

Wunderwerk

Ausgabe 2

November 2009

Online

Inhalt dieser Ausgabe:

Editorial	Seite 2
Die Heldin des Monats	Seite 2
DSA News	Seite 3
Neuigkeiten aus der DSA Redaktion	
Ein Redakteur erinnert sich	Seite 7
Die Beschreibung der Sphären	
Freelancer Dynamics - Hensin Heroes	Seite 8
Al' Anfanischer Wein	Seite 10
Ein DSA Abenteuer von Annette Juretzki	
Kleine Helden	Seite 29
Impressum	Seite 30



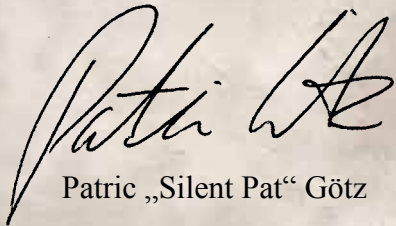
Editorial

Nach nur einem Monat kommt schon die zweite Ausgabe der Wunderwerk Online? Sind wir verrückt geworden? Haben wir nichts Besseres zu tun? Naja – stimmt beides, aber das ist nicht der Grund.

Diese Ausgabe erscheint so früh, damit wir ab jetzt alle zwei Monate erscheinen können, ohne gleichzeitig mit dem Aventurischen Boten rauszukommen.

Deswegen ist der „DSA Newsletter“ Teil in dieser Ausgabe auch kürzer. Dafür haben wir einen hoffentlich für euch interessanten Hintergrundartikel einem unserer DSA-Redakteure Stefan Küppers über das derische Sphärenmodell.

Grüße und bis zum nächsten Mal



Patric „Silent Pat“ Götz

Und auch diese Ausgabe wieder:

DIE HELDIN DES MONATS



Silvalanthalasa Fir'ar Waya
Firnelfe aus der Sippe der Tränen-
sucher
Tsatag: 981 BF
Seelentier: Schneeeule
Profession: Zauberweber
(Meisterliche Elementar- und
Umweltzauberin)
Seit sie mit einer Gruppe talari
die Geheimnisse Ometheons
und Tie'Shiannas erforschte,
ist sie auf der fortwährenden
Suche nach Relikten aus der
Zeit der Hochelfen.

Zitat:

„Jene weißen Kristalle, die gerade erst den Boden berühren nennen wir fir.
Die milchig-weiße Decke, die man vorsichtig begehen kann, ist fir'dra.
Mit tar'firyra hingegen sind jene trügerischen Schollen gemeint, vor denen man sich in Acht nehmen muss.
Na'gra ist jedoch der düstere Auswuchs des zerthrauba.
Hüte dich davor! ... Ach, du wolltest wissen wie es in der Sprache der telora heißt... Eis.“

(Silvalanthalasa Fir'ar Waya, firnelfische Zauberweberin, zu einem mohischen Entdecker, auf die Frage, wie man dieses kalte, glitzernde Element nennt.)

Anstatt „richtiger“ Redaktionsneuheiten gibt es in dieser Zwischenausgabe für alle DSA-Spieler die es noch nicht mitbekommen haben nochmal die Pressemitteilung von Mitte Oktober:

Mehr Ressourcen für „Das Schwarze Auge“

Ulisses Spiele arbeitet in Zukunft mit festangestellten Autoren

15.10.2009 | Pressemitteilung

Die Ulisses Spiele GmbH, der Verlag im Taunus, bekannt für das deutsche Rollenspiel **Das Schwarze Auge**, verstärkt sein Team um drei festangestellte Autoren und Redakteure. Daniel Richter und Uli Lindner haben ihre Tätigkeit im Oktober 2009 aufgenommen, im Frühjahr 2010 wird Chris Gosse das Team vervollständigen. Die Leitung hat wie bisher Patric Götz mit Unterstützung von Thomas Römer inne. Diese Fünf bilden in Zukunft das Kernteam für **Das Schwarze Auge**, das von zahlreichen

Das Schwarze Auge

NEUIGKEITEN AUS DER REDAKTION

freiberuflichen Autoren und Redakteuren unterstützt wird.

Mit dieser Neustrukturierung wird die Arbeit an Projekten konzentriert und beschleunigt, um in den kommenden Jahren die Spielerschaft regelmäßig und zuverlässig mit qualitativ hochwertigen Produkten - Kampagnen, Spielhilfen und Abenteuern - für **Das Schwarze Auge** zu versorgen. Somit ist nach 25 Jahren **Das Schwarze Auge** sichergestellt, dass das erfolgreichste Rollenspiel Deutschlands auch in Zukunft seiner Position als Marktführer gerecht wird.

Zu den Personen:

Daniel Richter ist langjähriger Autor für **Das Schwarze Auge** und arbeitet als Kanzler für das Briefspiel. Als Autor und Redakteur war er unter anderem an der Produktion der

Spielhilfen *Das Herzogtum Weiden*, *Land der Ersten Sonne*, *Schild des Reiches* sowie an *Masken der Macht* und *Wetterleuchten* beteiligt. Gegenwärtig betreut er als Redakteur die Kampagnenbände *Drachenchronik* und *Orkengold* sowie das *Rondra-Vademecum*.

Uli Lindner hat sich als Abenteuer-Autor einen Namen gemacht (Sieger des *Goldenen Becher von Hannover 2006* und des *Gänsekiel und Tastenschlag Wettbewerbs 2005*) und veröffentlichte bislang sieben Abenteuer, darunter *Von eigenen Gnaden*, welches in naher Zukunft einen Fortsetzungsband erhalten soll. Er arbeitet als Redakteur für die *Dunkle-Zeiten-Box* und die *Magierakademien-Spielhilfe* sowie als Autor für *Reich des Horas* und *Orkengold*. **Chris Gosse** ist seit 2003

Mitglied der DSA-Redaktion und hat im Rahmen dieser Tätigkeit an zahlreichen Spielhilfen mitgearbeitet, unter anderem *Raschtuls Atem* und *Land der Ersten Sonne*. Als Autor ist er vor allem mit *Der Unersättliche* und *Im Sand Verborgен*, dem ersten Abenteuer der Drachenchronik, in Erscheinung getreten. Seine gegenwärtigen Projekte sind Textarbeiten für *Reich des Horas* und die *Magierakademien-Spielhilfe*.

Markus Plötz
Geschäftsführer

Mario Truant
Verlagsdirektor

Nächste Ausgabe gibt es dann wieder aktuelle Infos zu laufenden Projekten

Grüße

Patric

EIN REDAKTEUR
ERINNERT SICH
VON STEFAN KÜPPERS



25 Jahre Das Schwarze Auge sind einen Rückblick wert, denn manches hat sich seither verändert, und vieles wird immer wieder hinterfragt: Wie entsteht eine Spielhilfe? Was hat sich durch die Veränderung elektronischer Medien im Arbeitsablauf ergeben? Wie wurde die Spielwelt des Schwarzen Auges einst und jetzt gestaltet?

In einer lockeren
Aneinanderreihung von Artikeln

Das Schwarze Auge

soll ein Einblick gewährt werden, wie die Arbeit an und für DSA geschieht, und was sich in den letzten 25 Jahren verändert hat.

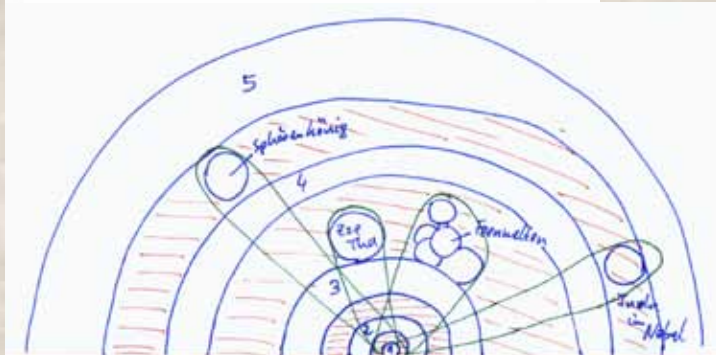
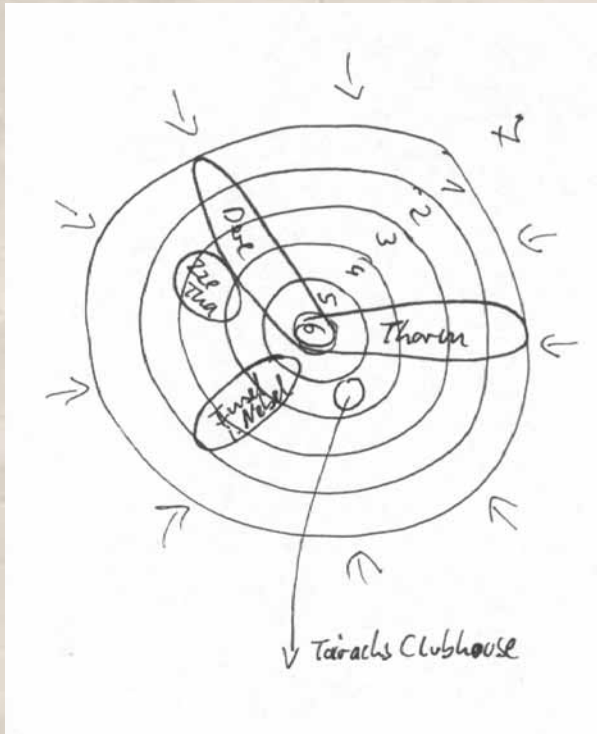
DIE BESCHREIBUNG DER SPHÄREN

In der Spielhilfe Götter & Dämonen sollten mehr Details über das derische Sphärenbild so aufbereitet werden, dass sie Spielern und Spielern verständlich waren. Bereits 2002, und damit in der Anfangsphase der Arbeit an der Spielhilfe kam die Idee auf, auch ein graphisches Sphärenmodell zu präsentieren, so wie sie auch ein (sehr erfahrener) derischer Sphärologe erstellen könnte, und die auch einen Großteil der „Realität“ der Spielwelt Deres wiedergeben sollte. Sie sollte zusätzlich zu den Texten die derische Sphärologie erklären. Zusammen mit den an der Thematik beteiligten und interessierten Autoren, vor allem Anton Weste, Mark Wachholz

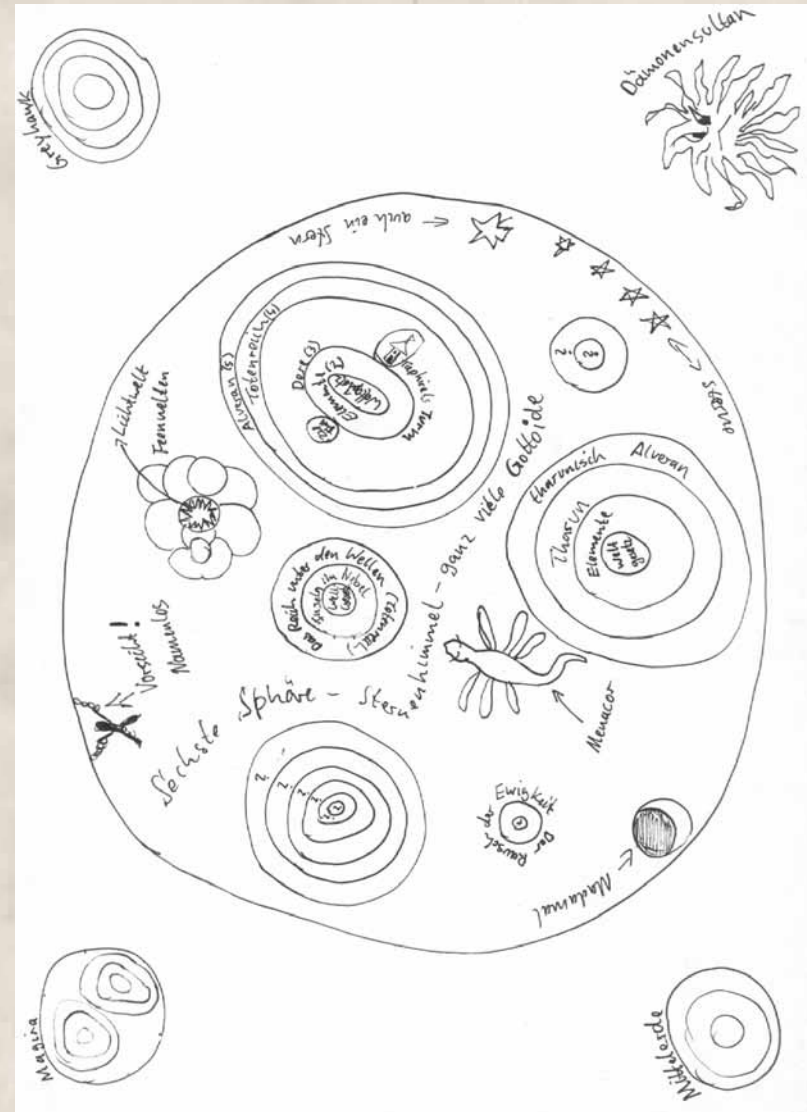
und Thomas Römer, wurden verschiedene Denkmodelle durchgesprochen, wie die derischen Sphären funktionieren: Von n-dimensionalen Räumen bis zu einfachen Zwiebschalenmodellen. Das Ergebnis der Diskussion ist in **Götter und Dämonen**, bzw. **Wege der Zauberei** (S. 354, ff.) nachzulesen.

