangsamt sich die Fahrt der *Walberg* deutlich. Durch das fehlende Segel verlangsamt und durch die im Wasser liegende Takelage gebremst, will Efferdane dem Unvermeidlichen zuvorkommen, indem sie das gegnerische Schiff tollkühn zu rammen versucht: "Alle Mann klar zum Entern!"

El'Rek lässt sich durch Efferdane nicht überrumpeln. Er hat ihren Versuch, sein Schiff zu beschädigen und zu entkommen, vorausgesehen und dreht bei. Efferdanes waghalsiges Manöver läuft ins Leere, und die Wucht des Aufpralls wird gemindert. Kaum berühren sich die Schiffe, werden die ersten Enterhaken geworfen, und der gnadenlose Kampf Mann gegen Mann entbrennt.

Die Helden, die eigentlich eine ähnliche Situation für die *Taurus* vorbereiten sollten, befinden sich plötzlich auf Seiten der Verteidiger – wenn vielleicht nicht aus Sympathie, so doch aus schierem Überlebenswillen, denn El'Reks Mannschaft fragt nicht erst, wer zur Besatzung der *Walberg* gehört und wer nur so tut.

Schildern Sie den Verlauf des Kampfes so bedrohlich, wie es der Antagonist El'Rek seinem Ruf nach verdient, denn den genießt er nicht von ungefähr. Er ist ein erfolgreicher charyptischer Pirat und völlig gnadenlos – und so kämpfen er und seine Leute auch. Orientieren Sie sich in Ihrer Beschreibung an den einschlägigen Piratenfilmen, denn El'Reks Angriff verläuft keinesfalls straff durchorganisiert, und es wird auch wild mit improvisierten Gegenständen gekämpft. Vergessen Sie auch nicht, dass ein Kampf an Bord des Schiffes überaus beengt und daher behindernd abläuft. Weicht ein Held zurück, stößt er wohlmöglich rücklings mit einem weiteren Gegner zusammen oder – im Glücksfall – einem Kumpan, der ihm den Rücken decken kann. Genau dieselben Schwierigkeiten haben natürlich auch die Gegner – und aufgerollte Taue, Fässer und Trümmer tragen nicht zur Verbesserung der Situation bei.

DURCHSCHNITTLICHER PIRATEN IN EL'REKS MANNSCHAFT

Herausragende Eigenschaften: Balance, Hitzeresistenz, Aberglaube 5

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 8

Entermesser:

INI 10+W6 AT 13	PA 11	TP W+3	DK N		
LE 31	AU 35	KO 13	RS 0	GS 8	MR 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Ausweichen I

Anmerkung: Diese Werte können Sie als Meister den Fähigkeiten Ihrer Gruppe anpassen. Allerdings beschäftigt El'Rek keine Versager.

DER ENTERKAMPF

El'Rek selbst kämpft zunächst nicht mit. Er steht lässig auf der Reling seines Schiffes, eine Hand an einem Tau, die andere am Säbel, und beobachtet das Geschehen. Er gibt keinerlei Anweisungen, aber sein Plan scheint klar. Die kämpferischen Aktivitäten konzentrieren sich schnell auf den Bereich um die Brücke der *Walberg*, wo Efferdane von Schebeneck und der Erste Offizier sowie Alena von der *Taurus* – und falls Sie es wünschen Ihre Helden – einen verzweifelten Abwehrkampf führen. Efferdane kämpft mit einem leichten Säbel. Alena hingegen hält einen Nachwind in der Hand, den sie mit ungeheurer Geschwindigkeit führt. Selbst Hakon von Schebeneck steht plötzlich mit seinem alten Kusliker Säbel in der noch verbliebenen Hand über der Treppe zur Brücke – das Gesicht von bitterer Erinnerung und unbändigem Hass verzerrt.

DAS ENDE DES KAMPFES

Nachdem mit der Zeit die Versuche, die Brücke zu halten, an der Brutalität der Piraten scheitern, enden mit der Entwaffnung Efferdanes langsam die Kampfhandlungen an Bord. Die Mannschaft der *Walberg* ist entweder schon besiegt oder demoralisiert und gibt auf, um die Kapitänin nicht zu gefährden. El'Reks Piraten entwaffnen alle Besatzungsmitglieder des besetzten Schiffes und drängen sie zusammen. In den Reihen der Mannschaft macht sich angstvolles Gemurmel breit. Man flüstert sich zu, dass charyptische Piraten geschlagene Gegner kielholen lassen, über die Planke schicken oder gar an der Rah aufhängen, und manch ein Seemann gerät darüber fast in Panik. Doch bis auf rüdes Zusammenschlagen und Peitschenhiebe, die El'Reks Leute zu ihrem Vergnügen verteilen, geschieht zunächst

nichts. El'Rek ist schließlich nicht Dagon Lolonna, von dem es heißt, dass er genüssliche Grausamkeit als Kunst praktiziert – ja, fast zelebriert –, aber harmlos ist er deswegen noch lange nicht. Dies stellt er auch sofort unter Beweis, indem er an einige der jüngsten Matrosen der *Walberg* Neunschwänzige austeilte, mit der sie die Offiziere auspeitschen sollen.

Geben Sie den Helden einen Grund, nach Rache gegen wenigstens ein Mannschaftsmitglied zu dürsten, um ihnen dann später in Charypso die Gelegenheit für eine solche Genugtuung zu präsentieren.

In den Eingeweidenden des Schiffes wühlen bereits die Piraten, um auch ja das Beste mit auf ihr Schiff zu nehmen. Hier und da wird sich um ein Beutestück geprügelt, während die Glücklicheren ihren eingeheimsten Teil bereits verstecken konnten.

Die Rahen werden geschwenkt, Seilzüge daran befestigt und die Ladeluken geöffnet, um schwereres Beutegut auf das Piratenschiff zu verladen.

Ein Segel

Die Grausamkeiten, die die charyptische Mannschaft an den Helden und ihren Kampfgefährten verübt, enden schlagartig, als der Ausguck der *Canibal* ein rotes Segel meldet. Falls Sie es irgendwie einrichten können, gestalten Sie die Stelle des folgenden Textes, in der sich das Geheimnis Efferdanes lüftet, als Cliffhanger.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Ausschau haltende Matrose im Krähenest der charyptischen Karavelle ein rotes Segel meldet, wendet El'Rek sich an die Mannschaft der *Walberg*.

“Ist jemand bereit, auf meinem Schiff die Freiheit der Meere zu erfahren?“, fragt er mit fester Stimme. Einen Moment herrscht Schweigen. Leise klatschen und gurgeln die Wellen im ächzenden Lied der havarierten Takelage an den Schiffsrumpf. Doch dann treten tatsächlich fünf Matrosen vor und melden sich zögerlich.

“Das sind nicht genug. Aber was haben wir denn hier?“, schreit er auf die zusammengedrängten Offiziere zu.

“Hakon, es ist lange her, dass Ihr von Brabak aus Jagd auf Piraten gemacht habt. Und jetzt, jetzt seid Ihr selbst in der Hand eines Charypters – wie bedauerlich“, stößt er den Schiffseigner zu Boden, worauf Efferdane sich im Griff eines Piraten aufbäumt: “Lass meinen Bruder in Frieden, du Qualle!”

“Wie amüsant – Bruder“, grinst El'Rek und gibt ein paar Männern ein Zeichen, die Efferdane vor ihn zerren.

Der Pirat mustert sie, löst ihr Haar, das nun ungebändigt auf ihre Schultern fällt. Spielerisch dreht er es in seinen Fingern, bis er ihr ruckartig das Hemd aufreißt, um ihren festen, hellen Busen zu entblößen.

“Was meint ihr, Männer: Wird daran jemand in Charypso Gefallen finden?“

Unter dem zornigen Geschrei Efferdanes, den hasserfüllten Flüchen Hakons und dem Greinen des herbeigezerrten Simadeon wird Efferdane von zahllosen Männerhänden entkleidet. Fast kommt es erneut zu Kampfhandlungen. Murren und Wut macht sich unter der Mannschaft der *Walberg* breit, bis unter erschrockenem Staunen die Piraten von Efferdane ablassen und zurückweichen.

Verzweifelt versucht sie noch einmal, ihre Scham zu bedecken, bevor El'Rek seinen Männern erneut ein stummes Zeichen gibt und sie die Arme der Kapitänin hochreißen – Efferdane ist beiderlei Geschlechts.

Nach El'Reks erstem ungläubigem Augenreiben bricht er in schallendes Gelächter aus und rechnet laut vor sich hin, was ihm die Sklavenhändler in Charypso für diese Kuriosität wohl bieten werden.

Als der Ausguck schließlich das rote Segel als *Taurus* identifiziert, werden die Charypter hektisch, denn mit ihrer angeschlagenen Karavelle überstehen sie vielleicht noch den Kampf gegen eine Schaluppe, aber nicht gegen Suldokan.

Zügig werden neben den Gefangenen noch einige kostbare Teile auf die Karavelle verladen, doch vieles bleibt in der Hektik und unter den Flüchen der Piraten zurück. El'Rek befiehlt einigen seiner kräftigsten Leute, im Laderaum der *Walberg* mit schweren Äxten ein Loch in die Außenwand zu schlagen. Als das geschehen ist, verabschiedet er sich spöttisch und klettert auf sein Schiff zurück. Efferdane und Hakons Sohn nimmt er mit.

El'Rek weiß, dass er der *Taurus* mit der *Canibal* nicht entkommen kann. Daher versucht er, die *Walberg* zum Sinken und die Menschen auf ihr in Seenot zu bringen. Denn er kennt Suldokan gut genug, um sicher zu sein, dass der ‘Wohltäter’ niemals einen Menschen im Stich lassen würde, den er noch retten könnte – auch nicht, wenn er deswegen die Chance verpasst, einen der verhasstesten Charypter anzugreifen.

Das Täuschungsmanöver Hakons

Nachdem El'Rek einige Meilen gut gemacht hat und die *Taurus* immer näher kommt, ahnt Hakon von Schebeneck noch nicht, dass sie zu seiner Rettung nahen könnte. Er hat, ebenso wie einige Mannschaftsmitglieder, schon von Suldokan gehört und das Segel mit dem Stierschädel erkannt. Für ihn ist er ein Pirat wie jeder andere auch. Daher befiehlt er, das Schiff so schnell wie möglich wieder gefechtsbereit zu machen.

Hektisch, geradezu panisch folgen die Leute seinem Befehl. Von den Offizieren mit etwaiger Ausnahme eines der Helden ist kaum mehr einer in der Lage, Befehle zu geben, geschweige denn, welche auszuführen. Schnell lässt man die abgetrennten Mastteile ins Wasser, um wieder Fahrt aufnehmen zu können, während unten im Laderaum das herrische Geschrei des Zimmermanns zu hören ist, der mit einigen Männern versucht, das Leck zu schließen. Andere werfen Ladung über Bord, um das Leck über die Wasserlinie zu bekommen.

Hakon befiehlt auch, die Geschütze wieder zu besetzen, auch wenn keines mehr einen Schuss abgeben kann. So versucht er wenigstens den Schein eines immer noch kampfbereiten Handelsschiffes zu wahren, um sich Suldokan eventuell mit einer Täuschung vom Leib zu halten.

Falls die Helden versuchen, ihn davon zu überzeugen, die Waffen zu strecken, weil er wohl kaum Schlimmeres als durch die Charypter zu befürchten hat, wird er sie misstrauisch zur Rede zu stellen.

Sollten sie ihm von ihrem eigentlichen Plan berichten, lässt er sie kurzerhand festnehmen und unter Deck bringen, wo sie im hüfthohen Wasser darum bangen dürfen, dass das Leck alsbald gedichtet wird.

Die Taurus kommt längsseits

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während sich der Trimaran nähert, herrscht auf Deck der *Walberg* gespenstische Ruhe. Aufmerksam verfolgt Hakon jede Bewegung des Syllaners, allzeit auf ein tückisches Manöver gefasst. Doch das bleibt aus.

Langsam verringert die *Taurus* die Fahrt, die Segel werden zum Teil gerefft, bis sie achtern längsseits geht.

“Schiff ahoi“, grüßt der syllanische Kapitän. “Können wir helfen?“

“Bevor ich Eure Hilfe annehme, sollen mir mein verbliebener Arm und mein einziges Bein noch abfaulen! Schert Euch in alle Winde – Pirat!“, schnauzt Hakon zurück und droht dabei zornig mit seinem Kusliker Säbel.

Hier sind nun die Helden gefragt, zwischen Hakon und ihrem eigentlichen Kapitän Suldokan zu vermitteln. Da Suldokan durch sein Fernrohr den Überfall durch El'Rek verfolgt hat und nachdem ihm nun mitgeteilt wird, dass sich die Schwester und der Sohn Hakons in der Gewalt des Piraten befinden, ist er durchaus bereit, dem Händler zu helfen – gegen eine gewisse Gebühr, versteht sich.

Machen Sie es den Helden nicht allzu leicht, denn sie müssen mit einem gestandenen Händler, alten Seebären und vor allem Piratenhaser verhandeln. Die Zeit arbeitet jedoch für sie. Und auch Suldokan zeigt sich bei den Verhandlungen äußerst gelassen. Nicht zuletzt bekommt Hakons Schiff immer mehr Schlagseite, auch wenn das Leck

notdürftig gestopft wurde. Schließlich willigt Hakon ein, für einige empfindlich kostbare Teile der Ladung Suldokans Hilfe anzunehmen – zumal er den Rest seiner Ladung andernfalls vermutlich sowieso ganz verlieren würde.

KURS CHARYPSO

Ein never Plan

Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, dass es an der Zeit ist, Efferdane und Simadeon zu retten, dann helfen Meisterpersonen ein wenig nach – oder Suldokan gibt ihnen sogar einen entsprechenden Befehl.

Der Weg nach Charypso: Den Helden steht kein Schiff zur Verfügung, mit dem sie in Charypso einlaufen können. Die *Taurus* mit dem Heimathafen Sylla würde noch in der Hafeneinfahrt versenkt werden. Die beschädigte *Walberg* scheidet ebenfalls aus, weswegen die Helden die Stadt über Land erreichen sollten. Die *Taurus* in der Nähe der Stadt wie zuvor in Höt-Alem zu verstecken, ist wegen der geringeren Deckung unmöglich. Daher wird man die Helden bei Nacht in der Nähe der Stadt absetzen.

Die Verkleidung: In Charypso angekommen, sollten die Helden in Verkleidung auftreten und sich für den Erwerb von Sklaven interessieren, um so die Familie Hakons im wahrsten Sinne des Wortes zu erwerben. Ein wesentlicher Bestandteil einer Maskerade kann ein angeblich erlittener Schiffsbruch sein, weswegen die Helden auch zu Anfang etwas unstandesgemäß auftreten dürfen, da sie ja über den Landweg anreisen und nicht im Hafen Charypsos vom Deck einer stattlichen Bireme schreiten. Und Verkleidungsmöglichkeiten gibt es genug:

- eine alanfanische Sippschaft mit der Absicht, sich in Charypso niederzulassen, weil sie in der Schwarzen Perle nicht mehr gern gesehen ist, und die nun einen Haushalt aufbauen möchte.
 - mengbillanische Sklavenhändler, die ausgesuchte Ware für ihre Kunden erwerben möchten.
 - ein Händlerpaar, das zurück nach Al'Anfa möchte und nebenbei ein paar neue 'Einrichtungsgegenstände' benötigt.
 - ein Grandenpaar mit Familia (Sklaven, Bediensteten und Beschützern). Falls Sie nur männliche Helden in Ihrer Gruppe haben, erklärt sich Alena bereit, die Rollen der Frau zu übernehmen. Andererseits ist es bei einem Grandenpaar aus Al'Anfa oder Mengbilla auch keineswegs ungewöhnlich, wenn beide dem gleichen Geschlecht angehören.
- Zur vorübergehenden Ausstattung** der Helden, die ihnen von Hakon zur Verfügung gestellt werden, gehört eine enorme Summe in Form von Edelsteinen und Perlen, deren Versteck die Charypter beim eiligen Durchsuchen der *Walberg* übersehen haben. Diese Summe (nach meisterlichem Entscheid Steine und Geschmeide im Wert von bis zu 1.500 Dublonen) soll den Helden den Rückkauf der Gefangenen ermöglichen. Bei der Verkleidung der Helden werden die Kameraden der *Taurus* auch selbst Hand an die Kostüme legen.

Das Ablenkungsmanöver: Für den Notfall können die Helden auch eine Ablenkung durch die Besatzung der *Tauris* vorbereiten, damit sie auch riskantere Manöver ohne unangenehme Aufmerksamkeit durchführen können. Dies könnte zum Beispiel wichtig werden, wenn es den Helden nicht gelingt, Efferdane auf dem Sklavenmarkt zu ersteigern und sie sie mit einer Befreiungsaktion aus dem Haus Samirs herausholen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ein grün brennender Pfeil.”

Mit diesen Worten hat Suldokan euch einen Brandpfeil übergeben, den ihr in den nächtlichen Himmel über Charypso feuern sollt.

“Danach gebt ihr uns eine, vielleicht auch zwei Stunden. Aber ihr werdet wissen, wenn wir da sind”, grinst Pirka euch an.

Wenn Ihre Helden keine eigenen Pläne schmieden, wird die Ablenkung darin bestehen, dass die *Taurus* bei Nacht – und nur dann ist es denkbar, kurzzeitig in den Hafen einzufahren – eine waghalsige Runde durch den Hafen dreht und einige Tonkrüge mit Brandsätzen auf die ankernden Schiffe abfeuert; etwas, das die Leute der *Taurus* ohnehin schon lange einmal vorhatten.

Die Flucht: Aufgenommen werden die Helden ansonsten am entfernteren Strand Charypsos, wenn sie ein Zeichen mit der Blendlaterne geben – zumindest ist dies der Plan, den die Besatzung der *Taurus* vorschlägt.

BRANDSÄTZE UND HYLAILER FEUER

Brandsätze (hierzulande auch hochtrabend als Syllaner Feuer bezeichnet) kann man recht einfach herstellen. Tonkrüge gefüllt mit Alkohol oder Lampenöl und brennender Lunte, und fertig ist ein gefährliches Geschoss. Der Unterschied zu Hylailer Feuer besteht darin, dass das entstandene Feuer eines Brandsatzes mit Wasser wieder gelöscht werden kann. Hylailer Feuer hingegen ist extrem selten und unglaublich teuer. Nicht jedem ist jedoch bekannt, dass nur Kriegsschiffe der finanzkräftigsten Reiche über die seltene Waffe gegen Schiffe und Hafengebiefestigungen verfügen, deren Brände man nur mit Sand wieder löschen kann.

IN DAS PIRATENNEST

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass sich die Helden zuerst etwas weiter ins Landesinnere durchschlagen, um von dort nach Charypso zu gelangen.

Falls Sie hier ein kleines Überlandabenteuer einschieben wollen, können Sie sich zur Ausgestaltung der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** (S. 120f.) bedienen. Im Folgenden nur einige Details und Vorschläge, den Marsch zu gestalten:

VON DER LANDSCHAFT

Die Küstennähe ist geprägt von sumpfigen Mangrovenwäldern, die sich einige Meilen vom Meer ins Landesinnere ziehen und immer wieder von steppenartigen Trockengebieten unterbrochen werden, wo man vor langer Zeit versuchte, den Urwald landwirtschaftlich zu nutzen.

- Um Trinkwasser zu erhalten, muss man entweder den Regen auffangen oder das Wasser des Sumpfes abkochen (Probe auf *Wildnisten*).
- Das Wasser, das entweder seicht und verschlammt oder recht tief und mit Krokodilen und Schlangen verseucht sind, erschwert das schnelle Vorankommen (GE-, *Körperbeherrschungs-* und *Schwimmen-* Proben) und kann bei missglückten Proben zum Verlust von Ausrüstung führen.
- Ein verwilderter Ongalobulle mag es gar nicht, dass man sich seiner Herde nähert, und nimmt die Verfolgung auf (Ausweichen-, *Körperbeherrschungs-* und *Gewandheits-* Proben).
- Eine Gruppe Reisbauern glaubt in den Helden die Sklavenjäger wieder zu erkennen, die in der vergangenen Nacht das Dorf heimgesucht und sich am Saatgut und an den Mädchen und jungen Männern vergriffen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit Stunden bewegt ihr euch auf dem Trampelpfad in nördlicher Richtung. Mangrovenwälder, die sich noch vom Meer hineinziehen, wechseln sich mit trockenen, steppenartigen Lichtungen ab. Entweder ist es unerträglich heiß oder niederdrückend schwül. Schutzlos seid ihr den Attacken von aberhundert Stechmücken ausgeliefert, denn die Salbe, die man euch auf der *Taurus* mitgegeben hat, habt ihr bei der Durchquerung der letzten Wasserrinne verloren.

Spärlich und langsam häufen sich die Anzeichen menschlicher Besiedlung. Schon lange verwaahlte Plantagen, stinkende Reisfelder, die jetzt den Mücken als Heimstatt dienen, fast gänzlich überwucherte ehemalige Weidezäune und zerfallene Holzgebäude säumen den Wegesrand. Auch der Pfad ist nun ein besserer Weg geworden.

Und tatsächlich: Ein polterndes Geräusch macht euch auf einen zweirädrigen Karren aufmerksam. Dessen Besitzer – ein ärmlicher Reisbauer – ist der erste Einheimische, den ihr seht.

Auf die Frage, wie weit es noch nach Charypso ist, antwortet der Bauer, der die Helden die ganze Zeit mit weit aufgerissenen Augen betrachtet, in dem Dialekt der ortsansässigen Bukanier: "Nix mär viel weit."

Nach einer weiteren halben Stunde riecht man ihn, lange bevor man etwas hören oder sehen kann: den Latrinenduft einer schlecht gepflegten Behausung. Dies ist wohl ein Grenzposten, oder zumindest das, was die Leute hierzulande dafür halten.

EMPFANG IN CHARYPSO

Vor einem Bretterschlag, der schon allerlei durchgemacht hat, sitzt der fette Anführer des Grenzpostens. Sein schütteres rotes Haar, das fliehende Kinn und die listigen Schweinsäuglein lassen vermuten, dass er nicht dumm, sondern verschlagen ist. Die einst blaue, nun völlig schmierige horasische Uniform ist ihm schon lange oder noch immer zu klein, wie die herausfallenden Speckrollen verkünden. Die Schranke aus Brabaker Rohr, die von rechts nach links in schräger Bahn über dem Weg liegt, sieht bestenfalls so aus, als wäre sie irgendwann dort hingefallen.

Der Zöllner, ein Halunke, der mit seinen Kumpanen einfach jeden abkassiert, der in die Stadt hinein will, ist ständig damit beschäftigt, sich die lästigen Fliegen mit einem Wedel vom Leib zu halten. Es kann aber auch sein, dass er sich dazu kurzerhand einer aus der Kleidung eines Helden gezogenen Feder oder eines Tuches bedient. Mehrere Gestalten schälen sich aus der Behausung – manche speckig fett wie ihr Anführer, manche mit behaarten Bäuchen, aber auch einige dürre Figuren sind dabei.

Keinen in Charypso schert, was die selbsterklärten Zöllner hier tun. Warum sollte sich auch jemand darum kümmern, solange sie diejenigen in Ruhe lassen, die etwas zu sagen haben? So werden sie die Helden auch keinesfalls freundlich, sondern eher desinteressiert behandeln und ihnen einen Vorgeschmack von dem geben, was in Charypso auf sie wartet. Falls sich die Helden stellen, gedenken die Zöllner, die 'fremdstädtischen Quengler' einfach so lange hier in der drückenden Hitze aufzuhalten, bis sie einlenken und zahlen.

Sollten sich die Helden aber entscheiden, dem unerhörten Treiben ein Ende zu setzen und dies auch nur mit wenigen Worten zuvor andeuten, werden die Grenzer sich ein wenig belustigt zurückziehen und nach 'Ullu' rufen.

Ullu, ein über zwei Schritt großer, mächtiger und mit Trophäen behängter Utulu, schiebt sich langsam aus dem Bretterschlag und postiert sich in voller Größe vor den Helden. Offensichtlich ist es seine Aufgabe, Störenfriede 'bei Bedarf' kurz und klein zu schlagen. Wenn die Helden glauben, sie könnten es mit den Grenzern aufnehmen:

Ullu

Keule:	INI 11	AT 15	PA 11	TP W+4	DK N
Raufen:	INI 11	AT 16	PA 13	TP(A) W+2	DK H
LE 37	AU 35	KO 16	RS 0	GS 8	MR 0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Ausweichen II, Finte;
Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Block, Doppelschlag, Gerade, Kopfstoß, Schmetterschlag, Schwinger

Herausragende Eigenschaften: KK 18, Hitzeresistenz, Aberglaube 10

Durchschnittlicher Grenzer

Haumesser:	INI 9	AT 12	PA 8	TP W+3	DK HN
Säbel:	INI 10	AT 12	PA 10	TP W+3	DK N
LE 29	AU 31	KO 11	RS 0	GS 8	MR 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Sicher ist es für die Helden einfacher, den Wegezoll zu entrichten und weiterzugehen. Doch wenn sie es darauf anlegen, können sich die Helden bzw. deren Kämpfer hier gleich einen Namen für Charypso verdienen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr aus dem Hain Brabaker Rohrs herausgetreten seid, der die Behausung der 'Wegelagerer' umgab, dachtet ihr noch, Charypso sei eigentlich eine ansehnliche Stadt. Doch die weißen Villen, die ihr von der Anhöhe aus gesehen habt, haben ihre herrschaftliche Blütezeit schon lange hinter sich und dienen heute vermutlich Piratenkapitänen als Unterschlupf. Die bunten kleinen Häuschen unterhalb der Stadtmauern sind die elendigen Behausungen von Verehrten, entstellten Huren und allerlei verwaahlten, plärrenden und bettelnden Kindern. Die klaren Züge der Straßen und Gassen sind übersät mit Unrat und allerlei Sperrigem, das schon lange niemand mehr bewegt hat.



Ab und an erkennt ihr, dass ganze Straßenzüge, die man besser umgeht, anscheinend von der Besatzung eines Piratenschiffes bewohnt werden, wie man an den Symbolen und Flaggen erkennen kann, die in den Fenstern und Eingängen aufgehängt sind. Schlägereien vor den schiffseigenen Schänken wechseln sich ab mit dem bezahlten Aufquicken der Huren und Lustknaben, die in würdeloser Art mit ihren Freiern anbändeln.

