

AVENTURIEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN



RABENBLUT

NR. 186
ERFAHREN

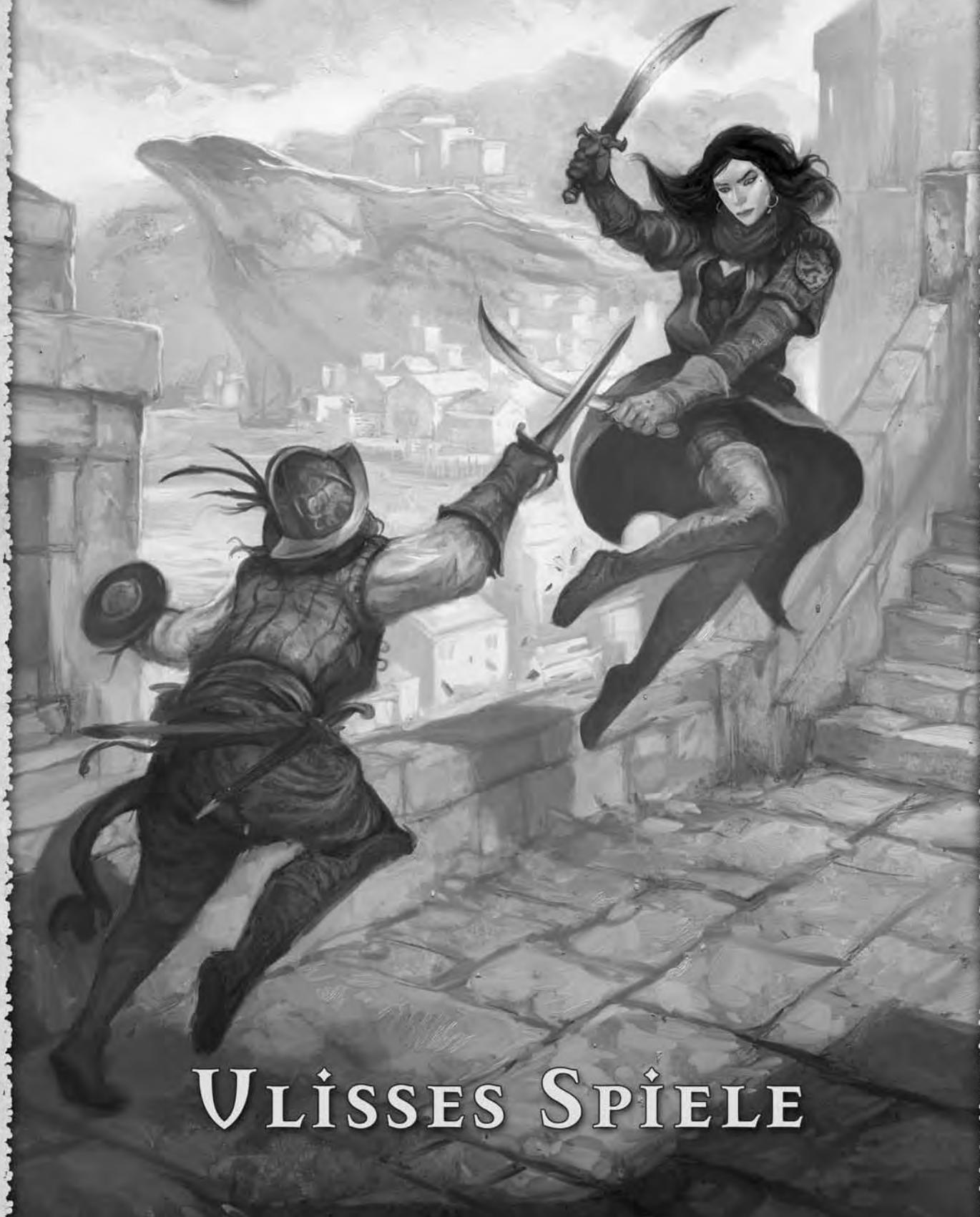


Das Schwarze Auge

13084 PDF

Das Schwarze Auge

RABENBLUT



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG
MARIO TRAUT

REDAKTION
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION
MELANIE MAIER

LEKTORAT
ALEX SPOHR, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG
RALF BERSZUCK, MELANIE MAIER
UND CHRISTIAN LONSING

GRAPHISCHE KONSEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

COVERBILD
JON HODGSON

INNENILLUSTRATIONEN & KÄRTE
BOROS/SZIKSZAI, MELANIE MAIER,
HANNAH MÖLLMAN, PATRICK SOEDER,
MADINE WEWER

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-569-8

Das Schwarze Auge

RABENBLUT

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR
3 – 5 ERFAHRENE HELDEN VON HEIKE WOLF

Mit Dank an
FRANK BARTELS, THOMAS RÖMER, ANJA JÄCKE
UND ALEX WICHERT

DAS ABENTEUER IST FRANK BARTELS GEWIDMET,
DESSEN EINSATZ UND DESSEN IDEEN ES ERST MÖGLICH GEMACHT HABEN.



INHALT

EINLEITUNG	5
DER TRIBUN DES SCHLUNDS	9
DAS ERBE DER GRANDESSA	9
IN AL'ANFA	24
DAS GEHEIMNIS DER VIELBEINGER	35
DER WEG NACH ZUL'MARALD	91
DIE REISE	91
DIE SMARAGDSTADT	101
DIE FLUCHT	106
STURM ÜBER AL'ANFA	109
HEIMKEHR	109
DER KAMPF GEGEN DIE DUUMVIRI	116
RABENFLUG	122
EPILOG	127
ANHANG I: AL'ANFA NACH DEM STURM	128
POLITIK UND GESELLSCHAFT	128
DIE STADT UND DAS IMPERIUM	137
ANHANG II: DRAMATIS PERSONAE	140
ANHANG III: WEITERE INFORMATIONEN	151
ANHANG IV: HANDOUTS	152



EINLEITUNG

“Du hast mich gedrängt, auf meiner Reise auch in Al’Anfa Halt zu machen. Nun bin ich hier, und ich muss dir sagen, liebstes Schwesternchen, dass ich den Augenblick herbeisehne, endlich wieder von hier fort zu kommen. Sicher, die Stadt ist großartig, ganz wie du mir beschrieben hast, und der Besuch in der Universität war eines der spannendsten Erlebnisse meiner Reise. Dennoch habe ich ständig das Gefühl, als wartete das Volk hier nur darauf, dass ich einen falschen Schritt mache, damit sie über mich herfallen und mir die Kehle durchschneiden können. Mein Gastgeber, ein reizender Mann übrigens, hat mir erzählt, dass sich das Volk seit der Seeschlacht von Phrygaios so aufführt. Alle paar Tage bricht ein neuer Tumult los, der jedes Mal blutig niedergeworfen wird. Bete zu unserer Herrin Hesinde für mich, liebstes Schwesternchen, dass ich von hier fortkomme, solange die Wut des Volkes noch schwelt. Denn ich fürchte, wenn sie erst einmal ausgebrochen ist, wird sie diese Stadt hinwegfegen.”

—Brief einer reisenden Medica an ihre Schwester in Belhanka, 1034 BF

“Es gibt keine ‘Unruhen’ in der Stadt. Jeder, der etwas anderes behauptet, missversteht die Ursachen der gegenwärtigen Empörungen, die nichts anderes sind als die infamen Versuche auswärtiger Störenfriede, die die innere Ordnung bedrohen und das Imperium stürzen wollen. Der Rat hat die Stadtwache mit Unterstützung der Basaltaufständen angewiesen, mit allen notwendigen Mitteln gegen die Aufrührer vorzugehen.”

—Verlautbarung des Rats der Zwölf zur Lage in der Stadt, Al’Anfa 1034 BF

“Sie versuchen Feuer mit Feuer zu bekämpfen. Ein lächerlicher Versuch, den Brand zu löschen, den sie selbst gelegt haben. Es wird nicht lange dauern, bis die Flammen sie verschlungen haben werden. Bis dahin bleibt uns nichts anderes zu tun als abzuwarten – und Sorge zu tragen, dass die Glut nicht erlischt.”

—Aurelian Bonareth zu Lucio ter Utrecht, Al’Anfa 1034 BF

Die Ausgangslage

Die Seeschlacht von Phrygaios am 11. Peraine 1030 BF besiegelte die hochtrabenden Pläne der Granden Al’Anfas, ihre Macht bis ins ferne Horasreich auszuweiten. Stattdessen mussten sie erleben, dass ihre Flotte vernichtet, ihre Schiffe zerstört und ihre Freunde und Verwandten im Kampf getötet wurden. Vor allem aber hat die Seeschlacht eines gezeigt – dass der Machthunger eines einzelnen Mannes das ganze Imperium an den Rand des Zusammenbruchs führen kann. Zwar hat sich die Perle des Südens überraschend schnell von den Verlusten erholt, doch die Niederlage der Granden hat dazu geführt, dass die Fana anfangen, ihre Macht in Frage zu stellen. Hat man sich das eigene Elend bislang damit schöngeredet, dass man Teil des Imperiums sei, Al’Anfaner und damit Herr über Meridiana, so hat die Seeschlacht dieses Gefühl bis in die Grundfesten erschüttert. Man zweifelt daran, dass die Granden und der Rat der Zwölf im Interesse Al’Anfas handeln, und man sehnt sich nach Zeiten zurück,

in denen man auch als Fana stolz sein konnte, Teil dieses mächtigen Imperiums zu sein.