Für die graphische Umsetzung des Sphärenmodells war diese Diskussion nur ein erster aber wichtiger Schritt. Danach kam vor allem die Überlegung, was dort abgebildet werden sollte. Es gab in der aventurischen Geschichte – und auch in den irdischen Publikationen – einige Globulen mit mehr oder weniger Bedeutung, und nach ausführlicher Recherche standen die wichtigsten Kandidaten fest. Schwieriger war ihre Anordnung im Sphärengefüge. Hatten sie eine eigenes „Weltgesetz“ – eine eigene erste Sphäre, oder waren sie nur Minderglobulen? Würden sie vielleicht sogar noch mal eine Rolle in

weiteren Abenteuern und Hintergrundbeschreibungen finden und bedurften einer Vorbereitung darauf? Und wer sollte der Verfasser der derischen Karte sein? Alle diese und weitere Fragen wurden bedacht und so ist nichts auf dem Pergament des Reisenden dem Zufall überlassen. Die Einordnung Tharuns geschah im Hinblick auf einer sinnvolle Einordnung der Globule in das Sphärengefüge, die Lichtwelten wurden so verankert, wie es ihrer Herkunft entspricht und auch der bekannte aventurische Sphärologe Onithios von Teremon (Verfasser des Buches Porta Aithera - Tore in den Äther) erfuhr eine Widmung. Es gab sogar ein Widersehern mit Kerbhold dem Ketzer, und wer immer schon wissen wollte wie es in Zze Tha aussieht, der findet einen versteckten Hinweis darauf. Auch über das Zeichen an der rechten oberen Ecke der Karte konnte seinerzeit spekuliert werden. Im Folgenden finden Sie einige Skizzen die das Wachsen und Werden der Sphären zeigen: Von ersten Skizzen bis zum fertigen Sphärenbild.



Zwei grobe Skizzen für ein Sphärenmodell, das jedoch von der Grundstruktur zu kompliziert aufgebaut war, und daher verworfen wurde.



Der erste Schritt auf dem Weg zum fertigen Modell. Es zeigt nebenbei, dass DSA-Redakteure auch andere Fantasywelten im Blick haben.

Henshin Heroes

Ein **Freelancer Dynamics**-Artikel
von Christian Lonsing

Die Idee der **Freelancer**-Rollenspielreihe besteht darin, mit jedem Buch ein neues Genre vorzustellen und vollständig abzuhandeln. Und während das bereits erschienene **Freelancer Hexxagon** zu den Wurzeln des Rollenspiels schlechthin – dem *Dungeoncrawling* – vordrang, geht es bei **Freelancer Dynamics** um die Wurzeln des **Freelancer**-Hintergrundes selbst. Wichtigste Element dieses Hintergrundes ist das „Henshin“: Die kontrollierte und zeitlich begrenzte Verwandlung eines völlig normalen Menschen in einen Superhelden mit übermenschlichen Kräften.

Um dem Henshin auf den Grund zu gehen, muss man sich nach Japan zum phantastischen Film begeben. Der wichtigste Unterschied phantastischer Filme gegenüber „normalen“ Filmen ist die Darstellung von Handlungselementen, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt – Monster, Magie, futuristische Apparate –, und um diese

◀ FREELANCER ▶

DYNAMICS

MONACO MAGIC MONSTERJÄGER

darzustellen, gab es in Japan schon immer zwei Grundrichtungen: *Anime* und *Tokusatsu*.

Beim *Anime*, wie die inzwischen auch außerhalb Japan hinlänglich bekannten japanischen Zeichentrickfilme genannt werden, wird das phantastische Element durch gezeichnete Bilder erreicht, die später aneinandergereiht einen animierten Film – eben „Anime“ – ergeben. Der Vorteil liegt auf der Hand: Ohne größeren Aufwand lässt sich bei dieser Sorte Film alles darstellen, was man möchte, ganz egal ob es in der Realität existiert oder nicht. Will man dagegen ähnliche Handlungselemente in einem normal gedrehten Film mit Schauspielern, Kulissen usw. unterbringen, dann muss man tief in die Trickkiste greifen und etwas benutzen, was Neudeutsch auch als

„Special Effects“ bekannt ist: Und das japanische Wort für solche Spezialeffekte lautet „Tokusatsu“.

Die bekanntesten japanischen Tokusatsu-Filme sind Filme wie *Godzilla*, in denen ein Stop-Motion-Monster eine Modellbau-Stadt in Schutt und Asche legt. Da diese Filme zum größten Teil in den 50ern und 60ern entstanden sind, warten sie überwiegend mit einer dünnen und aus heutiger Sicht hanebüchener Handlung auf, wie sie für phantastische Filme dieser Ära (nicht nur aus Japan) gang und gäbe war. Ab den 70ern kam dann eine weitere Kategorie hinzu, die seither im Tokusatsu-Genre den Ton angibt: Die *Henshin Heroes*. Die bekanntesten Vertreter sind die wohlbekanntesten *Power Rangers* (japanisch: *Super Sentai*), aber es gibt noch viele weitere, darunter

zum Beispiel auch eine Tokusatsu-Variante von *Spider-Man*, die sich mittlerweile als Stream-Videos mit englischen Untertiteln auf www.marvel.com bewundern lässt.

Die *Henshin Heroes* lassen sich grob in zwei Arten unterteilen: In der ersten Variante ist es der Einzelgänger, der plötzlich und unerwartet mit seinen Verwandlungsfähigkeiten konfrontiert wird und sich gegen andere seiner Art (oft ebenfalls Einzelgänger) durchsetzen oder sich mit ihnen zusammenraufen muss. In dieser Variante tauchen zwar auch Monster auf, aber die Hälfte der Zeit sind die Protagonisten damit beschäftigt, sich gegenseitig zu bekämpfen, und sehr oft wird das ganze von einer großen, undurchsichtigen Organisation überschattet, die ihre eigenen Pläne mit den Henshin Heroes hat und auch vor schmutzigen Tricks nicht zurückschreckt. Bekanntester Vertreter dieser Variante ist die *Kamen Rider*-Serie.

In der zweiten Variante steht das Team im Vordergrund, dessen Mitglieder zwar auch ihre Querelen haben mögen, am Ende aber immer gemeinsam kämpfen und

durch ihre Niederlagen wachsen, um es mit immer gefährlicheren Monstern aufnehmen zu können, die ihnen eine bösertige Macht entgegenschleudert. Auf dem Spiel steht nicht selten die Versklavung oder gar Vernichtung der gesamten Menschheit. Bekanntester Vertreter ist hier die *Super Sentai*-Serie, während über *Sailor Moon* und ähnliche Magical-Girl-Serien viele dieser ursprünglichen Tokusatsu-Elemente ihren Weg auch in den *Anime*-Bereich fanden.

Warum sich die Henshin Heroes nur für einen kurzen Zeitraum verwandeln können, bevor sie wieder in ihre normalsterbliche Gestalt zurückkehren müssen, wird nur in den seltensten Fällen erklärt. Oft wird jedoch angedeutet, dass die Verwandlung extrem kräftezehrend und in manchen Fällen sogar langfristig tödlich ist. Aus dramaturgischen Gründen hält die Verwandlung trotzdem immer lange genug an, um den „Bösewicht des Tages“ vernichten zu können – es sei denn natürlich, dass dieser gerade an der Reihe ist, die Helden zu besiegen und zu demütigen.

Eine weitere Besonderheit einer Henshin-Heroes-Serie besteht darin,

dass die Protagonisten mit einer Reihe von Ereignissen konfrontiert werden, deren Zusammenhänge zunächst (für sie ebenso wie für die Zuschauer) ungeklärt bleiben und sich erst im späteren Verlauf der Handlung nach und nach enthüllen. Dabei treiben sie stets einem Finale entgegen, bei dem alles auf dem Spiel steht und niemand sicher ist: Oberbösewichte treten nicht mit einem „Ich werde wiederkehren!“ ab, sondern werden endgültig vernichtet, und auch einige der Helden und ihrer liebgewonnenen Verbündeten können den Weg allen Irdischen gehen. Denn letztlich markiert das Ende einer Henshin-Heroes-Staffel auch das Ende der Geschichte mit all ihren Charakteren, weil



bei der nächsten Staffel eine neue Geschichte beginnt, mit neuen Helden und neuen Bösewichtern.

Gerade das ist es, was den Reiz einer Tokusatsu-Rollenspielkampagne ausmacht: Der Hintergrund wird nicht endlos lang ausgewalzt, sondern direkt und in geballter Form auf die Spielercharaktere losgelassen, sie stehen im Mittelpunkt und ihre Handlungen haben einen massiven Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte, und damit des gesamten Spielhintergrundes. Und wenn es vorbei ist, dann ist es vorbei. Der Vorhang fällt und hebt sich erst wieder für eine ganz andere Geschichte. (Reinkarnationen des selben liebgewonnenen Charakters oder Charakterkonzeptes im Stil von Moorcocks *Ewigem Helden* sind allerdings vorstellbar.)

Freelancer Dynamics wird eine solche klassische Henshin-Heroes-Kampagne. Die Freelancer landen in Monaco und müssen sich zunächst in der High Society behaupten, während sie eine Reihe scheinbar zusammenhangloser Monster-Erscheinungen untersuchen. Stück für Stück finden sie mehr heraus über die wahren Hintergründe, und ehe sie sich versehen, werden sie in ein intrigantes und gefährliches Machtspiel mehrerer Fraktionen hineingerissen, aus dem es nur ein Entrinnen gibt, indem sie einen eigenen Standpunkt finden und vehement für diesen eintreten. Wie sie sich letztlich entscheiden und welche Folge das für die Geschichte hat, bleibt völlig den Spielercharakteren überlassen, schließlich tragen sie nicht umsonst den Titel „Freelancer“.

In der nächsten *Wunderwerk* gibt es einen Einblick in weitere Bestandteile des Hintergrundes und auch der Regeln von **Freelancer Dynamics**.

Otanoshimi kudasaimase!

AL'ANFANISCHER WEIN

Von Annette Juretzki

Ein riesengroßes Dankeschön an Jan Arkebauer, Daniel Delank, Frederik Bartels-Juretzki, Lars-Philip Kramer und Alex Spohr

Stichworte zum Abenteuer: Ein Sklavenhändler kann nicht an einen Selbstmord seiner Tochter glauben und gerät selbst ins Visier eines Attentäters, der ein anderes Ziel verfolgt als sein Auftraggeber. Ein Detektivabenteuer in und unter Al'Anfa

Ort: Al'Anfa

Zeit: beliebig

Helden: keine fanatischen Anhänger des Puniner Boron-Ritus' oder Freiheitskämpfer

Erfahrung: Einsteiger

Komplexität: Spieler: einfach / Meister: mittel

Was bisher geschah

Der Sklavenhändler **Kamilio Santal** hatte über seine Kontakte in den Tulamidenlanden ein wirklich gutes Geschäft gemacht, und nannte nun den siegreichen Gladiator **Kashban ibn Feruzef** aus Fasar sein Eigen. Er sollte ihm die Tore zum Silberberg

öffnen, denn Gladiatoren erfreuen sich äußerster Beliebtheit bei den Granden. Lange musste er auch nicht nach einem Käufer suchen, denn die Grandessa **Catinca Kugres** bekundete schnell ihr Interesse, und man verabredete sich für einen baldigen Abend, um den Verkauf abzuschließen. Natürlich wollte Kamilio der Grandessa imponieren und kaufte eigens für diesen Anlass eine Flasche des frevelhaft teuren Weines von der Winzerei „Aethra“, was der Winzerin **Nicila Aspenez** nicht verborgen blieb. Diese macht sich anschließend vor ihrer Freundin **Conchita Hierba**, Kamilios größter Konkurrentin, über den Sklavenhändler lustig, nichts ahnend, dass sie ihre Freundin auf eine Idee brachte, den Konkurrenten für immer loszuwerden.

Über zwielichtige Kontakte erfuhr Conchita von **Lirobal Inenza**, einem Mitglied der „Rebellen vom Visraberg“, welcher einen fanatischen Hass auf die Granden in sich trägt. Sie schickte ihren Sklaven **Viello** Lirobal ein Fläschchen Shurinknollengiftes und eine Notiz zu überbringen, aus der hervorging, welche Flasche Wein er vergiften müsse, um sowohl eine Grandessa als auch einen Granden-Freund zu töten. Dieser dankt seinem

unbekannten „Gönner“ und brach gleich in der folgenden Nacht ins Haus der Santal ein und vergiftet die einzige Flasche „Aethra Vinum“, die kurz danach jedoch von **Rosaria**, Tochter von Kamilio, für die gemeinsamen Stunden mit ihrem Geliebten **Dorio** entwendet wird. Und so trug Golgari die Geliebten nach ihrer leidenschaftlichen Nacht in Rahjas Zelt. Die Stadtwache indes hält den Tod der beiden für einen Liebesselbstmord, war Dorio doch nur ein Sklave und Rosaria die Tochter eines reichen Fanas. Kamilio kann daran aber so recht nicht glauben und heuert die Abenteurer an, den wahren Grund für den Tod seiner geliebten Tochter zu finden.

Was geschehen wird

Durch ihre Recherchen werden die Abenteurer letztlich zu der Einsicht gelangen, dass Rosaria und Dorio zwar ermordet wurden, aber nicht das eigentliche Ziel waren. Dieses sollte Catinca sein, und da Kamilio sein Treffen auf keinen Fall absagen will, wird er die Questadores darum bitten, als Leibwächter den Verhandlungen beizuwohnen, auch in der Hoffnung, der Mörder könnte sich zeigen und dann gefasst und der Gerichtsbarkeit übergeben werden. Lirobal indes hält es nun für

seine Pflicht vor den versehentlich Getöteten, an dem Mord an der Grandessa festzuhalten, damit ihr „Opfer“ nicht vergebens war. Seinen Versuch, sie aus einem Hinterhalt mit der Armbrust zu erschießen, gilt es zu vereiteln, und der Rebell flieht letztendlich zu seinem Versteck in der Kanalisation, wo er gestellt werden kann. Bei ihm lässt sich auch die einstige Notiz finden, dessen Verfasser es für besonders wichtig hielt, dass Kamilio auch durch das Gift zu Boron gelangen würde. Außerdem beschreibt der Gifthändler **Jacomo Tirellas**, von dem das Shurinknollengift stammte, einen blonden Mann mit auffälliger Narbe als Käufer, und keines dieser Merkmale trifft auf Lirobal zu. Bei Untersuchungen im nahen Feindeskreis Kamilios fällt dann auch Viello auf, doch Conchita vertreibt die Abenteurer von ihrem Grundstück und unterbindet jeden Kontakt zu dem Sklaven. Da sich wahre Abenteurer aber nicht so leicht von einer frischen Fährte abbringen lassen, werden sie des Nachts Zeuge, wie Conchita mit zwei Bewaffneten und Viello das Haus Richtung Schlund verlässt. Dort will sie den Sklaven, ihre einzige Verbindung zu einem Grandenmord, entsorgen, was die Questadores zu verhindern

wissen werden. Dankbar für seine Rettung verrät Viello gern seine alte Herrin, und wenn auch das Wort eines Sklaven vor einem Gericht kaum Wert hat, für Catinca Kugres wiegen sie viel.