Das von weitem blaue Wasser des Hafens ist aus der Nähe betrachtet brackig und stinkt nach Fäulnis. Dieser anderswo Efferd und Phex gefällige Ort ist in Charypso weit davon entfernt, ein gewinnbringender Warenumschlagplatz zu sein. Das Einzige, was hier um sich schlägt, sind die gedungenen Sklaventreiber, die die Schiffe nach Al'Anfa mit 'Lebendfracht' beladen, und die Matrosen, die beim Aufteilen der Beute den Kapitänen am nächsten stehen möchten.

Jedoch ist es ohne die richtige Mannschaftszugehörigkeit anscheinend schwierig, im Besitz der Beute zu bleiben, wie dies gerade drei Seeleute unter Beweis stellen, die einem vierten dessen gesamten Anteil abpressen.

Die Stadt ist brutal, übel und verkommen. Geben Sie den Helden einen stimmungsvollen Eindruck von Charypso. Es ist durchaus möglich, dass einige Bekannte der Helden – zum Beispiel wackere Syllaner oder die Matrosen von der *Walberg*, die sich El'Rek angeschlossen haben – nun mitten in der Stadt als 'Verbrecher' den Gang über die Planke machen, die an einer vielen Schritt hohe Konstruktion befestigt ist und an deren Ende ein zehn Schritt tiefer Sturz auf festgestampften Erdboden wartet: Wer diesen Sturz überlebt, muss wenigstens mit dauerhaften Verkrüppelung rechnen. Aber auch der 'Tanz auf der Platte' (einer im Hafen schwimmenden Plattform, auf der Duelle auf Leben und Tod ausgefochten werden und die nur die besten Kämpfer wieder verlassen) mag einen guten Eindruck von der Stadt geben.

Das einzige Anzeichen von Disziplin und Zivilisation scheint die stolze alanfanische Bireme zu sein, die im Hafen liegt. Jedoch wird sie von einer resignierten Gruppe Seesoldaten der mit Charypso verbündeten Metropole bemannt, die alle Hoffnung fahren gelassen zu haben scheinen.

(Weitere Infos zu Charypso können Sie *Meridiana 98* entnehmen.)

DIE UNTERKUNFT

Bei der Auswahl der Herberge wäre es in jeder normalen Stadt eigentlich angebracht, die Unterkunft an das Auftreten der Helden anzupassen. In Charypso hat man keine Wahl. Außer dem *Gütigen Perval* finden sich hier überhaupt keine 'vernünftigen' Hotels – und selbst dieser ist eher eine abgenutzte Kaschemme. Dennoch 'residiert' hier *Dagon Lolonna* (siehe *Meridiana 185*), wie die Helden feststellen werden. Lolonna ist der mächtigste Mann in Charypso und ein Pirat, mit dessen Namen man Kindern bis hinein ins Mittelreich Angst einjagt. Er ist grausam und unberechenbar.

Falls Ihnen eine direkte Begegnung der Helden mit Lolonna zu bedenklich erscheint, können Sie ihn dennoch immer wieder am Rande auftauchen lassen, um den Helden eisige Schauer über den Rücken zu jagen; allein schon eine Begegnung in der Empfangshalle des Hotels sollte dazu ausreichend sein – denn schließlich sind die Helden auch mit einer erklecklichen Summe Geldes ausgestattet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten, flüchtigen Blick scheint der *Gütige Perval* auch einem gehobenen Anspruch zu genügen. Bei genauerem Hinsehen jedoch bemerkt ihr, dass die Vorhänge löchrig und staubig sind, sich die Wandtäfelungen in Termitenmehl zersetzen und das rot bezogene und gepolsterte Sitzmobiliar abgewetzt und durchgesessen ist. Auch nachdem ihr ein ganzes Weilchen unbeachtet gewartet hat, scheint sich hier niemand wirklich kümmern zu wollen.

Erst als einer von euch die Glocke am breiten Tresen energisch lange läutet, schlurft ein Maraskaner in seiner traditionellen Landestracht heran. Sein schwarzspeckiges Haar und sein – trotz seines lange erwachsenen Alters – flaumiger Bart runden das heruntergekommene Bild der einstigen Nobelherberge ab. Hinter dem Tresen hängt das Bildnis einer strengen Frau, deren traviagefällige Tracht eigentlich ein besser geführtes Haus erwarten lassen sollte.

Entnervt von der Ruhestörung pflaumt der Maraskaner *Perjin* die Helden an: Was sie denn überhaupt mit der lauten Klingelei bezwecken und warum sie sich nicht einfach ein Zimmer genommen haben, will er wissen. Freundlicher wird der Hotelwirt erst, nachdem man ihn entweder mit Geld geködert hat oder er von den 'Beschützern' der Gruppe verprügelt worden ist.

Die Bausubstanz des Hotel ist schlecht bis miserabel, wie die Helden im Verlaufe ihres mehrtägigen Aufenthalts feststellen werden, als der Balkon unter den Füßen eines oder mehrerer Helden zusammenbricht.

Übrigens: Wenn die Helden die Verkleidung als 'gestrandetes Grandenpaar' nebst Begleitung gewählt haben, dann ist es notwendig, dass sie sich auch entsprechend verhalten. Sie sollten wenigstens eine kleine Zimmerflucht anmieten – über das nötige Geld verfügen sie.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich Schneider, Waffenhändler und Frisöre aufs Zimmer zu bestellen (mit Geld kann man hier alles kaufen), werden sie feststellen, dass es solche Handwerker nur in den Häusern der Sklavenhändler gibt. Daraus ergibt sich eine gute Gelegenheit, entsprechende Fachkräfte herbeiholen zu lassen und auszuhorchen.

DIE SUCHE

Das Auffinden der Schebenecks in der Stadt ist mühsam, denn neue Sklaven kommen andauernd in die Stadt. Die Untersuchung von 'El'Reks Straßenabschnitt' gestaltet sich sehr schwierig (siehe unten), und überdies besteht die Gefahr, dass die Helden wiedererkannt werden. Wer weiß: Vielleicht hat El'Rek die Schebenecks bereits an die Sklavenhändler der Stadt verkauft – was nicht der Fall ist, wie die Helden erst kurz vor dem Sklavenmarkt herausfinden werden. Bis dieser aber beginnt, vergehen vier Tage, in denen die Helden Charypso ertragen müssen.

Eine klar geäußerte Kaufabsicht der Helden wird ihnen bei den Menschenhändlern der Stadt Tür und Tor öffnen. Gestalten Sie die Abschnitte ruhig herb und menschenverachtend, denn so ist Charypso. Einige Hinweise zur Beschreibung können Sie dazu aus *Meridiana* und dem Abschnitt *Im Hause von Donna Messalia* (S. 78) erhalten.

DIE SKLAVENHÄNDLER DER STADT

Donna Messalia: siehe den Abschnitt *Im Hause von Donna Messalia* auf S. 78.

Darian Omiroso ist ein fetter und kaltschnäuziger Geschäftsmann. Nachdem der einst answinistische Almadaner Höt-Alem verlassen musste, zeigte er sich sehr kreativ darin, über Wasser zu bleiben. Nach einer monatelangen Odyssee durch alle erdenklichen kaufmännischen Sparten eröffnete ihm der Handel mit Arbeitssklaven völlig neue Möglichkeiten. Seine angeheuerten Kapitäne gehen bei der Überfahrt von Charypso in die Schwarze Metropole nicht gerade zimperlich mit den Sklaven um, die auf unmenschlichste Weise im Bauch der Schiffe zusammengepfercht werden: Dieser Umstand führte dazu, dass selbst in Al'Anfa nur noch die Hartgesottentsten beim Löschen der Ladung helfen wollen.

Das Anwesen des Almadaners ist ein ehemaliges Kontor direkt an der Straße. Alles im Innern deutet auf ein straff geführtes Haus hin. Die meisten Einrichtungsgegenstände sind zweckmäßig, und nur Weniges luxuriös, wie der handgeknüpfte Teppich, der die Schlacht bei Brig-Lo zeigt.

Omiroso setzt sich mit den Helden bei den 'Verkaufsgesprächen' beängstigend sachlich und kaufmännisch auseinander, ganz so, als würde es sich bei seiner Ware um einen Ballen Tuch bzw. um ein Stück Vieh oder Fleisch handeln.

Berandan Mehlrat ist ein hühnerbrüstiger Paradiesvogel und anscheinend in Charypso genauso fehl am Platz, wie ein garthischer Höfling es in Thorwal wäre. Worin genau sein Erfolgskonzept besteht, sich in Charypso zu behaupten, weiß keiner. Seine überdrehte, höfische Art bildet einen starken Gegensatz zum vorherrschenden Ton in den Gassen. Dass er noch nicht Opfer des allgegenwärtigen, gewalttätigen Spotts geworden ist, mag auch an den kräftigen Wächterinnen liegen, die die Helden in Empfang nehmen.

Berandan handelt mit allen 'Sorten' von Sklaven, seine Spezialität sind jedoch jüngere Sklaven bis hinunter ins Kindesalter. Neben Donna Messalia ist er der führende Exporteur für Luxusklaven nach Al'Anfa, und oft genug ist er selbst in der Metropole, um seine dortigen Kontakte zu pflegen. Für Efferdane würde Berandan durchaus einen hohen Preis zahlen.

Samir ibn Bratasara ist stark rauschkrautsüchtig und war einst einer der aufstrebenden Sklavenhändler Al'Anfas. Aufgrund der Feindschaft seiner vorwiegend novadischen Kunden mit Al'Anfa ist Samir während des Khôm-Krieges zur Flucht aus der Metropole gezwungen worden. Die Geschäfte aus dem fernen Thalusa zu steuern gestaltete sich schwierig, und so versuchte der Menschenhändler vor einigen Götterläufen wieder direkt vor Ort seine Waren einzukaufen. Dies bedauert er trotz der Profit bringenden Vorzüge sehr, denn Charypso ist weit entfernt von den angenehmen Lebensumständen Thalusas oder Al'Anfas. Geschäftlich hat sich der Standortwechsel sehr günstig ausgewirkt, da sehr viele Sklaven, die im Kalifat gefragt sind, von Altoum und den Waldinseln stammen. Diese werden zu einem nicht unerheblichen Teil in Charypso umgeschlagen. Er selbst fühlt sich in Charypso aber wie in einem Käfig eingesperrt und ist mittlerweile auf dem besten Wege, sein gesamtes Vermögen für Kurzweil auszugeben.

Samirs Wesen ist mit wenigen Worten umschrieben: Er ist abgrundtief verbittert und würde seine Seele für ein gutes Geschäft hergeben. Die Tatsache, dass er sich in Charypso unter einen freiwilligen Hausarrest gestellt hat – wer will schon etwas mit dem Pack vor der Türe zu tun haben –, führte mit der Zeit dazu, dass er in seiner Villa obskuren Beschäftigungen und ausschweifenden Orgien nachgeht, um sich seinen Aufenthalt erträglicher zu gestalten. Zu seinen immer häufiger werdenden Festivitäten erscheinen auch oft genug der alanfanische – strafversetzte – Gesandte und einige fremdländische Aufkäufer. Allen ist gemein, dass sie sich das 'Exil' so angenehm wie möglich machen möchten.

Gegen Ende des Abenteurs wird es Samir sein, der Efferdane kaufen wird. Samir tätigt diesen Kauf mit dem letzten Geld, das ihm geblieben ist. Dabei kann er die ruinöse Summe nicht alleine aufbringen, sondern leiht sie sich zusammen – seine Wechsel sind durchaus noch etwas wert in Al'Anfa oder Thalusa. Er plant, Efferdane in Al'Anfa zu verkaufen, und erwartet dabei eine Gewinnspanne, die ihm auch in Zukunft die Möglichkeit geben würde, die gefragtesten Orgien in seinem Haus stattfinden zu lassen.

DIE ANGEBOTENE WARE

Das Sortiment der angebotenen Sklaven kann von einem andergastischen Schreinermeister über einen zyklöpäischen Hauslehrer oder einem temperamentvollen perricumschen Stallmeister bis hin zu einer horasischen Köchin, einer brabakischen Gesellschafterin oder einem albernischen Kürschner reichen. Denken Sie sich die gewagtesten Kombinationen aus, und sparen Sie sich die interessantesten und exotischsten sowie begehrtesten Sklaven für Donna Messalia auf.

IM HAUSE VON DONNA MESSALIA

Hinweise über Sklavenverkäufer haben die Helden bereits genug. Die exklusivste Adresse in Sachen Sklavenerwerb aber ist ohne Frage Donna Messalia. Wenn sich die Helden nach ausgefallenen Luxusklaven erkundigen, wird jeder sie und umgehend an diese Adresse verweisen. Bei der Donna jedoch eine 'Audienz' zu erhalten, gestaltet sich schwierig.

Das Anwesen der Sklavenhändlerin ist überaus herrschaftlich und gleicht einer alanfanischen Enklave. Die über drei Schritt hohe Gartenmauer verfügt über einen zusätzlichen Spitzenwall aus Eisen, das Tor aus teuerstem andergastischen Eisenholz wird von zwei prächtigen, weiß blühenden Oleanderbäumen flankiert, in deren Schatten zwei Wachen jeden Vorübergehenden aufmerksam mustern. Die Rüstungen der Wachen, über die Donna Messalia zur Genüge verfügt, gleichen der südländischen Abart einer Krötenhaut. Reichlich verziert, prangt über der Brust ein eingestanztes und verschnörkeltes 'M'. Starke, mit Silber beschlagene Armschienen und ein breiter Sklaventor runden das einheitliche Bild der Wachen ab. Wenn die Helden eine Audienz gewährt bekommen, um einen Sklaven zu erstehen, werden die Wachen umgehend die Tore öffnen und die Helden nach einer knappen Verbeugung ins Haus bitten.

Genauso wie bei der Ausgestaltung des überaus schönen Gartens legt Donna Messalia bei der Auswahl ihrer Bediensteten und deren Garderobe Wert auf Gediegenheit. Sie pflegt sich nur mit Jugend, Kraft und Schönheit zu umgeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der frisch geharkte Kies knirscht unter den Sohlen eurer Stiefel. Die Gärtner scheinen völlig darin vertieft, den Gartenteich neu anzulegen. Im Wasser stehend, versetzen sie Steine und Pflanzen, doch als sie euch bemerken, verneigen sie sich respektvoll. Nachdem ihr das von roten Säulen getragene Portal des ordentlich weiß getünchten Hauses passiert habt, umweht euch ein kühler Hauch eines Deckenfächers, der von einem kleinen Utulu in der Ecke über ein Seil betätigt wird. Die roten Kacheln des Bodens glänzen und geben ein korrektes Abbild der Galerie wieder, die man geradeaus über eine breite Treppe erreicht. Die Wache verneigt sich kurz vor euch und lässt euch einen kleinen Augenblick alleine. Nachdem die kühle und außerordentlich gelungene Eingangshalle euch gerade lange genug beeindruckt hat, nähert sich euch eine hübsche hellhäutige Moha mit den kurzen Schritten, die ihr enges weißes Gewand zulässt. Nach einem freundlichen Willkommensgruß bittet sie in einen Empfangssalon, dessen Ausstattung durch schlichte Eleganz und durch darin wohl platzierte Kunstgegenstände aus aller Herren Länder besticht.

Im Salon füllt die Moha aus einer großen Karaffe klares Wasser, in dem verschiedenste Früchte schwimmen, in einige Glaskelche und bittet, zu warten. Dies dürfen die Helden auch eine ganze herrschaftliche Weile tun, bis die Hausherrin eintrifft, die ihren Auftritt sehr eindrucksvoll gestaltet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch zum wiederholten Male über den ellenlangen belhankanischen Phallus aus Rosenquarz wundert, öffnet sich unvermittelt die doppelflügelige Tür. Herein treten eine hübsche vollbusige Blondine in einem schwarzen Gewand und ein pechschwarzer Utulu-Jüngling in strahlendem Weiß. Artig, mit gefalteten Händen verneigen sie sich und setzen sich auf den Boden. Zwei Wachen folgen ihnen und postieren sich an der Wand dahinter, während die hübsche Moha von vorhin zwischen sie tritt, um genauso anmutig zu lächeln wie schon zuvor. Einen Moment verharrt die Szenerie, bis Donna Messalia auf einer Hausänfte herein getragen wird und euch willkommen heißt, als wäre sie die Großfürstin Altoums.

Donna Messalia ist eine in die Jahre gekommene Schönheit, Mitte bis Ende vierzig. Im Gegensatz zu ihren alanfanischen Vorbildern besitzt

ihre Haut eine sanfte Bräunung, wovon sie sich ein gesünderes und dadurch jugendlicheres Aussehen verspricht. Ihr langes, schwarz gewelltes Haar hat sie streng am Hinterkopf mit einer perlenbesetzten Spange befestigt, unter der es in ebenholzfarbenen Strömen über ihre Schultern fällt.

Während sie sich mit den Helden unterhält, spielt sie immer wieder in der Kleidung und im Haar der beiden vor ihr sitzenden Sklaven, ganz so, als wären es Schoßtierchen.

Bei der Vorführung ihres Angebots, zu dessen Ausgestaltung Sie sich getrost am Ablauf irdischer Modeschauen bedienen dürfen, wird Donna Messalia ständig über die Vorzüge, aber auch über die Schwächen der einzelnen Objekte sprechen. Schließlich möchte sie keine Reklamationen haben. Zu manchen überaus ansehnlichen Schlafzimmersklaven wird sie es sich selbstverständlich nicht verkneifen, dem Begierdeobjekt sanft mit dem langen Fingernagel über die Haut zu ritzen, um zu äußern, dass die Lustsklaven ein gute Ausbildung genossen haben – sie wird aber auch auf ähnlich dekadente Art darauf hinweisen, wenn die Ware noch völlig 'roh' oder 'wild' sein sollte.

ERFOLGLOSIGKEIT DER HELDEN

Auch wenn es den Helden nicht sofort gelingt, alle entführten Schebenecks zurückzugewinnen, sollten Sie Ihre Spieler bei der Stange halten. Charypso bietet Ihnen eine Menge Faszinierendes oder Anwidernendes. Zwei Optionen, die Spieler bei Laune zu halten und vor Verdruss zu wahren, sind:

1. Die Rückgewinnung

Simadeons bei einem der Sklavenhändler

Je nachdem, welcher der Sklavenhändler Ihnen am meisten zugesagt hat, sollten Sie den Helden dort einen entscheidenden Erfolg gönnen, indem sie Simadeon erwerben können.

Lassen Sie die Helden aber dabei stark schwitzen, um nicht aufzufliegen, denn der Knabe wird am Anfang fast verräterisch auf die Helden zulaufen wollen und schon an seine Errettung glauben. Der kräftige, wenn auch sehr blasse Junge erzielt einen recht hohen Preis, da er lesen und schreiben kann und über eine gute Allgemeinbildung verfügt.

2. Die unerwartete Hilfe

In einem Moment, wenn die Helden in ihrer Verzweiflung nicht weiter wissen, wird sich eine Frau namens *Phenellika* an sie wenden, um zu helfen.

Die einfach gekleidete Frau wartet bereits im Quartier der Helden, wenn diese mal wieder erfolglos aus der Stadt zurückkehren. Sie hat die Helden eine Zeit lang beobachtet und kann ihnen interessante Hinweise geben. Wahlweise können Sie Phenellika auch auftreten lassen, wenn die Helden glauben, sie müssten in El'Reks Gassen eindringen, was sehr gefährlich für sie werden würde.

Phenellika ist Phex-Geweihte aus dem Tempel zu Sylla, die in Charypso lebt, um der Heimatstadt bei Bedarf wichtige Infor-

mationen zukommen zu lassen. Sie tarnt sich in der Piratenstadt Charypso als einfache Hehlerin, von denen es hier so viele gibt, dass eine mehr oder weniger nicht auffällt. Phenellika ist über die Umtriebe der bekannten Piraten in Charypso bestens informiert, kann aber im Normalfall selbst nicht viel ausrichten. Sie hat ein steifes Bein und andere Aufgaben, für die ihr Inkognito entscheidend ist. Außerdem weiß sie genug über Dagon Lolonna, um große Angst vor ihm zu haben – so große, dass sie über seine Aktivitäten schweigen und nur etwas preisgeben wird, wenn sie ihre Heimatstadt in wirklich sehr großer Gefahr glaubt. Über El'Rek hingegen hat sie Einiges zu berichten (siehe die Informationen zu El'Rek in *Dramatis Personae* auf S. 82).

Wenn die Helden bei der Auktion um Efferdane überboten werden, kann Phenellika wertvolle Details über das Anwesen Samirs geben und die Helden unter Umständen auch begleiten. In jedem Fall sollten die Helden der Phex-Geweihten einen großen Gefallen schuldig bleiben, der durchaus Stoff für ein neues Abenteuer bietet.

Phenellika

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 14;

Soziale Anpassungsfähigkeit, Lahm

Herausragende Talente: Überreden 13, Überzeugen 10, Gassenwissen 9

Dolch: **INI** 10 **AT** 13 **PA** 8 **TP** W+1 **DK** H

LE 28 **AU** 30 **KE** 27 **KO** 9 **RS** 0 **GS** 7 **MR** 5

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis 8, Phex-Liturgien nach Maßgabe des Meisters

EL'REKS STRAßENABSCHNITT

Der Straßenabschnitt, in dem El'Rek mit seinen Leuten haust, ist zum Teil mit Gerümpel befestigt und abgeschirmt und liegt direkt neben dem Bereich von Dagon Lolonnas Mannschaft. Er ist dadurch sehr gut bewacht – zu gut auch für eine entschlossene Heldengruppe. Überall hängen vermeintlich verwahrloste Gestalten herum, die überhaupt nicht danach aussehen, als würden sie Wache halten. Dass sie es doch tun, werden die Helden herausfinden, wenn sie sich dem labyrinthartigen Teil der Stadt nähern.

Die Schläger machen keinen Hehl daraus, dass sie wissen, dass die Helden nicht hierher gehören.

Eine nächtliche Näherung an das Gassengewirr ist zwar durchaus möglich und mag auch einige Informationen preisgeben, aber Efferdane herauszubekommen ist schlichtweg unmöglich. Zwar könnten die Helden hineingelangen und vielleicht sogar die Wächter beseitigen, die vor Efferdanes 'Gefängnis' herumlungern. Es ist aber nahezu unmöglich, aus El'Reks Domizil heraus zu kommen, weil die Helden sich nach dem kleinsten Tumult zusätzlich noch mit Lolonnas Leuten befassen müssten.

EFFERDANES SCHICKSAL

Die Auktion

Die Sklavenauktionen in Charypso finden immer im zerfallenen Amphitheater statt. Wer einen guten Sitzplatz ergattern will, muss im Vorfeld einige Schläger beauftragen, die im Theater genügend Plätze oder gar eine der baufälligen Logen freihalten. Schließlich ist die Auktion nicht nur ein wirtschaftliches, sondern auch ein gesellschaftliches Ereignis, sofern man in Charypso überhaupt von Gesellschaft sprechen darf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ränge der alten Arena füllen sich. Donna Messalia ist mit einem Hofstaat einmarschiert oder vielmehr von diesem hereingetragen worden. Samir schleppt sich halbwegs bei Sinnen in eine der Logen. Omiroso reibt sich die ganze Zeit über die Hände, seit er die Ränge hinunter zu seinem Sitzplatz geschritten ist. Berandan kichert und kokettiert wie eine übergeschnappte Hof-

schanze. Anscheinend ist halb Charypso auf den verwitterten Steinen versammelt. Beinahe könnte man glauben, man säße an einem zivilisierten Ort. Aber dies ist die Parodie eines jeden auch nur halbwegs zivilisierten Publikums. Das Gejohle der Matrosen, das Keifen der Huren und der Unrat des restlichen Charypsos auf den Rängen machen aus dem alten Theater eine Schlangengrube.

Mit den oftmals pompös aufgemachten Sklavenschauen Al'Anfas hat das hier nicht im Entferntesten etwas gemein. Als der Auktionator, sofern man ihn überhaupt so nennen kann, die Menge halbwegs zum Schweigen bringt, beginnt der Mob nach einer wenige Moment währenden Ruhepause mit einem Sprechchor: "Frischfleisch, Frischfleisch!"

Sobald die ersten Sklaven auf die Steinbühne geführt werden, jubelt die Menge frenetisch. Ganze Familien werden hier auseinander gerissen, vielleicht wird sogar ein den Helden bekanntes Gesicht verkauft.

Arbeitsklaven werden im Dutzend von alanfanischen und tulamidischen Aufkäufern ersteigert, während manche Menschenware kleine Kunststückchen vorführen muss: einen Spagat vollführen, ein Gedicht vortragen, einen Doppelzentner stemmen oder einen Hund erwürgen, derlei gehört zum Standard einer charyptischen Sklavenuktion.

Gestalten Sie die Auktion sehr menschenverachtend, denn Charypso ist ein Ort, an dem ein Menschenleben gar nichts zählt; lediglich in den von Dämonenpaktierern besetzten Schwarzen Landen erlebt man noch schlimmere Barbarei.

Falls die Helden noch andere Sklaven erretten wollen, könnten Sie es durchaus so konstruieren, dass ihnen am Ende genau diese Dublonen fehlen, um Efferdane zu ersteigern. Auf der anderen Seite hätten sie dennoch ein gutes Werk getan – und sich vermutlich einen weiteren treuen Helfer an ihrer Seite geholt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die rothaarige Tänzerin den Auktionator mehrmals mit den Fäusten ihrer gefesselten Hände traktiert hat, kommen einige Schläger und trennen sie von ihm. Gewandt dreht sich der Auktionator sogleich der johlenden Menge zu: "Und? Wer will eine solche exotische Wildkatze haben? Höre ich ein Gebot?" Schnell schaukeln sich die Preise in die Höhe. Ein Gebot jagt das nächste, bis die Exotin für stattliche 265 Dublonen verkauft wird. Kreischend und rebellierend wird sie wieder hinter die Bühne gebracht, wo ihre zornigen Flüche jäh verstummen.