Die Zeit seit der Seeschlacht ist geprägt von Unzufriedenheit und Aufständen. Mit harter Hand versucht der Rat durchzugreifen, und noch scheint er die Ordnung aufrecht zu erhalten. Doch die Schakale lauern schon und harren auf den richtigen Augenblick, die angeheizte Stimmung für sich zu nutzen. Denn in Al’Anfa ist sich jeder der Nächste, und für nicht wenige, die lange Zeit zu den großen Spielern des Imperiums zählten, geht es in diesen Tagen um alles oder nichts.

Allgemeines zum Abenteuer

Rabenblut schließt inhaltlich locker an die *Königsmacher-Kampagne* an, indem es die Seeschlacht von Phrygaios als Auslöser der kommenden Ereignisse nimmt.

Das Abenteuer hat zwei Ebenen, die eng miteinander verknüpft sind. Kern der Hintergrundhandlung, die die Helden bis zum Finale beschäftigt, ist eine überraschende Erbschaft: Die Grandessa *Tsaiane Ulfhart* ist gestorben und hat die Helden zu ihren Erben bestimmt. Diese müssen sich jedoch erst beweisen und das Grandenhaus ein Jahr lang unbeschadet durch die unruhigen Zeiten führen. Dabei stoßen sie auf eine Verschwörung mächtiger Granden, die die Geheimnisse einer uralten Dschungelstadt ergründen wollen, um die Macht in Al’Anfa an sich zu reißen – und am Ende sind es die Helden, die die Schurken aufhalten müssen, um den Weg frei zu machen für ein neues Al’Anfa.

Das Abenteuer richtet sich an erfahrene Spieler, erfordert aber auch vom Spielleiter einiges an Erfahrung und Flexibilität. Vor allem in den Abschnitten, die in Al’Anfa selbst spielen, ist es weitgehend modular gestaltet, um Ihnen und Ihrer Gruppe größtmögliche Freiheit zu bieten. Optionale Nebenstränge und eine Vielzahl möglicher Meisterpersonen helfen Ihnen bei der Ausgestaltung der Schwarzen Perle. Zeitlich ist das Abenteuer offen platziert (ab etwa 1032 BF bis ca. 1035 BF), sodass Sie Ihre Gruppe im Vorfeld flexibel darauf hinführen können.

Ziel des Abenteuers ist es, eine politische Veränderung herbeizuführen (siehe das Kapitel **Al’Anfa nach dem Sturm** auf Seite 128). Dazu werden im Laufe des Abenteuers einige alte Meisterpersonen ihr wohlverdientes Ende finden, während andere einer großen Zukunft entgegenblicken. Ob die Helden am Ende in Al’Anfa bleiben und zukünftig als Granden leben, entscheiden Sie und Ihre Spieler. Das Abenteuer bietet sich damit ebenso als Abschluss einer ruhmreichen Heldenkarriere an, wie auch als Ausgangspunkt längerer Kampagnen in Meridiana oder als einmaliger Ausflug in den tiefen Süden.

Für die Ausgestaltung des Abenteuers ist die Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** sinnvoll und hilfreich. Änderungen gegenüber dieser Spielhilfe finden Sie jeweils im hier vorliegenden Band.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

Aventurischer Bote	AB xxx, Ausgabe xxx
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica-Aventurica

DER HINTERGRUND

“Zul’Marald? Es gibt kein Zul’Marald. Niemand hat Zul’Marald je gesehen. Vergesst diese Hirngespinste, ehe sie Euch auch noch irre machen wie all die anderen, die der Dschungel verschluckt hat.”

—Arion Gebron, Fischer aus Tyrinth

VERGANGENHEIT

Zul’Marald – allein der Name lässt die Herzen zahlreicher Questadores und Schatzsucher höher schlagen und weckt Träume von unermesslichem Reichtum und ewigem Leben. Zahlreiche Legenden ranken sich um die verlorene Dschungelstadt, die je nach Quelle als urtulamidisches oder echsisches Relikt gilt.

Tatsächlich ist die Smaragdstadt um ein Vielfaches älter. Machtvolle Skorpione erbauten die Stadt einst im Zeitalter der Vielbeiner und huldigten dort ihren heute vergessenen Götzen. Ständige Kriege mit benachbarten Spinnen- und Insektenvölkern führten dazu, dass die Stadt verhehlt und jede Erinnerung an sie gelöscht wurde. Doch die Geister der alten Skorpionpriester schließen nicht, und über die Jahrtausende entstand die Legende von der smaragdenen Stadt, die tief im Dschungel verborgen ist und die das Geheimnis des ewigen Lebens bewahrt. Kra’k’rikrk nannten ihn die Vielbeiner, Zharzhirr die Echsen, die Tulamiden aber fanden den Namen Zul’Marald für diesen Ort, der schon zu ihrer Zeit nicht mehr als ein Mythos war.

Als Walkir Zornbrecht 663 BF den Opaltron errichten ließ, stießen seine Arbeiter in einer Mine auf einen seltsamen Raum mit einem Relief, das Spinnenwesen bei der Durchführung eines Rituals zeigte. Zornbrecht begann nachzuforschen und fand verschiedene Hinweise, die ihn letztendlich in einen geheimen Kartenraum unter dem Visra führten. Dort gelang es ihm, das Ritual durchzuführen und das Geheimnis um die verborgene Stadt zu entschlüsseln. Unverzüglich brach er mit tausend Mann nach Tyrinth und von dort aus weiter in den Dschungel auf, wo sich seine Spur verlor.

Doch die Legende um Zul’Marald kam nicht zur Ruhe. Bal Honak strebte nicht nach den Geheimnissen der Smaragdstadt selbst, sondern er glaubte, in Zul’Marald die letzten Überreste eines geheimnisvollen Ortes namens *Nekropolis* finden zu können. Dank der Aufzeichnungen Walkir Zornbrechts kamen seine Forschungen gut voran. Den Kartenraum, dessen Lage er rekonstruierten konnte, machte er zum Kern des *Labyrinths* und – selbst quasi ein Artefakt – zum Teil der berühmten *Artefaktkammer*. Dort hortete er seine Hinweise um die Geheimnisse der Vielbeiner: Insekten-götzen, alttulamidische Stadtgötter mit insektoiden Zügen, Edelsteine und andere Dinge, die er zusammentragen ließ. Seine Forschungen aber trieb er in dem geheimnisvollen *Haus der Unsterblichkeit im Schlund* voran. Während in den Obergeschossen an der Einbalsamierung und Herrichtung von Leichen gearbeitet wurde, dienten die Kellerräume für Experimente mit verschiedenen Giften, um das Bewusstsein zu erweitern und die Wahrnehmung der Insektoide zu imitieren.

Die Forschungen fanden ein jähes Ende mit dem Brand des Schlunds 970 BF, der auch das Haus der Unsterblichkeit vernichtete. Um Jahrzehnte zurückgeworfen, nahm Bal Honak die Beschäftigung mit den Geheimnissen von Zul’Marald wieder auf, und als er 981 starb, verschwand die Legende erneut hinter dem Schleier des Vergessens.

GEGENWART

Die Zerstörung der Schwarzen Armada bei der Seeschlacht von Phrygaios hat die Verhältnisse in Al’Anfa zutiefst erschüttert. Das Gleichgewicht unter den Einflussreichen der Stadt ist ins Wanken geraten, die Schakale neiden einander das Fressen und trachten danach, sich gegenseitig die Kehle durchzubeißen.

Nareb Zornbrecht, einst einer der mächtigsten Männer der Schwarzen Perle, steht nach dem Tod seiner Base, der Großadmiralissima Phranya Zornbrecht, und dem Verlust seiner Schiffe mit dem Rücken zur Wand. Wie ein in die Enge gedrängter Löwe trachtet er danach, den rechten Moment zu finden, um seine Konkurrenten zu beseitigen und die Macht in der Stadt an sich zu reißen. Dazu hat er bereits halbherzige Unterstützung bei Dagon Lolonna in Charypso gefunden, und er wartet nur auf eine Gelegenheit, endlich loszuschlagen.

Irschan Perval sieht bereits seit längerem seine Felle davon-schwimmen. Sein Geliebter, der Patriarch Amir Honak, ist immer weniger bereit, über Irschans Eskapaden hinwegzusehen, und in Amirs Tochter Amira wächst ihm eine mächtige Feindin heran. Wenn er nicht wie ein Insekt zertreten werden will, sobald Amir sich von ihm abwendet, muss er neue Verbündete finden, die ihm helfen, die Macht in Al’Anfa zu übernehmen. Durch Zufall ist er auf Abschriften Bal Honaks gestoßen, die ihn erahnen ließen, wonach Bal gesucht hatte. Die Aussicht auf ein ewiges Leben bestärkte ihn darin, endlich aus dem Schatten des Patriarchen zu treten, und er beschloss, nach Zul’Marald zu suchen, um mit Hilfe der Geheimnisse der Vielbeiner die Herrschaft über Al’Anfa an sich zu reißen.

Doch um den Weg nach Zul’Marald zu finden, benötigt er das Tagebuch des Walkir Zornbrecht – und Geld, um eine Expedition in den Dschungel zu finanzieren. Um anschlie-

ßend die Macht an sich zur reißen, benötigt er außerdem jemanden, der bei den Fana beliebter ist als er und genug Einfluss hat, die Massen auf seine Seite zu ziehen. Geld und das Tagebuch fand er bei Nareb Zornbrecht. Um die Übernahme der Macht vorzubereiten, gewann er einen seiner Feinde für sich – *Aurelian Bonareth*, der die Monate nach der verlorenen Seeschlacht genutzt hat, politisch wieder in Erscheinung zu treten und die Fana mit aufröhreischen Reden und großzügigen Geschenken für sich einzunehmen.