Die Beteiligten – Ein Überblick

Dies ist eine Liste aller namentlich genannten Personen und ihrer Funktion im Abenteuer, und ist als kleiner Überblick für den Spielleiter gedacht. Eine genaue Beschreibung der wichtigsten Charaktere befindet sich im Anhang unter „**Dramatis Personae**“.

Catinca Kugres: Grandessa; wahres Ziel von Lirobal; Geschäftspartnerin von Kamilio

Conchita Hierba: Drahtzieherin; Auftraggeberin von Lirobal; neidische Geschäftsfeindin von Kamilio

Charez: Rattenmensch

Dorio: (Selbst)Mordopfer; Sklave von Kamilio

Jacomo Tirellas: Giftmischer des Shurinknollengiftes

Kamilio Santal: Auftraggeber; Vater von Rosaria und Manin

Kashban ibn Feruzef: Gladiator; Sklave von Kamilio

Lirobal Inenza: Attentäter; Mitglied der „Rebellen vom Visraberg“

Malina: einbeinige Utulu; Wortführerin der Rattenmenschen
Manin Santal: Möglicher Verdächtiger; Sohn von Kamilio; Bruder und ehemaliger Geliebter von Rosaria

Nicila Aspez: Winzerin vom „Aethra Vinum“; Freundin von Conchita

Oyâza: Sklavin von Kamilio
Rosaria Santal: (Selbst)Mordopfer; Tochter von Kamilio; Schwester und ehemalige Geliebte von Manin
Sayassa Marchez: stadtbekanntes Giftmischerin

Viello: Sklave von Conchita

Zeittafel:

Vor 6 Tagen: Kontaktaufnahme mit Liroba

Vor 4 Tagen: Einbruch Lirobals, Tod von Rosaria und Dorio

Beginn des Abenteuers: Anwerbung der Abenteurer

Nächster Tag: Verhandlungen mit Catinca Kugres

Questadores

Als Abenteurer eignen sich erstmal all jene, die nicht fanatisch dem Puniner Boron-Ritus anhängen oder sich dem Kampf gegen die Sklaverei verschrieben haben. In Al‘Anfa kann sich theoretisch jeder frei bewegen (solange er kein Sklave

ist); ein Ork oder Achaz würde zwar spöttisch beäugt, aber nicht allein aufgrund seiner Rasse an der nächsten Palme aufgeknüpft werden. Ein magiebegabter oder geweihter Charakter ist nicht notwendig, kann aber in manchen Situationen hilfreich sein. Ein städtischer Abenteurer wird mehr Gelegenheiten haben seine Fähigkeiten zu nutzen als ein Wildniskundiger.

Dieses Abenteuer wendet sich an frisch generierte bis wenig erfahrene Charaktere.

Generell kann es auch mit einer rein alanfanischen Gruppe gespielt werden.

KAPITEL I: IN LIEBE VEREINT

Al‘Anfa – Königin und Hure des Südens

Die zweitgrößte Stadt Aventuriens ist an den Hängen des Visra erbaut und gilt als Sinnbild von Dekadenz. Auf den vielen Märkten kann man nicht nur Gifte und Drogen, sondern auch Sklaven erwerben – und zumindest verbietet es kein Gesetz, auch einen Attentäter anzuheuern. Dieses Abenteuer spielt in der Perle des Südens, und wenn auch immer wieder einiges zur Stadt beschrieben

wird, so werden viele Informationen nur angeschnitten. Wer Interesse hat, mehr zu Al‘Anfa zu lesen, dem sei die Spielhilfe „**In den Dschungeln Meridianas**“ empfohlen.

Anwerbung

Es gibt viele Gründe für Avesjünger die zweitgrößte Stadt Aventuriens zu besuchen. So umringen sie doch die Geschichten, dass ihre Straßen aus Gold gepflastert wären. Es soll ein Leichtes sein, vom Bettler zum Granden, den Fürsten der Stadt, aufzusteigen. Al‘Anfas Gold und Dekadenz sind legendär, und so zieht es immer wieder wagemutige Questadores, wie man die Abenteurer in südlichen Gefilden nennt, zur Königin des Südens, auf der Suche nach Abenteuer und Glück.

So die Charaktere in Al‘Anfa sind können sie auf verschiedene Weise von Kamilios Misstrauen über den angeblichen Selbstmord seiner Tochter erfahren:

—Der Gastwirt Tyrenco Fagatez empfiehlt den arbeitssuchenden Fremden seinen Freund Kamilio aufzusuchen.

—Die Abenteurer belauschen die junge Stadtgardistin Benillia Hagulos, wie sie ihrem Kollegen vom Schicksal der armen Rosaria

erzählt und selbst einfach nicht daran glauben kann, dass es ein Freitod war. Aber ihr sind leider die Hände gebunden weiter zu ermitteln.

—So ein Einheimischer in der Gruppe ist, kann er Kamilio auch persönlich kennen oder kannte gar Rosaria, und kann sich auch nicht recht erklären, weshalb ein so lebensfrohes Mädchen freiwillig zu Boron schreitet.

—Die Questadores können aber auch des Abend auf den betrunkenen Kamilio treffen, der ihnen unter Tränen von seinem Leid klagt.

Kamilio Santals Haus ist in der Grafenstadt gelegen. Es ist zweistöckig und mit einem kleinen Kellerraum versehen. Der Händler lebte hier mit seinen beiden Kindern und zwei Haussklaven zusammen. Nach Rosarias Tod sind ihm aber nur noch sein Sohn Manin und die tulamidische Sklavin Oyâza geblieben. So die Helden den Grund ihres Erscheinens nennen ist der Sklavenhändler zwar erst einmal verblüfft, führt sie aber dann sehr schnell in das hübsch dekorierte Esszimmer, um bei einem Glas viel zu süßem Fruchtwein über seine tote Tochter zu sprechen. Kamilio ist immer noch in tiefer Trauer, kann

er doch nicht so recht verstehen, weshalb ihm Boron sein Kind nahm. Fest steht für ihn jedoch, dass es auf keinen Fall Selbstmord gewesen sein kann! Rosaria hatte sich zwar in Dorio verliebt und ihr Vater hatte ihr auch die Freilassung des Sklaven verweigert, aber dies war noch lange kein Grund so zu verzweifeln. Denn so auch der Tag sie trennte, ihr Vater hatte ihr doch nie verboten die Nacht mit ihrem Geliebten zu verbringen, und so hatte sie auch noch lange nicht aufgehört zu hoffen, dass ihre Liebe doch noch ein gutes Ende nehmen würde. Boron war also noch lange nicht der einzige Weg, den sie sah. Die Wache jedoch hatte nur kurz einen Blick auf die beiden Toten geworfen, etwas von ‚klassischem Liebestod‘ erzählt und wäre wieder gegangen, ohne ihm überhaupt richtig zuhören zu wollen. So die Abenteurer sich bereit erklären den Tod von Rosaria und Dorio zu untersuchen bietet Kamilio ihnen 5 Dublonen pro Questador als Belohnung an. Wenn ihnen diese Summe nicht reicht, können sie versuchen ihn auf einen höheren Betrag hochzuhandeln. Hierzu kann eine Probe auf *Überreden* abgelegt werden und pro 1 TaP* zahlt Kamilio einen orealmehr.

Die Grafenstadt

Dieses Viertel im Herzen Al‘Anfas wird vor allem von wohlhabenderen Fanas bewohnt, weshalb nachts auch die Straßen beleuchtet werden. Die vielen Parks und Märkte lassen die Gasse am Tage förmlich pulsieren, und zu dem stetigen Kloakengeruch mischt sich eine Mixtur von Schweiß und den verschiedensten Parfumdüften. Der Stadtteil wird von dem dreckigen Hanfla geteilt und umschließt den Schlund, eines der Elendsviertel der Stadt.

Erste Untersuchungen

Wenn die Abenteurer einwilligen, erzählt der Händler ihnen alles, was er über den Vorfall weiß, erlaubt ihnen sich mit seinem Sohn und seiner Sklavin zu unterhalten und außerdem dürfen die Avesjünger sich in seinem Haus umsehen. Oyâza und Manin sind vom Tod der Liebenden ebenfalls schwer getroffen, wobei es dem jungen Medicus nicht sonderlich zu gefallen scheint, dass nun Fremde in seinem Haus herümschnüffeln. Er ist sehr abweisend und zieht sich bald in ein Gasthaus zurück, angeblich um in Ruhe trauern zu können. In Wahrheit hat er jedoch Angst, man würde von seinen wahren Gefühlen für seine Schwester erfahren, ein

Thema, welches in der Familie tot geschwiegen wird. Oyâza hingegen ist ersichtlich glücklich, dass endlich jemand nach der Wahrheit sucht. Auch wenn es vornehmlich um den Tod Rosarias geht, so hofft sie, dass auch Dorio nicht vergessen wird. Mit ihrer Position als Haussklavin Kamilios ist sie indes sehr zufrieden, weiß sie doch, dass es sehr viel schlimmer hätte kommen können. Auch wenn sie kein freies Leben führt, bewahrt sie diese Stellung doch sowohl vor dem harten Dasein als Plantagensklavin als auch vor dem Elend der freien aber armen Fanas Al‘Anfas.

Kamilios Informationen:

- Rosaria und Dorio starben vor 4 Tagen.
- Sie wurde gestern auf dem Boronsanger bestattet, sein Leichnam hingegen der anatomischen Fakultät für die Forschung überlassen (dies war Manins Idee).
- In der Nacht, als die beiden starben, wurde nichts Verdächtiges gehört.
- Als er am heutigen Morgen das frische Grab seiner Tochter besuchte, war darauf ein Rabe aus hellem Holz und eine weiße Rose platziert (*Götter/Kulte*-Probe: Der

weiße Rabe ist das Symbol Marbos, Borons Tochter. Sie steht für Gnade und Vergebung). Seit drei Jahren konnte Rosaria jedoch keine Rosen mehr leiden, weshalb ein Freund von ihr gewiss keine auf ihr Grab gelegt hätte. Fragt man Kamilio, weshalb dies so war, so sagt er, dass er es selbst nicht wisse, mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 ist dies als Lüge zu erkennen. Noch wird Kamilio aber nicht darüber reden wollen und den Helden versichern, dass es eine alte Geschichte ist die gewiss nichts mit dem Tod seiner Tochter zu tun hat.

—Er hat Rosarias Zimmer so belassen, wie er es an jenem Morgen vorfand, falls sich doch jemand für den Tod seiner Tochter interessieren sollte.

Oyâzas Informationen:

—Dorio war wirklich verliebt und glaubte auch an Rosarias Liebe.

—Wenn anfangs auch misstrauisch, so war er letztlich doch voller Hoffnung gewesen, dass er eine gemeinsame Zukunft mit seiner Liebsten hat.

—Er schlief fast jede Nacht bei Rosaria.

—Über Manin will sie nicht sprechen, mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* ist zu erkennen,

dass sie große Angst zu haben scheint. Mit einer *Überreden*-Probe +5 erzählt sie dann aber doch, dass Dorio Angst vor Manin hatte, und dieser ihn schikanierte, wo er nur konnte.

Manins Informationen:

—Er ist erst vor 4 Wochen von seinem erfolgreichen Studium der Medizin an der Mengbillarer Fakultät heimgekehrt.

—Er glaubt nicht, dass seine Schwester wirklich verliebt gewesen war, Dorio war nur eine unbedeutende Liebelei.

—Die Todesursache sei ganz klar Gift gewesen, auch wenn er sich nicht sicher ist, welches. Sein Vater will ihm nicht erlauben, den Todesgrund selbst zu erforschen (weil er ein gewisses Misstrauen gegen seinen eigenen Sohn hegt).

—Fragen nach seinem Verhältnis zu seiner Schwester versucht er abzuwiegeln, so die Abenteurer aber allzu forsch werden, verlässt er wütend das Haus um sich in seiner Lieblingstaverne mit viel Wein zu trösten. Sollten die Questadores ihm hinterherspionieren, so wird er betrunken redseliger, und beteuert letztlich unter Tränen nicht nur seine Liebe zu seiner Schwester sondern versichert, dass diese nach all der

Zeit immer noch so stark war, dass er ihr nie etwas hätte tun können.

Rosarias Zimmer

Rosarias Zimmer liegt im oberen Stockwerk, gleich neben dem ihres Bruders. Hellblaue Seidentücher schmücken die Wände und lassen den kleinen Raum einladend erscheinen, nur die mittlerweile verwelkten Orchideen auf dem kleinen Tischchen aus hellem Plataneholz wollen sich dem nicht fügen. Neben den Blumen ist eine entkorkte, halbvolle Flasche Weißwein zu finden, die Gläser stehen auf dem Boden vor dem Bett. Dieses ist mit azurblauen Seidenlaken bespannt, allerdings auch zerwühlt wie es nach einer rahjagefälligen Nacht nur sein sollte. Von dem einzigen Fenster des Raumes kann man in den Garten blicken.