Gerade als das Publikum nach der Einlage der Tänzerin zur Höchstform aufläuft, kündigt der Auktionator das letzte Angebot an, einen Einzelverkauf, und stellt sich ein wenig abseits:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

El'Rek kommt auf die Bühne und wird von der Masse wie ein Held begrüßt. Vier Männer folgen ihm und führen eine in einen schwarzen Kapuzenumhang gehüllte Gestalt mit sich. El'Rek schreitet kurz neben sie und zieht ihr die Kapuze ab, worauf ihn die Menge fast wortlos und enttäuscht anblickt. Piraten, die nicht

zu seiner Mannschaft gehören, veralbern ihn, was er denn da für ein Waschweib angeschleppt hat. Eine ganze Weile hört er sich die Schmähungen an, bis er hinter Efferdane tritt, ihr den Umhang von den Schultern reißt und den Mob damit zum Schweigen bringt.

Nach dem ersten Augenreiben des Publikums beginnen die Käufer, sich mit ihren wild durcheinander gebrüllten Angeboten gegenseitig zu überbieten. Anscheinend will sich niemand Efferdane durch die Finger gehen lassen, worauf selbst Kapitäne, die eigentlich nur als Zuschauer gekommen sind, auf einmal ganze Ladungen und später sogar ihre Schiffe bieten.

Efferdane steht die ganze Zeit mit resigniert gesenktem Kopf auf der Bühne, während die Summen schwindelnde Höhe erreichen. Dafür sollten auch die Helden sorgen, die ja schließlich gekommen sind, um eifrig mitzubieten. Gespannt und völlig in den Bann geschlagen,

verfolgt das überbotene Publikum die Auktion, nachdem immer höhere Summen genannt werden.

Die Aufmerksamkeit aller Anwesenden konzentriert sich auf die wenigen Bieter, die übrig geblieben sind: Donna

Messalia, Samir und die Helden. El'Rek überprüft die Interessenten ständig mit scharfem Blick, ob sie seiner Meinung nach die Summen aufbringen können, die sie gerade nennen. Ein wenig Furcht der Helden, erkannt zu werden, ist hier durchaus angebracht. Als Samir mit dem Angebot von 2.000

Dublonen den Zuschlag erhält, ist die Veranstaltung beendet und Aufkäufer, Sklavenhändler und Zuschauer verlassen das Theater.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Das Gebot hat Samir ibn Bratasara", verkündet der Auktionator überschwänglich. Als sich die Menge wieder erhebt und sich laut lachend und schonungslos über Efferdanes Kuriosität auslässt, schreitet Samir auf sein neues Eigentum zu und nimmt es in genaueren Augenschein.

Und plötzlich – sei es, weil sie eine eurer Stimmen erkannt hat oder einfach nur aus Zufall – schaut Efferdane in eure Richtung. Neben ihr unterhalten sich El'Rek und Samir geschäftig über die Zahlungsmodalitäten. Fetzen von schnöden Einzelheiten dringen an eure Ohren, während Efferdane euch versteinert in die Augen blickt. Sie hat euch erkannt.

DIE BEFREIUNG EFFERDANES

DAS ABLENKUNGSMANÖVER

Obwohl das Ablenkungsmanöver, das die Helden sich vor ihrem Aufbruch nach Charypso gemeinsam mit der Besatzung der *Taurus* ausgedacht haben, die ganze Stadt alarmieren wird, wäre dies eine gute Möglichkeit, ins Haus Samirs hineinzukommen. Abgelenkt von dem 'Feuerwerk' im Hafen werden sich die Feiernden und die Wachen im Garten und auf der Terrasse des Hauses versammeln, womit die Helden freie Bahn haben, sich dem Gebäude von hinten zu nähern.

DAS ANWESEN SAMIRS

Das Anwesen Samirs (siehe Plan rechts) befindet sich in den höheren Lagen Charypso. Der Garten ist recht gut gepflegt, obwohl er in keinem Vergleich zu der durchdachten Ordnung bei Donna Mes-salia steht, und bietet ausreichend Deckung. Umgeben ist er von einer über zwei Schritt hohen Mauer, auf deren Krone Tonscherben eingemörtelt wurden. Angrenzend befindet sich das Dickicht verwahrloster Grundstücke.

Das ockerfarbene Gebäude herrschaftlichen Stils ist an der westlichen Seite abgerundet. Die unteren Fenster sind vergittert, und im Garten laufen mehrere große Hunde frei herum.

Im Haus hört man das Lärmen einer feiernden Gesellschaft, wie fast jede Nacht, wie Phenellika zu berichten weiß.

DIE BEFREIUNGSAKTION

Wenn die Helden wie verabredet den grün brennenden Pfeil abschießen, sollten sie darauf achten, dass er von der Stadt aus nicht allzu gut sichtbar ist – oder sie zumindest niemand dabei beobachtet. Danach dauert es ganze zwei Stunden, bis die *Taurus* in den Hafen einläuft und die Charypter mit einem heißen syllanischen Gruß von den Hel-den ablenken wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ewigkeiten scheint ihr nun schon hinter der Mauer kauern zu warten. Von der leichten Anhöhe hinter Samirs Haus habt ihr einen guten Überblick hinunter in den Hafen; schwarz und ruhig wie der Ententeich eines bornländischen Bauernhofes bei mond-loser Nacht. Still, zu still ist es.

Wieder vergehen endlose Augenblicke, bis eure Ohren das laute schabende Geräusch einer feuernden Rotze vernehmen und kurze Zeit danach ein helles orangegelbes Licht auf den Gesichtern eurer Gefährten die Nacht vertreibt: Die *Taurus* greift an!

Einen Augenblick bleibt es gespenstisch ruhig, während im Hafen eine helle Flamme dunklen Qualm aus dem Rumpf einer ankernden Zedrakke in den Himmel reißt. Die plötzliche Helligkeit lässt das tiefrote Segel mit dem Bullenschädel kurz aufleuchten, bevor es wieder im dämmrigen Zwielicht des flackernden Feuers verschwindet. Noch einmal hört ihr, dass sich die Rotze der *Taurus* entlädt und sich darauf eine neue Stichflamme in die Nacht erhebt. Fast zugleich vernehmt ihr das Läuten der Alarmglocken, die Schreie der Hafenbesatzung und das Er-wachen der Stadt.

Auch wenn die *Taurus* die eine oder andere Rotzenkugel abbekommen wird, kann sie den Hafen relativ unbeschadet wieder verlassen. Bis die betrunkene und undisziplinierte Besatzung der Hafens-bastion reagieren kann, stehen schon mehr als ein halbes Dutzend Schiffe und einige Hafengebäude in Flammen. Lediglich die alanfanische Bireme nimmt – obwohl ebenfalls brennend – kurze Zeit die Verfolgung auf, muss diese dann aber wegen der schlechten Sicht bei Nacht und den Löscharbeiten am eigenen Schiff wieder abbrechen.

Während die Helden ins Haus eindringen, sind die Anwesenden völlig fasziniert von der Farbenpracht der brennenden Schiffe und amüsieren sich über die hektischen Löscharbeiten der Matrosen. Nur die vier Hunde stellen zunächst ein ernstzunehmendes Hindernis für die Eindringlinge dar. Ob es die Helden noch mit einer oder mehreren Wachen zu tun bekommen, liegt ganz bei Ihnen:

Zornbrechter Bluthunde

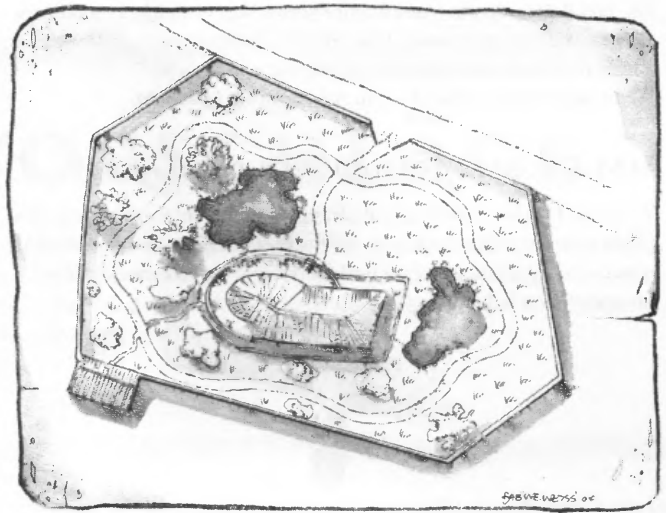
Biss:	INI 8+1W6	AT 13	PA 7	TP 1W+3	DK H
LE 27	AU 80	KO 11	RS 2		
GS 10	MR 1	GW 6			

(Siehe auch *Zoo-Botanica* 115.)

Wache

Sklaventod:	INI 8+1W6	AT 12	PA 10	TP W+4	DK N
LE 29	AU 31	KO 12	RS 2	GS 6	MR 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Wuchtschlag, Ausweichen I



EFFERDANE

In ihrer Scham und durch den Einfluss von Drogen völlig teilnahmslos geworden, sitzt Efferdane in ihrem Zimmer auf dem Bett; anstelle von Kleidung ist sie nur in einige Tücher gewickelt. Vor ihr ausgebreitet liegen mehrere Kleider alanfanischen und aranischen Stils, hochhackige Pantoletten und ein umfangreicher Schminkkasten. Beim Auftauchen der Helden im Zimmer wird sie ein geistesabwesendes "Matrosen" von sich geben.

DIE FLUCHT

Es dauert einige Momente, bis der 'Diebstahl' Efferdanes bemerkt wird. Der Alarm erfolgt erst, wenn die Helden bereits in das angrenzende Dickicht verschwunden sind, was mit der benommenen Efferdane gar nicht so einfach ist.

Trotz des Durcheinanders im Hafen und der brennenden Schiffe wird sich die Befreiung Efferdanes schnell in der Stadt herumsprechen; schließlich waren die Wachen Samirs und die der Gäste nur kurze Zeit von ihrer Tätigkeit abgelenkt. Der Erste, der dabei die Zusammenhänge begreift, ist El'Rek, der seine Leute sofort ausschwärmen lässt.

Die Helden sollten entdeckt werden, um einen schönen Abschluss des Piratenabenteuers zu schaffen. Je nachdem, wie sie die Flucht aus Charypso geplant haben, begegnen sie unterwegs einigen Leuten aus El'Reks Mannschaft und bekommen die Möglichkeit, die eine oder andere Rechnung zu begleichen, die seit der Eroberung der *Walberg* offen steht.

DAS FALSCHES SCHIFF

Noch in der Nacht der Befreiungsaktion erfolgt das Finale am Strand von Charypso. Vielleicht haben sich die Helden durch die Mangrovensümpfe gekämpft oder sind aus dem Hafen entkommen und haben in beiden Fällen ihre Verfolger abschütteln oder töten können. Wenn die Helden das Signal geben, kommt zuerst nicht die *Taurus*, sondern eine ähnlich große Schaluppe, deren Hornisse das ganze Ufer bestreicht. Geben Sie den Helden eine Deckungsmöglichkeit, zum Beispiel Felsen oder ein Schiffswrack.

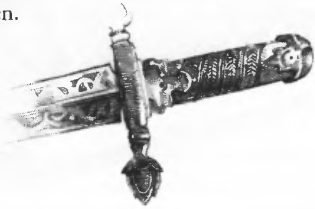
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr das vereinbarte Signal gegeben habt, vergeht nicht viel Zeit, bis sich die Umrise eines kleinen Schiffes vor dem dunklen Nachthimmel abzeichnen. Am einzigen Mast wird das Segel herabgelassen, und das Schiff kommt näher ans Ufer. "Das sind sie", hört ihr es schreien, als schon die ersten Charypter ins hüfthohe Wasser springen und schwerfällig ans Ufer eilen. Das knarrende Kurbeln der Hornisse – mit dem stets wiederkehrenden metallisch knallenden Geräusch der sich entspannenden Eisensehne – wird begleitet vom surrenden und auftreffenden Geräusch der Bolzen in eurer Umgebung.

Die Helden werden in einen Kampf verwickelt, vielleicht kommen zu allem Überfluss noch einige Piraten aus dem Mangrovenwald – ganz, wie es Ihrem dramaturgischen Geschmack entspricht. Werte der Piraten: siehe oben im Abschnitt **Das Gefecht**.

DAS ABLENKUNGSMANÖVER DER TAURUS

Wenn die Helden so richtig in Bedrängnis sind, naht ihre Rettung. Bis zu diesem Zeitpunkt sollten sie aber schon das eine oder andere Manöver – wie Stellungswechsel und Rückzug zwischen einige Felsen – unternommen haben.



AUSKLANG

NEUE EHREN FÜR DIE HELDEN

Über die Helden und die Mannschaft der *Taurus* wird von Dagon Lolonna, dem 'Zeremonienmeister des Bundes der Schwarzen Schlange', der Bann Charypos verhängt. Ohne den pompösen Anstrich, mit dem Lolonna und seine Leute ihre merkwürdigen Riten gerne umgeben, bedeutet das: Die Helden werden für vogelfrei erklärt – und die Jagd auf sie ist eröffnet. Dies mag sich vielleicht hart in der Vita der Helden niederschlagen, doch schert es außerhalb von Charypos kaum jemanden, was die 'Offiziellen' der Stadt von sich gegeben haben – und schon gar nicht in Sylla. Bedenken Sie aber für den weiteren Werdegang Ihrer Helden, dass diese sich nun ernsthafte Feinde geschaffen haben.

DER LOHN DER MÜHE

DER ABENTURISCHE LOHN

Hakon von Schebeneck zeigt sich mehr als nur großzügig, und so wandern 250 Dublonen in das Säckel der Helden. Ausdrückliche Belobigungen erhalten die Helden von Kapitän Suldokan, der sie einlädt, weiter auf seinem Schiff zu 'dienen'. Da er sie ausführlich bei der Harani Alschera erwähnt, dürfen die Helden ihr Abenteuer gleich noch einmal vor der Stadtherrin erzählen, die daraufhin die Helden ermutigt, auf den Haien anzuheuern.

DRAMATIS PERSONAE

SULDOKAN

Suldokan (siehe Abbildung) eigentlicher Name ist Gydon Suleimen von Nierenfeld. Er ist der Sohn eines Darpatiers und einer Tulamidin. Die korrekten Manieren und das ruhige Wesen lassen – im Gegensatz zu den seltenen, aber berüchtigten Wutausbrüchen – ein gutes Elternhaus erahnen. Der Krieg gegen Borbarad hat den Mann alles gekostet, was ihn in der einstigen Heimat hätte halten können. Selten einmal sieht man den Kapitän lächeln. Ein Mannschaftsmitglied zu tadeln, vollbringt er allein durch einen stummen Blick aus seinen immer traurigen Augen.

Suldokan ist ein fähiger, jedoch nicht überragender Seemann, der sich auch im Kampf gut zu schlagen vermag. Seine Stärken liegen eindeutig darin, Situationen und Gegner richtig einzuschätzen und die Vorgehensweise festzulegen, weswegen ihn die Mannschaft als uneingeschränkten Anführer akzeptiert hat. Niemals würde er des Profiten wegen ein unnötiges Risiko eingehen. Lediglich die Mög-



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch reihen sie sich auf, und abermals greifen sie an. Schreiend rennen sie los, bis ihr vor den hellen, aufblitzenden Flammen, die einige Dutzend Schritt hinter ihnen die Schaluppe vernichten, nur noch die schwarzen Silhouetten der Feinde erkennen könnt. Ihr braucht einen Moment, um zu begreifen, was dort geschieht. Von dem plötzlichen Feuer geblendet, könnt ihr die erstaunten Gesichter eurer Gegner nur erahnen, ehe diese fliehen.

Die Helden werden von ihren Kameraden freudig begrüßt. Sollten sie sich darüber beklagen, dass die *Taurus* so lange gebraucht hat, berichten die Retter von einer albanischen Bireme, vor der sie erst mal eine Weile davonfahren mussten. Beeilen muss man sich aber trotzdem, da man die brennende Schaluppe meilenweit sehen kann. Die *Taurus* nimmt Kurs auf Sylla.

In Ermangelung einer Travia-Geweihten dankt den Helden die Hochgeweihte der Rahja, Azila Alinya Ulaiman, für die Wiederzusammenführung der Familie von Schebeneck und deren Bewahrung vor der Sklaverei.

DER LOHN AUF DEM PAPIER

Als Lohn sollten den Helden zudem pauschal 500 Abenteuerpunkte winken; überdies erhalten sie den Nachteil *Gesucht I* wegen Piraterie (im Einflussbereich Charypos und Al'Anfas). Die Helden können sich außerdem Spezielle Erfahrungen in *Seefahrt*, *Fesseln/Entfesseln*, *Körperbeherrschung*, *Sich Verkleiden* und *Überreden* sowie eventuell weiteren Talente gutschreiben, die sie als Piraten oder in Verkleidung mit besonderem Erfolg eingesetzt haben.

WIE ES WEITERGEHT

Sinn dieses Abenteuers ist es, eine Heldengruppe im Süden zu etablieren. Es bietet sich durchaus an, dass sie noch einige Zeit auf der *Taurus* bleiben und einige Abenteuer erleben (was Ihnen als Meister einige Möglichkeiten bietet). Die Helden können das Geld, das sie von Hakon erhalten haben, auch in ein eigenes Schiff investieren – oder es in Sylla für Tand ausgeben ...

lichkeit, eine Untat zu ahnden oder einem Charypter einen Strich durch die Rechnung zu machen, lassen ihn – aber auch seine Mannschaft – alle Bedenken vergessen.

EL'REK

Einst als Maulheld und Leichtmatrose der *Taurus* verspottet, wandte er sich auf einer Fahrt gegen seine Kameraden, um sich mit der Beute abzusetzen. Nun kontrolliert er in Charypos einen Straßenzug und mausert sich zu einem der erfolgreichsten Kapitäne in Dagon Lolonnas Kielwasser. Erbitterte Feinde hat er in seiner ehemaligen syllanischen Mannschaft wie auch in Charypos. Die wenigen Huren, die entweder seinem dunklen Charme oder seinem Geldbeutel erlagen, hat er auf derart brutale Weise misshandelt, dass einige von ihnen seit längerem gemeinsam darauf sparen, einen Mörder für den Verbündeten Lolonnas zahlen zu können.

(Mehr zu Suldokan und El'Rek finden Sie in *Meridiana 186*.)

WEITERE ABENTEUERVORSCHLÄGE

Nachfolgend finden sich einige Vorschläge für Szenarien in Meridiana, die aufgrund des begrenzten Umfangs nur die grundlegenden Ideen und Abläufe ausführen und so auf alle Fälle von Meisterseite aus noch weiter bearbeitet werden müssen. Die meisten Szenarien sind in der Gegenwart angesiedelt und können zu einem beliebigen

Zeitpunkt nach dem Jahr 1026 BF gespielt werden. Nur die Hinweise zum **Rabengeflüster** sind mit der Romanhandlung verwoben und daher eindeutig auf den dort beschriebenen Zeitraum festgelegt (kurz vor den Ratswahlen 1027 BF).

EINE SCHULE IN AL'ANFA

VON RALF DIETER RENZ

ORT: AL'ANFA

In Al'Anfa ist es verboten, Sklaven Lesen und Schreiben beizubringen (**Meridiana** 59), und für Schulen ist ein Mindestschulgeld vorgeschrieben. Aber immer wieder kommt es vor, dass Ortsfremde aus Unwissenheit gegen diese Regeln verstoßen.

Der eifrige Nandus-Geweichte *Jakon Tuchschneider* aus Rommily (oder einer anderen Stadt im Norden) hat etwas Geld aufgetrieben und möchte in Al'Anfa eine Schule eröffnen, an der die Armen und die Sklaven unterrichtet werden. Die Helden, die ihm noch einen Gefallen schulden, sollen ihm beim Umzug und Aufbau der Schule helfen.

Die Probleme beginnen damit, dass Jakon eine ganze Reihe von Kisten mit seinem kompletten Hausrat, einer kleinen Druckerpresse und vielen Büchern und Schriftrollen mitnehmen will. Mit einem Fuhrwerk werden diese Utensilien zur nächsten Küste transportiert, und dort muss ein geeignetes Schiff nach Süden gefunden werden.

In Al'Anfa werden die Helden vom Zoll begrüßt, der auf alle nichtpersönlichen Waren 25 % Einfuhrzoll erhebt. Die Helden und Jakon können jammern und lamentieren, letztendlich kommen sie um die Zahlung nicht herum. Jakon verpfändet dafür ein paar Bücher. An-

schließend zieht der Geweichte in den Schlund und nimmt ein leer stehendes Haus in Beschlag. In dieser üblen Gegend müssen die Helden auffassen, dass ihre Habe nicht gestohlen wird. Jakon macht sich schnell einige Feinde, etwa unter Zuhältern und Drogenhändlern, so dass die Helden die eine oder andere Auseinandersetzung überstehen müssen.

Schließlich kommt der Tag, an dem das Schulhaus schön eingerichtet ist und die ersten Schüler sich angewöhnt haben, regelmäßig zu erscheinen. Mit der Druckerpresse wird eine kleine Zeitung gedruckt (mit vielen Bildern), die an die Häuserwände geklebt wird. Mitten in den Unterricht (die Helden sind gerade nicht da) platzt die Stadtgarde herein, nimmt Jakon fest und zerstört die Schule.

Der Richter hat für Jakon eine besonders interessante Strafe vorgesehen: Er soll in eine Schlangengrube geworfen werden. Dazu soll mitten auf dem Hundemarkt ein großer Bottich aufgebaut werden, in den Dutzende giftiger Schlangen kommen, und obendrauf eben Jakon. Bis der Bottich aufgebaut ist, dauert es noch ein paar Tage, die Jakon hinter Gittern verbringt. Hier gibt es viele Möglichkeiten, Jakon zu befreien: zum Beispiel ein Überfall, Bestechung oder ein Ablenkungsmanöver.

Jedenfalls haben die Helden mit Jakons Befreiung ihre Schuld ihm gegenüber abgetragen.

IM ZEICHEN DES LOTUS

VON HEIKE WOLF

ORT: AL'ANFA

Es ist kein Geheimnis, dass viele der Grandenfamilien als kleine Händler oder einfache Questadores begannen, ehe sie dank Phexens Hilfe und Borons Gnade zu Macht und Reichtum gekommen sind. Dies sind Geschichten, über die man hinwegsieht, wenn man sich nicht sogar eines besonders verwegenen Ahnherrn rühmt. Doch fast jede Familie birgt weitere Geheimnisse, die aus den Chroniken getilgt wurden und deren Erinnerung längst dem Vergessen anheim gefallen ist. Eines dieser Geheimnisse umrankt die Häuser *Karinor* und *Bonareth*, die eine finstere Vergangenheit verbindet.

DER HINTERGRUND

Als sich im Jahre 665 BF Walkir Zornbrecht zum König des Südens ausrief und den Silberberg in einen Strom aus Blut verwandelte, versuchte das damals schon starke Haus *Karinor*, in diesen Wirren einen missliebigen Konkurrenten zu vernichten, indem es die Grandenfamilie *Sakaris* auf die Proskriptionslisten setzen ließ. Als dies scheiterte, griff man auf die Hilfe einer reichen Klientelfamilie zurück: die Sklavenhändler *Al'Bhanned* aus *Khunchom*, die seit knapp 100 Jahren mit einem Seitenzweig in Al'Anfa ansässig waren. *Dharan Al'Bhanned*, ein Meister der arkanen Kunst, nutzte ein Fest im Palazzo der *Sakaris*, um die Familie und ihre Anhänger mittels eines Dämonen auszulöschen – ein beispielloses Blutbad. Als Gegenleistung

sorgten die *Karinor* dafür, dass die *Al'Bhanned* einen kometenhaften Aufstieg erlebten – und sich als *Bonareth* in den folgenden Jahren unter den großen Familien Al'Anfas etablierten.

Der Plan wäre perfekt gewesen, hätte man nicht eine Tochter der *Sakaris* übersehen, die an jenem Abend bei Freunden in *Mirham* weilte. Über die Jahre hinweg hielt sie sich verborgen und sammelte Beweise, um eines Tages damit an die Öffentlichkeit zu gehen und *Dharan Al'Bhanned* der Dämonenpaktiererei anzuklagen. Doch sie starb, ohne ihrem Ziel ein Stück näher gekommen zu sein. Mit ihr ging das Wissen um die Hintergründe dieses Ereignisses verloren.

DER ABLAUF

In diesem Szenario werden die Helden auf einen jungen Mann aufmerksam, der sich als Nachfahre jener Familie *Sakaris* entpuppt und mit dem Wissen um dieses Erbe bald um sein Leben fürchten muss.

Die Helden werden von *Saranya Klippstein*, der Dekana der Alchimistischen Fakultät der Universität und Kopf des Nandus-Bundes (siehe **Meridiana** 182), gebeten, den Mord an einer Studentin aufzudecken, hinter dem sie Intrigen der Granden vermutet. Dabei erfahren sie, dass sich die junge Frau seit einigen Tagen alten Dokumenten widmete, die ein Freund von ihr beim Ausräumen seines Hauses, das er verkaufen muss, gefunden hat.

Tatsächlich handelt es sich bei dem Mann um *Valerio Ranadez*, den Nachfahren jener letzten *Sakaris*. Diese verbarg ihre Unterlagen in den Wänden des Hauses, in der Hoffnung, ihre Kinder würden sie dereinst nutzen können. In den Dokumenten erfahren die Helden ei-

niges über den Mord an der Grandenfamilie und stoßen wiederholt auf den Namen Al'Bhanned (die Namensänderung zu Bonareth erfolgte erst nach dem Tod der Grandessa).

Ein Mordanschlag auf Valerio Ranadez führt den Helden bald vor Augen, dass des Rätsels Lösung eng mit dem Geheimnis des alten Hauses (übrigens in Familienbesitz seit Zornbrechts Zeiten) und dem des jungen Mannes verbunden ist. Ihre Nachforschungen führen sie in die Universität. Hier machen sie sich unter anderem mit einem Vertrauten der Granden bekannt, der alle Informationen an seine Herren weitergibt. Am Ende versucht dieser, ihre Erkenntnisse zu rauben oder zu vernichten. Doch während die Helden sich immer tiefer in die dunklen Geheimnisse der Vergangenheit graben und auf das Lotussiegel stoßen, das ihnen die letzte Verbindung zu den Bonareth aufzeigt, tritt ein weiterer Spieler in die Partie: *Antherin Kugres*. Der Dekan der Seefahrtsfakultät und ehemaliger Gönner Saranya Klippsteins hat genug von den Nachforschungen und den Bemühungen der Bonareth und Karinor erfahren. Kurzerhand lässt er Valerio entführen und auf eine Plantage schaffen, um dadurch ein Druckmittel in der Hand zu haben. Es ist nun an den Helden, auf die Plantage vorzudringen und den jungen Mann zu befreien, ehe die Agenten der Bonareth ihnen zuvorkommen. Und wer weiß: Vielleicht einigt man sich sogar auf eine vorübergehende Allianz.