Dieser Bund ist nicht mehr als ein Zweckbündnis, das ist allen Beteiligten klar: Keiner von ihnen hat vor, die Macht mit den beiden anderen zu teilen, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sich die Partner gegenseitig an die Kehle gehen werden. Doch noch sammeln sie gemeinsam Hinweise auf Zul'Marald und graben tief in den Geheimnissen der Vielbeiner, getrieben von der angeheizten Stimmung in der Stadt, die sich rapide dem Siedepunkt nähert.

Ihre Bemühungen bleiben jedoch nicht unbemerkt. *Tsaiane Ulfhart*, die seit einiger Zeit schon jeden Schritt Nareb Zornbrechts misstrauisch beobachtet (**AB 133**), erfährt von seltsamen Vorfällen in ihrer Opalmine. Was sie nicht weiß, ist, dass es sich dabei um eben jene Mine handelt, in der Walkir Zornbrecht einst das Relief gefunden hat. Es ist mehr Intuition oder eine Eingabe ihres Gottes, die Tsaiane ahnen lassen, dass sie den Vorgängen nachgehen sollte. Daher hat sie ihre Leute beauftragt, die Arbeit in der Mine ruhen zu lassen und stattdessen in den verlassenen Stollen nach ‘etwas’ zu suchen. Doch ehe sie Licht ins Dunkel bringen kann, stirbt Tsaiane unerwartet eines natürlichen Todes und überlässt ihr Erbe denjenigen, die sie als würdig erachtet, das Grandenhaus durch diese unruhigen Zeiten zu bringen: den Helden.

DAS ABENTEUER – EIN ÜBERBLICK

Rabenblut ist in drei Abschnitte gegliedert, die aneinander anschließen und sich über einen Zeitraum mehreren Monaten hinziehen. Natürlich ist es auch möglich, die Ereignisse in dichterer Folge aneinander anschließen zu lassen. Die Freiheit zur Ausgestaltung der einzelnen Abschnitte ist durch einen modularen Aufbau gegeben, der vor allem den ersten und dritten Teil prägt.

Im ersten Abschnitt **Der Tribun des Schlunds** werden die Helden von der Tatsache überrumpelt, von Tsaiane Ulfhart

als Erben ihres Hauses eingesetzt worden zu sein. Allerdings sind mit der Erfüllung des Testaments gewisse Aufgaben verbunden, die die Helden innerhalb eines Jahres zu erfüllen haben.

Diese Aufgaben beschäftigen die Helden zunächst vor allem im Schlund, wo sie versuchen müssen, die Fana dort für sich zu gewinnen und zum *Tribun des Schlunds* gewählt zu werden. Anfangs scheint es, als hätten sie vor allem mit

Nareb Zornbrecht zu tun, der insgeheim daran arbeitet, Sylla an charyptische Piraten zu verscherbeln und die Macht in Al'Anfa an sich zu reißen. Der unverhoffte Fund eines Reliefs in der ulfhartschen Opalmine und plötzlich auftauchende Konkurrenten und Feinde lassen die Helden nach und nach erahnen, dass es weitere Geheimnisse gibt, die weit bedeutender sind als Sylla. Unbemerkt von den Helden schaltet sich außerdem *Salix Kugres* in den Wettlauf um Zul'Marald ein. Er lässt die Gruppe auf Schritt und Tritt beobachten, um im entscheidenden Moment zuzuschlagen und die Geheimnisse von Zul'Marald für sich selbst zu sichern.

Als die Helden erfahren, dass ein Bündnis aus Irschan Perval, Aurelian Bonareth und Nareb Zornbrecht die Lage der legendären Stadt aus-

gemacht hat und Irschan und Aurelian in den Dschungel aufbrechen, kommt es auf dem Silberberg zu einer letzten Konfrontation mit Nareb Zornbrecht, bei der dieser durch einen Verrat Irschans ums Leben kommt. Die Helden brechen anschließend in den Dschungel auf, um den beiden zu folgen.

In **Der Weg nach Zul'Marald** liefern sich die Helden im Dschungel ein Wettrennen mit den anderen Granden. Als die Helden nach einer anstrengenden Reise endlich ihr Ziel erreichen, kommt es zur Auseinandersetzung mit Salix Kugres, der den beiden Expeditionen gefolgt ist. Es gelingt den Helden, den Granden in die wohlverdienten Niederhöllen zu schicken und in die verborgene Smaragdstadt einzudringen. Geschwächt irren die Helden durch die verlassenen Ruinen, in denen noch immer die Geister uralter, rachsüchtiger Skorpionpriester umgehen. Umgeben von wispernden Versuchungen, gefangen in einem telepathischen Netz zwischen Traum und Wirklichkeit, kommen Irschan und Aurelian den Helden zuvor und verfallen den Versprechungen der Geister: Sie werden zum Gefäß jener Skorpionpriester, die Jahrtausende lang auf ihre Rache gewartet haben.



Nareb Zornbrecht

Es gelingt ihnen, die Smaragdstadt vor den Helden zu verlassen und diese einzuschließen. Mit dem Vorsprung gelangen sie vor den Helden nach Al'Anfa und reißen dort, gestärkt durch die Kräfte uralter Insektengötter, die Macht an sich. Die Helden müssen unterdessen einen Weg aus Zul'Marald finden und sich durch den Dschungel zurück zur Küste durchschlagen.

Im dritten Teil **Sturm über Al'Anfa** gelangen die Helden zurück in die Stadt und stellen fest, dass Irschan und Aurelian inzwischen eine Terrorherrschaft errichtet haben – und dass auch sie auf der Proskriptionsliste stehen. Zudem marschiert *Oderin du Metuant* bereits gegen Al'Anfa, unterstützt von der Flotte unter *Coragon Kugres*, der dem Terror ein Ende bereiten will und sich deshalb mit Oderin zusammengeschlossen hat. Gemeinsam wollen sie die Stadt in die Zange nehmen und die Herrschaft der 'Dämonenbuhnen' brechen – notfalls mit Feuer und Schwert. Es ist daher an den Helden und ihren Verbündeten, dem General zuvor zu kommen und Irschan und Aurelian auf den Klippen des Silberbergs zu stellen, ehe die Stadt in einem Meer aus Blut versinkt.

AUSWAHL DER HELDEN

Tsaiane Ulhart sucht Helden, die ihr Haus durch die stürmischen Zeiten führen – es ist daher nur logisch, dass es sich dabei um erfahrene Kämpfen handeln sollte, die schon viel gesehen und erlebt haben und über einen entsprechenden Leumund verfügen. 5.000 Abenteuerpunkte und mehr mögen dabei eine gute Orientierung sein. Sollte das Abenteuer mit der Aussicht, ein Grandenhaus zu erben, den Abschluss einer Heldenkarriere besiegen, können Sie auch noch erfahrenere Helden auf den Weg schicken. In Kämpfen können Sie die Werte und die Zahl der Gegner entsprechend anpassen.

Die Herkunft der Helden spielt bei der Auswahl grundsätzlich keine Rolle, allerdings sollten sie Al'Anfa gegenüber offen genug sein, um nicht bereits bei bloßer Erwähnung der Schwarzen Perle mit Schaum vor dem Mund die Waffen zu zücken. (Hinweise, wie Sie ortsfremde Helden in das Abenteuer einführen können, finden Sie im Abschnitt **Warum ausgerechnet wir?** auf Seite 9)

Elfen und Zwerge sind zwar ungewöhnlich und sollten auffallen, haben aber keine Probleme (bis auf die Hitze). Sie müssen allenfalls mit besonderem Interesse der Einheimi-

schen rechnen, wobei auch das im Laufe der Zeit nachlässt. Ausgesprochene Exoten (Achaz, Barbaren, Orks, Goblins) sind hingegen schwieriger einzubinden. Zwar ist Al'Anfa eine Stadt, in der jeder in einem gewissen Rahmen seines eigenen Glückes Schmied ist, und selbst unter den Granden lassen sich Nachkommen von Utulus, Mohaha, Tulamiden und verschiedenen anderen Völkern finden. Orks und Goblins sind in diesen Breiten jedoch so selten, dass man sie gemeinhin für Tiere hält – abgesehen davon, dass sie mit ihrem Pelz Probleme bei dem tropisch-feuchten Klima haben. Achaz sind dem typischen Al'Anfaner vor allem dank der berühmten *Todesechse* vertraut und gelten ebenfalls als unberechenbare Tiere. Ein wirklich gut gespielter Exot kann eine Bereicherung für die Kampagne sein, allerdings bedarf es sowohl von Seiten des Meisters als auch vom Spieler einiges an Feingefühl und sollte daher gut überlegt werden.

Da das Abenteuer vielfältige Anforderungen an die Helden bereithält, bietet es sich für nahezu alle Heldenotypen an. Sinnvoll wäre eine gut gemischte Gruppe, die sowohl einiges an Kampfkraft zu bieten hat, als auch Helden, die sich in den Gassen zu bewegen wissen, staubige Bücher studieren oder inmitten der Wildnis einen geeigneten Lagerplatz finden können. Sollte die Gruppe zu einseitig ausgerichtet sein, werden im Abenteuer Meisterpersonen vorgestellt, die den Helden hilfreich zur Seite stehen können. Die üblichen Probleme bereiten Schelme, Scharlatane und andere nicht ganz ernste Figuren. Doch warum sollte Phex seiner Dienerin Tsaiane nicht gerade einen dieser Spaßmacher ans Herz gelegt haben? Ähnlich wie für die Exoten gilt: Es ist schwierig und eine rollenspielerische Herausforderung, kann aber die Kampagne beleben.