Zu findende Hinweise:

—Die dunkelgrüne Weinflasche mit dem Etikett der Winzerei „Aethra Vinum“ blieb all die Tage offen stehen, weshalb der Wein auch ohne das Gift darin nicht mehr zu genießen wäre. Das Buntglas ist ungewöhnlich, zeugt es doch für den Wert seines Inhaltes, und spricht man Kamillo darauf an, so erzählt er, dass

er diesen teuren Wein ursprünglich für sein morgiges Treffen mit der Grandessa Catinca Kugres gekauft hatte. Rosaria hatte die Flasche ohne sein Wissen und seine Erlaubnis aus dem Keller geholt und gemeinsam mit ihrem Liebsten daraus getrunken. —Unter dem Bett lässt sich der Korken finden, an dem nur noch wenig des blauen Siegelwachses klebt. Der große Einstich in der Mitte, der auch das Siegel brach, stammt vom Korkenzieher. Mit einer Probe auf *Sinnenschärfe*+7 stellt sich die abgebrochene Stelle am Korkenrand jedoch als mehr heraus. Lirobal hatte dort ein dünnes Metallröhrchen mit nicht mal einem halben Finger Durchmesser eingestochen, durch welches das Gift in den Wein gelangt war.

—So die Abenteurer die Kommode durchsuchen, finden sie, unter Rosarias Unterwäsche versteckt, die Briefe Manins (siehe **Anhang**), die er ihr heimlich aus Mengbilla schickte. Damit erklärt sich nicht nur ihre Abneigung gegen Rosen, sondern es lüftet sich das Familiengeheimnis der Santals. Mit diesen Briefen in der Hand bricht Kamillio auch sein Schweigen und erzählt von dem Verhältnis seiner Kinder. Deshalb sandte er seinen Sohn nach Mengbilla,

und verbot Rosaria auch nicht eine Liebesbeziehung mit einem Sklaven. Ein Fana wäre ihm zwar lieber gewesen, aber jeder Mann war besser als ihr eigener Bruder. Nun sollte auch klar sein, weshalb Manin Dorio nicht ausstehen konnte, und er sollte für die Abenteurer zu einem Verdächtigen werden. Immerhin hat er ein wirklich gutes Motiv: Eifersucht.

Der Keller

Im Keller wird, neben allerlei Gerümpel, der Wein gelagert. Die Korken der meist in Tonflaschen befindlichen Weine sind allesamt unbeschädigt, doch so man sich weiter im Raum umschaute, fällt das Kellerfenster auf, welches nicht ganz gerade im Rahmen zu hängen scheint. Es ist zwar schmal, aber ein Mensch könnte sich dennoch hindurchzwängen. Mit einer einfachen *Fährtsuchen*-Probe verraten die Staubspuren, dass günstigerweise erst vor kurzem eine Truhe direkt darunter gerückt wurde.

Lirobal hatte den Rahmen bei seinem Einbruch beschädigt, und so passte das Fenster nicht mehr genau hinein. Außerdem musste er die Truhe unter das Fenster rücken, da er ansonsten auf diesem Wege nicht

mehr hinaus gelangt wäre. Dies fiel aber bisher niemandem auf, da der Keller ohnehin nicht sonderlich häufig genutzt wird. Das aufgebrochene Kellerfenster passt nicht zu Manin als Verdächtigem, denn warum sollte er einbrechen, wenn ihm der Zutritt zum Keller nicht verwehrt ist. Und so Rosaria und Dorio als Opfer vorgesehen waren, woher wusste der Attentäter, dass sie genau diese Flasche Wein trinken würden? Dies sollte die Abenteurer darauf bringen, dass das Gift für jemand anderen bestimmt gewesen ist.

Aethra Virus

Die Winzerei „Aethra“ (bosperanisch=Himmelsglanz) ist für ihren Weißwein bekannt, der gleichermaßen teuer und delikates ist. Momentan wird sie von der Winzerin Nicila Aspenez geleitet, die das Handwerk von ihrem Großvater lernte und zu den reichsten Fanas Al‘Anfas zählt. Bei dem Gift im Wein handelt es sich um Shurinknollengift (ZBA S.267), welches zwar langsam aber tödlich wirkt. Lirobal hat es von Viello, dem Leibsklaven Conchitas, erhalten, doch hergestellt wurde es vom Gifthändler Giacomo Tirellas, der sich vor allem auf pflanzliche

Gifte versteht. Da Shurinknollengift zähflüssig ist, hat es sich nach all den Tagen größtenteils am Flaschenboden gesammelt und ist so leicht zu entnehmen und zu untersuchen. So sich ein Spezialist unter den Abenteurern befindet kann er mit einer Probe auf *Alchemie* oder *Heilkunde Gift* +7 das Gift bestimmen, ansonsten empfiehlt Kamilio den Abenteurern die Alchemistin Sayassa Marchez. Die alte Mengbillarerin zählt zu den fähigsten Giftmischern der Stadt. Für den Preis von einer Dublone (die Kamilio den Questadores auf Anfrage natürlich erstattet) untersucht sie die zähe Flüssigkeit und kann sie natürlich als Shurinknollengift benennen. Außerdem kann sie die Abenteurer daraufhin zu Giacomo führen, da die Shurinknolle selten und er der Spezialist für pflanzliche Gifte ist. Da der Wehrheimer Index in Al‘Anfa keinerlei Relevanz hat, ist das Anfertigen und Verkaufen von Giften nicht weiter verboten. Die Questadores sollten keinerlei Probleme haben zu Giacomo zu finden, falls sie das Gift selbst identifizieren und nach dem Erschaffer suchen.

Jacomos Giftstübchen

Das kleine Labor, in der Altstadt gelegen, ist fast zu übersehen, fügt es sich doch nahtlos in die lange Reihe zweistöckiger Wohn- und Miethäuser ein. Nur beißender Geruch von ätherischen Ölen, stark genug um selbst den Kloakengestank der Gassen zu überdecken, verrät die Alchemistenstube. Der Innenraum ist vollgehangen mit getrockneten Kräutern, die größeren Abenteurer immer wieder ins Gesicht schlagen. Erfreulicherweise scheinen aber die Fliegen und Mücken es hier drinnen so unerträglich zu finden, dass sie es vorziehen draußen auf die Questadores zu warten – was die Schwüle nicht erträglicher macht, aber immerhin ist man für einen Moment das Viehzeug los. Giacomo ist ein untergesetzter Mann mit ergrautem Haarkranz und dunkelgebräunter Haut, der mit Stolz von seinem Können in der Giftmischerei zu berichten weiß. Da er im letzten Mond nur einmal Shurinknollengift verkaufte, kann er sich natürlich an den Käufer erinnern, aber er ist nicht bereit, mit den Fremden umsonst sein Wissen zu teilen, denn immerhin geht es hier um die Ehre eines Giftmischers, und die muss teuer erkaufte werden. Er lässt sich seinen Verrat 5 Dublonen

kosten, nimmt aber auch gern Kräuter stattdessen, wenn sie im Süden nicht einfach zu bekommen sind (z.B. Gulmond oder Joruga). Den Käufer des Giftes beschreibt Jacomo als blonden, jungen Mann mit einer großen Narbe, die von der Wange bis zum Hals reicht. Er hatte jedoch nicht die Statur eines Kämpfers und wirkte auch ansonsten recht gepflegt, weshalb es sich bei ihm wohl kaum um einen Söldner gehandelt haben kann. Da er nach einem langsam wirkenden Einnahmegift fragte, empfahl ihm Jacomo das der Shurinknolle – das teuerste, welches er gerade im Haus hatte – doch der stolze Preis von 50 Dublonen schien ihn nicht zu stören.

Und wieder zurück

Wieder zurück bei Kamilio können die Avesjünger von ihren Informationen künden (und gegebenenfalls das Bestechungsgeld zurückverlangen). So sie nicht selbst zu der Schlussfolgerung gelangt sind, dass gar nicht Rosaria und Dorio das vermutliche Ziel des Giftanschlags waren, sondern viel mehr Kamilio und die Grandessa, wird der Sklavenhändler selbst den Verdacht in den Raum werfen. Da der Tod Rosarias aber mittlerweile allseits bekannt ist, wird wohl auch

der Attentäter wissen, dass sein Plan gescheitert ist und es vermutlich anderweitig probieren – kein Grund für Kamilio, das Treffen abzusagen. Handel mit den Granden zu betreiben bedeutet einen immensen Aufstieg, der Verkauf von Kashban soll nur der Anfang sein. Würde er das Treffen nun aber absagen oder verschieben, würde man ihm dies vermutlich als Schwäche auslegen und den Handel mit ihm ganz einstellen. Deshalb bittet er die Abenteurer als seine Leibwächter dem Treffen beizuwohnen und einen vermuteten Anschlag zu verhindern, was ihm weitere 5 Dublonen wert ist. Natürlich lädt er sie außerdem ein, seine Gäste zu sein und in seinem Haus während des Auftrags zu wohnen.

KAPITEL II: DER REBELL

Wie man ein Attentat plant

Lirobal hatte kaum Zeit ein zweites Attentat zu planen, weshalb er sich für einen recht simplen Weg entschied: ein Armbrustbolzen aus dem Hinterhalt. Am Nachmittag spaziert er einmal über die Straße um sich ein geeignetes Nachbarhaus zu suchen, um nach

der Abenddämmerung von dessen Dach aus die Grandessa einfach zu erschießen. Dadurch, dass der Hauseingang Kamilios gut ausgeleuchtet ist, bietet Catinca auch in der Dunkelheit ein leichtes Ziel. Im Grunde taucht er also erst dann auf, wenn die Abenteurer den Verhandlungen beiwohnen – was diese natürlich nicht merken sollten. Also tun Sie ruhig so, als würden Sie jede kleine Vorkehrung der Spieler notieren. Haken Sie dabei auch ruhig noch einmal bei Details nach, und so die Spieler irgendwann fertig sind, fragen Sie auch nochmals, ob Sie sich wirklich sicher sind, dass dies alles sei, was sie tun wollen. Schließlich sollen auch die Spieler ein wenig paranoid sein, und nicht nur ihre Charaktere.

Wie man ein Attentat verhindert

Die Questadores wissen, dass es am Abend womöglich einen Anschlag geben wird und werden vermutlich den ganzen Tag damit verbringen, Vorkehrungen zu treffen. Auf welche kreativen Ideen Ihre Spieler dabei kommen mögen weiß wohl nur Satinav, deshalb betrachten Sie diese Aufzählung der Möglichkeiten keinesfalls als vollständig:

Der Keller: Alle Weinflaschen sind ordentlich verkorkt und gesiegelt. Auf Anraten der Abenteurer wird Kamilio die Flasche „Madalieb“ (noch eine Flasche „Aethra Vinum“ wäre unangebracht...) auch verstecken, anstelle sie wieder im Keller zu lagern. Das Fenster kann mit einer *Holzbearbeitungs*-Probe +3 (Zeitraum: eine Stunde) wieder repariert werden, so dass ein Attentäter nicht dadurch ungehindert ins Haus gelangen kann.

Das Grundstück: Das Haus selbst hat zwei Eingänge, einen vorderen und einen durch die Küche, doch lässt sich das Grundstück aufgrund der fast schulterhohen Hecke nur an einer Stelle verlassen. Der Weg vom Gartentor zum Hauseingang wird durch kleine Öllampen des Abends beleuchtet, ebenso wie die Straße.

Die Nachbarn: Die umliegenden Häuser verfügen alle über Flachdächer und sind nur minder gesichert. In einigen Gärten werden Hunde gehalten, und so mancher leistet sich des Nachts einen pensionierten Gardisten, der das eigene Grundstück bewacht (sich jedoch nicht um die Ereignisse anderer Grundstücke kümmert). Keiner der Nachbarn von Kamilio

ist bereit den Questadores einfach Zugang zu Haus und Gärten zu erlauben, damit dort Vorkehrungen gegen mögliche Attentäter getroffen werden können. Wer es als Fana zu Reichtum gebracht hat, hat allerlei zu verbergen, weshalb man die Handlanger eines möglichen Konkurrenten ganz gewiss nicht bei sich herumschnüffeln lässt.

Warten auf die Abenddämmerung

Oyâza kann ihre Aufregung kaum verbergen, denn schließlich ist es das erste Mal, dass sie einer echten Grandessa begegnet. So ist sie schon den ganzen Tag am Aufräumen, Haus schmücken und Kochen. Kamilio hingegen lässt seine Anspannung kaum erkennen, ebenso wie Kashban ibn Feruzef. In Gesprächen lässt der muskulöse Tulamide durchdringen, dass er sich freuen würde in der alfaner Arena kämpfen zu dürfen. In Fasar waren die Kämpfe nichts weiter als ein Warten auf den Tod, doch in Al'Anfa sollen sie selbst einem Sklaven Ruhm einbringen, so hat er gehört. Er ist äußerst von sich überzeugt: eines Tages, so glaubt er, wird er sich hier zu Freiheit und Reichtum kämpfen. Er ist nur mit einer tulamidischen Pluderhose

bekleidet, denn schließlich soll Catinca sehen, in welcher guten Verfassung sich der Kämpfer befindet. Sollte ein gutaussehender Charakter in der Gruppe sein welcher auch noch kampftüchtig wirkt, so tritt Kashban diesem gegenüber sehr misstrauisch auf. Er will keinen Konkurrenten neben sich, die Grandessa soll sich schließlich ganz für ihn allein interessieren. Deshalb lässt er sich auch von Oyâza etwas Palmenöl bringen, mit dem er seinen muskulösen Oberkörper einreibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne erscheint in ihrem weichen Orange über dem Meeresfunkeln am Hafen. Noch bleibt etwas Zeit bis sie ganz versinkt und ihr euch eurem Gast widmen könnt. Oyâzas spitzer Schrei und das Klirren von Metall lässt euch hastig zur Küche eilen. Ist der Attentäter nun doch schon ins Haus gelangt? Ihr findet die aufgebrachte Tulamidin am Fenster, ein silbernes Tablett zu ihren Füßen. Panisch blickt sie in eure Augen: „Sie ist da!“

Catinca Kugres steigt vorm Hauseingang von ihrer Sänfte herab, die von zwei kräftigen, mittelländischen Sklaven getragen wurde – und dies fast eine Stunde

früher als erwartet. Während Oyâza immer noch versucht sich zu beruhigen (eine *Heilkunde Seele*-Probe kann helfen), macht Kamilio sich natürlich eiligst auf den Weg nach draußen um seinen Gast zu begrüßen.