DIE GEGNER

Die Kunde von den Nachforschungen der Studentin hatte rasch den Silberberg erreicht, wo man wenig erfreut war und eilig einen Meuchler beauftragte. Wenn man nun hört, dass sich die Helden der Sachen angenommen haben, wird man auch diesbezüglich Maßnahmen ergreifen. Es ist dabei gleichgültig, ob Sie die Bonareth oder die Karinor als graue Eminenzen auftreten lassen. Der wunde Punkt, den die Helden aufzudecken drohen, betrifft beide gleichermaßen, so dass Sie

DIE GROßE WETTFAHRT

VON CARSTEN-DIRK JOST

ORT: VON AL'ANFA
BIS PORT HONAK UND ZURÜCK

DIE WETTE

Im Rahmen einer alananischen Orgie auf dem Silberberg berichtet *Goldo Paligan* den anwesenden Granden und deren Begleitern von seiner Reise zu den Zyklopeninseln. Besondere Kurzweil hätten ihm die Regatten der Zyklopäer beschert. Der Grande ist allerdings rasch zu der Ansicht gekommen, dass Al'Anfaner so eine Regatta viel prächtiger und bedeutender gestalten können. So wettet *Goldo* mit *Nareb Emano Zornbrecht*, dass eine paliganische Bireme eine zornbrechtsche Dromone problemlos schlagen könne. Noch bevor Schiffe, Besatzung und Route ausgewählt worden sind, beginnen die Anwesenden, hohe Geldbeträge darauf zu setzen, welches der Schiffe gewinnen wird. Nach der öffentlichen Bekanntgabe der Wettfahrt verfallen auch die normalen Stadtbewohner der Wettleidenschaft, schließlich sind die Galeeren der wahre Stolz der alananischen Armada.

Die Gemeinschaft des Phex sorgt dafür, dass es bei den Wetteinsätzen mit rechten Dingen zugeht – und *Salix Kugres* wettet aufgrund der Gefährlichkeit der Regattastrecke, dass keines der Schiffe Al'Anfa erreichen wird.

DIE SCHIFFE

Die ehrgeizige Kapitänin *Olea Andra Paligan* kommandiert die neue Bireme der Pfeilkategorie *Stern von Teremon*. Den Befehl über die Dromone *Goldene Bucht* übernimmt *Loriano Casaro Zornbrecht*, der junge Hoffnungsträger der Zornbrecht-Familie. Die Bireme besitzt etwa doppelt so viele Ruderer wie die Dromone und ist knapp 10 Schritt länger. Die Dromone ist dagegen wendiger, besitzt weniger Tiefgang und zeigt bessere Segeleigenschaften. Die Durchschnittsgeschwindigkeit einer Galeere beträgt etwa 8 Meilen pro Stunde. Die Bireme wurde am Bug mit einer schweren Rotze und zwei Hornissen ausgestattet, während die Dromone über einen Bock verfügt und in der

eine oder mehrere Personen wählen können, auf die Sie vielleicht in späteren Abenteuern als Widersacher zurückkommen möchten. Zunächst versucht man, die Helden einzuschüchtern: Ein Schlägertrupp lauert ihnen auf. Zeigt dies keinen Erfolg, schickt man einen geschickten Meuchler, der der Gruppe Einiges abverlangen sollte. Bei allem gilt das Hauptinteresse jedoch in erster Linie der Ausschaltung von Valerio Ranadez und dem Raub der Dokumente.

DAS ENDE

Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, Valerio erfolgreich zu befreien und ihn unversehrt aus der Stadt zu schaffen. Es böte sich an, ihn nach Brabak oder Vinsalt ins 'Exil' gehen zu lassen, um ihn später als erneuten Abenteureraufhänger in Al'Anfa zu nutzen. Diese Ereignisse haben nicht unerheblich dazu beigetragen, dass er sich seinem Erbe verpflichtet fühlt und auf das Blut seiner gemeuchelten Ahnen schwört, eines Tages Genugtuung zu fordern. Er wird allerdings weiterhin um sein Leben fürchten müssen. Denn auch, wenn die Bluttat zu lange her ist, als dass man noch einen Verantwortlichen finden könnte, wirft dieses Ereignis ein schlechtes Licht auf die beiden betroffenen Häuser und lässt langfristig ihren Ruf und ihr Ansehen leiden.

RAGODANS PAPIERE (OPTIONAL)

Sie können dieses Szenario auch problemlos an das Abenteuer *Das Erbe des Magiers* in diesem Band anschließen. In diesem Fall ignorieren Sie Saranya Klippstein als Auftraggeberin: Lassen Sie die Helden unter den Dokumenten Ragodans einen Hinweis auf die Studentin finden. Aus diesem geht hervor, dass sie einem dunklen Geheimnis nachspürt, aber noch nicht zu einem Ergebnis gekommen ist. Suchen die Helden die junge Frau auf, finden sie sie ermordet vor.

Lage ist, Hylailer Feuer einzusetzen. Auf beiden Schiffen werden Brieftauben mitgeführt, die Nachrichten nach Al'Anfa übermitteln können.

DIE STRECKE

Die sehr gefährliche Strecke führt durch die Straße von Sylla südlich vorbei an den Inseln Nikkali, Token, Sokkina und Iltoken. Durch die Meerenge von Javalasi sollen die Schiffe Port Honak anlaufen. Die Rückfahrt erfolgt auf der nördlichen Route entlang der Küsten von Souram und Altoum bis in die Bucht von Al'Anfa. Diese Strecke wird allgemein als einer alananischen Wettfahrt würdig angesehen, denn es ist eine lange und gefährliche Regatta. Die Ruderer auf einer Galeere benötigen viel Nahrung und Trinkwasser, deshalb müssen regelmäßig Zwischenstopps eingelegt werden, um die Vorräte aufzufrischen.

ABENTEURER GESUCHT!

Neben der eigentlichen Besatzung, die aus Matrosen, Ruderern, Offizieren und einigen Söldnern besteht, bemühen sich die Wettpartner um Spezialisten, sprich Questadores. Da die Wettfahrt keinerlei Regeln unterworfen ist und eine Niederlage neben dem finanziellen Verlust auch dem Ansehen der eigenen Familie schadet, werden die Granden alles unternehmen, damit ihr Schiff gewinnt.

Die Helden können auf einem der Schiffe anheuern und bekommen einen guten Tagessold sowie Aussicht auf eine üppige Belohnung bei Gewinn der Regatta. Im Falle einer Niederlage werden sie ihrem Auftraggeber jedoch Rechenschaft ablegen müssen. Abenteurer, die über seemännische Erfahrung verfügen, erhalten als Offiziere doppelten Sold. Es wäre durchaus denkbar, dass einer der Abenteurer einem Grande noch ein Gefallen schuldet und darum zur Teilnahme verpflichtet wird.

Aufgabe der Helden wird es sein, Anschläge und Übergriffe auf das eigene Schiff aufzudecken und zu vereiteln. Darüber hinaus stehen den Helden weitere (geheim vereinbarte) Prämien zu, falls es gelingt, das gegnerische Schiff erfolgreich zu sabotieren. Ferner haben beide Fa-

milien mit viel Gold Besatzungsmitglieder des jeweils anderen Schiffes bestochen, um die Fahrt zu verlangsamen. Salix Kugres dagegen hat auf jedem Schiff einen Agenten untergebracht, der den Auftrag hat, das Schiff zu versenken, wenn sich dieses in einer kritischen Situation befindet (Sturm, Klippen, Seegefecht). Zudem hat er über Mittelsmänner Thorwaler-Piraten das Stattfinden und die Strecke der Regatta zukommen lassen.

IN AL'ANFA

Vor der Regatta treffen sich die Abenteurer mit der Schiffsführung, um die Route und andere Einzelheiten zu besprechen. Die Helden haben bereits hier die Möglichkeit, die Aktionen der anderen Mannschaft auszuspähen und Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen. Von Sabotage-Aktionen im Hafen sollte abgesehen werden, da der Hafen sehr gut bewacht wird.

DIE FAHRT

Unter stürmischem Jubel der Bevölkerung verlassen die Galeeren den Hafen von Al'Anfa. Etwa 20 Meilen weit werden die Konkurrenten von einer Flottille begleitet, die aus verschiedenen Schiffen und Barken besteht: Die Granden haben sich auf ihren Prunkgaleeren eingefunden und feiern ein prachtvolles Fest, um die Wettfahrer zu verabschieden.

Bis zum Erreichen der Goldenen Bucht bleiben die beiden Galeeren dicht zusammen. Wichtig ist die Tatsache, dass Galeeren sich dicht an der Küstenlinie orientieren und navigieren. Auch die Rudersklaven brauchen Pausen, daher wird nachts bei günstigen Winden gesegelt oder eine sichere Bucht aufgesucht.

SABOTAGE

Zwischen den unabhängigen Sabotage-Vorhaben gibt es einen bedeutenden Unterschied: Ziel der Saboteure der Granden ist es, die Reise des Gegners zu verlangsamen, während die Kugres-Agenten es darauf anlegen, das Schiff zu versenken.

Eine kleines Sortiment an leichten Sabotageakten: Ansägen der Ruderspinne, Schwächung der Rudersklaven (etwa durch Schlafgift), Versalzen des Essens, Anbohren des Schiffsrumpfes, Verunreinigung einiger Wasserfässer, Zerstörung der Trommel des Taktgebers, Anstechen der Rumpfässer, Einschmuggeln eines Baumstinktiers im Proviantlager, heimliches Austauschen der Seekarten in der Kapitänskajüte, Aufwiegelung von Eingeborenen.

Draconische Maßnahmen der Kugres-Agenten wären: Vergiftung der Vorräte, Ermordung von Offizieren, Anzetteln eines Aufstands der Rudersklaven, Mehrfachbohrungen in den Schiffsrumpf, Legen von Feuer (unkontrolliertes Feuer ist eine der größten Gefahren für ein Schiff, deshalb sollte es den Helden vergönnt sein, die Saboteure rechtzeitig zu enttarnen und unschädlich zu machen).

TOD AUF DER PLANTAGE

VON RALF DIETER RENZ

ORT: IM UMLAND AL'ANFAS

ÜBERSICHT

Auf einer Bananenplantage in der Nähe Al'Anfas laufen kurz nacheinander zwei Aufseher Amok und brechen schließlich tot zusammen. Als die anderen Aufseher vor ihrer Hütte von Nadeln durchbohrte Puppen finden, verlieren sie die Nerven und kündigen.

Der Plantagenverwalter heuert darauf die Helden als Aufseher an. Sie sollen dafür sorgen, dass die Produktion weitergeht, und nebenbei aufklären, was es mit den beiden Todesfällen auf sich hat.

Das Abenteuer fährt zweigleisig. Auf der einen Seite besteht der Alltag darin, dafür zu sorgen, dass die Sklaven arbeiten, nicht flüchten und gegebenenfalls von einem Medicus versorgt werden, wenn sie krank sind oder einen Unfall erleiden. Dabei müssen die Aufseher vorsichtig agieren: Die Sklaven sind schließlich das Eigentum des Plantagenbesitzers und dürfen nicht einfach 'beschädigt' werden.

Auf der anderen Seite gibt es unter den Sklaven seit etwa einem hal-

Obige Vorschläge können die Helden auch für ihre eigenen Sabotage-Aktionen nutzen. Sollte die Schiffsführung ausfallen, ist es durchaus an den Helden, das Kommando zu übernehmen.

DIE GEFAHREN DES SÜDMEERES

Nicht nur die Saboteure stellen eine Bedrohung für Schiff, Mannschaft und Helden dar, auch die See bietet unzählige Gefahren. In der Meerenge von Sylla besteht das Risiko, mit syllanischen Piraten aneinander zu geraten. Auch unabhängige Seeräuber, die nicht einmal die Großmacht Al'Anfa fürchten, können den Galeeren gefährlich werden. Auf der Südroute besteht die ständige Gefahr, von den Altoumer Winden an die Küsten der Insel getrieben zu werden und an den Klippen zu zerschellen. Beim Aufziehen eines Sturmes und bei schwerer See gilt es, eine geschützte Bucht zu finden. Die Versorgung mit Frischwasser und Nahrungsmitteln fällt in den Aufgabenbereich der begleitenden Abenteurer. Dabei kommt es vielleicht zu gefährvollen Begegnungen mit den Inselbewohnern, die nicht unbedingt gut auf Al'Anfaner zu sprechen sind.

In der Meerenge zwischen den Inseln Iltoke und Javalasi warten schließlich vier thorsalische Ottas auf die beiden Galeeren. Es kommt zu einem Kampf auf Leben und Tod. Im Kampf gegen die Thorwaler müssen beide Galeeren zusammenarbeiten, wenn sie bestehen wollen.

PORT HONAK

In Port Honak gilt es, vom Gouverneur ein gesiegeltes Schreiben zu erlangen, das die Ankunft des Schiffes bestätigt. Während der sicherlich notwendigen Reparaturen kann allerhand passieren. Es besteht die Möglichkeit, Teile der gegnerischen Mannschaft abzuwerben und die Standhaften mit Rum betrunken zu machen, auf dass sie mehrere Tage ausfallen. Örtliche Schläger können angeworben werden, um die Matrosen in eine Keilerei zu verwickeln.

ZURÜCK IN AL'ANFA

Um einen spannenden Ausgang der Regatta zu gewährleisten, sollten beide Schiffe zur gleichen Zeit in die Bucht von Al'Anfa einlaufen. Falls ein Schiff zurückgefallen sein sollte, kann der oder die Kommandierende mit ihren nautischen Fähigkeiten den Weg über die offene See gewählt haben. Eine große, farbenfrohe geschmückte Flotte nimmt die Rückkehrer in Empfang. Nach dem Anlegen der Schiffe beginnt eine Festivität, von der in Al'Anfa noch in vielen Jahren gesprochen wird. Dem Sieger sind Gold, Ruhm und Glanz sicher, dem Verlierer bleibt immerhin die Tatsache, eine der gefährlichsten Regatten der jüngeren Geschichte überlebt zu haben. Allerdings könnte es schwierig werden, die Niederlage gegenüber dem Auftraggeber zu rechtfertigen.

ben Jahr einen jung Schamanen, der sich nicht mit der Sklaverei abfinden will und sehr genau beobachtet, bevor er etwas unternimmt. Er nutzt seine Kenntnisse der Alchimie und der Seelenheilkunde, um die Aufseher zu töten oder zu verschrecken. Daneben kann er auch seine Überzeugungskraft nutzen, um andere Sklaven zum Aufstand zu verleiten.

DER AUFTRAG

Der Verwalter einer Bananenplantage tritt an die Helden heran, da sie ihm von einem gemeinsamen Bekannten (vielleicht einem ehemaligen Auftraggeber) empfohlen wurden. Die Helden sollen die Aufseher ersetzen, die alle ihren Dienst quittiert haben, wobei der Aufseher durchaus auch den Hintergrund dieser plötzlichen Kündigungen erklärt (siehe oben). Doch einerseits darf die Arbeit auf den Plantagen nicht zum Erliegen kommen, andererseits soll die Ursache der Todesfälle aufgeklärt werden.

Die Bezahlung ist etwas besser als üblich, und der Verwalter nimmt sich sehr viel Zeit, die Helden über ihre Rechte und Pflichten als Aufseher aufzuklären: Sklaven dürfen nicht getötet werden; Verletzungen

oder Krankheiten müssen versorgt werden, damit keine dauerhaften Schäden entstehen. Zur Disziplinierung darf die Peitsche eingesetzt werden, so lange der Bestrafte keine bleibenden Schäden davonträgt. Es darf auch kein Sklave fliehen oder freigelassen werden.

Alle Schäden, die die Helden verschuldet haben, müssen sie aus eigener Tasche begleichen. (In der Tat wäre es auf diese Weise möglich, dass unglückliche Helden sich dabei so sehr verschulden, dass sie ihre Freiheit verlieren – aber das müssen Sie ihnen nicht gleich zu Beginn auf die Nase binden.)

DER ALLTAG AUF DER PLANTAGE

Die Plantage beschäftigt etwa zehnmal so viele Sklaven wie Helden. Das gesamte Anbaugelände ist von einer drei Schritt hohen Dornhecke umgeben und hat nur ein einziges Tor, das ständig von einem Pförtner und dessen beiden Bluthunden bewacht wird. Innerhalb dieses Bereiches gibt es mehrere große Hütten, in denen die Sklaven die Nacht verbringen. Die Fensteröffnungen sind vergittert, die Türen von außen abschließbar. Ebenfalls im Innenbereich befindet sich eine etwas bessere Hütte für die Aufseher.

Außerhalb der Hecke befindet sich ein schönes, weiß gestrichenes Landhaus, in dem der Plantagenverwalter mit Familie wohnt, außerdem ein Dichter, der auf Einladung der Besitzer dort an seinem neuesten Werk arbeitet. Als Dauergast lebt ein älterer Medicus in dem Haus, der die Sklaven versorgen kann. In einem großen Stall sind Zugtiere und Wagen untergebracht, mit denen die Bananen nach Al'Anfa transportiert werden. Die Fuhrleute wohnen im Stall unter dem Dach.

BРЕПЕДЕ ВАСЕР

VON VTA EPPERS UND STEFAN TRAUTMANN

ORT: CHARYPTIK, PIRATENINSELN

ÜBERSICHT

Die horasische Karacke *Flamme von Ruthor* sollte eigentlich einen Geleitzug in die Kolonien verstärken. Der ursprüngliche Auftrag der Offiziere lautete: "20 Fass Hylailier Feuer in Sant Ascanio auf Token abliefern, um die Flotte mit neuem Tonkrügen auszurüsten. Weiter ist der Alchimist *Edorian Thalliano* beim Aufbau einer Herstellungsstätte der Substanz zu unterstützen, damit zukünftig die gefährlichen Transportunternehmen in die Kolonien nicht mehr nötig sind."

In einem Sturm beschädigt, wird die *Ruthor* jedoch von den anderen Schiffen getrennt und von einem Piraten aufgebracht. Die Ladung und der Alchimist fallen den Seeräubern in die Hände.

Die Helden finden die horasische Karacke einen Tag nach dem Überfall und werden vom sterbenden Kapitän gebeten, das Piratenschiff mit der gefährlichen Fracht zu vernichten. Unterstützung bei der Mission sollen die Helden von *Brynia Refardaion* erhalten, der Ersten Offizierin der Karacke.

DER AUFTRAG

Inmitten einer brennenden See, nachdem das Schiff der Helden eine Steilklippe umschiff hat, finden sie die havarierte Karacke. Auf dem Deck kniet eine Offizierin neben ihrem tödlich verwundeten Kapitän. Mit seinen letzten Worten gemahnt der Kapitän die Helden, das geschehene Unheil wieder rückgängig zu machen: "Ihr dürft nicht zulassen, dass *denen* die Waffe in die Hände fällt!"

Brynia, die die Helden begleiten möchte, legt ihnen mit knappen Worten das Horrorszenario dar, das Wirklichkeit werden könnte, wenn die schrecklichste Waffe in allen Seegefechten, das 'Hylailier Feuer', in die Hände von gemeinen Piraten fällt. Wenn es Ihrem meisterlichem Geschmack entspricht, können Sie die Piraten auch Teil einer größeren Verschwörung sein lassen oder skrupellose Waffenhändler oder Alchimisten in das Szenario einbauen.

HYLAILER FEUER

Wie bereits im Piratenabenteuer *Leichte Beute* beschrieben (S. 75), ist Hylailier Feuer eine teure Substanz, über die nur die großen Seemäch-

Morgens werden die Sklaven aus ihren Hütten gelassen und erhalten Haumesser, um die Bananen zu ernten. Die Früchte werden auf die Wagen gestapelt und nach Al'Anfa gekarrt. Mittags gibt es eine Pause, in der die Sklaven eine Schale Reis leeren dürfen. Abends müssen sie die Haumesser zurückgeben und werden wieder in die Hütten gesperrt. Wasser dürfen die Sklaven jederzeit aus einem Brunnen schöpfen und trinken. Der Boron-Tag ist Ruhetag – nicht nur für die Sklaven, sondern auch für die Aufseher.

AUF DER SPUR DER BEIDEN TODESFÄLLE

Die beiden toten Aufseher wurden mit einem Pflanzengift getötet, das ein fähiger Kräuterkundiger aus einer Pflanze gewinnen kann, die an einer Stelle am Rand der Hecke wächst. Die von Nadeln durchbohrten Puppen sind vollkommen harmlos (abgesehen von ihrer erschreckenden Wirkung auf abergläubische Menschen).

Arbeiten Sie mehrere Verdächtige aus, die in Frage kommen. Von Kriminalistik hat der Täter keine Ahnung, so dass die Helden bei einiger Schnüffelei durchaus verräterische Spuren finden können: Giftreste, ein Blasrohr, Material für weitere Puppen und so weiter. Die Helden können auch versuchen, einen der Sklaven zum Spitzel zu machen.

Andererseits wird sich der Schamane nicht zurücklehnen, sondern versuchen, die Helden ebenfalls zu vergaulen oder zu töten. Vielleicht beobachtet ihn ein Held bei der Vorbereitung auf das Attentat an einem seiner Freunde und Mithelden?

te verfügen. Die Substanz selbst, aber vor allem die Rezeptur wird von ihnen gehütet wie ein Staatsgeheimnis, um die Verbreitung an Seeräuber zu verhindern. Auch wenn die Substanz in Charypso (SRD 102) hergestellt wird, heißt dies nicht, dass Charypter Piraten über die Waffe verfügen. Denn das 'Charyptische Feuer' wird dort nur von albanischen Alchimisten für das in Charypso stationierte eigene Flottenkontingent hergestellt.

DIE SUCHE

Egal ob im Inselgewirr des Schwert des Südens oder entlang der Küsten der syllanischen Halbinsel: Ein Schiff, das einen Tag Vorsprung hat, wird nicht mehr einfach zu finden sein. Für die Heldengruppe beginnt hier eine Odyssee durch Gewässer, in denen Seeräuber mitnichten eine Seltenheit darstellen. Anhaltspunkt für die Suche kann sein, dass die Piraten für den Aufbau einer Alchimistenwerkstatt Material und Spezialausrüstung benötigen, auf deren Diebstahl die Helden stoßen werden.

DAS PIRATENNEST

Wochenlang haben die Helden versucht, das Piratenschiff und dessen Versteck ausfindig zu machen (und dabei einige interessante und gefährliche Begegnungen in einigen Bukanier-Nestern gemacht). Dann aber haben sie dank eines auskunftsfreudigen Fischers Erfolg.

Der gesuchte Piratenunterschlupf liegt in einer nicht einzusehenden Bucht verborgen, ist gut ausgebaut und umfasst etwa 200 Einwohner. Das Sagen hat eine Gruppe von abtrünnigen und gut ausgebildeten Freibeutern und Korsaren, die sehr methodisch und durchdacht vorgehen und ihre Schiffe mittlerweile mit dem geraubten Hylailier Feuer ausgerüstet haben.

DAS ENDE

Der Umgang mit Hylailier Feuer ist nicht nur schwierig, sondern auch gefährlich – und seine Herstellung noch viel mehr, vor allem, wenn man nicht über ein wirklich hochklassiges Labor verfügt. Es sollte durchaus eine Möglichkeit sein, die Vorräte an Bord der einzelnen Schiffe in einer Nacht-und-Nebel-Aktion in Brand zu setzen, so dass die Piraten nicht in der Lage sind, die Helden zu verfolgen.

Auch möglich wäre es, dass *Brynia* ihr Leben opfert, um den Rückzug

der Helden zu decken, indem sie das provisorische Labor in die Luft sprengt.

Sollten Sie einflussreiche Bösewichte (siehe oben) eingebaut haben,

die hintergründige Absichten verfolgen, indem sie in das Spiel der Mächte Meridianas eingreifen, können sich Ihre Helden als nächstes auf deren Spuren setzen.

MASKIERTE MACHESCHAFTEN

VON ΣΤΕΡΗΑΠΙΕ VON RIBBECK

ORT: ΙΛΤΟΚΕΠ

HINTERGRUND

Iltoken gehört zu den Gewürzinseln und damit zum Königreich der Miniwatu. Herrscherin über dieses Reich ist Königin *Kaba-Tica*, die auf der Nachbarinsel Sokkina lebt. Iltoken selbst untersteht ihrem ältesten Sohn, Fürst *Teto-Pahaha*.

Im Norden der Insel liegt Port Stoerrebrandt, ein bornländischer Kolonialhafen. Die bornischen Kaufleute erwerben hier Gewürze, die die Miniwatu von versklavten Utulus auf Plantagen anbauen lassen. Nach Meinung der Bornländer gehört ihnen die Nordhälfte der Insel, und sie bezahlen die Miniwatu für Aufseher-Dienste auf den Plantagen. Teto-Pahaha dagegen betrachtet das Gebiet als eine Grafschaft in seinem Fürstentum und den Gouverneur von Port Stoerrebrandt als seinen Lehnsmann, der ihm Tribut zahlt.

Al'Anfa möchte die Bornländer von den reichen Gewürzinseln verdrängen und selbst Port Stoerrebrandt übernehmen. Kürzlich sind einige alananische Agenten nach Iltoken gereist, um die dortigen Utulu-Stämme zum Aufstand anzustacheln. Leiter dieser Aktion ist der Alchimist *Diago Aguardientez*, ihm zur Seite stehen eine Scharlatanin und einige Söldner und Kundschafter. Sie stammen allesamt von Utulus ab, haben also sehr dunkle Haut, und sie sprechen fließend Mohisch. Aguardientez kennt sich überdies gut in Religion und Mythen der Insulaner aus. Um die Utulus Iltokens lenken zu können, hat er die Figur *Minenda-Oishe* erfunden und unter den Plantagenarbeitern bekannt gemacht. Minenda-Oishe ("Die Sonnen-Maske, die die raffgierigen Weißen vernichtet") soll ein Geist und Sohn des Sonnengottes sein, der den Utulus Freiheit bringt und die Weißen und Miniwatu ins Meer jagt. Doch unter der sonnengelben Maske und dem wallenden Kostüm aus Tüchern, Fellen, Blättern und Federn steckt natürlich Aguardientez selbst. Selbstverständlich wollen er und seine Leute keineswegs die Sklaven befreien, sondern die Herrschaft übernehmen und reich werden.