Ideal wäre es, wenn sich ein weiblicher Held in der Gruppe befindet, da das Haus Ulhart ursprünglich nur in der weiblichen Linie vererbt wurde. Sollte das nicht der Fall sein, weicht Tsaiane in der Auswahl ihrer Erben von dieser Regel ab – der Erhalt des Hauses steht dann über der strikten Einhaltung der Erbrichtlinien.

GEGNERWERTE

Werte von Gegnern, die häufiger auftauchen werden oder größere Bedeutung besitzen, finden Sie im **Anhang** ab Seite 148. Einmalige Gegner finden Sie direkt an entsprechender Stelle im Abenteuer.



DER TRIBUN DES SCHLUDDS

In diesem ersten Abschnitt werden die Helden damit konfrontiert, dass Tsaiane Ulfhart sie als Erben einsetzt und sie nun ein Jahr Zeit haben, sich des Vertrauens als würdig zu erweisen. Während sie noch versuchen, sich in die Verwaltung des Grandenhauses einzuarbeiten, stoßen sie nach und nach auf Hinweise, dass Tsaiane einer Sache auf der Spur war, die auch andere Granden brennend interessiert. Am Ende brechen die Helden in den Dschungel auf, um eine Expe-

dition zu verfolgen, deren Ziel lange nichts als ein Mythos war – Zul’Marald.

Das erste Kapitel **Das Erbe der Grandessa** stellt die Erbschaft und die Verwaltung des Grandenhauses vor. Das zweite Kapitel **In Al’Anfa** bietet Hintergründe für das Spiel in der Stadt, während das letzte Kapitel **Das Geheimnis der Vielbeiner** den Handlungsstrang um Zul’Marald zum Thema hat.

DAS ERBE DER GRANDESSA

DER WEG INS ABENTEUER – WARUM AUSGERECHNET WIR?

Tsaiane Ulfhart stand vor einem gewaltigen Problem: Sie wurde nicht jünger, sie hatte mächtige Feinde – und keine Erbin. Zudem spitzte sich die Situation in Al’Anfa immer weiter zu, sodass sie befürchten musste, die Letzte ihres Hauses zu sein, wenn sie nicht rechtzeitig vorsorgte. Die Gründe, warum sie gerade auf die Helden kommt, sind stark von der Vorgeschichte der Gruppe abhängig. Daher wird an dieser Stelle kein fester Weg ins Abenteuer festgelegt; stattdessen stellen wir mehrere Möglichkeiten vor, aus denen Sie eine auf Ihre Gruppe zugeschnittene Lösung auswählen können.

BERÜHM'T!

Die Helden sind Berühmtheiten, deren Name in Meridiana mit Achtung ausgesprochen wird. Vielleicht haben sie bereits mehrere Abenteuer in Al’Anfa erlebt, haben auf Seiten der Schwarzen Perle gegen Piraten gekämpft oder gefährliche Intrigen aufgedeckt. Sie haben bewiesen, dass sie fähig sind, mit Bedrohungen umzugehen und sich sowohl auf dem Silberberg als auch an Bord einer Galeere problemlos bewegen können. Damit sind sie die optimalen Erben für Tsaiane – auch wenn sie vielleicht zuvor auf der Seite ihrer Gegner standen. Schließlich ist die Aussicht auf ein eigenes Grandenhaus Anreiz genug, alte Feindschaften zu vergessen.

Aber auch, wenn die Helden bislang keinerlei Bezug zur Schwarzen Perle hatten oder gar Feinde waren, kann Tsaiane auf sie aufmerksam geworden sein (zum Beispiel durch Abenteuer wie die **Königsmacher-Kampagne** oder **Klar zum Entern**). Die Einladung nach Al’Anfa kommt dann vermutlich überraschend, aber nichtsdestotrotz setzt Tsaiane darauf, dass die Belohnung eventuelle Vorbehalte hinwegfegt.

Der Phex-Geweihte (s.u.) passt die Helden in einem geeigneten, ruhigen Moment ab und händigt ihnen die Einladung des Phex-Tempels aus.

PHEX HAT GESPROCHEN

Als geheime Hochgeweihte überlässt Tsaiane ihrem Gott die Wahl der geeigneten Erben. Diese fällt auf die Helden. Auch wenn Tsaiane sich vielleicht fragt, wie Phex ausgerechnet auf diese Landstreicher gekommen ist, beugt sie sich seinem Urteil.

Dieser Einstieg bietet sich vor allem für nichtalanfanische Gruppen an, die im Süden weitgehend unbekannt sind. Dazu kommt der Aspekt, von Phex auserwählt worden zu sein, was es den Helden schwer macht, das Erbe abzulehnen. Daher bindet das Phex-Orakel die Helden stark an das Abenteuer, wodurch auch Charaktere, die der Schwarzen Perle kritisch gegenüberstehen, in das Geschehen hineingezogen werden. Achten Sie aber darauf, diesen Aspekt nicht zu sehr zu betonen, da sich die Spieler ansonsten gegängelt fühlen können!

VERWANDTE UND VERBÜNDETE

Bei alanfanischen Gruppen bietet es sich an, das Erbe etwas langfristiger vorzubereiten, um die Gruppe schon im Vorfeld an das Haus Ulfhart zu binden, sodass Tsaiane sich von den Fähigkeiten der Helden überzeugen kann. Wenn es zu Ihrer Gruppe passt, können Sie auch in Absprache mit dem Spieler einen der Helden (vorzugsweise eine Heldin) als entfernten Verwandten Tsaianes anlegen.

Vor dem Hintergrund der schwelenden Unruhen heuert Tsaiane die Helden für verschiedene Aufgaben an, um sie auf Leib und Nieren zu prüfen – wovon die Helden natürlich nichts wissen sollen. Mögliche Aufgaben wären:

• Die Helden sorgen für den Schutz einer befreundeten Händlerin aus Aranien, die während ihres Aufenthalts in Al’Anfa vor einem spontanen Aufstand der Fana gerettet werden muss. Dabei versucht ein Schlägertrupp Nareb Zornbrechts, die Gelegenheit zu nutzen, um die Händlerin zu erstechen und damit Tsaianes Ruf in Misskredit zu bringen.

• Sie sollen einen Boten abfangen, der einen Brief aus der Stadt bringt und bei Nacht und Nebel mit einem Schmugglerboot zu entkommen versucht. Der Brief ist verschlüsselt und kann nur mit einer erschwerten *Kryptographie*-Probe (oder vergleichbaren magischen Methoden) entziffert werden. Allerdings wird beim Öffnen das Siegel beschädigt, was Tsaiane bemerken wird, wenn es den Helden nicht gelingt, es wieder herzustellen. In dem Brief, der an einen *Orgon Einauge* adressiert ist, geht es um eine Nachricht, die dieser der Präfektin von Sylla hätte überbringen sollen, die dort aber nie angekommen ist, worüber der Verfasser seinem Unmut Luft macht. Er droht sehr unbestimmt mit Vergeltung, sollten die Absprachen nicht eingehalten werden. Of-

fensichtlich bezieht sich die Nachricht auf Vorgänge, die die Helden nicht kennen. Fragen die Helden Tsaiane danach, lässt sie sich zu der Zusage hinreißen, die Helden einzubeweihen, sobald sie mehr darüber weiß. Bedauerlicherweise kommt sie vor ihrem Tod nicht mehr dazu.

• Sie werden von Tsaiane mit einem Brief nach Mirham zu *Themodates von Shoy'Rina* geschickt, um diesen zu einer Jagdgesellschaft anlässlich ihres Tsatags einzuladen. Während des Gesprächs mit dem Prinzen wird auf diesen ein Attentat verübt, für das man die Helden verantwortlich macht. Diese müssen nun aus dem Kerker entkommen und den wahren Täter finden. Über das Gift des Blasrohrpfeils, mit dem Themodates vergiftet worden ist, kommen sie auf die Spur eines Apothekers, der sich als fanatischer Anhänger *Arachnors* (**Efferd 166**) entpuppt. Der inzwischen wieder genesene Prinz ist den Helden zutiefst dankbar (**Ruf +60**; zu den Ruf-Werten siehe auch 25) und verspricht ihnen seine Hilfe, sollten sie diese einmal brauchen (siehe **Der Prinz**, auf Seite 92).

Der Tod Tsaianes kommt für die Helden überraschend, und noch während sie sich fragen, was nun geschieht, bekommen sie Besuch vom Phex-Geweihten.

EINFACH NUR ZUFALL?

Eine letzte Alternative besteht darin, dass Tsaiane vor ihrem Tod keinen festen Erben benannt hat. Also stehen die Phex-Geweihten als Testamentsvollstrecker vor dem Problem, was sie nun tun, und überlassen die Entscheidung kurzerhand dem Zufall (oder vielmehr Phex). Der ausgesandte Phex-Geweihte soll den fünfhundertsten Rothaari-

gen oder die fünfzigste Frau mit einem Schwert an der Seite auswählen und nach Al'Anfa bringen – und das sind zufällig die Helden.