Die Grandessa Catinca trägt ein dünnes, beidseitig geschlitztes Seidenkleid, welches kaum eine Stelle ihres athletischen Körpers so recht zu verbergen mag (mehr zu Catinca im Anhang: **Dramatis Personae**). Ihr verfrühtes Erscheinen gehört durchaus zu ihrer Verhandlungsstrategie: während der Fana nun verunsichert und vielleicht gar mit seinen Planungen noch nicht fertig ist kann sie überlegen auftreten. Diese ganze Verhandlung ist für sie lediglich ein Spiel, denn sie hat genug Gold, so dass es auf die Kaufsumme genau eigentlich gar nicht ankommt. Catinca verhandelt nicht um Gold zu sparen, sondern um zu spielen, und zu gewinnen.

Ereignisse während der Verhandlung:

—Einer der beiden Sklaven Catincas fungiert natürlich als Vorkoster. So er einen kleinen Bissen der Waldelefantenleber mit Rosmarinsoße probiert, beginnt er sogleich wild zu husten. Kamilios

Blicke richten sich entsetzt auf den Sklaven, während Catinca für einen kurzen Moment wahrhaft überrascht und verunsichert wirkt. Als der Sklave jedoch hustend „Ver...zeiht... Donn...a, verschl...uckt...“ keucht, bricht diese in schallendes Gelächter aus, in das die anderen Anwesenden, verunsichert, mit einstimmen.

—So einer der Abenteurer eine exotische (also im südlichen Raum nicht übliche) Waffe bei sich trägt, wird ihn Catinca wahrhaft interessiert dazu befragen und sie gern auch einmal selbst halten wollen. So der Questador auch noch kräftig ist, wird sie vorschlagen ob er nicht einen kleinen Probekampf gegen Kashban im Garten halten will. Natürlich wird der Gladiator diesem begeistert zustimmen, immerhin will er die Aufmerksamkeit der Grandessa zurück erlangen. Allerdings birgt ein Gang in den Garten auch eine gewisse Attentatsgefahr.

Kashban ibn Feruzef

Sklaventod	INI 15+W6	AT 15
	PA 11	TP 1W+4
		DK N
Waffenlos	INI 15+W6	AT 13
	PA 13	TP 1W+1(A)
		DK H
LeP	34	AU 35
	WS 7	RS 0
		MR 4

GS 8

Relevante Werte: MU 15 GE 13

KK 15 KO 14

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Finte, Gladiatorenstil, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Besonderheiten: Er kämpft äußerst aggressiv um sein Können zu beweisen, spätestens bei der ersten Wunde oder halber LE wird der Kampf jedoch abgebrochen, da er nur zum Vergnügen und nicht zum Tod geführt werden soll.

—Die eigentliche Preisverhandlung selbst folgt erst zum Schluss. Catinca und Kamilio versehen dabei immer wieder Alter, Erfahrung und gesundheitlichen Zustand Kashbans mit einem Wert, um sich letztendlich auf die Summe von 350 Dublonen zu einigen – so Catincas Lanisto in den kommenden Tagen bestätigt, dass der Gladiator wirklich so gesund ist, wie er aussieht. Abenteurer aus Regionen in denen die Sklaverei verboten ist mögen sich durchaus an dem Tonfall der beiden Verhandelnden stören, denn so reden sie über einen Menschen als würden sie ein Pferd verkaufen.

Wie man ein Attentat durchführt

Lirobal kommt erst nach der Dämmerung in die Grafenstadt, um im Schutze der Dunkelheit das Dach des Hauses schräg gegenüber von Kamilios zu erklimmen, und hat somit eine Schussdistanz von nur 30 Schritt. Dort legt er sich mit seiner leichten Armbrust in Deckung um auf die Grandessa zu schießen, sobald sie zum Abschied das Haus verlässt. Zwar wird dieses Grundstück von einem Zornbrecher Bluthund bewacht, aber Talaschin-Salbe (neutralisiert Körpergeruch; siehe ZBA S.268) ermöglicht es dem Rebellen am Hund unbemerkt vorbeizuschleichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht ist schon in tiefstes Dunkelblau gehüllt als sich die Flasche „Madalieb“ ihrem Ende zuneigt und die Grandessa mit einem zufriedenen Lächeln einen vorläufigen Kaufvertrag unterschreibt. Nicht nur Kamilio wird dabei gewahr, dass diese Summe durchaus auch hätte höher ausfallen können.

„Werte Donna Catinca, es war mir eine große Ehre, dass ich Euch in meinem bescheidenen Heim willkommen heißen konnte. Und

noch eine viel größere, mit Euch handeln zu können. Mögen Boron und Phex Euch auf Eurem Heimweg behüten.“ Mit diesen Worten verbeugt sich Kamilio zum Abschied vor der Grandessa, die nur mit einem süffisanten Lächeln erwidert: „Mögen sie lieber Euch behüten, wenn der Gladiator verliert.“ Ihr Blick gleicht dem einer Katze, die sich nicht recht entscheiden kann, ob sie der Maus lieber zuerst die Ohren oder den Schwanz abreißen soll. Und während Kamilio der Atem aufgrund der Worte stockt tritt sie hinaus zu ihrer Sänfte. Der Abend wäre überstanden, ihr müsst euch geirrt haben, der Attentäter kam nicht. Gerade als ihr euch selbst wegen der ganzen unnötigen Aufregung belächeln wollt sinkt die Grandessa mit einem erstickten Schrei zu Boden. Boron und Phex sind diese Nacht doch nicht mit ihr gewesen.

Lirobal hat getroffen! Aber er hat seine Fähigkeiten überschätzt, denn er traf nicht ihren Hals, sondern nur ihre Schulter (in Werten: 14 TP, 2 Wunden). Jedoch hat Catinca durch den Schmerz das Bewusstsein verloren und liegt wie tot da – Lirobal glaubt sich also am Ziel, und macht sich davon. Mit einer einfachen *Heilkunde Wunden-*

Probe können die Abenteurer feststellen, dass die Grandessa nicht lebensgefährlich verletzt ist und sich so dann dem fliehenden Attentäter widmen.

Lirobal flieht vom Dach in den Garten und wird dann versuchen durch weitere Gärten zu entkommen. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten ihm zu folgen: —Der direkte Weg: Durch den Garten des Nachbarn und immer weiter hinterher. Das Problem an diesem Weg ist zum einen der Zornbrecht Bluthund, der die Abenteurer anspringt sobald diese den Garten betreten. Das Tier muss entweder beruhigt werden (*Abrichten*-Probe; Tierfreund; diverse Zauber) oder erschlagen, was seinen wütenden Besitzer nach draußen lockt. Dieser lässt sich jedoch, im Gegensatz zu seinem Hund, von einer großen Waffe einschüchtern. Das andere Problem dürfte Lirobals Vorsprung sein, der ihn nur schwer einholbar macht. Je nach Hindernis (Gartenzaun, Hecke, Springbrunnen, betrunkenen Nachbar etc.) sollten die Abenteurer *Athletik*-Proben mit einer Erschwernis bis zu +5 ablegen, um die Distanz von anfänglichen zehn Schritt zu dem Rebellen zu verkürzen. Lirobal selbst hat GS 7, denn er nimmt

seine Armbrust wieder mit. Sollte ihm ein Questador dennoch zu nahe kommen wirft er ihm diese Armbrust entgegen um ihn stolpern zu lassen (*Körperbeherrschungs*-Probe um auf den Beinen zu bleiben). Diese Waffe ist zwar wertvoll für ihn, aber sein Leben ist wertvoller. Da es nur sehr schwer möglich sein wird Lirobal auf diese Weise einzuholen, werden die Abenteurer ihn alsbald im Nebengebäude einer öffentlichen Latrine verschwinden sehen: dem Eingang zu den Kloaken der Grafenstadt. Das Schloss der Tür hatte der Rebell bereits im Vorfeld aufgebrochen, denn er rechnete mit einer schnellen Flucht seinerseits.

Zornbrecher Bluthund

Biss INI 7+W6 AT 13 PA 7
TP 1W+3 **DK** H
LeP 27AU 80 **WS** 6 **RS** 1 **MR**
 1/1 **GS** 10 **GW** 6

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4)

—Der indirekte Weg: Die Abenteurer könnten aber auch auf die Idee kommen, ihm einfach den Weg abzuschneiden. Hierfür ist eine *Gassenwissen*-Probe +3 vonnöten um schnell zur richtigen Nebenstraße zu gelangen, auf die er vermutlich

stoßen würde. Dies wird durch die Karren erschwert, die nun ab und an gemächlich durch die Straßen rumpeln. Am Tage darf kein Karren durch Al'Anfa fahren, zuviele Menschen zwängen sich dann durch die engen Gassen. Andererseits kann man womöglich sogar einen der Fahrer fragen, ob er nicht noch eben eine gehetzte Gestalt hat die Straße entlang laufen sehen. Letztlich wird aber auch dieser Weg zum offenen Kloakeneingang neben der Latrine führen.

Hilfe, meine Spieler haben eigene Ideen!

Der hier präsentierte Lösungsweg ist natürlich nur einer von vielen, und funktioniert natürlich nicht bei jeder Gruppe. Noch dazu können Spieler ihren Spielleiter mit wirklich guten und kreativen Lösungsansätzen überraschen, auf die man von selbst nie gekommen wäre. In solchen Fällen sollte man versuchen auf diese Lösungsansätze einzugehen anstelle sie abzublocken, weil sie, im ersten Moment, nicht mit dem Abenteurer vereinbar scheinen, denn es ist sehr frustrierend, wenn ein Plan nur deshalb nicht klappt, weil der Spielleiter ihn einfach nicht klappen lassen will. Und Spielspaß sollte vor jeder Abenteurerideallösung stehen.

Von daher hier ein paar Ideen, auf die Spieler kommen könnten, und wie man sie mit dem Abenteurer vereinbaren kann.

Ständige Patrouille: Wenn die Spieler beschließen den Verhandlungen eben nicht beizuwohnen sondern den Abend über im Viertel zu patrouillieren, sollten sie die Möglichkeit bekommen mittels *Sinnenschärfe*-Proben auf Lirobal zu stoßen. Sobald der Rebell seine Verfolger bemerkt flieht er in die Kanalisation, ohne auf die Grandessa geschossen zu haben, und die Verfolgung kann wie geplant weitergehen.

Lirobal stirbt/wird gefasst: Sei es nun durch Würfelglück, einen wirklich guten Plan oder Magie, es ist natürlich theoretisch möglich, dass er den Abenteurern nicht entkommt. In dem Fall trägt er den Brief Conchitas bei sich. Die Verfolgung in der Kanalisation entfällt, doch das Abenteurer kann weitergehen.
Die falsche Catinca: Sollten die Questadores auf die Idee kommen einen der ihren als Grandessa zu verkleiden (oder mittels Magie so aussehen zu lassen) stellt dies kein Problem dar: dann schießt Lirobal eben auf den/die Falsche/n. Das mag der Spieler dann im ersten Moment auch nicht gerade gut finden, aber

wer den Lockvogel spielen will darf sich nicht beschweren wenn es auch klappt.

Keine Verfolgungsjagd:

Möglicherweise wollen die Abenteurer bei der Grandessa bleiben und Lirobal nicht verfolgen. So sie später nach ihm suchen, finden sie seine Spur mittels einfacher *Fährten suchen*-Probe in den Gärten des Viertels (immerhin war er in Eile und hat so manches Zierpflänzchen zertreten) und letztlich die aufgebrochene Tür zu den Kloaken. Lirobal ist der wahre Drahtzieher: So die Abenteurer (oder besser: die Spieler) eben nicht die Andeutung zwischen den Zeilen lesen können, dass es dem Verfasser des Schreibens gar nicht um Catinca sondern um Kamilio ging, und/oder nicht in der Winzerei suchen wollen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Die Konsequenteste wäre, dass somit Conchita eben nicht gefasst wird und das Abenteurer mit dem Tod Lirobals beendet ist. Sie können aber auch mittels Klugheit-Proben den Spieler einen Hinweis geben, wobei diese Möglichkeit mit Vorsicht anzuwenden ist. Nicht jeder Spieler mag es, wenn man ihm erzählt, was sein Charakter im Moment denkt. Andererseits bedeutet die Klugheit von 16 des Charakters noch lange

nicht, dass sein Spieler diese teilen muss. Letztendlich kann man aber auch Kamilio den Hinweis richtig deuten lassen, wobei dies wohl die uneleganteste Art sein dürfte, dieses Problem zu lösen. Schließlich spielen die Spieler kein Abenteuer um zuzusehen, wie es ein Nichtspielercharakter löst.

In den Kloaken von Al'Anfa

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Eure Nasen hatten sich schon längst an den stickigen Kloakengestank gewöhnt, der Al'Anfa stets umgab wie kalter Schweißgeruch eine Straßenhure. Doch bereits die ersten Schritte die glitschige Steintreppe hinab rufen diese verdrängte Erinnerung wieder wach. Anfangs lässt euch der Gestank keuchen, nach der abgestanden Luft hecheln und eurer letztes Mahl fast erneut schmecken, doch ihr könnt euch wieder fassen. Die dunkle Masse reicht fast bis zu den Waden und scheint noch zäher als die schwüle Atemluft. Eure Fackel erhellt den langen, steinernen Tunnel nur mäßig, und ihr blickt links und rechts in die lauernde Dunkelheit. Wo lang nun?