PORT STOERREBRANDT

Die meisten der etwa 700 Einwohner von Port Stoerrebrandt sind Kolonisten aus dem Bornland. Daneben findet man entlaufene Utulu-Sklaven, die sich als Tagelöhner durchschlagen, aranische Söldnerinnen, Fischer und Bootsbauer vom Stamm der Miniwatu sowie Seeleute aus aller Herren Länder. Es gibt Tempel der Rondra, des Swafnir und der Travia. Praktisch gehört die ganze Stadt dem Handelshaus Stoerrebrandt. Für südaventurische Verhältnisse wirkt hier alles ungewöhnlich ordentlich, sicher, steif und gesetzestreu. Dafür, dass das so bleibt, sorgen eine Kompanie Söldner aus Neersand sowie die berühmten 'Seewölfe': Seesöldner, die Piraten jagen. Fremde können sich in der Hafenkneipe *Zum Schrumpfkopf* (Q2/P4/S10) einquartieren oder im Hotel *Vikko Stoerrebrandt* (Q6/P7/S10).

Rund um die Stadt wird vielerorts der Guraan-Strauch (Hesindigo) angebaut. Wer durch solche Pflanzungen streift, kann sich leicht von Kopf bis Fuß blau färben und vom Blütenduft berauscht werden. (Mehr zur Insel Iltoken finden Sie in *Meridiana 122*.)

DIE VORGEHENSWEISE DER AL'ANFAPER

Der Alchimist *Diago Aguardientez* und die Jahrmarktszauberin *Ulebina Delazar* sowie ein halbes Dutzend Söldner und Kundschafter, die für ihre Sicherheit sorgen, leben seit einigen Monaten versteckt auf Iltoken. Sie haben in einer abgelegenen kleinen Bucht ein Lager aufgeschlagen, von wo aus sie ab und zu die Dörfer und Plantagen aufsuchen. Es gibt zwei Minenda-Oishe-Kostüme, mit denen Alchimist und Scharlatanin manchmal gleichzeitig in weit auseinander liegenden Kralen auftreten, um zu beweisen, dass Minenda-Oishe an meh-

ren Orten zugleich sein kann. Durch einige Aufsehen erregende Heilungen (mit Heiltrank), Spektakel mit buntem Rauch und illusionären 'Geisterstimmen' sowie dem Traktieren von Zweiflern mit Angstgift und Verwandlungselixier haben sie viele Utulus auf ihre Seite gezogen. Sie organisieren Überfälle auf Aufseher, Plantagen-Besitzer und Waren-Transporte, zetteln Aufstände an und lenken sie so, dass die Plantagen möglichst nicht verwüstet werden. Einigen der Aufständischen haben sie dafür Berserkerelixier, Mutelixier oder Waffengifte verschafft.

DIE VORGEHENSWEISE DER MINIWATU

Fürst Teto-Pahaha ist stolz und brutal. Er verlangt von seinen Untergebenen unbedingten Gehorsam, drangsaliiert seine Sklaven und bestraft jeden Fehltritt blutig, wobei er Auspeitschungen und Hinrichtungen gerne eigenhändig ausführt. Dumm ist er keineswegs, doch seine Arroganz verleitet ihn dazu, Fremde und Sklaven zu unterschätzen. Da er nur über einige Dutzend voll ausgebildete Krieger verfügt und der Aufstand hauptsächlich die 'Grafschaft Port Stoerrebrandt' betrifft, fordert er vom Gouverneur Hilfstruppen. Wenn er den Konflikt auf seine Weise löst, wird es ein Blutbad geben, und zwar unabhängig vom Ausgang des Konfliktes. Es wäre also schön, wenn die Helden ihm zuvorkommen würden.

DIE VORGEHENSWEISE DER BORNLÄNDER

Gouverneur *Radulf Hademann* überlässt Ärger im Hinterland am liebsten den Miniwatu. Ein erfolgreicher Sklavenaufstand wäre aus seiner Sicht eine Katastrophe, da die Gewürzproduktion dann zusammenbräche. Ob der Konflikt blutig oder unblutig beigelegt wird, ist ihm ziemlich egal, solange die Produktion weitergeht und keine großen Unkosten entstehen. Von seinen Söldnern möchte er niemanden entbehren, denn würden diese im Hinterland Rebellen bekämpfen, wäre die Stadt einem eventuellen alananischen Angriff schutzlos ausgeliefert. Daher versucht der Gouverneur, einige Auswärtige als Hilfstruppe anzuheuern: die Helden.

Gouverneur Hademann hat einen Sohn namens *Miljan*, der eine Plantage in der Nähe der Stadt verwaltet. Damit ist er im Lehenssystem der Miniwatu 'Baron zu Masogu' und Fürst Teto-Pahaha zu Gefolgschaft verpflichtet. Er selbst sieht das nicht so eng, darf aber keine Konfrontation mit dem Fürsten riskieren, um den Gewürzhandel nicht unnötig zu stören. Miljan hat ein weiches Herz, behandelt seine Untergebenen gut und vertraut ihnen zu sehr. Er ist in ein Utulu-Mädchen namens *Calogi* verliebt. Diese unstandesgemäße Beziehung sieht sein Vater überhaupt nicht gern. Der Gouverneur hat versucht, Calogi verhaften zu lassen, um sie von seinem Sohn fern zu halten, doch sie ist in die Wildnis geflohen. Daraufhin wurde ihr Vater, der Schamane *Namunu*, verhaftet und in Port Stoerrebrandt ins Gefängnis gesperrt. Der seines Schamanen beraubte Kral hat sich daraufhin komplett Minenda-Oishe angeschlossen und bereitet sich auf einen Aufstand vor.

Miljan Hademann übernimmt einige Söldner seines Vaters (die Helden), damit Teto-Pahaha ihn in Ruhe lässt. Dabei sucht er nach einer unblutigen Lösung – und natürlich nach seiner Geliebten.

DIE AUFGABE DER HELDEN

Miljan Hademann bittet die Helden zunächst, Calogi in der Wildnis zu finden und davon zu überzeugen, dass sie ohne Gefahr zu ihm zurückkehren kann. Auf der Suche nach ihr können die Helden in Scharmützel zwischen Aufständischen und Miniwatu geraten. Irgendwann sollten sie heimlich einen geheimen Kriegsrat beobachten, bei dem einer der Al'Anfaner als Minenda-Oishe auftritt und ein Großangriff auf Port Stoerrebrandt geplant wird. Wenn die Helden mit Calogi zurückkehren, wird vielleicht gerade Miljans Haus von Aufständischen überfallen, so dass sie ihn in letzter Minute retten

müssen. Falls die Helden inzwischen wissen, dass Al'Anfaner hinter der Maske des Minenda-Oishe stecken, dann stellt sich die Frage, wie sie das auch den Utulus klar machen können. Damit würde der Aufstand zusammenbrechen und unblutig enden. Eine Möglichkeit wäre, dass die Helden Calogis Vater Namunu befreien (oder den Gouverneur zur Freilassung überreden) und ihm dabei helfen, vor reichlich Zuschauern den falschen Geist zu enttarnen. Die Helden könnten aber auch die Kostüme stehlen (und dazu vielleicht ein paar Pülverchen und Elixiere aus dem Vorrat des Alchimisten), selbst als

Minenda-Oishe auftreten und den Rebellen befehlen, die Waffen niederzulegen. Fürst Teto-Pahaha wird in diesem Fall ein Exempel statuieren wollen, möglicherweise (in Absprache mit dem Gouverneur?) an Calogi. Aufgabe der Helden ist es, sie vor der Verwandlung durch den Schlangenfluch (siehe AG 149) einer Miniwatu-Schamanin zu retten. Am Ende muss vielleicht noch ein Angriff alanfanischer Kriegsschiffe auf Port Stoerrebrandt, der zeitgleich mit dem Utulu-Aufstand geplant war, abgewehrt werden.

AUF DEN FLÖßEN DER TOCAMUYAC

VON STEPHANIE VON RIBBECK

ORT: IRGENDWO IM PERLENMEER/
ΠΕΥ-BOSPARAN AUF BILKU

ANWERBUNG DER HELDEN

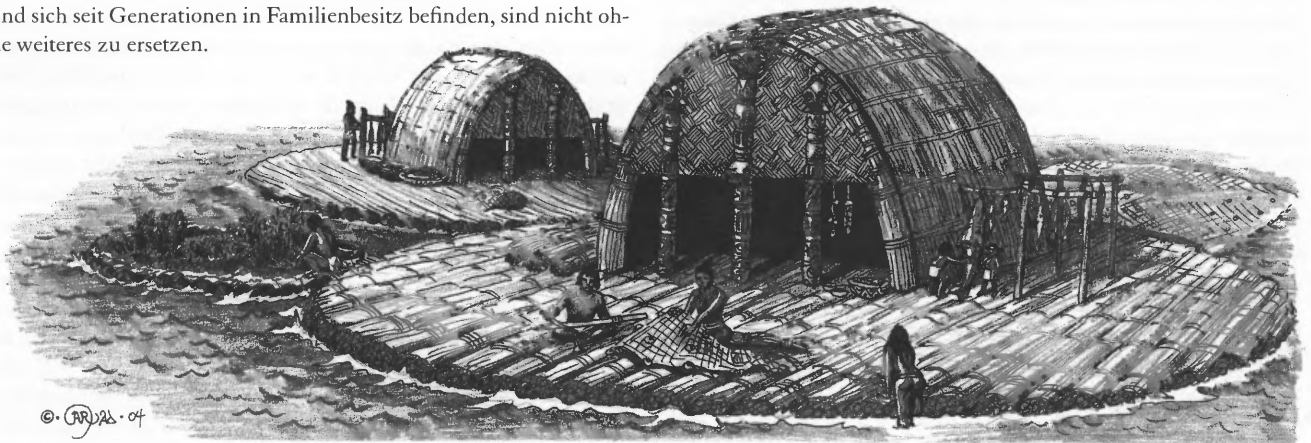
Dieses Szenario können Sie spielen, wenn die Helden auf einer einsamen Insel ausgesetzt oder schiffbrüchig wurden. Sie werden dort von einer Tocamuyac-Sippe entdeckt und aufgesammelt. Normalerweise lassen Tocamuyac keine Fremden auf ihre Flöße, denn es ist fast unvermeidlich, dass Fremde den Floßfrieden stören.

Die Tota-Raru-Sippe aber braucht dringend Hilfe von außen: Ihr Sippen-Tabu verbietet es ihnen, jemals trockenes Land zu betreten. Nun hat sich aber beim letzten Mal, als sie bei einer Ortschaft anlegten, um Handel zu treiben, ein Dieb auf eines der Flöße geschlichen. Zu den Dingen, die gestohlen wurden, gehören auch einige Ritualgegenstände, die der Häuptling und Schamane Rapa-Wa unbedingt braucht, um die Geister des Windes und der Wellen gewogen zu stimmen. Diese Gegenstände, die zum Teil von weit entfernten Gestaden kommen und sich seit Generationen in Familienbesitz befinden, sind nicht ohne weiteres zu ersetzen.

schweren Sturm geben, der die Flöße der Sippe übereinander schiebt. Man könnte in eine ungünstige Strömung geraten, aus der die Flöße von Ruderern in kleinen Schilfbooten herausgeschleppt werden müssen. Im Schleppnetz der Sippe verfangen sich Zitterrochen, Feuerquallen, Rochenwürmer, Perlbeißer und junge Krakenmolche. Gischtböcke und andere Mindergeister treten vermehrt auf. Die Flöße könnten von einem Dekapus, einer Seeschlange oder einem ausgewachsenen Krakenmolch angegriffen werden, oder aber von Piraten.

EINE BEGEGNUNG DER BESONDEREN ART

Eine fünfzig Schritt große Riesen-Meeresschildkröte sucht die Floßgemeinschaft auf, um ihren Panzer von lästigen Mangroven befreien zu lassen, die schon ein richtiges kleines Wäldchen bilden. Für die Tocamuyac ist das eine heilige Handlung an einem heiligen Tier. Als die Schildkröte weiterzieht, verfährt sich das Gemüsegarten-Floß der Sippe an ihrem Panzer und wird mitgeschleppt. Die Schildkröte schwimmt zu einer Insel und kriecht dort an Land. Das Garten-Floß rutscht von ihrem Rücken und bleibt in einer Baumkrone hängen.



© CRAS 04

Die Tota-Raru haben die Spur des Diebes bis zur Insel Bilku verfolgt, wo die Ritualgegenstände an Land gebracht wurden. Für die Tota-Raru sind sie damit unerreichbar. Als Gegenleistung für die Rettung von der einsamen Insel verlangt der Häuptling von den Helden, dass sie auf Bilku an Land gehen und ihm das Gestohlene wiederbeschaffen.

FLOßFAHRT DURCH DAS PERLENMEER

Eine mehrtägige oder gar -wöchige Floßfahrt gibt den Helden Gelegenheit, die Kultur der Tocamuyac kennen zu lernen. Es wird erwartet, dass die Helden sich bei der Hausarbeit, Kinderbetreuung, beim Fischen, der Nahrungszubereitung (roher Fisch) und beim Beackern der schwimmenden Gemüseärten nützlich machen. Wichtig ist die Wahrung des Floßfriedens. Wer sich vor Arbeit drückt, Streit anzettelt, Ältere respektlos behandelt, Andere neidisch oder eifersüchtig macht, der kann von Glück sagen, wenn er nur für eine Weile an ein Schilfbündel gebunden hinter dem Wohn-Floß hergeschleppt wird (wo es übrigens Haie gibt). Unverbesserliche werden nach einigen Verwarnungen über Bord geworfen.

Da Rapa-Wa zur Zeit nicht alle notwendigen Rituale ausführen kann, um die Geister des Meeres zu beschwichtigen, verläuft die Fahrt nicht so glatt, wie die Tocamuyac es sonst gewohnt sind. Es könnte einen

Die Tota-Raru, die ja selbst nicht an Land gehen, wären dankbar, wenn die Helden Erde und Setzlinge für einen neuen Garten aus der Baumkrone bergen könnten.

DER FORSCHUNGSTURM VON ΠΕΥ-BOSPARAN

Die horasische Kolonie Neu-Bosparan auf Bilku unter Gouverneurin Nurim ya Balesh beherbergt neben verbannten Adligen, strafversetzten Horas-Gardisten und begnadigten Verbrechern auch einige Gelehrte, Hesinde- und Peraine-Geweihte, die die örtlichen Pflanzen, Gesteine und Völker studieren. Der 'Forschungsturm', in dem diese Wissenschaftler sich treffen, erinnert an einen Magierturm. Hier werden Fundstücke analysiert und Kuriositäten gesammelt. In diesem gut bewachten Turm befinden sich auch die Kultgegenstände, die den Tocamuyac entwendet wurden. Die Helden können versuchen, die Geweihten und Gelehrten zur Rückgabe zu überreden. Wenn einer der Helden ein Geweihter ist oder ein Bürger oder Adliger des Horasreichs, und damit vor einem horasischen Gericht klageberechtigt, können sie bei der Gouverneurin eine Klage auf Rückgabe von Diebesgut einreichen. Sie können selbstverständlich auch einbrechen. Es sei der Entscheidung des Meisters überlassen, wer eigentlich der Dieb war. Vielleicht war es eine einfache Fischerin, die ihr Diebesgut für wenig Geld an die Gelehrten verkauft hat. Vielleicht war es ein Aves-

oder Hesinde-Geweihter, der die exotischen Artefakte unbedingt in Kuslik ausgestellt sehen will. Es könnte aber genauso gut eine Gruppe von Glücksrittern gewesen sein, die auch den Forschungsturm gegen die Helden verteidigen würde.

Die gestohlenen Kultgegenstände:

- eine Kopfbedeckung aus einem zwölfarmigen Seestern
- ein Beutel aus einer präparierten Qualle, der leuchtet, wenn man ihn mit Wasser füllt.
- ein ausgestopfter Tiefseefisch (Für abergläubische Helden sieht das bizarre Wesen nach einem getrockneten Dämon aus.)
- eine mit Seevögeln und Meerestieren beschnitzte und bemalte Wahrsage-Schale (siehe AG 124) aus einem in Aventurien

unbekannten blutroten Holz, das einen Geruch verbreitet, der an Pfefferminze erinnert.

- ein üppig mit Perlen besticktes Säckchen, darin Schwimmer aus verschiedenen Hölzern mit eingeschnitzten Symbolen für verschiedene Wassergeister und die zwölf Wind-Nipakaus der Tocamuyac
- ein Muschelhorn aus einer unterarmlangen Meeresschnecke (Die Schnecke hat eine magische Aura mit den Merkmalen *Elementar [Wasser]* und *Herbeirufen*. Wer kräftig hinein bläst und eine *Musizieren*-Probe schafft, der beschwört einen Platzregen, der TaP* KR andauert. Dies funktioniert auch in Gebäuden und bis zu dreimal am Tag.)

RÜCKKEHR NACH YONGUSTRÄ

VON RALF DIETER RENZ

ORT: BRABAK / ÎNSEL YONGUSTRÄ

ÜBERSICHT

Im Jahr 1024 BF errichtete die Expedition von Solphan Charazzar einen kleinen Forschungsstützpunkt auf der Südmeerinsel Yongustra, den vorbeifahrende Brabaker Handelsschiffe unregelmäßig mit Material und Nachschub beliefern. Die 'Forschungstätigkeit' besteht aus dem Durchsuchen der echsischen Ruinen auf Yongustra nach Schätzen und Artefakten.

Bei ihrer Suche weckten die Forscher ein im Kältetiefschlaf überdauerndes Leviatan-Weibchen, das die Forscher einfangt, Eier legt und nun ihr Gelege bewacht. Als das Handelsschiff *Chandra* Nachschub anlieferte, aber von niemandem erwartet wurde, ließ der Kapitän die für die Forscher bestimmten Kisten am Strand absetzen und machte sich schleunigst davon. Da Solphan Charazzar auf die Schnelle keine neue Expedition zusammenstellen konnte, ließ er kurzerhand eine Gruppe Helden anheuern, die auf der Insel nach dem Rechten sehen sollen, und schickte sie mit dem nächsten Handelsschiff los.

Auf der Insel finden die Helden Spuren, die sie zu den Ruinen der Echsenstadt führen. Während im Stützpunkt der Forscher alles einen verlassenem Eindruck macht, beschleicht die Helden in den Ruinen das Gefühl, beobachtet zu werden. Sie stoßen schließlich auf die gefangenen Forscher und können sie befreien. Ab diesem Zeitpunkt mischt sich der Leviatan ein. Helden und Forscher ziehen sich in den Stützpunkt zurück. Eigentlich könnten sich die Helden jetzt zurücklehnen und auf das nächste Versorgungsschiff warten (was ja nur ein paar Monate dauern kann ...). Doch welcher Forscher und welcher Held kann so lange warten, wenn ungehobene Schätze locken? Jedenfalls sind die Forscher schwerer zu hüten als ein Sack Flöhe, und der Leviatan ist nicht davon begeistert, dass Warmblüter die alten Heiligtümer plündern und dabei auch noch seinem Gelege nahe kommen.

DER AUFTRAG

Im Brabaker Hafenviertel sucht Kapitän Narwa Nemotos von dem Handelsschiff *Bornische Braut* sehr kurzfristig eine wackere Heldenschar, die auf Yongustra nach dem Rechten sehen soll. Angeblich haben die dort arbeitenden Forscher ihre letzten Berichte nicht fristgerecht abgegeben und ihr Finanzier will wissen, was aus seinen bisherigen Investitionen geworden ist. Auftraggeber ist Solphan Charazzar, den die Helden aber nicht persönlich kennen lernen. Kapitän Nemotos hat nur den Auftrag, die Helden auf die Insel zu bringen und sie bei seiner Rückkehr, etwa drei Monate später, wieder mitzunehmen. Die angebotene Bezahlung ist großzügig, und für die Ausrüstung gibt es einen schönen Vorschuss.

Auf Yongustra füllen die Matrosen ihre Wasserfässer an einem kleinen Bach auf und rudern dann zurück. Die *Bornische Braut* setzt Segel und verschwindet Richtung Süden. Angeblich sitzen die Forscher in der Burg oben auf der Steilküste, doch nichts rührt sich dort.

Am Strand sind die zerstörten Überreste der Kisten zu sehen, die die *Chandra* abgeladen hatte. Der Boden ist zwar aufgewühlt, aber die Spuren sind von mehreren Regenfällen so verwischt, dass sich nichts aus ihnen lesen lässt. Es bleibt nur die Erkenntnis, dass irgendetwas hier auf der Insel ist.

EINSAM RUHT DIE FESTUNG

Oben auf der Burg sieht es so aus, als hätten sich die Forscher häuslich eingerichtet, aber plötzlich alles stehen und liegen lassen. In einem Raum gibt es ein paar größere eingetrocknete Blutflecken. Von den Forschern selbst ist nichts zu sehen. Schätze sind auch keine da, aber die Aufzeichnungen der Forscher. Bei genauerem Studium erkennen die Helden, dass der Auftrag der Forscher im Bergen von Schätzen bestand. Sie hatten auch einigen Erfolg in den Ruinen der Echsenstadt. Doch dann stießen sie auf ein versiegeltes Tor im Untergeschoss, hinter dem sich intakte Räume mit merkwürdigen Artefakten (auch Zeichnungen sind dabei) befanden. Sie entdeckten zudem eine Grabkammer mit einem reich verzierten Sarkophag, in dessen Inneren sie in niederhöllischer Kälte den vollständig erhaltenen Körper eines Leviatans entdeckten – aber keinerlei Schätze als Grabbeigaben. Drei Tage später verschwand ein Forscher in den Gewölben, ohne eine Spur zu hinterlassen. Damit enden die Aufzeichnungen.

DA WAR WAS!

Bei den Ruinen der Echsenstadt handelt es sich um die Überreste einer richtigen Stadt. Es gab hier also einst Hunderte von Häusern, mehrere Tempel und vieles mehr. Von den meisten Häusern stehen nur noch kniehohe Mauerchen, manche haben noch intakte Erdgeschosses, und nur die massigsten Gebäude haben die Zeiten überdauert. Da aber die Natur alles überwuchert hat, ist es schwer, überhaupt etwas zu sehen. So läuft man durch eine Rinne im Wald, nur um festzustellen, dass zu beiden Seiten Mauern stehen, oder klettert auf einen Hügel, um zu erkennen, dass eine Treppe auf seine Spitze führt, da es sich einmal um eine Pyramide handelte.

Vögel kreischen, Affen schreien, Schlangen hängen von Ästen herab, irgendwo faucht eine Raubkatze. Neben den Helden, den Forschern und dem Leviatan gibt es noch eine ganze belebte Welt, die sich nicht für sie interessiert – höchstens, ob sie als Feind oder Beute einzustufen sind. Manchmal aber scheint die Umwelt den Atem anzuhalten und auf etwas zu warten. Dann schleicht der Leviatan durch die Ruinen, beobachtet die Helden und überlegt, wie er gegen sie vorgehen soll. An vielen Stellen kann man erkennen, dass die Forscher da waren: Moose und Flechten wurden von Wandreliefs abgekratzt, es gibt verkohlte Fackelreste und das eine oder andere Werkzeug, das hier vergessen wurde.

In einer der größeren Ruinen gibt es eine breite Treppe, die in die Tiefe führt. Hier schließt sich ein weitläufiges Labyrinth aus Kammern und Gängen an. Eine Kammer schließlich ist durch eine Steinplatte versperrt, die so verkeilt wurde, dass sie von innen nicht geöffnet werden kann. Hier hält der Leviatan die überlebenden Forscher gefangen. Er gibt ihnen regelmäßiges Wasser, Früchte und Fleisch. Es sollte

keine größeren Probleme darstellen, die Forscher zu befreien und zur Festung zurückzubringen, wo man sich verbarrikadieren kann, bis das Versorgungsschiff kommt.

WARFEN AUF DAS ENDE ODER DIE GROßE GIER

Eigentlich könnte hiermit das Abenteuer beendet sein. Doch wenn das eigene Leben erst einmal gesichert ist, erwacht die Gier nach Gold, Schätzen und Artefakten, die Reichtum versprechen. Wenn schon die Helden nicht von der Gier angesteckt werden, die Forscher sind ihr verfallen. Der Leviatan hat all ihre gesammelten Schätze eingesammelt und irgendwo in den Ruinen gehortet. Außerdem warten noch zahlreiche andere Schätze darauf, erbeutet zu werden.

Die Forscher haben einige gute Argumente parat: Der Leviatan kann nicht überall gleichzeitig sein, ihr Auftrag besteht nun einmal aus dem Schätze sammeln und ansonsten hat man nichts zu tun, bis das Versorgungsschiff kommt – und das kann dauern! Die Helden können auch nicht auf alle Forscher aufpassen, denn jemand muss die schwindenden Vorräte aufstocken.

Hier ist es Zeit für die ganzen Fehler, die man in Filmen so gerne macht, obwohl man es eigentlich besser weiß.

Damit es dazu kommt, sollte der Meister vorsichtig vorgehen. So könnten die Helden ein paar wilde Selemferkel einfangen, ohne von dem Leviatan erwischt zu werden. Ein paar Forscher schleichen nachts in die Ruinen und holen ein paar Schätze, mit denen sie am nächsten Tag angeben. Sie haben also ein paar Mal Glück gehabt. Sobald die Helden und Forscher mehr riskieren, wird es gefährlicher.

In den Ruinen liegt irgendwo der Hort des Leviatan, wo alle Schätze aufgehäuft sind, die die Forscher bislang gefunden haben. Es ist mehr, als die Helden und Forscher auf einmal davon schleppen können – die schönsten oder wertvollsten Stücke bleiben natürlich beim ersten Bergungsversuch zurück, so dass man unbedingt noch einmal hin muss.

Durch Zufall können die Forscher oder die Abenteurer auch auf das Gelege des Leviatan-Weibchens stoßen, das es an einem anderen Ort verborgen hat: ein Dutzend etwa einen Spann lange Eier.