Passen Sie die Kriterien an Auffälligkeiten Ihrer Gruppe an, je ausgefallener, desto sicherer dürfen sie sein, dass Phex sie tatsächlich in den Lostopf geworfen hat. Als Einstieg bietet sich die klassische Tavernenszene an, bei der der Phex-Geweihte als unheimlicher Fremde die Helden eine ganze Weile beobachtet, um schließlich zu ihnen hinüber zu gehen und ihnen mitzuteilen, was er von ihnen will. Er gibt ihnen Zeit, sich bis zum nächsten Morgen zu beratschlagen, dann bricht er auf in Richtung Al'Anfa.

Auch dieser Einstieg eignet sich vor allem für Gruppen, die bislang wenig im Süden unterwegs gewesen.

EINEM FREUND HELFEN

Sollte es nicht in Ihrem Interesse liegen, Ihre Gruppe dauerhaft an Al'Anfa zu binden oder mit einem so umfangreichen Erbe auszustatten, bleibt immer noch die Möglichkeit, dass ein enger Freund oder Vertrauter der Helden zum Erben bestimmt wird und sie bittet, ihn zu unterstützen. Sie müssen in diesem Fall an der einen oder anderen Stelle leichte Änderungen vornehmen, aber das Abenteuer lässt sich problemlos auch so spielen.

Machen Sie von dieser Option unbedingt Gebrauch, wenn Sie ernsthafte Zweifel haben, dass sich Ihre Helden auf die Bedingungen einlassen, die an das Erbe geknüpft sind. Andernfalls wäre das Abenteuer bereits frühzeitig zu Ende.

SELTSAMER BESUCH

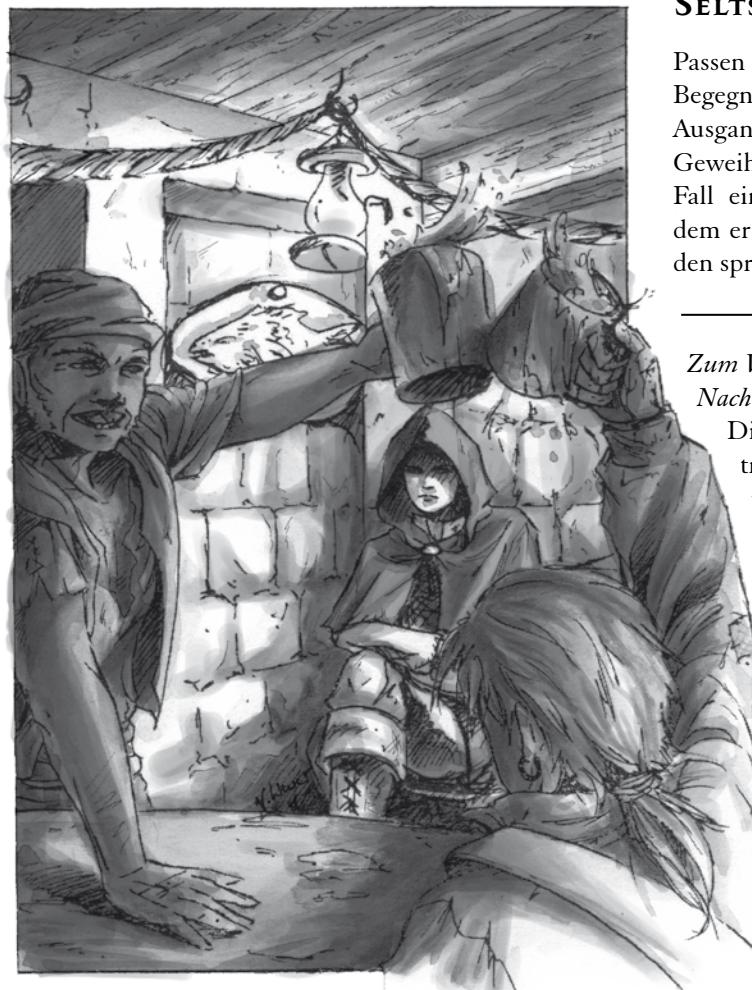
Passen Sie die Umstände der Begegnung an die gewählte Ausgangslage an. Der Phex-Geweihte wartet in jedem Fall einen Moment ab, zu dem er alleine mit den Helden sprechen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gestalt vor euch trägt einen weiten Mantel, deren Kapuze das Gesicht in Schatten hüllt, sodass nur die spitze Nase und weich geschwungene Lippen zu erkennen sind. Sie scheint überraschend schmal-schultrig, mit einem federn-den Gang, der Geschick und Beweglichkeit

verrät. Ein leichter Duft von Räucherwerk haftet ihr an, als sie auf Euch zutritt und den Kopf hebt. Dunkle Augen mustern Euch unter der Kapuze hervor, und als sie zu sprechen beginnt, erkennt Ihr überrascht, dass es sich trotz des zierlichen Körperbaus um einen Mann zu handeln scheint.

Der Geweihte stellt sich als *Caran Montages* vor. Er bittet die Helden um ein ungestörtes Gespräch, weil er ihnen etwas Wichtiges mitzuteilen habe. Kommen die Helden seiner Bitte nach, übergibt er Ihnen einen Brief, der mit dem Zeichen der Phex-Kirche versiegelt ist. Die knappen Zeilen sind in einer schlanken Handschrift verfasst:



Dem Listigen zum Gruß, geschätzte Fremde.
Am 18. des Hesindmonds des Jahres 350 seit Golgaris' Erscheinen hießen die Götter Donna Tsaiane Ulfhart, ihr derisches Dasein aufzugeben und den Flug über das Nirgendmeer anzutreten.

Die Ordnung ihres Nachlasses hat die Grandessa dem Phex-Tempel zu Al'Anfa anvertraut, und in dieser Funktion freut es mich, Euch mitzuteilen, dass Ihr in dem jüngst geöffneten Testament als Erben des Grandenhauses Ulfhart mit allen, was lebt und ist, eingesetzt seid. Ihr werdet daher aufgefordert, Euch bis zum 15. des Firunmondes in Al'Anfa in der Offenen Hand einzufinden, um alles Weitere zu besprechen.

Gezeichnet Vogtvikar Taron Haidar,
Tempel des Phex zu Al'Anfa

Anmerkung: Das Todesdatum und das des Vorsprechens im Phex-Tempel müssen Sie eventuell an Ihren Kampagnenverlauf anpassen.

Caran Montagez beantwortet die Fragen der Helden bereitwillig und versucht dabei ruhig, aber bestimmt, mögliche Bedenken zu zerstreuen, dass es sich um einen üblen Scherz handeln könnte. Folgendes kann er den Helden als Auskunft geben:

Die *Offene Hand* ist der Phex-Tempel Al'Anfas, ein öffentliches, dreistöckiges Gebäude im Zentrum der Stadt, das vor allem von Kaufleuten und Händlern besucht wird. Der Vogtvikar ist in der Stadt wohlbekannt und war gut mit Tsaiane Ulfhart befreundet. Vermutlich ist das der Grund, weshalb die Grandessa ihn zum Verwalter ihres Nachlasses eingesetzt hat.

Alles spricht dafür, dass Tsaiane Ulfhart eines natürlichen Todes gestorben ist, was durchaus vorkommen kann bei Damen ihres Alters.

Es gibt keine leiblichen Erben (ändern Sie diesen Punkt ab, wenn einer Ihrer Helden mit Tsaiane verwandt ist). Zwar gibt es unter den Geweihten der Tsa einen Ulfhart, doch der ist nur weitläufig mit der Grandessa verwandt und käme als Erbe ohnehin nicht in Frage.

Woher Tsaiane Ulfhart die Helden kennt? Das weiß der Phex-Geweihte auch nicht, aber er geht davon aus, dass Phex bei der Auswahl der Erben seine Hände im Spiel hatte. (Sollten die Helden meridianaweit bekannte Berühmtheiten sein, ändern Sie diesen Punkt entsprechend ab.)

Ob es einen Haken an der Sache gibt? Dazu zuckt der Phex-Geweihte nur mit den Schultern. Kein Gefallen ist ohne Gegengefallen, doch vermutlich ist die Bereitschaft, das Erbe zu übernehmen und das Grandenhaus zu bewahren, Gegenleistung genug.

Das Grandenhaus wird derzeit von einem Verwalter betreut. Da die Zeiten unsicher sind, sollten sich die Helden jedoch nicht zu viel Zeit lassen. Ansonsten kann es passieren, dass sich die Hyänen über den schutzlosen Besitz hermachen.

Er hat den Auftrag, den Helden die Nachricht zu überbringen und sie gegebenenfalls nach Al'Anfa zu geleiten. Für die Kosten der Reise hat die verstorbene Grandessa vorgesorgt: Ein Schiff liegt bereits in (*setzen Sie eine passende Hafenstadt ein*) bereit, um die Gruppe schnellstmöglich in die Stadt des Raben zu bringen.

Sollten die Helden die Angaben des Geweihten mittels Magie oder auf anderem Wege überprüfen, so nimmt dieser das gelassen zur Kenntnis (MR 7). Er spricht die Wahrheit und hat (ausnahmsweise) nichts vor den Helden zu verbergen.

AL'ANFA!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein schwarzes Ungetüm erhebt sich der Visra über die Goldene Bucht, die im Licht der Nachmittagssonne tiefblau leuchtet. Bereits aus der Ferne erkennt ihr die Häuser der Stadt, Hütten, Türme und Paläste, die weiß getüncht an den Hängen des Vulcans emporklettern und sich in mehreren Terrassen über dem Meer erheben.