Die Kanalisation Al'Anfas ist schon sehr alt, und erstreckt sich

bei weitem nicht unter jedem Stadtviertel. Mit einer Breite von 1,5 und einer Höhe von 2,5 Schritt ist sie jedoch geräumig genug, auf dass zwei Abenteurer bequem nebeneinander gehen können. Das Wasser, mit allerlei Unrat vermenget, reicht den Charakteren teils nur bis zu den Knöcheln, an anderer Stelle jedoch fast bis zu den Knien, so dass man nur langsam vorankommt. Dies sorgt dafür, dass jede Kampfrunde, in der sich die Abenteurer hastig bewegen, wie Kämpfen oder Rennen, eine *GE*-Probe vonnöten ist, um nicht hinzufallen. Standfest/Balance/Kampf im Wasser hilft natürlich dementsprechend. Im Gegensatz zu den Questadores kennt sich Lirobal hier unten bestens aus, und hatte auch direkt am Eingang seine Laterne versteckt, die er natürlich erst dann entzündet, wenn er glaubt, die Luft sei rein. Die Questadores müssen sich erstmal um Licht kümmern bevor sie sich hinabwagen. Zu ihrem Glück sind die Tunnel nicht sonderlich verzweigt, so dass sie sich wahrscheinlich nicht verlaufen werden (eine einfache *Orientierungs*-Probe um zum Ausgang zurückzufinden, sonst irren sie eine zeitlang umher bis sie auf ein ‚mögliches Ereignis‘ treffen).

Nichtsdestotrotz wird es nicht gerade leicht sein, einen Ortskundigen hier unten zu finden, der nicht gefunden werden will. Lassen Sie ihre Spieler ruhig etwas umherirren, bevor sie auf die Siedlung der Rattenmenschen stoßen. Sollten Charaktere unter Schlechten Eigenschaften wie Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Empfindlicher Geruchssinn oder Dunkelangst leiden, so kommen diese voll zum tragen. Und Nachteile wie Pechmagnet sollten auch nicht vergessen werden.

Mögliche Ereignisse:

—Ein junges Krokodil hat sich hierher verirrt und greift die Abenteurer an.

Junger Alligator

Biss INI 7+W6 AT 11 PA 5

TP 1W+2 **DK** H

Schwanz INI 7+W6 AT 11

PA 5 **TP** 2W6 **DK** N

LeP 40 **AU** 30 **WS** 8 **RS** 3 **MR** 6/8 **GS** 6/7 **GW** 10

Sonderfertigkeiten: Hinterhalt (9), Kampf im Wasser, Umreißen (Schwanz), Verbeißen

—Ein halb-verwester Oberkörper ist am Rand zu finden, im Brustkorb hat eine Rattenfamilie ihr Nest

gefunden (*Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um *Totenangst* um sich nicht zu übergeben)

—In einem besonders großen Haufen Unrat scheint etwas zu glänzen: ein goldener Ring samt kleinem Saphir (Wert: 7 Dublonen). Der scheint einem Unglücklichen in die Latrine gefallen zu sein. Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um Eitelkeit oder Krankhafte Reinlichkeit ist schon vonnöten, um das Schmuckstück aufzuheben.

—Ein etwa ein Schritt tiefes Loch im Boden hat sich voll mit Kanalwasser gefüllt und ist so nicht mehr zu erkennen. Nur eine *Körperbeherrschungs*-Probe+3 bewahrt einen Questador davor plötzlich bis zur Brust in dieser stinkenden Brühe zu stecken.

—Hinter ein paar losen Steinen in der Wand lässt sich eine Nische erkennen, die einst als Schmutzerversteck gedient hat. Allerdings lässt sich außer ein paar verrotteten Fässern nichts mehr dort finden.

—Der weitere Durchgang wurde mit einem Gitter versperrt, doch es hat

wohl schon andere als die Abenteurer gestört und einige Gitterstäbe wurden herausgebrochen. Mit einer *Orientierung-* bzw. *Gassenwissen-* Probe +7 lässt sich erahnen, dass dieses Gitter wohl einst den Durchgang von den Tunneln unter dem Schlund zur Grafenstadt versperren sollte.

—Ein ausgehungertes Ghul macht sich mit lautem Schmatzen über einen verrotten Leichnam her. Mit einer *Schleichen-*Probe kann man unbemerkt an ihm vorbei, wenn man das denn will.

Ghul

Klaunen INI 8+W6 AT 11
PA 9 TP 1W+2 DK HN
LeP 35AU 60 WS 9 RS 2 MR
 15/10 GS 7 GW 9

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff (W+4 TP: Gelingt es dem Ghul dabei SP anzurichten, wird das Opfer zusätzlich mit Gift infiziert: Giftstufe 10; pro KR KK und GE -1 für 2W20 KR, fällt ein Wert auf 0 setzt eine vollständige Lähmung ein, erst nach 3 Stunden regenerieren die Werte einen Punkt pro SR)

—Mit einer gelungenen *Ausweichen-*Probe springt ein Abenteurer gerade noch zur Seite, als von

oben Unrat in die Kloake geschüttet wird.

Im Nest der Rattenmenschen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Eure Kleidung klebt feucht an euren Leibern, eure Kehlen sind ausgetrocknet und Schmerz zuckt in den Gliedern. Die Suche scheint hoffnungslos, hier unten gibt es nichts als stinkende Luft, riesige Ratten, den irgendwie angenehm kühlenden Unrat an euren Beinen – und dem flackernden Lichtschein weit hinten im Tunnel. Endlich keine verdammte Finsternis mehr, soweit ihr blicken könnt. Schnellen Schrittes eilt ihr zum Lichtkegel: ein kleines Feuerchen auf einem Podest aus Schutt über dem eine wahrhaft gewaltige Ratte brät. Eine einbeinige Utulu daneben blickt euch erstarrt an, ein nackter Junge huscht zu ihr, sucht Schutz hinter ihrem Rücken. Langsam erblickt ihr immer mehr Menschen in der Dunkelheit, in Lumpen gehüllt. Einige scheinen krank, einige packen hastig ihre wenige Habe in einen Korb – und andere greifen zu Knüppeln und schauen euch an. „Verschwindet! Das hier ist unser Tunnel!“, ruft die Utulu aus der Mitte.

In einem etwas geräumigeren Tunnel werden die Abenteurer auf eine kleine Enklave von Rattenmenschen treffen. Diese etwa zwanzig Menschen, die wahrhaftig nichts mehr als ihre Freiheit besitzen, haben sich hier unten eine kleine Lagerstätte gebaut. Instabile Holzkonstrukte halten die Hängematten und das wenige Hab und Gut trocken. Keiner besitzt mehr als in einen Weidenkorb passen würde, denn wenn bei starken Regenfällen die Kanäle geflutet werden wird man ohnehin nicht mehr retten können.

Die Rattenmenschen besitzen nur, was man wirklich zum Überleben braucht und haben sich größtenteils aus der Stadt zurückgezogen. Nur in der Morgendämmerung wagen sich einige hinauf um nach Abfällen auf der Straße zu suchen. Das wichtigste für sie ist die Gemeinschaft, und auch wenn sie jeden als gleich ansehen, so ist doch Malina, die einbeinige Utulu, ihre Wortführerin. Einst war sie Haussklavin eines reichen Fanas, doch als sein Wachhund sie eines Tages anfiel und ihr das Bein amputiert werden musste, warf er sie einfach hinaus, da sie nun wertlos war. Nicht einmal auf einer Plantage hätte sie einbeinig noch arbeiten können.

Die Abenteurer können mit Malina verhandeln und letztlich wird sie sie auch zu Lirobal führen können, schließlich kam er ja sogar noch vor kurzem hier vorbei – im Austausch gegen Nahrung, Kleidung oder Werkzeug. An Gold ist keiner interessiert, und auch wenn der Rebell nicht zu ihrer Gemeinschaft gehört, keiner der Rattenmenschen will wie „die da oben“ sein. Mit Gold kann man eben nicht alles kaufen – selbst in Al‘Anfa nicht. So man sich letztlich mit Malina geeinigt hat wird Charez, ein fünfzehnjähriger Mittelländer mit großer Narbe über dem Bauch und zwei fehlenden Fingern, sie in die Nähe von Lirobals Schmugglerversteck führen – und dann gehen. Was die Fremden miteinander zu bereden haben ist für ihn allein deren Sache.

LIROBALS VERSTECK

Lirobals Schmugglerversteck ist eine kleine, natürliche Nische, die er mit einer schimmlichen Decke getarnt hat. Diese vor die Wandöffnung gehangen fällt im Halbdunkel kaum auf, so dass die Abenteurer vermutlich erst einmal daran vorbeilaufen werden, bis Charez sie darauf aufmerksam macht.

Nach seinem Attentat hat der Rebell sich in sein Geheimversteck zurückgezogen, denn immerhin glaubt er einen Grandenmord begangen zu haben und somit sei die ganze Stadt hinter ihm her. Und dementsprechend entschlossen ist er nun: lieber im Kampf sterben, als an den Krokodilspfählen zerfleischt zu werden.

Direkt am Eingang hat er eine kleine Falle vorbereitet, in die der erste Abenteurer, der das Versteck betritt, auch hineinstolpern wird, so ihm keine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingt. Ein kleines Loch im Boden wurde nur mit Stoff verdeckt. Es ist zwar nicht breit genug, auf dass ein ganzer Mensch hineinpasst, ein ganzes Bein hingegen schon. Da Lirobal dieses Loch noch zusätzlich mit getrocknetem Dornengestrüpp gefüllt hat bleibt der Unglückliche solange bis zum Oberschenkel darin stecken bis ihm entweder eine *Entfesseln*- oder *KK*-Probe +3 gelungen ist. Letztere sorgt aber noch zusätzlich für W6 SP pro Versuch. Lirobal selbst hat sich in der hinteren Ecke schlafen gelegt, ist aber vermutlich von den Abenteurern geweckt worden, so sie nicht äußerst leise vorgegangen sind. Er hat einen vergifteten Wurfdolch (mit Wurara, **ZBA** S.240) und einen

Säbel bei sich, außerdem ist er ungerüstet. Aufgrund der beengten Verhältnisse kann sich nur einer zugleich im Nahkampf mit ihm befinden und *Ausweichen*-Proben sind grundsätzlich um 2 erschwert (es fehlt dafür einfach der Platz). Außerdem ist es erschwert Waffen mit einer größeren Distanzklasse als N zu führen (außer Stoßwaffen wie Speere), so dass ebenfalls 2 Punkte von AT und PA abgezogen werden. Lirobal selbst kämpft sehr aggressiv, denn sobald die Abenteurer auftauchen ist er sich sicher, nichts mehr zu verlieren zu haben.

Lirolal Inenza Werte finden Sie im **Anhang**.

So sich die Questadores nach dem Kampf umschauen finden sie, neben etwas Gold (14 Oreal), einem alten Wappenrock (den er zum Schlafen abgelegt hatte) und Nahrung ein kleines, zusammengerolltes Pergament:

„Mein Freund, ich bin treuer Unterstützer unseres Kampfes, selbst wenn ich gerade aufgrund meiner Position auch Freunden gegenüber nicht so offen auftreten kann, wie ich es gern würde. Aber gerade diese Position

erlaubt es mir, teure Informationen für uns zu sammeln, wie diese nun. Am Abend des 24. Efferd wird sich eine Kugres mit dem reichen Sklavenhändler Kamilio Santal in dessen Haus treffen. Nicht nur dass dieser Mann arme Menschen verkauft als wäre es Vieh, er verkauft sie auch noch an die Granden! Für diese Verhandlungen kaufte er bereits gestern eine teure Falsche „Aethra Vinum“ um sich einzuschmeicheln. Dabei hatte er noch nicht einmal gewusst, ob es sich dabei um Rot- oder Weißwein handelt! Fülle einfach das beigegefügte Gift mit Hilfe des Metallröhrchens in den Wein, und du wirst nicht nur eine Grandessa umbringen können, sondern auch noch einen Grandenfreund! Stell dir vor, was für ein Zeichen wir setzen könnten. Die Fanas sollen wissen, dass jeder stirbt, der mit den Granden verhandelt. Nur ein toter Sklavenhändler ist ein guter Sklavenhändler! Und Kamilio hat es ganz besonders verdient zu sterben! Du erkennst den Wein an der grünen Flasche mit dem blauen Siegelwachs. Vermutlich ist sie im Keller, das Haus ist nicht bewacht. Für Al‘Anfa, für die Freiheit, für die Rebellion!
Ein guter Freund“

Dieses Schreiben sollte den Abenteurern vor Augen führen, dass es der „Freund“ von Lirobal eigentlich gar nicht auf Catinca sondern auf Kamilio abgesehen hatte, und dass er wohl Zeuge des Weinkaufs wurde.

KAPITEL III: UNSAFFT IM ABGANG

Zurück bei Kamilio erfahren die Abenteurer, dass ein Medicus Catinca zurück auf den Silberberg gebracht hat. Der Händler hat große Angst, dass das Haus Kugres ihm letztendlich vorwerfen wird dieses Attentat geplant zu haben – und welches Schicksal ihn dann erwartet will er sich gar nicht ausmalen. Von daher bietet er den Questadores weitere 5 Dublonen, wenn sie den Drahtzieher finden. Auf die Vermutung angesprochen, er könnte das eigentliche Ziel gewesen sein reagiert er erst einmal entsetzt, versucht aber natürlich so gut zu helfen wie er kann. Auf Personen angesprochen, mit denen er im Streit liegt, fallen ihm nur wenige ein:

—Der Schreiner Ciolles Galban, denn ein Sklave, den er ihm verkaufte, wurde kurz daraufhin

krank und verstarb. Im Gespräch gibt er sich aber generös, da er mittlerweile einsieht, dass es nicht Kamilios Schuld war sondern allein Borons Wille, dass er seinen Sklaven so früh verlor.

—Die Wirtin Allisia Challaz, denn ginge es nach ihr, so wäre aus der einen Nacht bei den letzten Rahjafeierlichkeiten mehr geworden. Auf Kamilio ist sie noch immer nicht gut zu sprechen, aber sie ist nun wirklich nicht so verzweifelt, abweisende Liebhaber einfach zu ermorden.