So lange die menschlichen Eindringlinge sich von der Ruinenstadt fernhalten, ist der Leviatan nicht weiter an einer Auseinandersetzung interessiert, sondern kümmert sich nur um seinen Nachwuchs. So-

bald jedoch jemand erneut versucht, echsische Schätze zu stehlen, wird er Gegenmaßnahmen ergreifen. Und sollte sich sogar jemand an den Eiern vergreifen, dann kennt die Echse keine Gnade mehr: Sie wird alles tun, um das Gelege zurückzubekommen oder sich an einem 'Kindermörder' zu rächen – und von nun an sieht sie die Menschen als so gefährliche Bedrohung, dass sie alle töten wird. Dabei lässt sie sich auf keine offenen Kämpfe ein, sondern übt sich in 'Guerillataktik'. Angriffe aus dem Hinterhalt, heimtückische Fallen und so weiter. Bedenken Sie dabei, dass Leviatanim sehr intelligente Wesen sind, die neben ihrer Kampfkraft auch noch über mächtige Magie verfügen.

DAS ENDE

Nach etwa drei Monaten kommt die *Bornische Braut*, um die Helden abzuholen. Die Forscher nehmen ihre Schätze mit nach Brabak und fordern ein professionelles Großwildjägerteam, das den Leviatan erledigen soll.

In Brabak erhalten die Helden ihre Belohnung und können ihren Anteil an den geborgenen Schätzen behalten. Kurz darauf erfahren sie, dass Solphan Charazzar erfahrene Großwildjäger für eine 'gefährliche Bestie' sucht ... Aber das ist eine andere Geschichte.

DER LEVIATAN

Die *Herren-* oder *Sultansechse* gehörte zu Pyrdacors Zeiten zu den Herrenrassen. Sie sieht aus wie eine Mischung zwischen Kröte und Drache und erreicht hockend eine Größe von drei Schritt, vom Kopf bis zur Schwanzspitze misst sie gut das Doppelte. Der Leviatan ist eine aggressive Echse und beherrscht Zauber, die in Richtung Kampf magie gehen. Mehr zum Leviatan finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica*, in *Aventurien – das Lexikon*, *Die Phileasson-Saga* und *Pforte des Grauens*.

Die gefangenen Forscher werden von ihm als Sklaven gehalten und müssen die Kammer vom Staub der Jahrtausende befreien. Vielleicht dürfen sie auch mal bei der Brutpflege helfen, wenn der Leviatan ihnen soweit vertraut und die Verständigung mit Händen und Klauen so weit klappt. Ein paar Forscher wurden schon Opfer seiner Aggression: Als Gegner in einem ungleichen Duell von Klauen zerfetzt, von Magie zerrissen und anschließend gefressen.

ZWISCHEN GEISTERN UND PIRATEN

Ein ABENTEUERSCHAUPLATZ VON CHRISTIAN HELLINGER

ORT: IRGENDWO AUF DEN MEEREN MERIDIANAS

»Dies Schiff ist verflucht. Einst waren sie erfolgreiche Piraten, doch sie verweigerten den Aloveranischen ihren Anteil. Seitdem fahren sie über das Nirgendmeer. Nur manchmal gelingt es ihnen, in die Welt der Sterblichen zu segeln. Und dann stehlen und rauben sie, was sie können. Denn nur, wenn sie irgendwann genug Opfer gebracht haben, dürfen sie darauf hoffen, in Borons Hallen zu gelangen!«

—ein alter Seemann in Miyamat

DIE THALUKKE NIRGENDMEEER

Die *Nirgendmeer* ist eine klassische Thalukke: Der schlanke Rumpf ist auf Kiel gebaut, ohne Verwendung von Metall, und endet auf einem spitzen Heck. Der Antrieb erfolgt durch ein Dreieckssegel an einer schrägen Rahe und durch flache Paddel. Der Einmaster ist 20 Schritt lang und etwas mehr als 3 Schritt breit. Der Tiefgang beträgt weniger als 2 Schritt. Die Steuerung des schnellen Seglers erfolgt durch ein Seitenruder. Mit einem starken Steuermann kann die *Nirgendmeer* verblüffend schnell die Richtung wechseln. Sie hat keine Trutzen, nur auf dem kleinen Heckaufbau befindet sich eine halboffene Hütte. Entlang des Mastes und der Reling verlaufen Bambusrohre, in die in regelmäßigen Abständen kleine Löcher geschnitten sind. Eine Handpumpe, die mit dem Röhrensystem verbunden ist, befindet sich im Bug. Über die Reling sind oft allerlei Totenköpfe und Knochen gehängt, die aber von Affen stammen, nicht von Menschen. Eine kleine Glocke hängt an einem Querholz am Mast.

Das Schiff hieß ursprünglich *Bahram* (tul.: Kranich) und wurde vor zwei Jahren von gestrandeten Galeerensklaven auf einer kleinen, unbekanntem und unbewohnten Insel gefunden und wieder flott gemacht. In einer Kiste fanden sich mehrere Tiegelchen, Mörser und Notizbücher – offensichtlich das Gepäck eines Alchimisten. Mit *Grotos* Kenntnissen und einer Rezeptur, die sich in einem der Bücher fand, kam den Flüchtlingen eine Idee: Sie wollten fortan frei und unabhängig als Kleinhändler und Gelegenheitspiraten ihren Lebensunterhalt verdienen. Die *Geistersalbe* und ein entsprechendes Auftreten verleiht ihnen Schutz, indem sie sich bei Gefahr (oder auf Beutefahrt) als Geisterschiff ausgeben.

Die Mannschaft

- *Kapitän Alondro* (geb. 992, Brabaker, kräftig, grau-braune Haare, Seeschlangentätowierung auf rechtem Oberarm, Piratenbrandmal auf Unterarm), beliebter, raubeiniger Seeräuber, geübt mit Dolch und Entermesser; weiß, wen man in Ruhe lässt.
- *Morika* (geb. 985; resolute Al'Anfanerin; kurze, rote Haare), Erste Offizierin, früher Plantagenaufseherin, gut mit Säbel und Peitsche, gefürchtet und respektiert.
- *Groto Seifensieder* (alt, klein, wunderbarlich, gewachster Rauschbart, wirre weiße Haare), Bortalchimist und Heiler, früher Alchimist in Al'Anfa, der von einer Grandessa auf eine Galeere geschickt wurde.
- *Quinn 'Glimmerbansen'* (geb. 1005, blonde Locken, blauäugig, geckenhafter Aranier), Scharlatan, seine Illusionszauber helfen, die Tarnung des Geisterschiffes zu untermauern; guter Geschichtenerzähler; hat in letzter Zeit Alpträume (Ursache ist der Nachtalp, siehe unten).
- *Alicia* (geb. 1011, entstellende Narben, Al'Anfanerin, dunkle Haa-

re), Schiffsmädchen, Streunerin, Talent fürs Feilschen, gehöriges Gaswissen, deswegen oft an Land dabei; die Mannschaft ist ihre Familie.

Dazu noch etwa 10 weitere Besatzungsmitglieder. Die Stimmung an Bord ist rau, aber herzlich – eine kleine, verschworene Gemeinschaft, die das Schicksal zusammengeführt hat.

Die Geistersalbe

Diese Paste ruft ein unheimliches Glühen hervor, wenn sie in der Luft zerstäubt wird – die Röhren verteilen die Substanz und sorgen dafür, dass das Schiff für etwa eine Stunde in einen grüngelben Geisternebel gehüllt wird. Wie das Rezept für die Leuchtsalbe genau aussieht, bleibt dem Meister überlassen. Hier nur einige vermutliche Bestandteile: Perlmutter, Höllenkraut, Katzensgold, phosphorisierende Dschungelpilze und Opalstaub.

DIE SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Die Geschichte des Schiffs ist düsterer, als die Besatzung ahnt: Der damalige Kapitän *Ramon* betrieb mit zwölf Matrosen Küstenhandel und Personentransport. Eines Tages hatte er drei Passagiere: einen *Alchimisten*, den Söldner *Ghorio* und *Katalyna*, die jenem offensichtlich nur sehr widerwillig folgte. Der Vater *Katalynas* hatte sich bei *Ghorios* Dienstherrn schwer verschuldet und musste *Katalyna* an diesen verkaufen. *Ramon* und *Katalyna* verliebten sich nahezu auf den ersten Blick. Verwirrt schmiedeten sie Pläne, wie sie *Katalyna* befreien könnten. *Ghorio* blieb dies nicht verborgen, und an einem wolkenverhangenen Abend stellte er *Ramon* zur Rede. Es kam zum Streit, Waffen wurden gezogen. *Katalyna* stellte sich schützend vor *Ramon* und wurde getötet. *Ramon* ging daraufhin auf *Ghorio* los, war aber kein Gegner für den Söldner. Bald lag der Kapitän tot im eigenen Blut. Die Mannschaft wollte den Mörder zur Rechenschaft ziehen, doch nachdem mehrere von ihnen tot oder schwer verletzt waren, zogen sie sich zurück. Dann brach der Sturm über das kleine Schiff herein. Als die *Bahram*, weit vom Kurs abgekommen, am nächsten Tag an einer winzigen Insel strandete, war kein lebender Mensch mehr an Bord.

Die Geister, die ich niemals rief

- *Ramon Alarouez* (groß, gut aussehend, schwarzer Pferdeschwanz, Oberlippenbart, dunkle Augen), ehemaliger Kapitän; eine gefesselte Seele, die nur um ihren Todeszeitpunkt herum sichtbare Gestalt annehmen kann; erlöst, wenn der Mörder *Katalynas* bestraft ist.
- *Ghorio, der Narbige* (ein Mann in mittleren Jahren, muskulös, hellbraune Haare, struppiger Bart, grau-blaue Augen, Kampfnarben), skrupelloser, hochfahrender und jähzorniger Söldner, meisterhafter Säbelkämpfer, Kriegsveteran; nach seinem Tod im Sturm zum Nachtalp geworden, der bald wieder Gestalt annehmen kann (mehr zu Nachtalpen in MGS 111).

ABENTEUER UM DAS 'RABENGEFLÜSTER'

VON HEIKE WOLF UND ALEX WICHERT

ORT: AL'APFA; EVTL. H'RABAAL, ΡΥΠΙΠ

Wichtige Vorbemerkung: Um diese Szenarioideen zu Abenteuern auszubauen, ist die vorherige Lektüre des Romans *Rabengeflüster* von Heike Wolf, Anja Jäcke und Alex Wichert (FanPro 2004) unerlässlich. Wenn Sie den Roman noch nicht kennen und sich die Spannung erhalten wollen, sollten Sie also nicht weiter lesen.

SZENARIOS I: DIE REBELLEN VOM VISARBERG

Dieser Szenariovorschlag sieht vor, dass die Helden im Zentrum der Ereignisse um den Untergang der Prunkgaleere stehen und die Handlung weiter Teile des Romans selbst miterleben. (Da dieses und die folgenden Szenarios den Roman als Grundlage voraussetzen, wird an dieser Stelle darauf verzichtet, den Verlauf der Ereignisse noch einmal vorzustellen.)

- *Katalyna* (junge Thalusanerin, hüftlanges, braunes Haar, grünbraune Augen, feingliedrig, Singstimme), wartet darauf, gemeinsam mit *Ramon* in *Borons* Hallen eingehen zu können.

SZENARIOVORSCHLÄGE

- *Katalyna* erscheint einem (vorzugsweise *Boron-* oder *Marbo-*gläubigen) Helden im Traum und bittet ihn um Hilfe. Sie und ihr Geliebter können erst zu Ruhe kommen, wenn sein Mörder bestraft wurde. Wenn die Helden die *Nirgendmeer* erreichen, hat *Ghorio* genug Lebensenergie geraubt, um wieder Gestalt anzunehmen. Die Helden können sich jetzt um den wiedererstandenen Söldner 'kümmern' und *Ramon* zu seiner letzten Ruhe verhelfen.
- Ein *Brabaker* Magier interessiert sich für das Geisterschiff und heuert die Helden an. Sie sollen ihn auf der Suche begleiten und helfen, die *Nirgendmeer* in Beschlag zu nehmen. Nach einer Spurensuche durch die diversen Hafenschenken des *Perlenmeers* treffen die Helden auf die *Nirgendmeer*. Zuerst ist der Magier enttäuscht, aber dann erfährt er von *Quinns* Alpträumen. Herbei beschworen offenbart *Ramon* sein Problem, wird aber wütend und ergreift vom Geist des Magiers Besitz. Nun hängt es an den Helden, *Ramon* zu erlösen und ihn so zu bewegen, den Beschwörer frei zu geben.
- Eine Kampagne der besonderen Art entsteht, wenn die Helden unter den strandenden Galeerensklaven sind – und somit aus nächster Nähe dabei, wenn die *Nirgendmeer* wieder flott gemacht wird.
- Die Zutaten für die Geistersalbe geht aus, es müssen neue besorgt werden. Sind die Helden auf dem Schiff, können sie möglicherweise dabei helfen. 'Auswärtige' Helden dagegen geraten vielleicht mitten in einen Überfall, bei dem es die 'Geister' auf alchemistische Materialien abgesehen haben.
- Die *Boron-Kirche* erfährt von dem angeblichen Geisterschiff und schickt jemanden, um die ruhelosen Seelen zu erlösen. Helden könnten für die Fahrt angeworben werden oder, wenn sie an Bord der *Thalukke* sind, es mit den kompromisslosen *Boron-Geweihten* zu tun bekommen. Die *Nirgendmeer* wird alles daran setzen, zu entkommen und ihr Geheimnis zu wahren. Denn auf Piraterie steht der Tod. Und die Besatzung möchte eigentlich nur in Freiheit leben, wie so viele andere auch.
- Mit der *Manakus (Meridiana 194)* existiert ein weiteres leuchtendes Geisterschiff auf den Südmeeren. Dies bietet Gelegenheit für allerlei Verwechslungen und Verwirrspiele, wenn die Helden eigentlich das eine Schiff suchen und auf das andere treffen oder wenn sie sich irgendwann vielleicht sogar einmal zufällig zwei Geisterschiffen gegenüber sehen. Schlussendlich mag eine solche Begegnung dazu führen, dass sich die *Nirgendmeer* der *Manakus* in ihrem Kampf gegen die Sklaverei anschließt. Für Helden, die an Bord der *Nirgendmeer* gelangt sind, sicherlich interessante Zeiten.

Der Einstieg

Die Helden befinden sich im *Rahjamond 1026* in der Stadt und haben bereits Gerüchte bezüglich der anstehenden Ratswahlen gehört (denen zufolge zunächst *Aurelian Bonareth*, dann unvermittelt *Amato Paligan* als Kandidat gehandelt wird).

Nach den Vorkommnissen in der *Arena* (bei denen die Helden anwesend sind und auf *Amato* und vor allem *Aurelian* aufmerksam werden, dessen Anwesenheit in der *Paligan-Loge* für Aufsehen und Getuschel sorgt) heuert *Irschan Perval* die Helden an, um *Aurelian* zu beschatten, da er fürchtet, dass dieser etwas im Schilde führt.

Erste Hinweise

Die Helden werden Zeugen des nun folgenden konspirativen Treffens zwischen *Aurelian* und *Lucio ter Ubrecht*. Fordern Sie ihren ganzen Einfallsreichtum, um den *Leibwächter Razir* zu täuschen oder bei einer Verfolgungsjagd zu entkommen, wenn dieser sie beim Lauschen erwischt. Sie sollten aber an dieser Stelle noch nicht erfahren, was dort genau gesprochen wurde.

Im Anschluss an das Gespräch haben sie die Wahl, entweder Lucio oder Aurelian zu verfolgen. Aurelian wird sie mit der Hilfe Razirs abschütteln, Lucio hingegen kann man mit etwas Geschick bis zur *Maraskanerin* in den Brabaker Baracken auf den Fersen bleiben. Mit einiger Geduld können die Helden herausfinden, wer Lucio ist und ihn schließlich zu einem Treffen der Rebellen vom Visarberg verfolgen.

Die Rebellen

An dieser Stelle können die Helden die Rebellen auffliegen lassen oder sich ihnen für das Attentat auf die Granden anschließen. Falls die Helden die Rebellen verraten, können Lucio und einige Getreue entkommen, während die Gruppe um *Jesidora* das mittägliche Programm in der Bal-Honak-Arena bestreitet. In diesem Fall wird die *Stolz von Al'Anfa* in der Nacht vor der Enthüllung des Kolosses so präpariert, dass sie sinkt. Für die Helden bietet sich an, ihr Wissen an die Granden weiterzugeben und mit Gold aufzuwiegen. Man wird sie als Leibwächter anheuern, so dass Sie problemlos bei **Szenario 2: Die Leibwächter** fortfahren können.

Schließen sich die Helden hingegen den Rebellen an, können sie Lucio und seine Gefährten unterstützen. Hilfe benötigt Lucio dringend, vor allem bei seinem Vorhaben, auf den Silberberg zu gelangen. Hier können sich die Helden als Wegbereiter profilieren, sei es, dass sie einen geschickten Einbruch planen und durchführen, sei es, dass sie Lucio heimlich Zugang verschaffen. Hierfür bietet sich sowohl das Labyrinth mit seinen Zugängen zu den Grandenvillen an wie auch die Händler, die tagtäglich die Anwesen beliefern.

Der Besuch auf dem Silberberg

Sollte die Gruppe Aurelian nach dem ersten geheimnisvollen Treffen mit Lucio beobachten, verhält sich dieser vollkommen unauffällig. Schleichen die Helden sich auf dem Silberberg ein (etwa als Diener oder Sklaven in seinem Haushalt), können sie mit Glück und viel Geduld das zweite Gespräch mit Lucio belauschen. Auch hier bietet sich ein überraschendes Auftauchen Razirs an, um die Helden in Bedrängnis zu bringen. Auf Kito sollten Sie in diesem Zusammenhang allerdings verzichten. Da *Irschan Perval* bereits die Helden auf Aurelian angesetzt hat, benötigt er die Hilfe der Sklavin nicht.

Stellen die Helden Aurelian direkt zur Rede, leugnet er, soweit möglich, und versucht dann, die Helden von seiner Position zu überzeugen, dass es das Beste für *Al'Anfa* sei, den Silberberg 'auszudünnen'. Kann er sie überzeugen, bittet er sie, den Rebellen zu helfen. In diesem Fall (und für den Fall, dass sie sich Lucio angeschlossen haben) geben Sie den Helden eine Schlüsselrolle bei dem Anschlag auf die *Stolz von Al'Anfa*, den Sie im Folgenden in aller Dramatik ausführen sollten (siehe auch **Szenario 2: Die Leibwächter**). Einer Ihrer Helden könnte sich somit rühmen, das Seil der Feuerschale gelöst zu haben, ein anderer, ihr die Schergen der Hafengewache vom Leib gehalten zu haben. Der nächste hat vielleicht die Flucht organisiert.

Der Großexecutor

Bleiben die Helden ihrem Auftraggeber treu, besteht *Perval* darauf, dass alle Informationen ausschließlich ihm mitgeteilt werden, und entlässt die Helden, nachdem sie ihm Bericht erstattet haben. Zum Attentat muss er es nun nicht mehr kommen lassen, da er auf das Wort der Helden verweisen kann, um Aurelian zu überführen und in Bedrängnis zu bringen. Die beiden schließen eine politische Übereinkunft, die den Status Quo erhält. Versuchen die Helden dennoch, Aurelian an den Patriarchen auszuliefern, scheitern ihre Versuche an *Irschan Perval*, der ihnen deutlich macht, dass die Angelegenheit abgeschlossen ist.

Allerdings bleibt das Problem, dass Lucio und seine Leute nichts von dem Umschwung erfahren, so dass *Perval* die Helden bittet, die Rebellen zu finden und unschädlich zu machen.

SZENARIO 2: DIE LEIBWÄCHTER

Dieses Szenario basiert auf der Idee, dass die Helden als Leibwächter eines wichtigen Granden das Attentat als Betroffene erleben und versuchen, das Leben ihres Auftraggebers und ihr eigenes zu retten.

Um eine Anwerbung der Helden glaubwürdig zu gestalten, bietet es sich entweder an, bereits vorher einen Kontakt zu einem wichtigen

Granden aufzubauen, der die Gruppe bittet, ihm am Tag der Einweihung zu begleiten. *Shantalla Karinor* ist dafür eine ideale Kandidatin. Die Grandessa liebt es, exotische Fremde auf ihre Orgien zu laden und einen Auftritt wie den bei der Einweihung des Kolosses damit zu garnieren, dass sie sich mit ungewaschenen Barbaren aus dem Norden (typische Helden) umgibt. Dabei kann sie ebenso mit einer astronomischen Entlohnung locken (für Gruppen, die notorisch knapp bei Kasse sind) oder einen Gefallen einfordern, den sie bei den Helden gut hat (dieser Einstieg bietet sich an, wenn die Gruppe schon länger in den Intrigenspielen der Granden mitmischt).

Die Helden erleben die Ausfahrt der *Stolz von Al'Anfa* und langweilen sich, während sie dekorativ hinter dem Diwan der Grandessa stehen und dem belanglosen Geplauder folgen müssen. (Wenn Sie die Gruppe schon vorher fordern wollen, können Sie bereits auf dem Weg zu Galeere einen irren Attentäter auftauchen lassen, der die Prunksucht der Granden und *Boronis* als Frevel versteht und mit Blut reinwaschen will.) Aufmerksamen Helden könnte auffallen, dass der Großexecutor *Irschan Perval* nicht an Bord der Galeere ist.

Die Langeweile verfliegt in dem Moment, in dem sich die Feuerschale neigt. Gestatten Sie Ihren Helden entsprechende Proben, um die Gefahr rechtzeitig zu bemerken, und lassen Sie ihnen keine Zeit, lange zu überlegen, was zu tun ist. Panik bricht aus, sobald das Feuer über das Deck fließt und umherspritzt, sich an Kleidung, Haut und Haaren festsetzt und sich unbarmherzig ins Fleisch brennt. (Bedenken Sie, dass es sich um Mengbiller Feuer handelt, das nicht mit Wasser zu löschen ist.) Schildern Sie, wie die teure Seide unter den Flammen zischt und zu silbrigen Klumpen verschmilzt, wie man verzweifelt versucht, die wenigen Boote zu Wasser zu lassen oder einfach über Bord zu springen, was angesichts der Tatsache, dass sich die Galeere zwischen den Beinen des Kolosses verkeilt hat, kein ungefährliches Unfangen ist.

Den Helden sollte bei der Rettung der Granden eine zentrale Rolle zukommen. Gönnen Sie ihnen den Erfolg, einige Leben zu retten, indem sie es in die Hand nehmen, die Beiboote abzulassen, ertrinkende Granden oder Matrosen aus den Fluten zu retten oder geistesgegenwärtig ihrer Geldgeberin die brennende Seidenrobe vom Leib zu reißen. Vielleicht gelingt es ihnen auch, einen Teil der Rudersklaven zu retten, die verzweifelt an ihren Ketten rütteln. Man könnte außerdem versuchen, eine Planke hinüber zum Kai zu legen, die natürlich stabilisiert werden muss, wenn *Nareb Zornbrecht* hinüberschwankt. Eine besondere Heldentat wäre die Rettung der jungen *Amira Honak*, die zwar durch einen magischen Windstoß *Irschan Pervals* über Bord geblasen wurden, aber leider nicht schwimmen kann. Der Dank und das Wohlwollen der *Honak-Erbin* kann den Helden so manche Tür öffnen und sie wird vielleicht auf die Gruppe zurückkommen, wenn sie jemanden braucht, der in ihrem Namen gegen die Granden vorgeht. Letztendlich kann auch *Shantalla Karinor* (nach einigen Tagen Erholung und mehreren magischen Behandlungen, die die entstellenden Brandnarben beseitigen) die Helden beauftragen, nach dem Verantwortlichen für diesen dreisten Anschlag zu suchen. Wie weit sie auf die Spur *Aurelian Bonareths* kommen, bleibt Ihnen überlassen; *Shantalla* wird ihn nicht verraten, sollte sie davon erfahren, aber sie hat nun ein mächtiges Druckmittel in der Hand, das sie sich nicht scheut einzusetzen ...

SZENARIO 3: DAS ECHSENKRAUT

Zornbrechts Todesechse, die berühmte Gladiatorin, ist schwer erkrankt. Dennoch muss sie in drei Wochen gegen *Paligans* Gladiator antreten. Der verzweifelte *Lanisto*, der weiß, dass *Zornbrecht* ihn persönlich für das Versagen der Echse in der Arena haftbar machen wird, bittet die Helden, in das Hochland von *H'Rabaa* zu reisen, um ein seltenes Kraut zu beschaffen, das als einziges der Echse Linderung verschaffen kann. Die Helden erwartet eine strapaziöse Reise durch *Dschungel* und *Bergwelt*, wo sie zahlreiche Gefahren meistern müssen, ehe sie in letzter Minute in der *Bal-Honak-Arena* eintreffen.

SZENARIO 4: EIN LIED GEHT DURCH DIE STADT

Einige Tage nach dem Untergang der *Stolz von Al'Anfa* erklingt ein neues Spottlied in allen Gassen der Stadt. Die Stimmung der Fanas ist auf dem Höhepunkt. Teilweise wird offen über die Granden ge-

lacht, und die Stadtgarde hat ihre liebe Mühe, das gewohnte Schutzgeld einzutreiben. Aufstand liegt in der Luft. *Oboto Florios*, seines Zeichens Kommandant der Stadtgarde, heuert die Helden an, um den Urheber des Liedes (natürlich der unglückliche *Tintenkleckser*, der seine wahre Berufung gefunden hat) dingfest zu machen. Den 'Künstler' erwartet ein peinliches Verhör und eine öffentliche Hinrichtung, um die Fanas rasch zu ernüchtern. Die Helden sollten sich entweder das Kopfgeld verdienen oder den Erreger des öffentlichen Ärgernisses vor den Nachstellungen der Obrigkeit retten. Eine willkommene Gelegenheit, Talente wie *Etikette*, *Philosophie* und *Musizieren* zum Einsatz zu bringen und dadurch zu verbessern. Spielen Sie den Tintenkleckser als inkompetent (gerade, was das Überleben im Dschungel angeht, oder zum rechten Zeitpunkt den Mund zu halten), aber durchaus bemüht, mit seinen Rettern Freundschaft zu schließen.

SZENARIÖ 5: SKLAVENBEFREIUNG

Dieses Szenario nimmt die Entführung des Sklavenjungen *Said* in Punin als Ausgangspunkt und führt die Helden über diesen Weg mitten in die Ereignisse um die Ratswahl. Passen Sie dabei die zeitliche Abfolge zwischen Entführung und der Intrige Ihren Bedürfnissen an.