Sanft schaukelt euer Schiff in der Dünung, während es Kurs auf die Hafeneinfahrt nimmt. Hoch über euch ragt der Rabenfelsen in den Himmel, das Abbild Golgaris an der Stelle, wo sich einst der Bote Borons auf die Klippen des Silberbergs niedergelassen hat. Nur erahnen kann man dahinter die Stadt des Schweigens, dann passiert euer Schiff bereits die Hafeneinfahrt unter der drohenden Feuerschale des Kolosses und ihr seid am Ziel: Vor euch liegt Al'Anfa, die schwarze Perle, die Pestbeule des Südens mit all ihrer Schönheit und Unberechenbarkeit.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Helden die Stadt über den Seeweg erreichen. Setzen Sie bei der Beschreibung der ersten Eindrücke pathetisch-getragene Musik ein, die die erhabene Spannung und das Selbstverständnis der Königin des Südens unterstreichen.

Von der Niederlage in der Seeschlacht von Phrygaios hat sich Al'Anfa zum mindesten dem äußeren Anschein nach inzwischen vollständig erholt. Die Stadt beeindruckt mit ihrer Größe, der Vielzahl der Menschen, die sich am Hafen tummeln, den Schiffen aus aller Herren Länder, den harsch auftretenden Söldnern, die im Auftrag des Hafenmeisters für Ordnung sorgen. Al'Anfa ist eine Stadt der Gegensätze: Arm und Reich, unermesslicher Luxus und tiefste Armut sind oft Tür an Tür zu finden. Da gibt es verkrüppelte Kinder, denen die Eltern die Beine zerschlagen haben, damit sie besserbetteln können, da lassen sich kichernde Töchter reicher Fanas von Leibwächtern einen Weg durch die Menge bahnen, da bietet ein zahnloser Greis Muscheln

zum Verkauf, die er bei Ebbe von den Klippen gekratzt hat, und eine Straße weiter prügeln die Garden eines Granden die Leute beiseite, damit die Sänfte ihres Herrn ungestört passieren kann.

Doch auch im Wetter spiegelt sich die Doppelgesichtigkeit Al'Anfas: Es ist brütend heiß, die Luft ist schwül und drückend, sodass einem jeder Fetzen Stoff am Körper klebt, und dann geht zur Mittagszeit urplötzlich ein Regenguss auf die Stadt nieder, dass man meint, die Götter wollten all den Unrat mit einem Mal ins Meer waschen. Doch schon im nächsten Moment klart es wieder auf, und die Hitze kehrt zurück, unbarmherziger und drückender als zuvor, als habe es den kurzen Moment der Abkühlung nie gegeben.

Weiteres zur Stimmung und zum Bild der Stadt finden Sie weiter unten in dem Kapitel **In Al'Anfa** auf Seite 24 und in der Spielhilfe **Meridiana**.

DAS TESTAMENT

Der Phex-Tempel *Zur offenen Hand* liegt sehr zentral unweit von Arena und Sklavenmarkt. Die Tore des großen, fensterlosen Dreiseitbaus stehen weit offen. Auf den Stufen, die hinauf zum Portal führen, herrscht reges Treiben: Kaufleute, Händler, Glückritter gehen hier ohne Scheu ein und aus, werfen den allgegenwärtigen Bettlern im Vorbeigehen ein Almosen zu, ehe sie wieder im Gewirr der Stadt verschwinden.

Caran Montagez führt die Helden durch den überraschend kleinen Gebetsraum zu einer Tür, die Zugang gewährt zu dem Teil des Tempels, der den Besuchern verschlossen ist. Doch anstelle geheimnisvoller Kammern und verschlungener Korridore erwartet die Helden lediglich ein überraschend unspektakulärer Gang, der in einer engen, fensterlosen Kammer mündet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nichts deutet darauf hin, dass ihr euch in einem Heiligtum des Phex befindet. Der Raum, in den Caran euch geführt hat, ähnelt eher der Schreibkammer eines Kaufmanns – Regale mit Geschäftsbüchern und anderen Unterlagen säumen die Wände, in der Mitte steht ein mächtiger Schreibtisch, auf dem Papiere und Schreibutensilien verteilt liegen. Lediglich neben dem Tintenfass entdeckt ihr eine schlichte Fuchsstatuette. Am Schreibtisch sitzt ein Mann mittleren Alters, der bei eurem Eintreten aufsieht. Er trägt die Kleidung eines wohlhabenden Kaufmanns, auf dem Kopf eine Mütze, die das Gesicht trotz der zahlreichen Lampen in Schatten hüllt. Seine schmalen Lippen heben sich zu einem Lächeln, während er euch mit einer einladenden Geste deutet, euch zu setzen. Ihr werdet offensichtlich erwartet.

Vogtvikar *Taron Haidar* (*983, hochgewachsen, schlank, halblange graue Haare, Lachfalten um die Augen) empfängt die Helden höchstpersönlich. Natürlich wurde er bereits beim Anlegen des Schiffs über die Ankunft der Helden in Kenntnis gesetzt, sodass er alle erforderlichen Unterlagen

vor sich auf dem Schreibtisch bereit gelegt hat. Nach einer kurzen, unerwartet freundlichen Begrüßung kommt der Vogtvikar ohne Umschweife zur Sache:

• Tsaiane Ulhart hat vor ihrem Tod ihr Testament neu aufgesetzt und die Phex-Kirche mit der Abwicklung beauftragt. Dem Vogtvikar obliegt es, darüber zu wachen, dass alles gemäß dem Willen der Verstorbenen geschieht, einschließlich aller Bedingungen, die sie an das Erbe geknüpft hat.

• Das Vermögen bleibt ein Jahr lang im Besitz der Phex-Kirche. In dieser Zeit müssen sich die Helden als 'Granden auf Probe' beweisen und das Erbe verwalten. Erst dann werden sie als vollwertige Erben eingesetzt.

• Über den Erfolg der Probezeit befindet der Vogtvikar. Tsaiane erwartet, dass das Vermögen in diesem Zeitraum keinesfalls verringert, im besten Fall vermehrt wird. Außerdem gilt es, das Haus politisch und gesellschaftlich abzusichern.

• Diesem Zweck dient eine weitere Bedingung, die die Grandessa an das Erbe geknüpft hat: Den Helden muss es gelingen, einen von ihnen bei der kommenden Wahl zum *Tribun des Schlunds* wählen zu lassen. Dieser Titel ist wichtig, da die Wahl zum Rat der Zwölf maßgeblich von den Tribunen der einzelnen Stadtteile beeinflusst wird. Traditionell haben die Grandenhäuser ihre Einflussbereiche klar abgesteckt und sorgen dafür, dass die Tribune 'ihre' Viertel entsprechend abstimmen lassen. Tsaiane Ulhart hat sich nicht auf Mittelsmänner verlassen, sondern selbst das Amt des Tribuns übernommen. Allerdings sind die Bewohner des Schlunds als misstrauisch und voreingenommen bekannt, daher wird es nicht leicht werden, ihre Achtung zu erlangen. Ohne den Rückhalt des Viertels bricht dem Haus Ulhart das Fundament weg, auf dem seine politische Macht ruht. Sollte sich der Schlund einem anderen Granden zuwenden (und der Vogtvikar ist sich sicher, dass Tsaianes Gegner die Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichern lassen), werden die Helden spätestens bei der nächsten Wahl zum Rat der Zwölf ihren Platz verlieren – und das Haus Ulhart in Bedeutungslosigkeit versinken. Wie die Helden diese Aufgabe meistern können, kann Taron Haidar ihnen nicht sagen, aber er ist sich sicher, dass ihnen etwas einfällt.

• Eine dritte Bedingung ist die Übernahme des Namens Ulhart. Die Verstorbene besteht nicht darauf, dass die Erben ihre alten Namen ablegen, aber sie sollen den Namen des Hauses hinzufügen. Ihre Nachkommen sollen jedoch wieder ausschließlich den Namen Ulhart tragen, um den Fortbestand des Hauses zu verdeutlichen.

• Sollten die Helden die Bedingungen innerhalb eines Jahres nicht erfüllen, wird das Erbe an die Phex- und die Firun-Kirche verteilt gemäß eines Schlüssels, den die Verstorbene festgelegt hat. Außerdem wurden bereits 1.000 Dublonen an die Dukatengarde gezahlt, um in diesem Fall die Versager (d.h. die Helden) dingfest zu machen und den Flug der Zehn antreten zu lassen.

• Eine Gegenleistung? Natürlich, der Listige tut nichts ohne Gegenleistung. Doch das wurde bereits mit Tsaiane Ulhart zu ihren Lebzeiten vereinbart und abgeschlossen, sodass die Helden sich darum keine Gedanken machen müssen (es ist eine nicht unerhebliche Summe als Spen-

de an den Tempel gegangen, außerdem die Rechte an einer Tabakplantage, die nicht mehr in der Auflistung der Besitzungen auftaucht).

• Zum Abschluss lässt er die Helden eine Art Vertrag unterzeichnen, in dem sie sich mit den Bedingungen einverstanden erklären und versichern, dem Willen der Verstorbenen nachzukommen. Anschließend händigt er ihnen einen Schlüssel zur Villa Ulfhart aus (eher symbolisch, da die Helden ohnehin nicht in die Verlegenheit kommen, ihre Villa selbst aufzuschließen) und eine gesiegelte Urkunde, mit der sich die Helden bei ihren Leibwächtern ausweisen können. Außerdem bietet er ihnen an, sie mit Sänften auf den Silberberg bringen zu lassen.