—Die Sklavenhändlerin Conchita Hierba, denn er hat ihr schon so manch lukratives Geschäft vermasselt.

—Der Sklavenhändler Rondrigo Hernandez, ein weiterer Konkurrent, der bei der letzten Auktion gegen Kamilio verlor.

Eine weitere Spur ist der Wein, über dessen Kauf die Hinterfrau erstaunlich gut Bescheid wusste.

Die Rebellen vom Visraberg

Die Rebellen sind der organisierte Widerstand gegen die Granden vom Silberberg. Jeder einzelne von ihnen gilt in Al'Anfa als vogelfrei, weshalb es auch kaum möglich sein sollte diese ohne die richtigen

Kontakte zu finden und zu befragen. Und selbst dann würde man nichts über Lirobal erfahren, denn es wird niemand verraten, der für die Freiheit Al'Anfas kämpft.

In vino veritas

Der Handelsladen der kleinen aber traditionsreichen Winzerei „Aethra“ lässt sich am Alten Fischmarkt finden. Entgegen dem Namen wird hier schon lange kein Fisch mehr verkauft, sogar der Marktplatz ist fast vollständig zugebaut. Die Bewohner wurden sich einst einig, dass der Fischgeruch einfach nicht zu den vielen prestigeträchtigen Bauten (u.a. das Stadthaus und der Rahjatempel) passe – und so wurde der Markt geschlossen. Den Namen trägt dieses Viertel aber nach wie vor.

Die Abenteurer treffen Nicila Aspenez, eine übergewichtige, blonde Frau Mitte 40, und Winzerin. Wenn sie nicht gerade in der Kelterei gebraucht wird, verbringt sie fast jeden Tag in ihrem Weinladen, schließlich will sie mit möglichst vielen über ihren Wein reden, auf den sie äußerst stolz ist. Von einem Attentat auf Kamilio weiß sie nichts, und da sie sich wirklich nicht vorstellen kann, dass ihre Freundin Conchita dahinter stecken würde, wird ihr Namen gewiss im Gespräch

fallen. Zwar war sie allein im Laden als Kamilio von ihr „den teuersten und besten Rotwein Al'Anfas“ kaufen wollte (beim Wort ‚Rotwein‘ muss sie noch immer auflachen), doch gleich nach Ladenschluss musste sie einfach zu ihrer besten Freundin Conchita, damit sie sich gemeinsam über den Sklavenhändler lustig machen konnten. Wie ein möglicher Grandenmörder an die Information gelangt sein sollte, kann sie sich nicht recht vorstellen. Aller höchstens, dass die Sklaven am Markt dies allzu sehr getratscht haben könnten.

Conchitas Anwesen

Das Anwesen aus hellem Sandstein ist etwas größer als Kamilios und im Südwesten der Grafenstadt gelegen. Der Garten wird vor allem durch zwei große Palmen am Eingang dominiert, und ein junger blonder Sklave jätet das Unkraut bei den Rosenbüschen. So er sich zu den Abenteurern umdreht können diese die große Narbe gut erkennen, die sich von seiner Wange zum Hals zieht.

Viello wird natürlich alles abstreiten, und versuchen, sich irgendwie ins Haus zu flüchten. So er daran zu sehr gehindert wird, ruft er laut um Hilfe, so dass einer der

Sklavenwächter hinauskommt und droht, die Stadtgarde zu alarmieren. Letztlich werden sie ihn gehen lassen müssen, denn den Questadores sollte klar werden, dass sie einen fremden Sklaven nicht einfach offen auf der Straße entführen können. So die Abenteurer nicht allzu aufdringlich Viello betreffend waren, ist Conchita bereit sie zu empfangen. Auf die Beschreibung Jacomos und dem Attentat auf Catinca Kugres angesprochen ist ihr mit einer *Menschenkenntnis*-Probe die Furcht anzumerken. Sie bestreitet daraufhin, je einen Sklaven wie Viello gehabt zu haben, die Abenteurer müssen sich vorhin im Garten getäuscht haben. Schnell werden sie daraufhin vor die Tür gesetzt, und Conchita will das Gespräch nicht weiter fortführen.

Die Sklavenhändlerin hat große Angst, mit dem versuchten Grandenmord in Verbindung gebracht zu werden, denn aus einem solchen Vorwurf wird sie sich gewiss vor Gericht nicht freikaufen können. Da Viello jedoch ihre einzige Verbindung zu Lirobal und Giacomo ist, beschließt sie kurzerhand ihn verschwinden zu lassen – als wäre er nie dagewesen. Die Abenteurer sollten im Gespräch merken, dass sie Conchita aufgescheucht haben, und

dass sie vermutlich an einem Ausweg plant. Von daher wäre das Günstigste sie im Augen zu behalten, aber auch ein Einbruch wäre denkbar, um an Informationen zu gelangen.

In der Nacht

Conchita wird des Nachts ihr Haus in Begleitung ihrer zwei Sklavenwächter und Viello verlassen. Da die Straßen gut beleuchtet sind, stellt es kaum ein Problem dar, ihnen zu folgen. Sie laufen bis zum Tor welches den Schlund mit der Grafenstadt verbindet, um dort den Gardisten mit ein paar Talern zu bestechen und das Elendsviertel zu betreten. Die Abenteurer müssen den Wächtern einige Fragen beantworten („Wer seid ihr?“, „Was wollt ihr im Schlund des Nachts?“ etc.), wobei sich 3 Oreal als beste aller möglichen Antworten herausstellen. Die Aufgabe der Gradisten ist auch nicht, Fanas am betreten des Schlunds zu hindern, sondern dafür zu sorgen, dass nicht die Falschen aus dem Schlund heraukommen.

Der Schlund

Einst war der Schlund Teil der Grafenstadt, aber ein Großbrand ließ viele der Prachtbauten bis auf die Grundmauern niederbrennen.

Doch anstatt all die Gebäude wieder aufzubauen, zog man eine Mauer um das gesamte Gebiet, auf dass die sich dort mittlerweile eingefunden Bettler, Huren und Gauner nicht die wohlhabenderen Fanas der alten Grafenstadt belästigen. So wurden die Ruinen mittlerweile mit Palmenblättern überdacht, und windschiefe Holzhütten errichtet, wo gerade Platz war. Kaum eines dieser Konstrukte übersteht einen der Frühjahrsstürme, und so ändert sich die Anordnung der Gasse und der Wohnort ganzer Familien jedes Mal aufs Neue. Einzig der heruntergekommene Firuntempel will sich nicht so recht in dieses Bild fügen, scheint er doch stabiler zu sein. Und dies, obwohl sich in Al'Anfa kaum einer um den Gott des Winters schert.

Conchita und ihre Männer gehen in eine Seitengasse, wo sie den Befehl gibt, Viello umzubringen. Der Sklave versucht so gut es geht von den Wächtern davonzukommen, doch er hat keine Chance und beginnt um sein Leben zu betteln. Die Sklavenhändlerin ist dennoch gnadenlos: die Garde betritt den Schlund kaum von selbst, wenn sie seine Leiche hier liegen lässt, gibt es keine Verbindung mehr zu

dem Attentat. Die beiden Huren in der Gasse kümmern sich nicht um den flehenden Mann, und so die Abenteurer nicht eingreifen wird der einzige Zeuge für Conchitas Machenschaften hier sein Ende finden.

Sklavenwächter

Säbel INI 10+W6 AT 13 PA 13
TP 1W+3 DK N

Dolch INI 10+W6 AT 11 PA 11
TP 1W+1 DK H

LeP 32AU 31 WS 7 RS 2 MR 3
GS 7

Relevante Werte: MU 13 GE 12
KK 14 KO 14

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Finte,
Rüstgewöhnung I, Wuchtschlag

Conchita Hierbas Werte finden Sie im **Anhang**.

Viello wird bereits bei Kampfbeginn fliehen, Conchita spätestens, wenn der erste ihrer Männer schwer verletzt ist. So einer der Wächter verletzt oder tot am Boden liegen gelassen wird braucht es nur wenige Augenblicke, bis sich eine er ausgemergelten Huren zu ihm herunterbeugt um nach etwas Wertvollem zu suchen, was er am Leibe trägt.

Mit Blut an den Händen

So Viello den Abenteurern entkommen ist, wird er spätestens am nächsten Morgen bei Kamilio nach ihnen fragen. Er kann nicht mehr zurück zu seiner Herrin, und er will ganz gewiss kein Leben im Schlund führen – ein Leben in Freiheit dort ist für ihn kein Leben. So will er seine Informationen für einen Handel verkaufen. Er verrät seine Herrin, so dass sie hingetrichtet wird, und die Abenteurer sorgen dafür, dass er von einem gutmütigen und wohlhabenden Fana gekauft wird. Denn da die Sklavenhändlerin kinderlos ist, gehört ihr ganzer Besitz bei ihrem Tod der Stadt. Es wird den Abenteurern auch nicht schwer fallen Kamilio davon zu überzeugen, den Sklaven zu kaufen: Nach Dorios Tod sucht er ohnehin nach einem neuen Haussklaven.

Sollten die Questadores Conchita bei diesem Kampf getötet haben, so wäre es das Klügste, ihre Leiche genau hier verschwinden zu lassen – und niemand wird sie verdächtigen. In dem Fall muss Viello nicht einmal gekauft werden, da die Sklavenhändlerin seine Besitzurkunde bereits vernichtet hatte, und so gibt es nichts, das einem Leben in Freiheit entgegen steht, außer Viello selbst. Er wurde

bereits in Sklaverei geboren und hat Angst davor, was es heißt, nun frei zu sein. Er will nicht wie die vielen armen Fanas auf der Straße enden und täglich hungernd um eine Mahlzeit betteln. Auch hier können ihm die Abenteurer helfen, indem sie Kamilio überzeugen, den Jungen als Hausdiener einzustellen.

Al'Anfanisches Recht

So Conchita entkommen ist, müssen sich die Questadores an die Stadtwache wenden, um sie mit Viellos Aussage verurteilen zu können. Doch nach der Schilderung der Situation wird der Wachmann sie nur auslachen und dem Sklaven raten, dringend zu seiner Herrin zurückzukehren bevor diese ihn noch als entlaufen meldet. Das Wort eines Sklaven ist wertlos, deswegen wird sich nicht einmal ein Gardist an Conchita wenden. Außerdem ist es nicht verboten, einen Attentäter anzuheuern – bei einem Attentat macht sich nur der Ausführende schuldig, und nicht der Geldgeber. Für Catinca Kugres hingegen ist dieses Wort alles andere als wertlos. So ein Bote zu ihr gesandt wird kommt sie gern noch einmal her, um sich anzuhören, was es zu dem Attentat noch zu sagen gibt. Nach den Worten Viellos wird sie entzückt

auflachen, und den Abenteurern versprechen, dass sie sich für den Tod dieses Attentäters erkenntlich zeigen wird. Außerdem sollen sie sich keine Sorgen um Conchita Hierba machen, denn immerhin sei Praios' Farbe nicht umsonst das Gold.

Bereits am nächsten Tag ist in der Stadt zu hören, dass eine Verschwörerin und Sympathisantin der Rebellen vom Visraberg gefasst wurde. Viellos Aussage wird nicht einmal benötigt, so sich doch allerei Fanas finden, die ganz genau gehört haben wollen wie sie mit Lirobal das Attentat plante und immer gegen die Granden und die von Boron gegebene Ordnung der Macht wettete. Catinca hat sich ein Urteil erkaufte – wenigstens traf es diesmal die Richtige.

Die Rechnung, bitte!

Kamilio ist den Abenteurern äußerst dankbar, immerhin weiß er jetzt, dass seine Tochter keinen Selbstmord begann, und die Schuldige wird gerichtet. Insgesamt bekommen die Abenteurer ihre versprochenen 15 Dublonen samt einen Bonus von nochmals 5 Dublonen. Catincas Dankbarkeit kommt in Form einer Schneiderin, die im Namen der Grandessa jedem Questador

teure alanfanische Seidenkleidung schneidert – damit sie nicht ganz so wie dahergelaufene Fremdlinge aussehen. Und zu guter Letzt bedankt sich auch die Königin des Südens selbst, in dem sie ihre Straßen mit **250 Abenteurerpunkten** pflastert, die Abenteurer müssen sie nur aufsammeln. Als Spezielle Erfahrungen wären *Überreden*, *Gassenwissen* oder *Heilkunde Gift* zu empfehlen, auch eine vergünstigte Senkung von *Eitelkeit*, *Krankhafter Reinlichkeit* oder *Dunkelangst* wäre möglich.

ΑΠΗΛΑΓ I: DRAMATIS PERSONAE

Kamilio Santal

Erscheinung: Kamilio sieht man seine fünfzig Götterläufe an, so sein Gesicht schon mehrere Falten zeigt und auch seine dunklen Haare von einem silbrigen Schimmer durchwoben sind. Er bevorzugt bessere Kleidung und ein kleines Bäuchlein spannt sich unter seinem Hemd.

Hintergrund: Er stammt aus einer guten Familie und begann sich schon früh in den Sklavenhandel seiner Mutter einzuarbeiten. Da es in Al'Anfa verboten ist, Sklaven

Lesen und Schreiben zu lehren kam er auf die Idee Gebildete in den Tulamidenlanden einzukaufen und teuer in der Heimat zu verkaufen. Dadurch stiegen nicht nur die Gewinne, er schloss auch immer bessere Kontakte zu wohlhabenderen Fanas. Mittlerweile wurde sein Ruf auch bis zum Silberberg getragen.
Funktion: Vom Plündern und Versklaven ganzer Waldmenschendörfer hält Kamilio wenig. Wenn jemand als Sklave geboren wurde, so ist diese Stellung göttergegeben – Freie zu versklaven weil man selbst die größeren Waffen hat hält er hingegen für barbarisch. Er ist ruhig und besonnen und liebt seine beiden Kinder über alles. Selbst als diese sich in einander verliebten wollte er keines ausstoßen und sandte seinen Sohn stattdessen in die Ferne.