In Punin

Die Helden erfahren in Punin von der Anwesenheit eines alanfanischen Granden (*Aurelian Bonareth*), der im Hotel *Boronsruh* Quartier bezogen hat. *Stipen Holkenbruch*, ein Reisender aus Perricum, der selbst einige Zeit als Sklave verschleppt worden war, ist felsenfest davon überzeugt, dass es sich bei den Dienern des Al'Anfaners um Sklaven handeln muss, und bittet die Helden, ihm bei der Befreiung zu helfen. Es folgt ein abenteuerlicher Einstieg in die Räumlichkeiten, die der Grande bewohnt. Dazu muss ein günstiger Zeitpunkt abgepasst werden, man muss die Dienerschaft im Hotel und vor allem die beiden massigen Söldner ablenken, die vor den Gemächern Wache stehen. Ein enges Zeitfenster bis zur Rückkehr des Al'Anfaners sorgt für Spannung und Dynamik.

Gelingt es den Helden, unbemerkt in die Zimmer einzudringen, können sie zwei Sklaven befreien: eine hübsche Novadi (*Shanja*) und den fünfzehnjährigen *Said*. Beide sind überrascht und anfangs etwas verstört, blühen aber auf, je weiter sich die Gruppe von Punin entfernt. Drängen Sie die Gruppe zum Aufbruch: *Aurelian Bonareth* wird nach ihnen fahnden lassen und erst aufgeben, wenn er ihrer innerhalb der Stadt nicht habhaft werden kann.

Die Häscher des Großexecutors

Lassen Sie *Said* einige Zeit bei der Gruppe verbringen. Er weiß nicht, wo er alleine hin soll, da er nichts gelernt hat, womit er sich sein Brot verdienen könnte, so dass er versucht, sich den Helden anzuschließen. (*Shanja* geht nach einer Weile eigene Wege.) Vielleicht schieben Sie an dieser Stelle sogar ein weiteres Abenteuer ein, das der Sklavenjunge mit der Gruppe erlebt – der Weg nach Al'Anfa ist weit, und es dauert einige Wochen, bis die Häscher des Großexecutors die Fährte der Helden und damit *Saids* aufgenommen haben. (*Said* erzählt den Helden übrigens nicht, dass er ein Bastardsohn seines Herrn ist; er vermag die Reaktionen nicht einzuschätzen und zieht es vor zu schweigen.) Lassen Sie die Häscher überraschend zuschlagen und liefern Sie den Helden einen dramatischen Kampf, an dessen Ende sie vielleicht einen der Angreifer gefangen nehmen konnten, dafür aber feststellen müssen, dass *Said* verschwunden ist. Mit Hilfe der Informationen, die sich aus dem Sklavenjäger herauspressen lassen, können sie die Spur Richtung Al'Anfa aufnehmen. Sollte die Gruppe noch Kontakt zu *Stipen Holkenbruch* haben, begleitet er sie selbstredend und bietet sich als Bauernopfer für die folgenden Auseinandersetzungen an.

In Al'Anfa

Die Helden sollten Mitte Rahja 1026 in Al'Anfa eintreffen, also gerade zu der Zeit, als die Intrige um den Koloss und den Ratssitz ihren Lauf nimmt. Es ergeben sich mehrere Optionen, was zu tun ist. Dank des gefangenen Sklavenjägers wissen die Helden, wer den Jungen einfangen ließ; warum dies geschah, konnte er ihnen jedoch nicht sagen.

Eine einfache, aber banale Lösung (und bei Helden nicht undenkbar) ist es, *Irschan Perval* kurzerhand aufzusuchen und ihn zur Rede zu stellen. In diesem Fall versucht *Perval* sie von der Notwendigkeit seines Vorgehens zu überzeugen, das umso aktueller erscheint, da er befürchtet, das *Aurelian Bonareth* etwas im Schilde führt. Lassen sich die Helden auf den Kuhhandel ein, im Gegenzug zu *Saids* Freilassung für *Irschan Perval* Erkundigungen einzuholen, können Sie direkt mit **Szenario 1: Die Rebellen vom Visarberg** fortfahren.

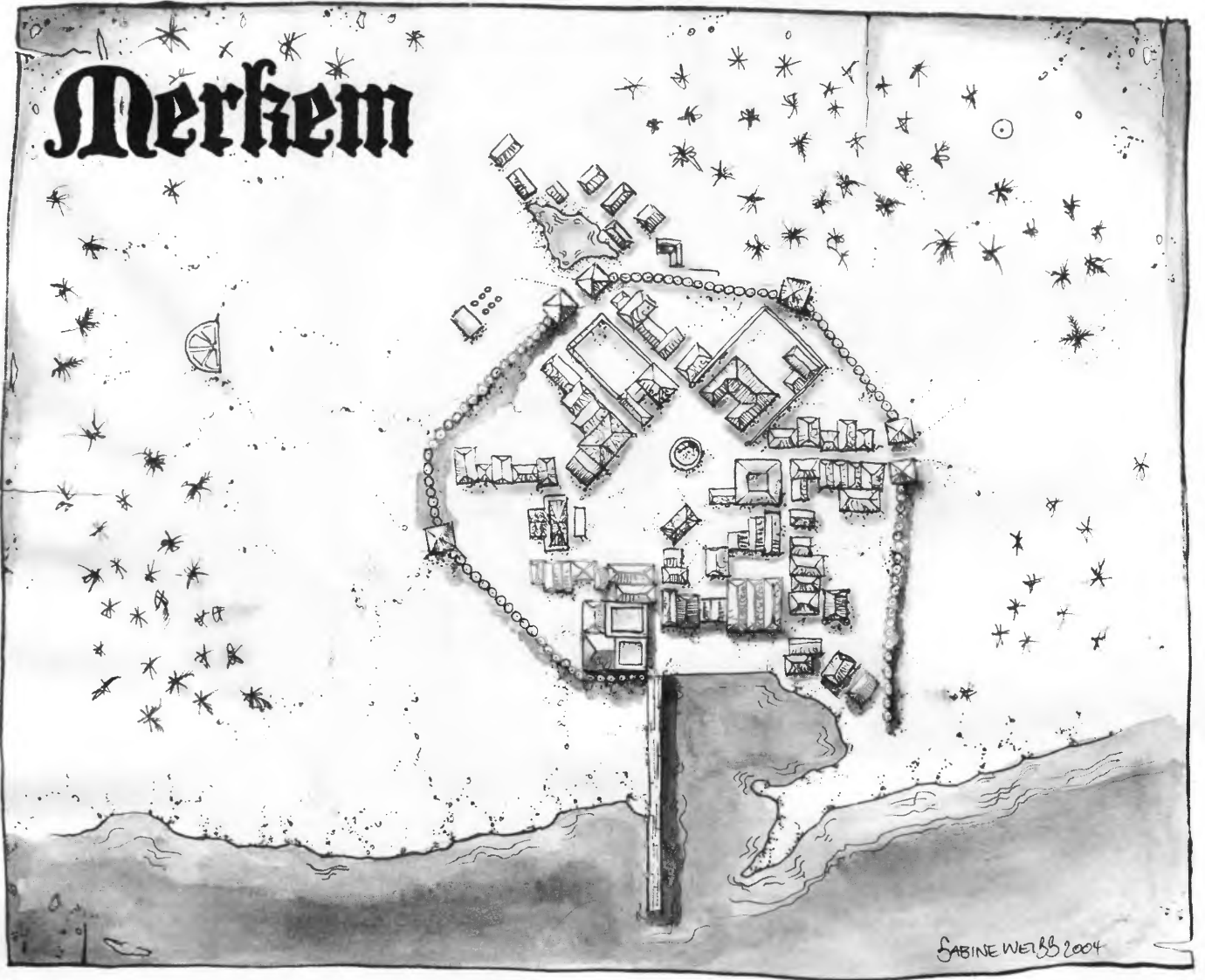
Eine andere Möglichkeit wäre, das Anwesen des Großexecutors zu beschatten und nach einer günstigen Gelegenheit zu suchen. Dabei können sie *Kito* beobachten, die von den Söldnern verschleppt wird und kurze Zeit später vollkommen aufgelöst den Turm verlässt. (Mehr über *Kito* erfahren die Helden auf dem Markt, wo sie einigen Händlern als Leibsklavine *Aurelian Bonareths* bekannt ist.) Mit etwas Geschick können die Helden sie bei ihrem nächsten Besuch in der Stadt abfangen und anbieten, ihr zu helfen. Nach einigem Zögern lässt die Sklavine sich auf das Angebot ein, sieht sie hier doch eine Möglichkeit, *Said* zu retten, ohne dem Wort des Großexecutors vertrauen zu müssen. Der günstigste Zeitpunkt ist der Moment der Einweihung, da sich alle am Hafen aufhalten. Gönnen Sie den Helden einen gewagten Einbruch am helllichten Tag und verwenden Sie die Beschreibung der Villa aus **Das Erbe des Magiers**. Am Ende sollten sie *Said* erfolgreich befreit haben; ob sie auch *Kito* retten können, die sich bereit erklärt, gemeinsam mit ihrem Sohn aus Al'Anfa zu fliehen, liegt in Ihrer Hand.

Als dritte Möglichkeit bietet sich ein Kontakt zu den Rebellen vom Visarberg an. *Lucio ter Ubrecht* ist den Plänen der Helden zur Sklavenbefreiung prinzipiell nicht abgeneigt, wenn sie ihn im Gegenzug bei dem Attentat unterstützen.

Ziehen die Helden hingegen *Aurelian Bonareth* ins Vertrauen, bittet er sie (gegen eine entsprechende Aufwandsentschädigung), *Said* zu befreien, wobei er ebenfalls den Zeitpunkt der Einweihungszeremonie vorschlägt und sie mit notwendigen Ausrüstungsgegenständen ausstattet (Antidot, ein Amulett mit drei Ladungen ODEM ARCANUM, sollte kein Magier in der Gruppe sein, und ähnlichem). Das Attentat und *Irschan Pervals* Eingreifen finden trotzdem statt, da *Aurelian* die Rebellen nicht mehr aufhalten kann. Er muss daher gute Miene zum bösen Spiel machen, weiß aber, woran er ist, und kann frühzeitiger Vorkehrungen treffen, um seine Vorteile aus *Pervals* Intrige zu ziehen. Ob die Helden *Said* tatsächlich zurückbringen oder ihn heimlich aus Al'Anfa fortschaffen, ist *Aurelian* letztendlich egal, solange sie ihn nur aus der Gewalt des Großexecutors befreien und damit ein mögliches Druckmittel ausschalten.

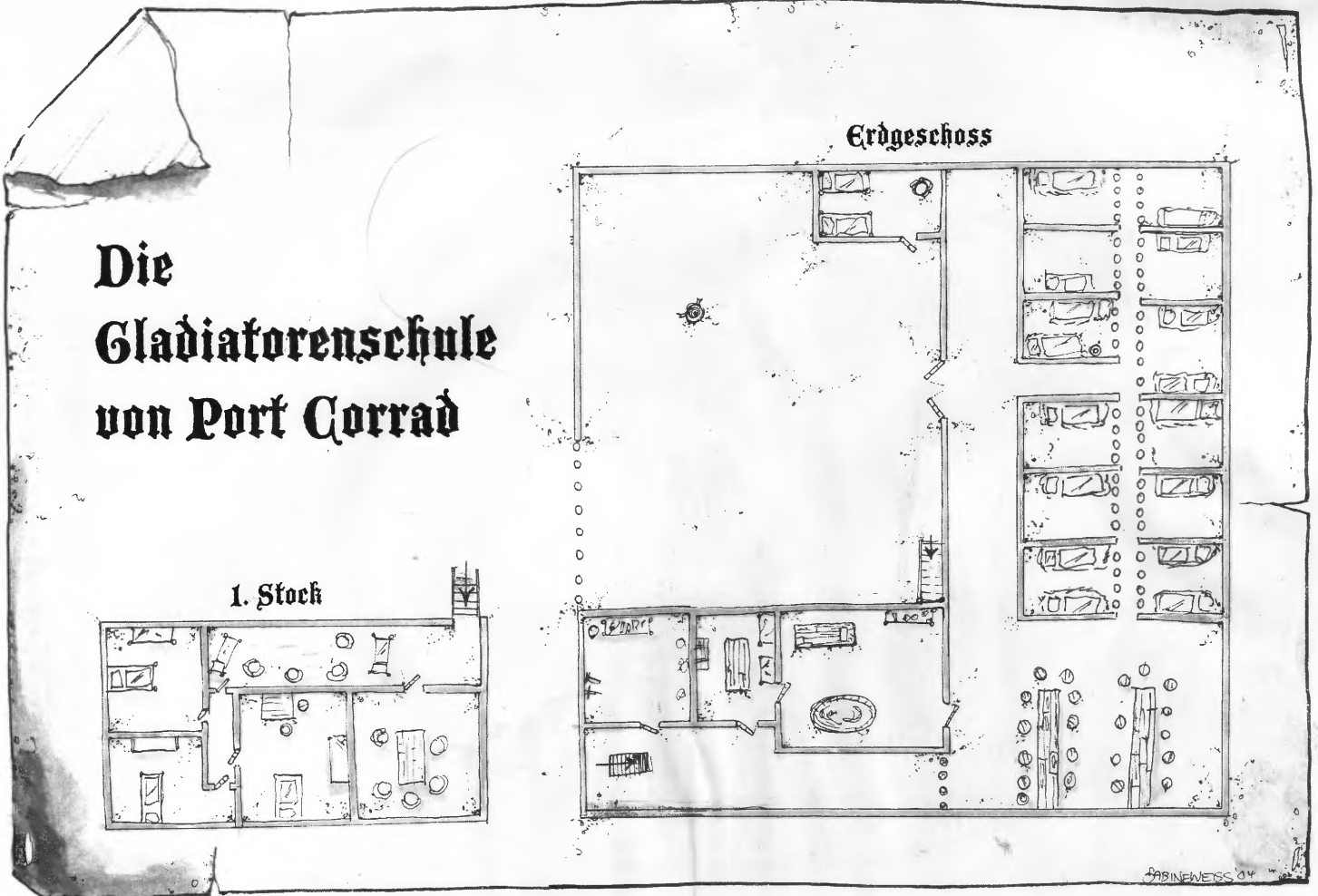
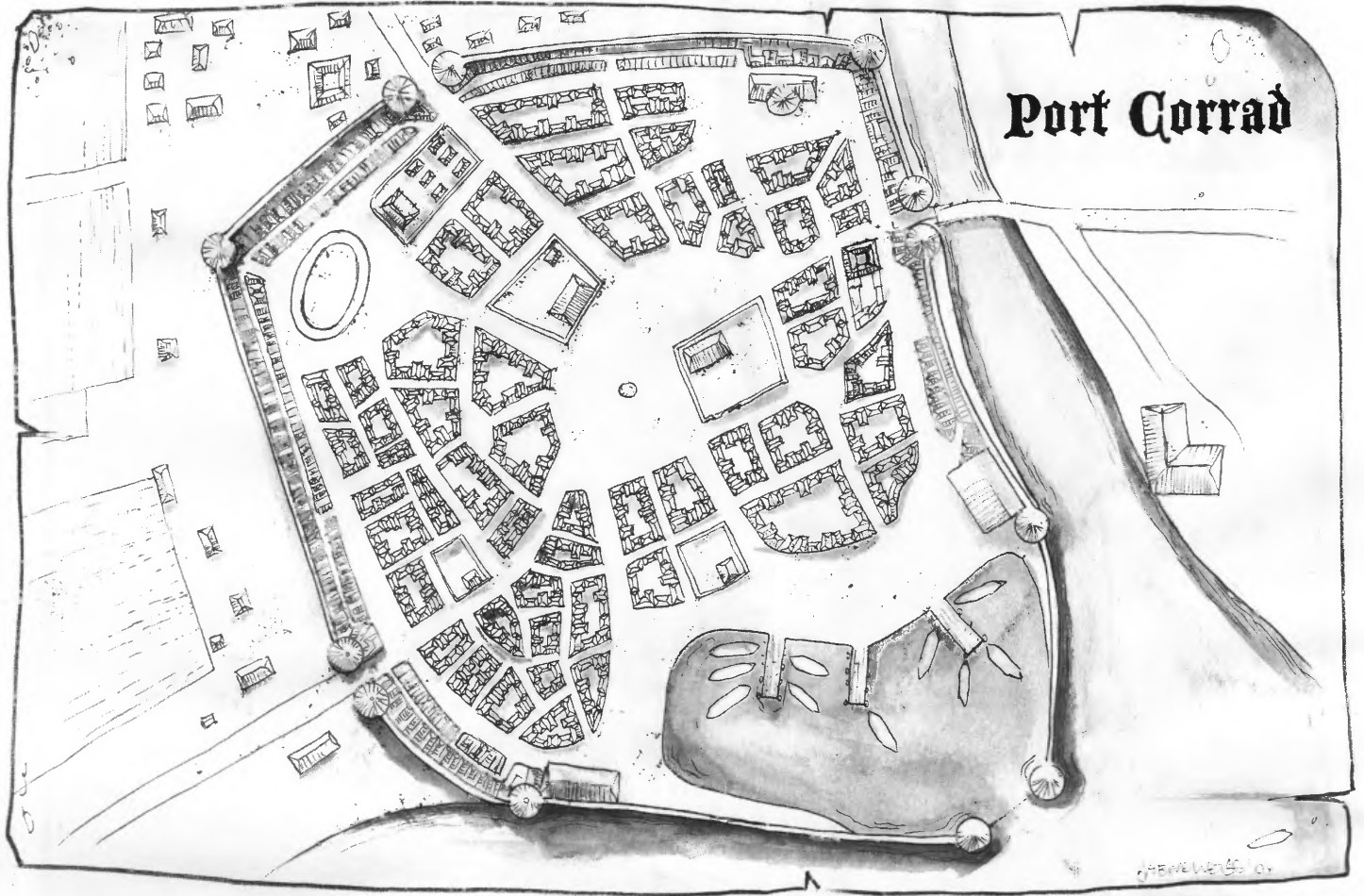


BORONSFURCHT:
STADTPLAN VON MERKEM

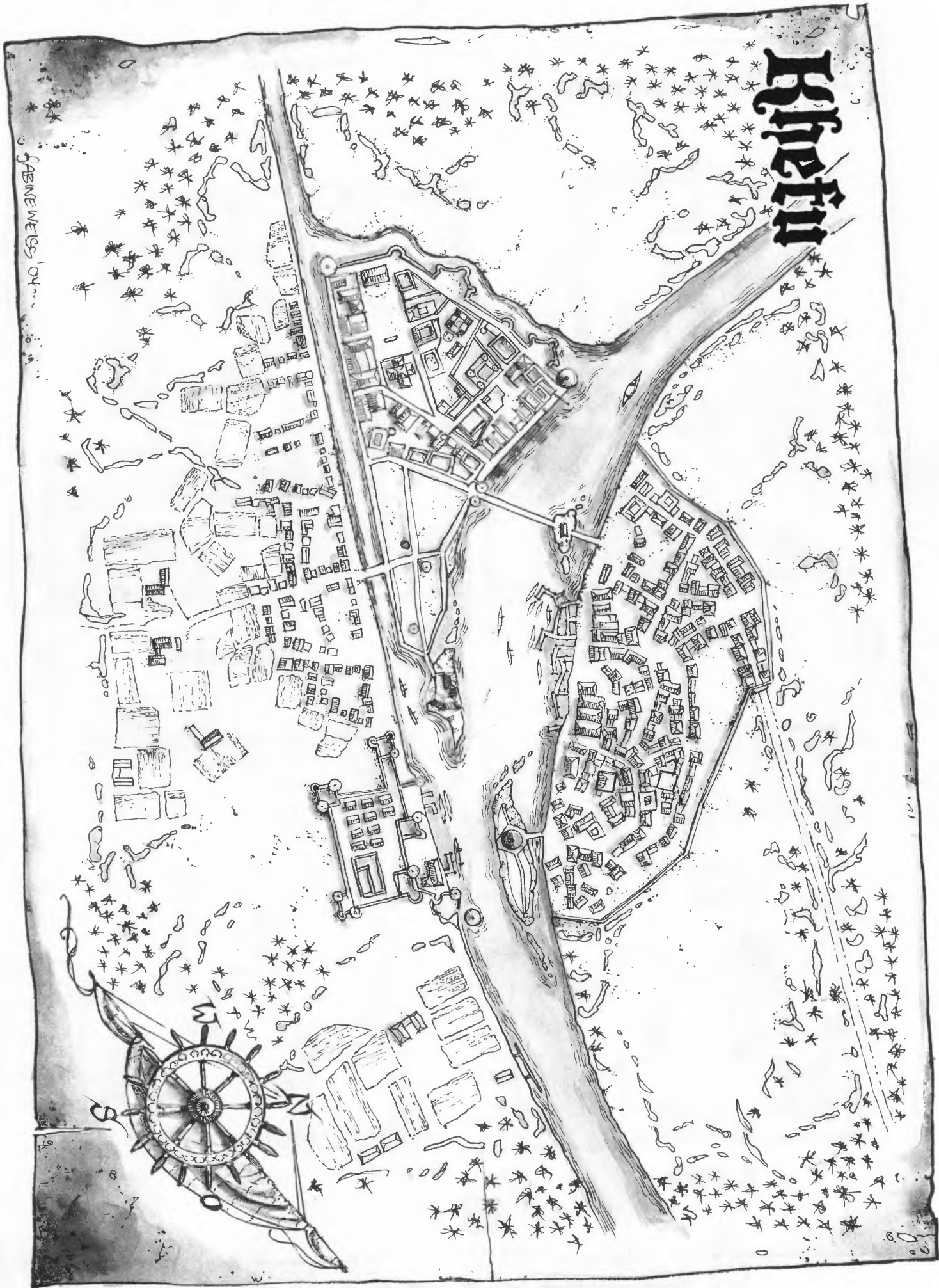


DER WIDERSPENSTIGEN RETTUNG:
PORTRAIT YELISANDES

DER WIDERSPENSTIGEN RETTUNG:
PLAN VON PORT CORRAD UND DER GLADIATORENSCHULE



BORONSFURCHT:
STADTPLAN VON KHEFU

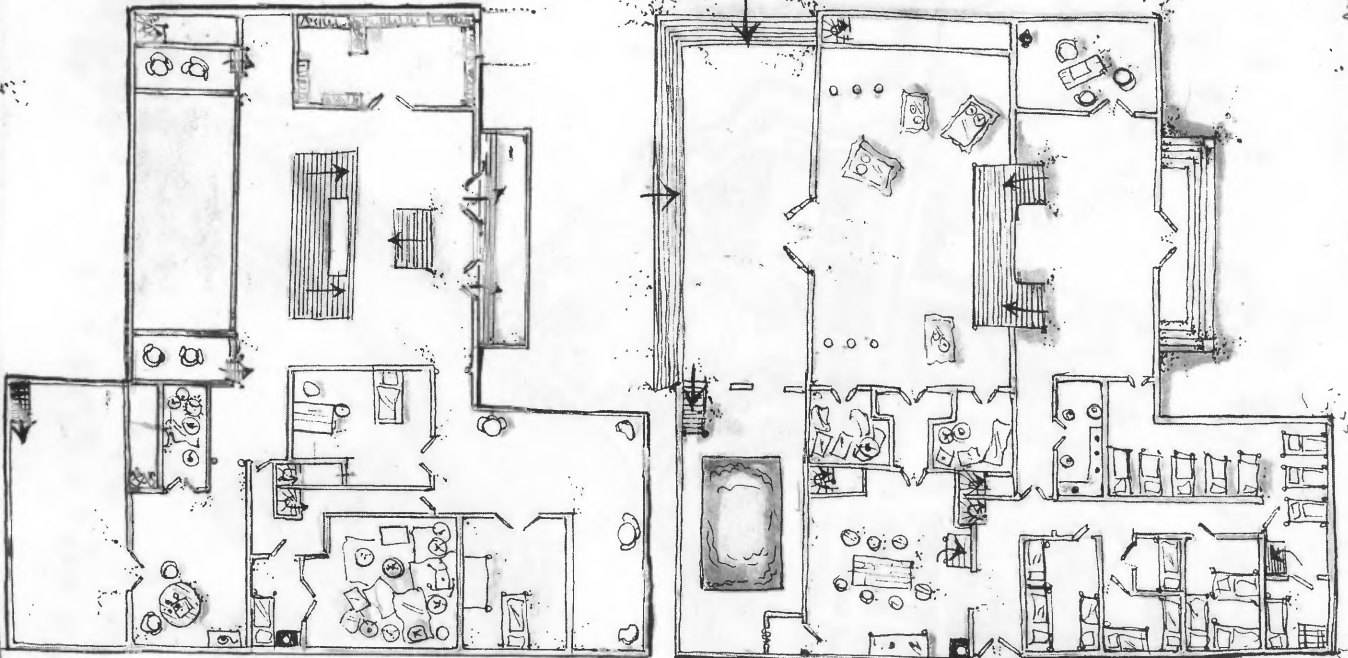


DAS ERBE DES MAGIERS:
DIE VILLA DES MAGIERS (PLAN FÜR DEN SPIELLEITER):

Die Villa des Magiers

O

AGNINETSOX

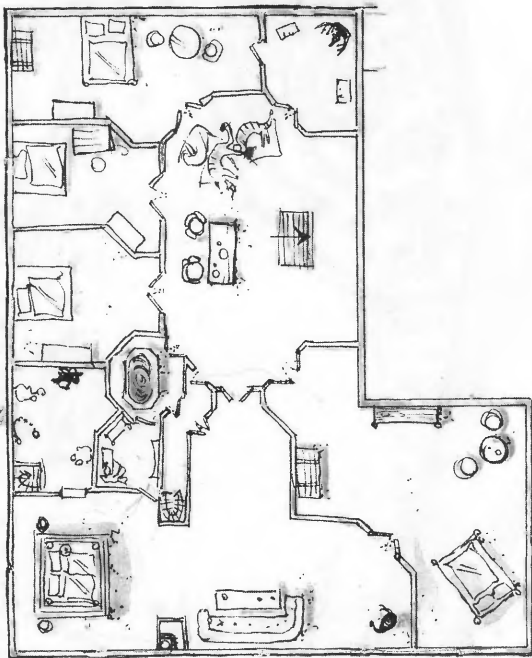


N

1. Stock

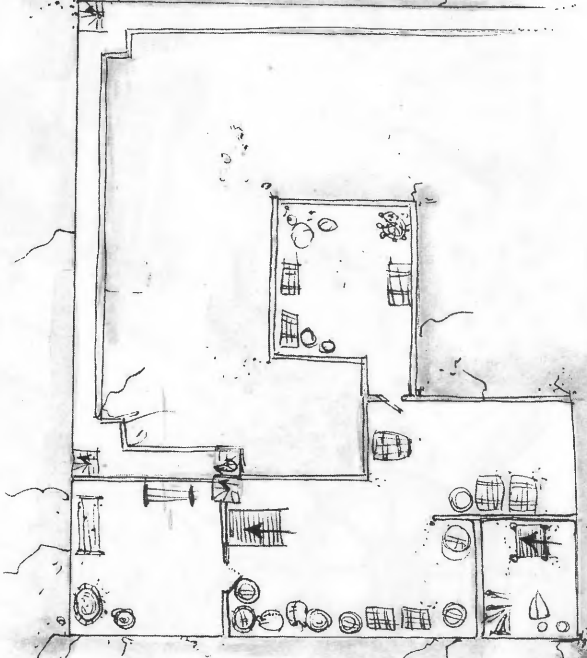
Erdgeschoss

S



2. Stock

W



Keller

»So wohl habe ich mich lange nicht mehr gefühlt. Die Untätigkeit im Dorf der Taro hat meinem Geist doch mehr zugesetzt, als mir klar war. Die Aussicht darauf, endlich das Geheimnis um dieses Tabu lüften zu können, erfüllt mich mit lange vermisstem Tatendrang. Es muss ein Fingerzeig der Allweisen sein, dass Tiamartin hergekommen ist.«