• Sollten sich die Helden Bedenkzeit erbeten, gewährt er ihnen Aufschub bis zum nächsten Morgen. Länger sollten sie jedoch nicht zögern – die Hyänen lauern schon, und jeder verlorene Tag schadet dem Haus Ulfhart.

Tsaiane verfolgt mit ihrem Testament vor allem das Ziel, ihr Haus für die Zukunft abzusichern. Durch die Auflagen stellt sie sicher, dass die Helden sich nicht auf dem ererbten Vermögen ausruhen, sondern alles daran setzen, um es vor Neidern und andern Gefahren zu schützen. Taron Haidar spricht es nicht aus, aber die Phex-Kirche wird die Helden von nun an beobachten, um sich über alles auf dem Laufenden zu halten.

WAS FÜR, WENN DIE HELDEN SICH WEIGERN?

Sollten die Helden sich weigern, die Unterschrift zu leisten, erinnert Taron Haidar daran, dass die Wahl der Grandessa unter dem Zeichen des Phex stand und es daher ihre Pflicht sei, dem Willen des Listenreichen zu gehorchen. Außerdem verweist er darauf, dass für diesen Fall ja die Dublonen an die Dukatengarde gezahlt wurden ...

Wenn die Helden dennoch bei ihrer Entscheidung bleiben, haben sie nicht viel Zeit, die Stadt zu verlassen, ehe sich die Dukatengarde an ihre Fersen heftet, und es steht zu hoffen, dass die Helden schneller sind. Je nach Verhalten und Ihrem Ermessen werden die Helden fortan den Nachteil *Gesucht* in Al'Anfa haben und können sich nicht mehr im Süden blicken lassen. Das Abenteuer wäre an dieser Stelle wohl beendet.

DAS HAUS ULFHART

Dank der Urkunde und der Eskorte, die der Vogtvikar den Helden mitgegeben hat, können sie das Tor zum Silberberg anstandslos passieren.

Söldner der Dukatengarde halten Wache und versperren der Sänfte den Weg, bis die Helden die Urkunde vorzeigen und man sie passieren lässt, neugierige Blicke in die Sänfte werfend.

Die Villa selbst liegt inmitten eines weitläufigen, gepflegten Parks mit künstlichen Hainen, mehreren Teichen und einen großen Reitplatz. Das Hauptgebäude ist im tulamidischen Stil gehalten, mit zahlreichen Arkaden, geschwungenen Fenstern und Türmchen – eine Anlehnung an die aranische Herkunft der Ulfharts.

PERSONAL

Zum Anwesen gehören rund fünfzig Sklaven, von denen ein großer Teil in Küche, Wäscherei und Garten beschäftigt ist und den Helden nur höchst selten unter die Augen tritt. Daneben gibt es eine Reihe von wichtigen Helfern und Vertrauten:

• Die wohl wichtigste Gestalt ist *Berion Lodecker* (*976 BF, mittelreichische Herkunft, graue, kurze Haare, gutmütige, aber wach blickende Augen, ein etwas rundliches Gesicht und untersetzte Figur). Der Kaufmann aus Ilsur geriet vor mehr als dreißig Jahren in die Hände von Piraten, die ihn an die Ulfharts verkauften, wo er sich mit seinem wachen Geist bald unentbehrlich machte. Tsaiane Ulfhart hat ihn bereits vor fünf Jahren freigelassen, aber er ist geblieben und arbeitete weiterhin als Verwalter. Er ist der wichtigste Ansprechpartner für die Helden und Ihr Sprachrohr als Meister, wenn Sie jemanden brauchen, der Informationen weitergibt oder den Helden den Kopf zurechträgt (orientieren Sie sich bei der Darstellung an der Gestalt des Alfred in den *Batman*-Filmen, ein durch und durch loyaler Vertrauter, der sowohl als Helfer als auch als moralische Instanz herhält).

• *Dhanya Tirzian* (*995 BF, kurze, schwarze Haare, große Nase, Brille, kurzgewachsen, pummelig) steht seit Jahren als Sekretärin in Tsaianes Dienst. Sie ist wortkarg mit einem Hang zum Zynismus und wie Berion eine Freigelassene. Den Helden gegenüber verhält sie sich abwartend und zurückhaltend, taut mit der Zeit jedoch auf und ist eine verlässliche Hilfe.



Berion Lodecker

⦿ *Heldorf Aragena* (*992 BF, kahler Schädel, hochgewachsen, muskulös, feingeschnittene, fast schöne Gesichtszüge, Narbe über der linken Augenbraue) ist die Offizierin der Wachmannschaften, die je zur Hälfte aus Dukatengardisten und unabhängigen Söldnern besteht. Nach einer Karriere als Gladiatorin wurde sie freigelassen und trat in den Dienst Tsaiane Ulfharts. Ihre Loyalität gleicht der eines Hundes, sie erwartet Befehle und führt diese kompromisslos aus. Sie ist für die Helden Ansprechpartnerin für alles, was die Sicherheit der Villa und der Besitzungen angeht. Eigeninitiative ist von ihr wenig zu erwarten, vielmehr steht sie alle Nase lang bei ihren neuen Herren auf der Matte, um Anweisungen einzufordern.

⦿ *Ranad* (*1009 BF, Halbmoha, schlank, blauschwarze hüftlange Haare, schwarze Glotzen, klare, melodische Stimme) war der Leibsklave Tsaianes und hat die Zeit in ihren Gemächern mit Sicherheit nicht nur damit verbracht, sich um ihre Garderobe zu kümmern. Ranad ist ein aalglatter Schöning, der um seine Wirkung weiß. Entsprechend wird er sich auch mit einer Mischung aus Dreistigkeit und Unterwürfigkeit um das Wohlwollen seiner neuen Herren und um einen Platz in ihrem Bett bemühen.

⦿ *Heskem Lauerbach* (*1001 BF, dicklich, rotes Gesicht, schwitzt ständig) ist Absolvent der Akademie zu Al'Anfa und wurde nach seinem Abschluss vor zwei Jahren von seiner Geldgeberin Tsaiane dazu verpflichtet, ihr für die Dauer von sieben Jahren als Hausmagier zu dienen. Der Mittelreicher würde Al'Anfa lieber heute als morgen den Rücken kehren, aber da er zu feige ist, mit der Grandessa zu brechen, beugt er sich seinem Schicksal. Wenn er nicht gerade Reisschnaps säuft oder den Haussklavinnen hinterhersteigt, ist er ein sehr kompetenter Magier (meisterlich in Hellsichtzaubern, kompetent in Illusionsmagie).

⦿ *Tanake* (*992 BF, Moha, stämmig mit rundem Gesicht und hochgebundenen Haaren, große Hände) zählt ebenfalls zu den Sklaven, die das besondere Wohlwollen Tsaianes genossen haben. Ihr untersteht die Organisation des gesamten Haushalts, die Einkäufe, das Putzen und Aufräumen, die Gestaltung der Räumlichkeiten und so weiter. Obwohl Tanake diese Aufgabe seit Jahrzehnten versieht, braucht sie regelmäßigen Zuspruch ihrer Herrschaften, dass sie ihre Arbeit gut macht.

⦿ Die drahtige *Khala* (*1005 BF, klein, unscheinbar mit dunklen, halblangen Haaren und einem mausigen Gesicht) diente Tsaiane als Auge und Ohr in den Gassen der Stadt. Wenn die Helden sie angemessen entlohnen, führt sie diese Aufgabe gerne weiter fort (und dient Ihnen als Möglichkeit, die Helden mit Neuigkeiten zu versorgen). Halten die Helden ihre Dienste hingegen für überflüssig, sucht sie sich einen anderen Herrn, den sie schnell findet: Nareb Zornbrecht.

⦿ Daneben gibt es eine Reihe von Bediensteten, die besondere Aufgaben übernehmen:

Dolgon Sandez (*1002 BF, drahtig, rote Haare, Spitzbart, frech funkelnnde Augen) ist der Reitlehrer Tsaianes und für Pferde, Jagdwagen, aber auch die Sänften verantwortlich. *Isidor Regener* (*1003 BF, blonde Locken, Lachgrübchen, unersetzt, auf einem Auge blind) ist der Vorkoster, eine Frohnatur, die sich mit dem Schicksal als Sklave abgefunden hat und das Beste daraus macht. *Salahan ibn Mustafa*

(*989 BF, Tulamide, Halbglatze mit schwarzem Haarkranz, mächtiger Schnauzer, griesgrämiger Blick, cholerisch) gilt als Meister der Küche und ist ebenfalls ein Freigelassener. Der pfiffige *Dhjidan* (*1020 BF, schlaksig, schwarze Locken, Pickel) ist sein Sohn und der Küchenjunge – ein kluger Kerl, der den Helden Dienste als Laufbursche und Beobachter erweisen kann. *Ramina* (*995, kräftig, muskelbepackt, zu Zöpfen geflochtene schwarze Haare, neun Finger) kümmert sich um die Ausbildung der Gladiatoren.