Alter: 50 Jahre **Größe:** 1,74 Schritt

Haarfarbe: schwarz, leicht ergraut

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Sklavenhändler

Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 15, CH 14, FF 13, GE 12, KO 15, KK 13, SO 9

Talente: Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Handel 11, Götter/Kulte 10

Donna Catinca Kugres

Erscheinung: Catinca trägt ihre Haare ungewöhnlich kurz, und ihre Haut ist für eine Grandessa fast schon zu gebräunt. Ihr Leib ist mager aber athletisch und hat so manche kleine Narbe zu offenbaren, wenn er nicht gerade von einem engen Seidenkleid verdeckt wird. Außer Narben kann der sich straff schmiegende Stoff kaum etwas verstecken.

Hintergrund: Als Grandessa aufgewachsen hat ihr nichts im Leben gefehlt – und dies hat sie schrecklich gelangweilt. Deshalb begann sie sich für Gladiatoren zu interessieren und auch selbst ein wenig mit dem Schwert zu üben. Ein Kampf in der Arena scheint ihr soviel wahrer zu sein als die ewigen Intrigen. Denn meistens geht es bei den Spielen unter Granden um nichts Bedeutendes, bei einem Kampf hingegen geht es um Leben und Tod. *Funktion:* Sie ist ein Raubtier und liebt die Angst ihrer Gegner. Wenn sie ihren bewaffneten Gladiatoren gegenübersteht, unwissend ob sie nicht im nächsten Moment versuchen sich gegen sie aufzulehnen, fühlt sie sich wahrhaft lebendig. Die Gleichgültigkeit auf dem Silberberg langweilt sie, weshalb sie sich gern unter Fanas begibt, dort weiß man

noch sich zu fürchten. Und nur wer Furcht kennt, kennt das Leben.

Alter: 30 Jahre **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetente Gladiatorin

Eigenschaften: MU 15, KL 12, IN 15, CH 13, FF 14, GE 15, KO 14, KK 14, SO 10

Talente: Dolche 12, Hieb Waffen (Sklaventod) 12 (14), Athletik 11, Selbstbeherrschung 12

Lirobal Inenza

Erscheinung: Der Mittvierzieger hat ein zerfurchtes Gesicht, was durch seinen schiefgeschnittenen, dunklen Bart noch betont wird. Die grauen Augen wirken alt und kalt, die Kleidung ist zertragen. Eine eigentlich schon längst verheilte Wunde an der linken Hand ist immer einmal wieder rötlich und gereizt, weil er dazu neigt ständig an ihr zu reiben, als würde sie noch jucken.

Hintergrund: Einst war Lirobal Sklavenaufseher einer Paligan-Plantage, doch das Elend der Arbeiter hat ihn einfach zu sehr mitgenommen, so dass er seinen Kollegen erschlug um den Sklaven zur Flucht zu verhelfen. Seitdem

ist er ein Gesuchter, weshalb er die Kanäle unter dem Schlund auch der offenen Straße vorzieht. Bei den Rebellen vom Visraberg fand er Gleichgesinnte und sein ganzes Leben gilt dem Kampf gegen die Granden und gegen die Sklaverei. *Funktion:* Er ist hasserfüllt und entschlossen, ohne Opfer kann die Rebellion nicht stattfinden. Den Widerstand gegen die Granden hält er für die Pflicht eines jeden Fanas, denn die Sklaverei kann nur enden wenn sich die Freien mit den Gefangen verbünden.

Alter: 45 Jahre **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau

Kurzcharakteristik: kompetenter Sklavenaufseher und Rebell

Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 14, CH 12, FF 12, GE 14, KO 13, KK 13, SO 3

Talente: Athletik 8, Selbstbeherrschung 11

Lirobal Inenza

Kurzschwert INI 11+W6 AT 15
PA 13 TP 1W+2 DK HN

Wurfdolch INI 11+W6 FK 15
PA - TP 1W+1* DK -

LeP 32AU 32 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4
GS 8

Relevante Werte: MU 15 GE 14

KK 13 KO 13

* vergiftet mit Wurara: Giftstufe 4, 1W SP pro Stunde für W6 Stunden, -1 auf IN, FF, GE wegen Sehstörungen und Kälteschauern
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Conchita Hierba

Erscheinung: Eine sonnengebräunte Frau Mitte 40 mit tiefer, dröhnender Stimme. Ihre Kleidung ist teuer und ihr Haar streng zusammengebunden. Aufgrund ihrer Körperfülle sieht man ihr ihre Kraft nicht an.

Hintergrund: Als Söldnerin gelang es ihr bei einer Mission einige Waldmenschen zu versklaven. Angetan von dem Erlös aus dem Verkauf, der um einiges höher lag als ihr Sold, entschied sie sich von nun beim Handel zu bleiben. Sie interessiert nicht woher ihre „Ware“ stammt solange man sie nur gut verkaufen kann.

Funktion: Sie ist skrupellos und nur auf ihren eigenen Gewinn bedacht. Mit Moral oder Gnade muss man ihr gar nicht erst kommen, denn für sie sind das die Eigenschaften, die Gewinner von Verlierern trennen: die einen reden, die anderen verdienen das Gold.

ΑΠΗΛΑΓ II: ΗΑΠΔΟΥΤS

Die Liebesbriefe Manins:

Alter: 44 Jahre **Größe:** 1,70 Schritt
Pelzfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Söldnerin, kompetente Sklavenhändlerin

Eigenschaften: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 12, GE 12, KO 14, KK 14, SO 7

Talente: Selbstbeherrschung 13, Kriegskunst 10, Überreden 9, Handel 9

Conchita Hierba

Sklaventod INI 10+W6 AT 16

PA 14 **TP** 1W+4 **DK** N

LeP 33 **AU** 32 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 5

GS 7

Relevante Werte: MU 14 GE 12

KK 14 **KO** 14

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Rüstgewöhnung I, Wuchtschlag

Mein geliebtes Röschen, ich dachte, ich verzweifle daran, dich zum ersten Mal im bewussten Leben nicht um mich herum zu haben. Doch noch viel mehr Schmerz und Kummer bringt mir die Gewissheit, dich für die lange Ewigkeit väterlicher Willkür nie mehr im Arme halten zu dürfen. Vergiss vergeudete Worte, die Vater leichtsinnig im emotionalen Rausche auf dich fließen ließ, ihr seid ein Blut, und Blut fließt auch durchs Herz.

Mir geht es prächtig hier in Mengbilla, unwissend erfüllte unser Vater mir einen seligen Traum mit dem Studium der hohen Medizin. Doch bin ich verflucht diesen Traum zu hassen, denn er trennt mich von dir.

*In feuriger Erwartung deiner lieblichen Verse
 Manin*

Geliebte Rose, verzeihe mir die lange Pause des Schweigens, doch Vater selbst fand meinen zweiten Brief und verbot unter Androhung der ewigen Verstoßung, und somit ewigen Trennung von dir, das Schreiben. Deshalb erhältst du nun diesen Brief auf solch untypischem Weg.

Falls sie dich noch immer belehren, Liebe sei ein Verbrechen, so lächle bloß und gedenke meiner letzten Worte, die ich einst dir zum Abschied sprach.

Noch eine gute Nachricht habe ich doch für uns zwei, Vater sagt, es sei mir erlaubt zu Ehren deines Tsatages für zwei ganze Tage und eine Nacht nach Hause zu kehren. Endlich werde ich deine Augen erneut erblicken, wir werden für kurze Stunde eine Hoffnung unserer Liebe leben können. Glaube mir, Geliebte, deinen Körper habe ich nicht vergessen, ich kenne noch immer die Stellen deiner sanftesten Haut sowie mir ewig bewusst sein wird, wie süß der belebende Kuss schmecken kann. Die Maraskaner glauben an eine erneute Geburt nach dem Tode, warum kann ich dann nicht glauben, dass unsere Liebe neu geboren wird, nachdem man sie so brutal ermordete?

*In träumerischer Erwartung auf unser Wiedersehen
 Manin*

Ewig schöne Rose,
 warum nur tust du mir dies an? Habe ich dir nicht die ewige Liebe geschworen? Habe ich dir nicht genug gezeigt, dass nur ein Lächeln von dir mich glücklichst dem Tode näher bringen könnte? Du sprachst einst von einem freien Leben im Norden, arm aber liebend, und ich versprach dir jeden Wunsch zu erfüllen, den dein Geist dir nur stellte. Denn an deiner Seite bin ich wunschlos glücklich. Doch ich sehe, Vater hat es geschafft, er schaffte mich fort von dir, so dass deine schwache Liebe bröckelte und von einem anderen nun zusammengehalten wird. Aber Geliebte, ein gezähmter Wilder? Bist du wirklich verflucht zu lieben was du nicht haben kannst? Sind wir uns beiden denn trotz allem so ähnlich? Ich kann deiner Bitte einfach nicht folgen. Verstehe doch, ich kann dich nicht so einfach loslassen, dich ziehen lassen mit meinem halben Herzen. Und ich will dies auch nicht, nicht solange du mir in die Augen sagen kannst, dass keine Liebe mehr für mich in dir ist. Dies fordere ich von dir, ich will es hören, ohne Tränen, ohne Lächeln. Sage gefälligst, du liebst mich nicht mehr! Und ich will nichts davon hören, ich sei dein Bruder und so würdest du mich durchs Blute ewig lieben. In welcher der letzten Nächte waren wir schon Bruder und Schwester? So kannst du deinen Bruder nicht lieben, und so schnell und einfach kann ich dein Bruder nicht wieder sein! Bald werde ich erneut nach Hause zurückkehren, ich verlange von dir, dass du dann weißt, ob du mich lieben kannst oder nicht. Doch eines schwöre ich bei meinem nicht vorhandenem, schlagendem Herzen: so einfach lasse ich dich nicht ziehen. Du bist ein zu großer Teil meiner geworden, als dass ein Leben ohne dich überhaupt noch möglich wäre.
 Wortlos,
 Manin

„Mein Freund,
 ich bin treuer Unterstützer unseres Kampfes, selbst wenn ich gerade aufgrund meiner Position auch Freunden gegenüber nicht so offen auftreten kann, wie ich es gern würde. Aber gerade diese Position erlaubt es mir, teure Informationen für uns zu sammeln, wie diese nun. Am Abend des 24. Efferd wird sich eine Kugres mit dem reichen Sklavenhändler Kamilio Santal in dessen Haus treffen. Nicht nur dass dieser Mann arme Menschen verkauft als wäre es Vieh, er verkauft sie auch noch an die Granden! Für diese Verhandlungen kaufte er bereits gestern eine teure Falsche „Aethra Vinum“ um sich einzuschmeicheln. Dabei hatte er noch nicht einmal gewusst, ob es sich dabei um Rot- oder Weißwein handelt! Fülle einfach das beigefügte Gift mit Hilfe des Metallröhrchens in den Wein, und du wirst nicht nur eine Grandessa umbringen können, sondern auch noch einen Grandenfreund! Stell dir vor, was für ein Zeichen wir setzen könnten. Die Fanas sollen wissen, dass jeder stirbt, der mit den Granden verhandelt. Nur ein toter Sklavenhändler ist ein guter Sklavenhändler! Und Kamilio hat es ganz besonders verdient zu sterben!
 Du erkennst den Wein an der grünen Flasche mit dem blauen Siegelwachs. Vermutlich ist sie im Keller, das Haus ist nicht bewacht.
 Für Al'Anfa, für die Freiheit, für die Rebellion!
 Ein guter Freund“

**Liste aller Beteiligten
Personen:**

Catinca Kugres: Grandessa;
wahres Ziel von Lirobal;
Geschäftspartnerin von Kamilio

Conchita Hierba: Drahtzieherin;
Auftraggeberin von Lirobal;
neidische Geschäftsfeindin von
Kamilio

Charez: Rattenmensch

Dorio: (Selbst)Mordopfer; Sklave
von Kamilio

Jacomo Tirellas: Giftmischer des
Shurinknollengiftes

Kamilio Santal: Auftraggeber;
Vater von Rosaria und Manin

Kashban ibn Feruzef: Gladiator;
Sklave von Kamilio

Lirobal Inenza: Attentäter; Mitglied
der „Rebellen vom Visraberg“

Malina: einbeinige Utulu;
Wortführerin der Rattenmenschen

Manin Santal: Möglicher

Verdächtiger; Sohn von Kamilio;
Bruder und ehemaliger Geliebter
von Rosaria

Nicila Aspez: Winzerin vom
„Aethra Vinum“; Freundin von
Conchita

Oyâza: Sklavin von Kamillo

Rosaria Santal: (Selbst)Mordopfer;
Tochter von Kamilio; Schwester
und ehemalige Geliebte von Manin

Sayassa Marchez: stadtbekannte
Giftmischerin

Viello: Sklave von Conchita

KLEINE HELDEN

Der kleine Dämonenbeschwörer

Kindersegen



Erm ...
gut ... super ...
gerade zu...



Und du bist sicher alles unter
Kontrolle zu haben?



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH,
Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstem

Redaktion: Patric Götz

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Laura Balzer, Annette Juretzki, Stefan Küppers, Christian Lonsing, Thomas Römer, Verena Schneider, Malte aus den Siepen

Cover: John McSweeney

Illustrationen: Verena Schneider

Satz & Layout: Patric Götz mit bestem Dank an Ralf Berszuck

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich © 2009 by Ulisses Spiele GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie des jeweiligen Autoren.

Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Die Wunderwerk Online kann über unsere Homepage www.ulisses-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:

ww@ulisses-spiele.de

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify,

translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and

interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wunderwerk Online Ausgabe 2, Copyright 2009, Ulisses Spiele GmbH, www.ulisses-spiele.de. Alle Rechte vorbehalten.