»Heute müssten wir das Tabu erreichen. Zwar war der Marsch durch den Dschingel eine Strapaze, dennoch bin ich zuversichtlich, dass der Erkenntnisgewinn die Mühen dieser Tage rechtfertigen wird.«

»Der Rand der Zone! Eine heilige Erregung hat Besitz von mir ergriffen. Auch wenn ich die Einzelheiten der angebrachten Zeichen nicht zu deuten vermag, so bin ich mir doch sicher, dass es sich um Warnungen und Verbote handelt. Ein wenig mahnig ist mir schon zuzwite, aber es gibt kein Geheimnis, kann auch keines geben, das so gefährlich wäre, als dass das Wissen darüber der Kirche der Herrin verboten sein dürfte.«

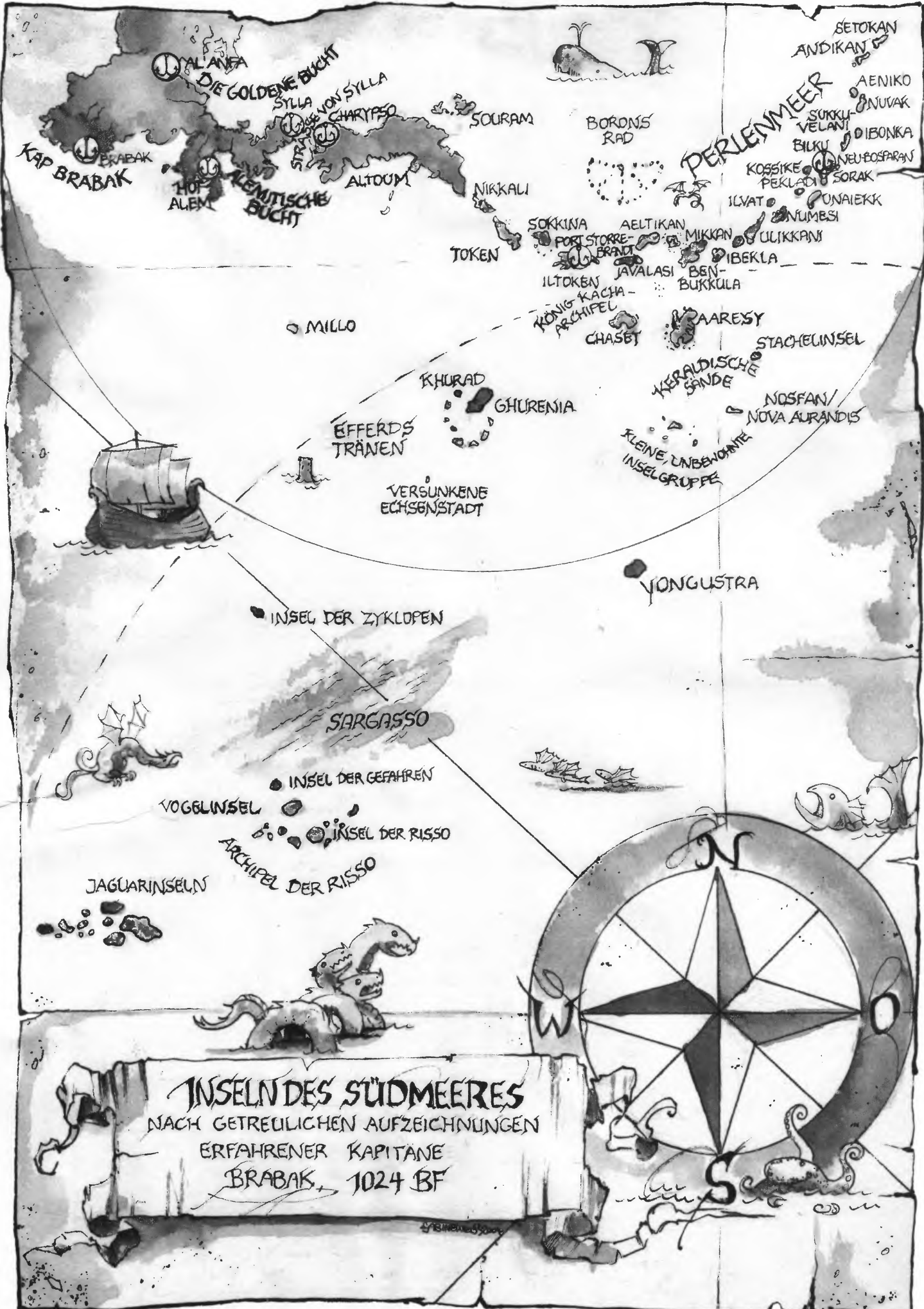
»Wir sind jetzt seit zwei Tagen in dieser Hütte zwischen all den Leichen. Ich glaube nicht mehr, dass es hier Geheimnisse gibt, die es wert sind, gelüftet zu werden. Drei der Soldlinge Tiamartins sind tot. Was für ein Monstrum es ist, dem sie zum Opfer gefallen sind, haben wir nicht gesehen. Nur ein Brüllen war zu hören, das durch Mark und Bein ging – möge Boron ihnen gnädig sein. Die Schmerzen in meinem Knöchel wollen nicht nachlassen, ich glaube fast, er ist gebrochen.«

»Tiamartin gerät ob des Gebrülls der Bestie draußen im Dorf sichtlich immer mehr in Panik. Seine beiden noch verbliebenen Soldner ebenso. Manchmal tuscheln sie leise miteinander. Und obwohl ich ihre Worte nicht verstehen kann, weiß ich, worüber sie sprechen: Ich bin schuld daran, dass wir hier sind. Ich wollte das Mysterium hinter diesem Tabu lüften. Ich habe diese Unglück über uns gebracht. Mein Knöchel ist blau verquollen, das Wasser geht langsam zur Neige.«

»Der dritte Morgen in diesem Waldmenschen-Grab, das wohl auch das Meinige werden wird. Diese Nacht haben wir das letzte Wasser aufgebraucht. Sie haben es getan. Sie haben mich zurückgelassen, um zu versuchen, diesem Ort zu entkommen. Aber sie werden ihrem Schicksal ebenso wenig entkommen wie ich. Ich höre ihre Schreie da draußen, ich höre das Brüllen, ich weiß, sie sind dem Tod geweiht. Stille. Alles verstummt. Welch trügerische Ruhe ... Meine letzte Bitte an die Allweise gilt der Bestimmung dieses Buches, das mich seit dem Tag meiner Weihe begleitet. Möge es dereinst ein Wanderer finden und einem Tempel der Göttin überantworten, damit mein Wissen nicht dem Vergessen anheim falle.«

Gezeichnet: Nacladara von Al'Anfa, Dienerin der Schlange.

Evo Sakhari (Fische)	2 Oreal, 4 Dirham
Sasandra Oberberg (Brot)	16 Dirham
Pino Dalgara (Wein)	2 Dirhamen, 7 Oreal
Gais Nestara (Obi, außer Frauen)	1 Oreal, 8 Dirham
Layo Saruseta	40 Dirhamen
Dara di Manabango (Fleisch)	5 Oreal, 3 Dirham
Amarlo Sacarez (Brot)	12 Dirhamen, 3 Oreal
Sasandra Oberberg (Brot)	13 Dirham
Saciao Manalines (Fisch)	2 Oreal, 9 Dirham
Fair Abudan (Raukohl)	2 Oreal
Miro Fedorf (Rosenc)	1 Dirham, 2 Oreal
Sasandra Oberberg (Brot)	15 Dirham



MALANFA
 DIE GOLDENE BUCHT
 SYLLA
 NON SYLLA
 CHARYPSO
 SOURAM
 BORONS RAD
 PERLENMEER
 SETOKAN
 ANDIKAN
 AENIKO
 ANUVAK
 SUKKU
 VELANI
 IBONKA
 BILKI
 NEUBOSPARAN
 KOSSIKE
 PEKLADI
 SORAK
 ILVAT
 PUNAIEKK
 NUMESI
 AELTIKAN
 MIKKAN
 ULIKKAN
 SOKKINA
 PORT STORRE-
 BRAND
 IBEKLA
 JAVALASI
 BEN-
 BUKKULA
 ILTOKEN
 KÖNIG-KACHA-
 ARCHIPEL
 CHASET
 AARES
 STACHELINSEL
 KERALDISCHE
 SANDE
 NOSFAN/
 NOVA AURANDIS
 KLEINE UNBEKANNTE
 INSELGRUPPE
 YONGUSTRA
 KHURAD
 GHURENIA
 EFFERDS
 TRÄNEN
 VERSUNKENE
 ECHSENSTADT
 MILLO
 NIKKALI
 TOKEN
 KAP BRABAK
 DEKABAK
 HOF
 ALEM
 LEMITISCHE
 BUCHT
 ALTOUM



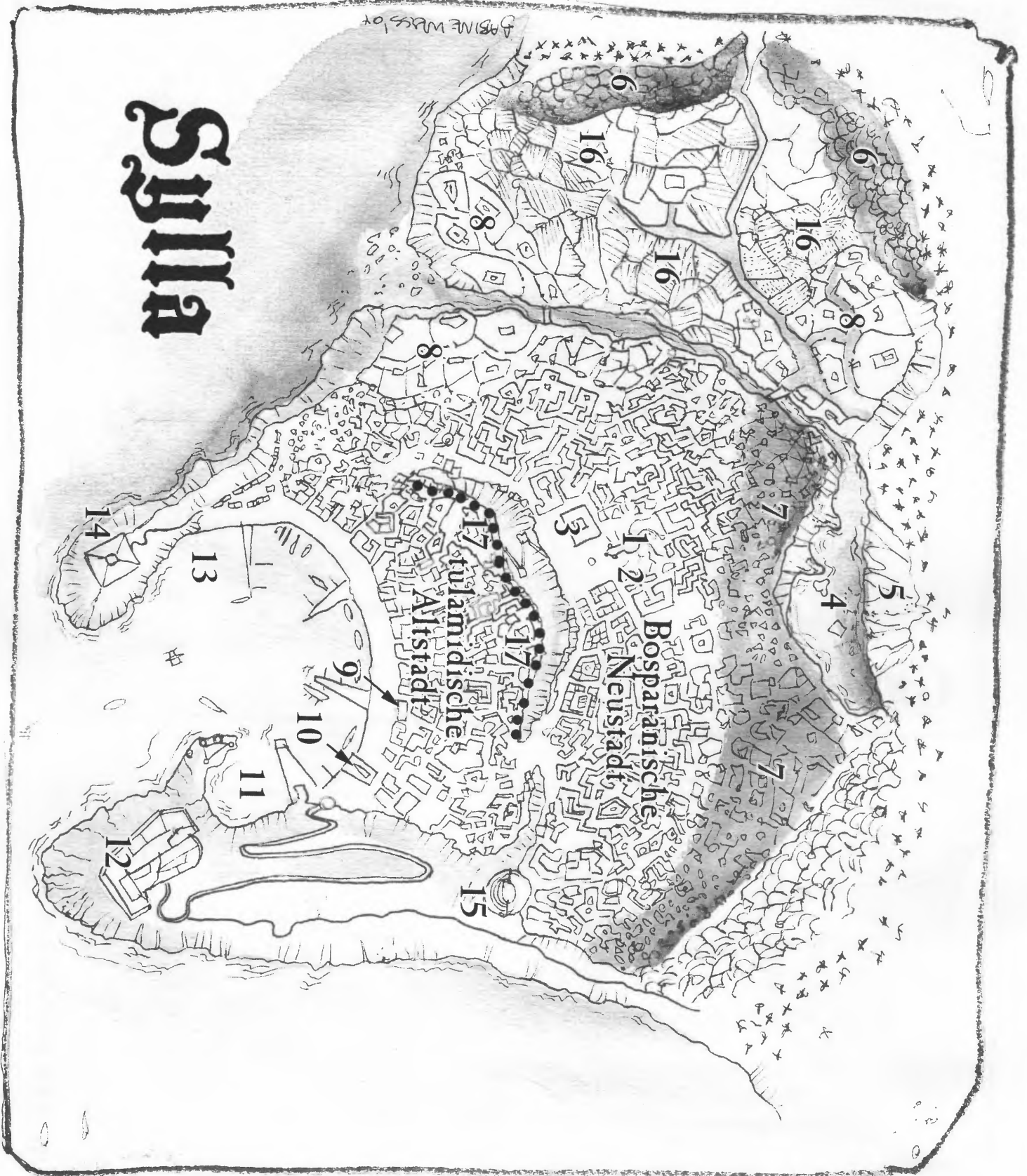
INSELN DES SÜDMEERES
 NACH GETREULICHEN AUFZEICHNUNGEN
 ERFAHRENER KAPITANE
 BRABAK, 1024 BF

JAGUARINSELN

INSEL DER ZYKLOPEN
 SARGASSO
 INSEL DER GEFAHREN
 VOGELINSEL
 INSEL DER RISSO
 ARCHIPEL DER RISSO

LEICHTE BEUTE:
STADTPLAN VON SYLLA

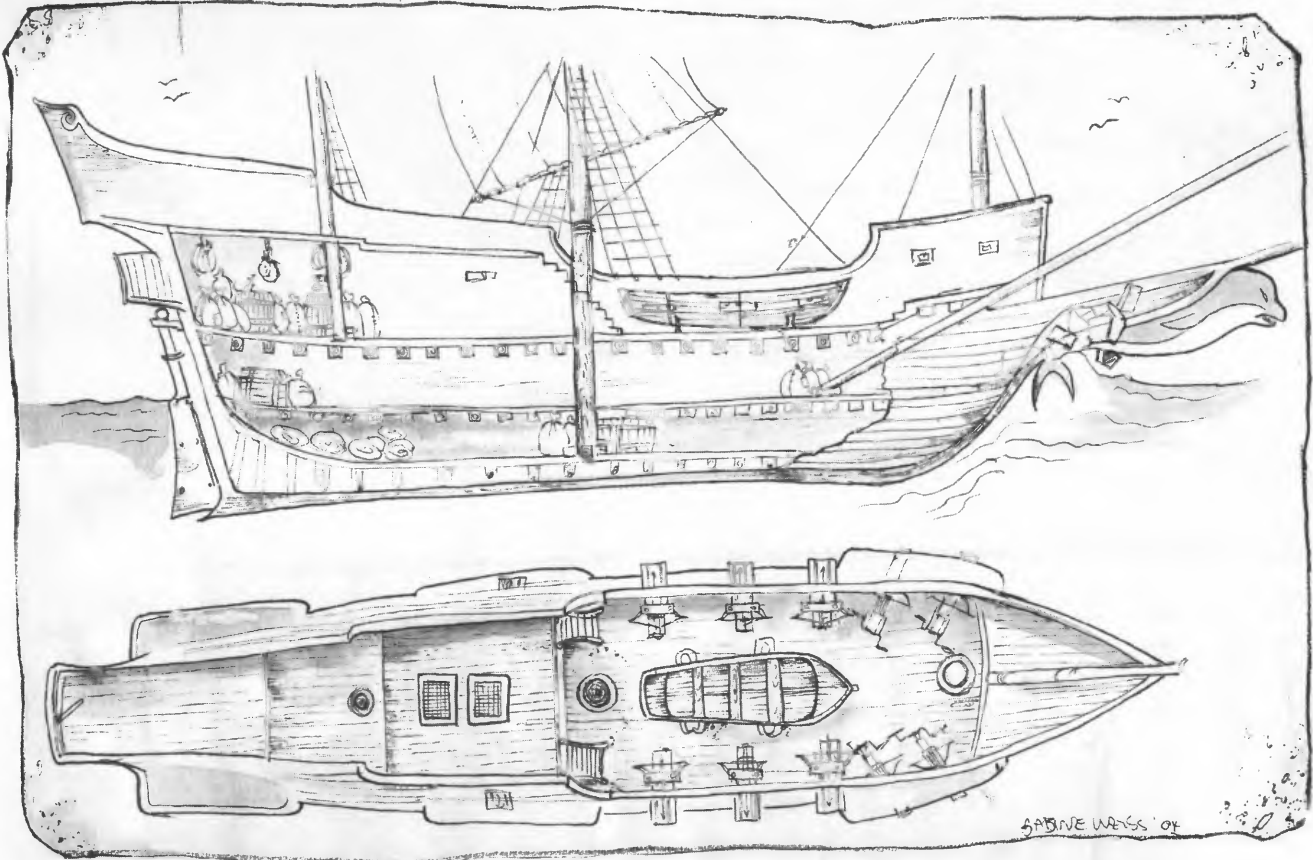
Sylla



Legende

- 1 Rahja-Tempel
- 2 Tsa-Tempel
- 3 Efferd-Tempel
- 4 See
- 5 Wasserfall
- 6 Reisterrassen
- 7 Armen-behausungen
- 8 Willen und Villenruinen
- 9 Langes Haus
- 10 Trockendock
- 11 Kriegshafen
- 12 Festung
- 13 Fischerhafen
- 14 Leuchtturm
- 15 alte Arena
- 16 Plantagen
- 17 Bazar entlang der Punkte ●

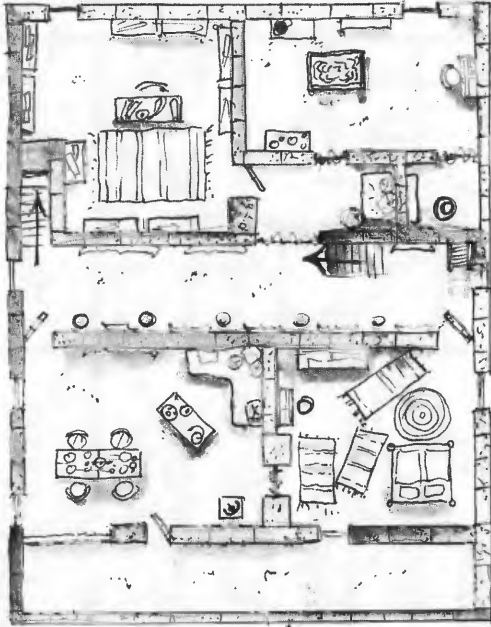
LEICHTE BEUTE:
STADTPLAN VON CHARYPSO



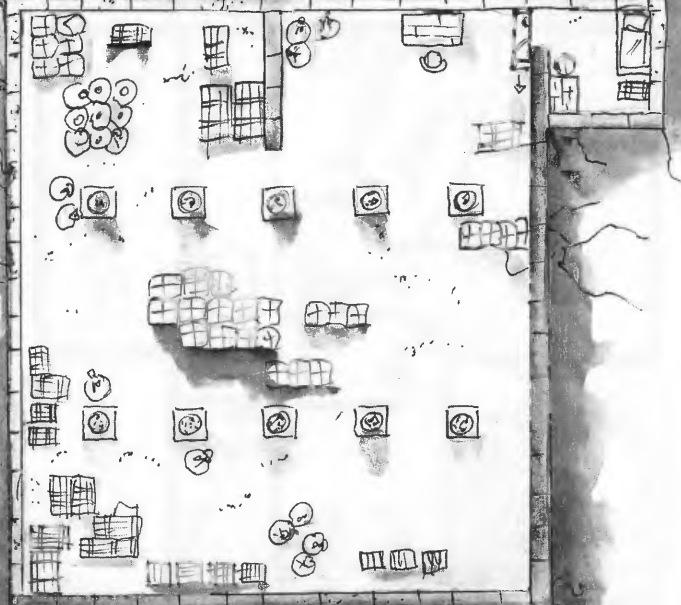
LEICHTE BEUTE:
SCHIFFSPLAN DER WALBERG

BORONSFURCHT:
DAS HAUS DES GEWÜRZHÄNDLERS

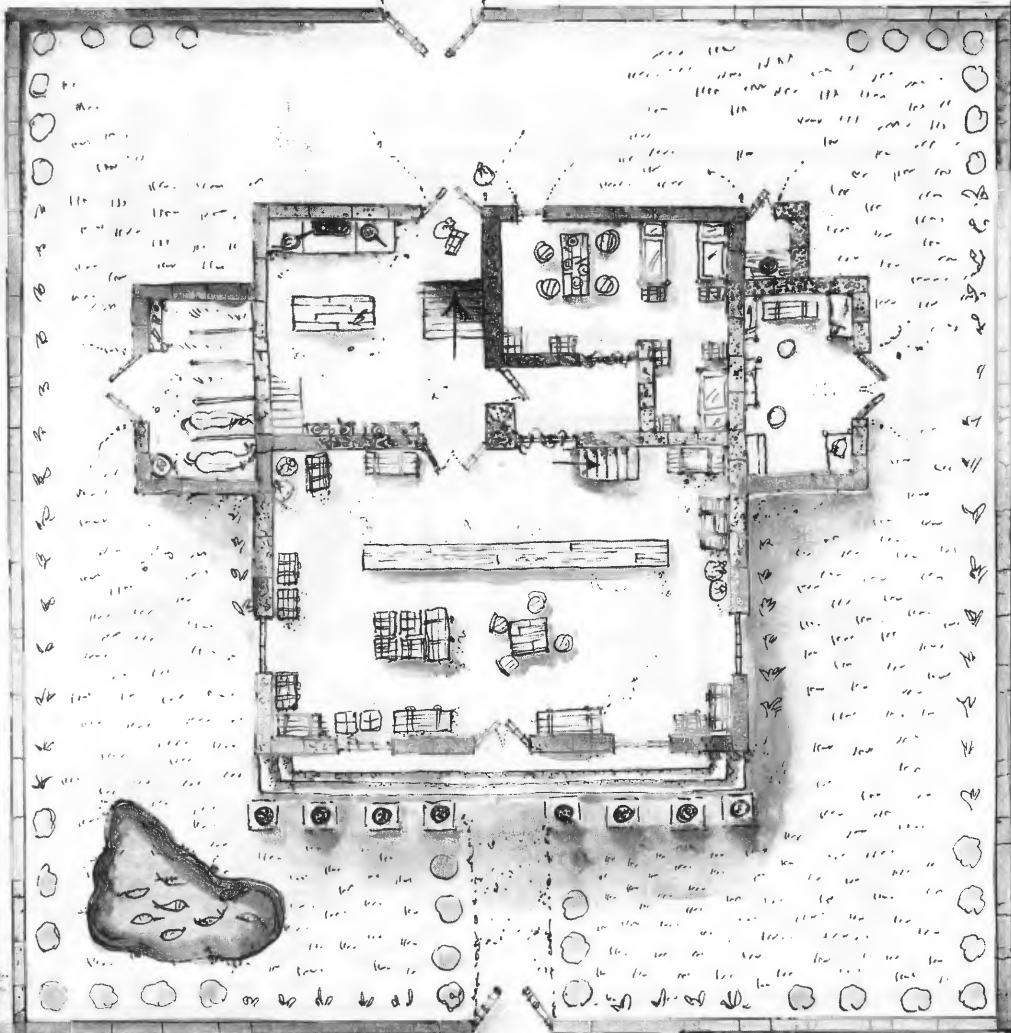
1. Stock



Keller



Erdgeschoss



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*



Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 125

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELLEN)

EINSTIEGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELLEN)

KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION, ZAUBEREI,
TALENT-EINSATZ

ORT UND ZEIT

MERIDIANA,
AB 1027 BF / 34 HAL

QUESTADORES

REDAKTION: FRANK WILCO BARTELS • AUTOREN: UTA ENNERS, ANJA JÄCKE,
PHILIPP SCHUMANN, PERRY STEVEN, STEFAN TRAUTMANN, HEIKE WOLF U.A.

Questadores – so nennt man in Meridiana die Glücksritter und Abenteuerinnen; tollkühne Gesellen, die von den Gerüchten über versunkene Tempelpyramiden, sagenhafte Reichtümer und rauschende Feste angelockt werden. In großer Zahl strömen sie aus dem ganzen Kontinent gen Süden, doch nur wenige kehren zurück ...

Von der Grünen Hölle des Regenwalds auf das heiße Pflaster Al'Anfas, von den knarrenden Planken einer Piratenkaravelle an den exotischen Hof der Kemi-Königin – die fünf Abenteuer dieses Bandes ergänzen die Regionalspielhilfe *In den Dschungeln Meridianas* und stellen eine farbenprächtige Reise durch die Kulturen, Gefahren und Geheimnisse des aventurischen Südens dar: *Leichte Beute* von Uta Enners und Stefan Trautmann, *Das Erbe des Magiers* und *Der Widerspenstigen Rettung* von Heike Wolf, *Kamaluqs Rache* von Philipp Schumann und *Boronsfurcht* von Perry Steven und Anja Jäcke.

Neben den fünf sofort spielbaren Kurzabenteuern bietet *Questadores* eine Reihe weiterer Szenarioideen und Abenteuervorschläge sowie Hinweise, wie sich Teile des Romans *Rabengeflüster* am Spieltisch umsetzen lassen.

Zum Leiten der Abenteuer aus dieser Sammlung sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Zauberei & Hexenwerk* sowie der Spielhilfe *In den Dschungeln Meridianas* erforderlich; Kenntnis der Box *Götter & Dämonen* sowie der Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 16,00 • CHF 28,60



9 783890 643878

I3005



DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-387-6