DAS ERBE

Die Helden werden von Berion in Empfang genommen und in der Villa Ulhart begrüßt. Der Verwalter zeigt sich höflich, aber nicht unterwürfig. Sein Auftreten ist ruhig und bedacht, er nimmt sich geduldig Zeit, den Helden alles zu zeigen und zu erklären. Nach einer Vorstellung der wichtigsten dienstbaren Geister und einem Rundgang durch die Villa und den Park führt Berion die Helden schließlich in Tsaianes Arbeitszimmer. Der Raum ist überraschend schlicht gehalten, offensichtlich diente er tatsächlich ausschließlich zum Arbeiten, während die Grandessa ihren Besuch im unteren Empfangsraum empfing. An den Wänden hängen lediglich zwei Gemälde, die Seeschlachten zeigen (natürlich die legendäre Ahnin *Gerlita Ulhart*), ansonsten ist der Raum bis auf einen Schreibtisch, ein Regal mit Büchern und einige Polsterstühle leer. Berion bittet die Helden, sich zu setzen, während er selbst an das Regal tritt und einige Bücher, sowie eine zusammengerollte Karte herausholt. Anschließend beginnt er damit, den Helden zu erläutern, was sie nun eigentlich alles geerbt haben:

⦿ Tsaiane Ulhart zählte nicht zu den reichsten Granden der Stadt, aber ihr Vermögen reicht aus, um so manchen mittelreichischen Kaufmann oder Grafen vor Neid erblasen zu lassen. Der Großteil des Geldes ist jedoch in unbeweglichem Besitz gebunden, den Berion den Helden auf der Karte zeigt:

⦿ die Villa auf dem Silberberg mit Sklaven, Leibwächtern und anderen Angestellten

⦿ ein Stadthaus unweit des Hafens, wo Tsaiane ihre Geschäftspartner empfing

⦿ die Seidenplantage *Al'Varania* nördlich der Stadt

⦿ zwei kleinere Reisplantagen

⦿ eine Tabakplantage, deren Hauptgebäude vor allem als Jagdhaus mit Falknerei und Jagdhundezucht dient

⦿ eine Opalmine an den Hängen des Regengebirges

⦿ sechs Galeeren, davon zwei Kriegsschiffe, dazu zwei Zedrakken und zwei Potten

⦿ ein Gestüt außerhalb der Stadt

⦿ ein repräsentatives Haus in Mirham

⦿ mehrere Insulae (Mietskasernen) in den Brabaker Baracken

⦿ fünf Gladiatoren und ebenso viele Ausbilder

⦿ ein zahmer Tiger, drei für die Jagd abgerichtete Elefanten und mehrere Jagdpardel

Der wohl wichtigste Besitz ist die Seidenplantage *Al'Varania*, deren Produktion die Quelle zum Reichtum der Ulharts ist. Alle Geschäftszweige liefern nach Tsaianes Tod unverändert weiter (hierfür hat Berion die Geschäftsbücher herausge-

DAS VERMÖGEN DER ULFHARTS IN ZAHLEN

Die einfachste Möglichkeit, die Verwaltung des Grandenhauses auszuspielen, besteht darin, den wirtschaftlichen Teil Berion zu überlassen. Die Helden beschränken sich darauf, Entscheidungen zu treffen, um die Berion sie bittet, neue Ideen einzubringen und die grundsätzliche Richtung vorzugeben. Mit Zahlen und Bilanzen haben sie kaum zu tun, und Gewinne und Verluste können Sie als Meister nach eigenem Gutdünken festlegen, wie es die Dramaturgie erfordert.

Auf der anderen Seite können sich die Helden auch selbst um die 'Büroarbeit' kümmern und die Verwaltung in einer Art Wirtschaftssimulation nachspielen. Dazu dienen die folgenden Angaben zum Vermögen der Ulfharts, wie die Helden es bei ihrer Ankunft vorfinden.

- ⦿ verfügbares (nicht gebundenes) Barvermögen: 10.000 Dublonen
- ⦿ Vermögen in Form von Schmuck, Edelsteinen, Tafelsilber und Kunstgegenständen: 5.000 Dublonen
- ⦿ etwa fünfzig Sklaven in der Silberbergvilla
- ⦿ etwa fünfhundert Plantagensklaven, davon etwa fünfzig Haussklaven
- ⦿ etwa achthundert Rudersklaven
- ⦿ etwa fünfundzwanzig Minensklaven
- ⦿ etwa hundertfünfzig weitere Haussklaven
- ⦿ etwa fünfzig 'Spezialisten' (Handwerker, Gelehrte, Tierpfleger, Verwaltungssklaven ...)

⦿ etwa vierzig Säntenträger

⦿ etwa zwanzig Pferde (edel und repräsentativ)

Natürlich ist das Vermögen nicht statisch, sondern hängt stark von den Einnahmen und Ausgaben des Grandenhauses ab. Folgende Zahlen dienen als Richtwerte:

- ⦿ jährlicher Gewinn aus der Seidenplantage *Al'Varania*: 2.000 Dublonen
- ⦿ jährlicher Gewinn aus den Reisplantagen: 1.000 Dublonen
- ⦿ jährlicher Gewinn aus der Tabakplantage: 1.000 Dublonen
- ⦿ jährlicher Gewinn aus der Opalmine: 1.500 Dublonen
- ⦿ jährlicher Gewinn aus weiterem Handel: 1.500 Dublonen
- ⦿ jährliche Einnahmen aus den Mieten der Insulae: 500 Dublonen
- ⦿ jährliche Einnahmen aus Bestechungsgeldern: 500 Dublonen

Den Einnahmen stehen Ausgaben im Umfang von ungefähr 5.000 Dublonen gegenüber. Damit wird der alltägliche Bedarf gedeckt, die Versorgung der Sklaven, die Instandhaltung der Häuser und des Besitzes, der Sold der Dukatengarde, Gehälter der freien Angestellten, Bestechungsgelder, sowie kleinere Anschaffungen bis zu 500 Dublonen im Jahr.

holt, die er den Helden vorlegt. Bei ausreichender Kenntnis (*Handel* TaW 7 oder *Hauswirtschaft* TaW 12) können die Helden feststellen, dass die Produktion in den letzten Monaten sogar noch gesteigert wurde. Berion legt den Helden nahe, sich in den nächsten Wochen zunächst einmal einen Überblick zu verschaffen, um sich mit den einzelnen Geschäftszweigen vertraut zu machen. Er steht jederzeit für Fragen zur Verfügung.

Darüber hinaus kann Berion den Helden einiges zu den Ulfharts und zu der verstorbenen Grandessa erzählen:

⦿ Die Ulfharts stammten ursprünglich von aranischen Freibeuterinnen ab. Lange Zeit wurde das Haus daher nur in weiblicher Linie vererbt. Die berühmteste Vorfahrin war *Gerlita Ulfhart*, die in der *Seeschlacht von Charypso* (947 BF) als Großadmiralissima einen ruhmreichen Sieg errang. Ansonsten glänzte das Haus nicht unbedingt durch herausragende Gestalten, eher im Gegenteil: Man baute Macht und Reichtum im Stillen auf und sah zu, dass man trotzdem überall seinen Einfluss spielen lassen konnte.

⦿ Berion rät den Helden, sich baldmöglichst als Erben Tsaiane Ulfharts zu präsentieren. Zu viele Hyänen haben bereits ein Auge auf den Besitz geworfen, und auch wenn ihn die diversen Erbschleicherinnen, die in den letzten Wochen hier aufgetaucht sind, wenig beunruhigen, so sieht er in Tsaianes politischen Feinden eine weitaus größere Bedrohung. Außerdem sollten sie dem Patriarchen ihre Aufwartung machen. Eine großzügige Spende an die Boron-Kirche sei

nicht verkehrt, um das Wohlwollen und die Unterstützung der Boroni zu erlangen.

⦿ Tsaiane galt als verspielt und verwöhnt und hat den Umstand genutzt, dass man sie ständig unterschätzt hat. Sie war eine Meisterin darin, Schlingen auszuwerfen, im Hintergrund Informationen einzuholen und ihre Gegner damit zu erpressen, ohne dass es jemand mitbekam. Berion bittet die Helden, nicht zu offensiv aufzutreten: Das politische Pflaster in Al'Anfa ist rau und mit Fallen und Giftdolchen gespickt, und man wird die Erben der Ulfhart ohnehin schon misstrauisch beäugen. Da sollte man sich nicht in der ersten Woche den halben Silberberg zum Feind machen (letzteres fügt er mit einem Zwinkern hinzu).

⦿ Tsaiane hatte wenige Feinde, mit den meisten anderen Grandenfamilien verband sie ein mehr oder weniger wechselhaftes Mit- und Gegeneinander. Eine Ausnahme bildet *Nareb Zornbrecht*, den sich die Grandessa im letzten halben Jahr zum Gegner gemacht hat – warum auch immer. Berion hat seine Herrin nie über ihre Motive befragt.

⦿ Die verstorbene Grandessa hatte eine Leidenschaft für die Jagd. Die Zucht ihrer Falken, Hunde und Pferde verschlang Unsummen, ganz zu schweigen von den drei Waldelefanten, die eigens zur Tigerjagd abgerichtet wurden.

⦿ Verwandte gibt es nach Berions Wissen außer dem Tsaiane-Ulfhart keine, und dieser hat keinen Kontakt mit der Grandessa gepflegt. Offensichtlich hat er kein Interesse an dem Grandenhaus.

Zum Schlund und dem Amt des Tribuns kann Berion folgende Auskünfte geben:

⦿ Tsaiane war im Schlund sehr beliebt, und bis zum großen Brand (970 BF) besaßen die Ulfharts ein Stadthaus in diesem Viertel, in dem sie mehr lebten als auf dem Silberberg.

⦿ Es wird den Schlundbewohnern nicht gefallen, einen neuen Tribun vorgesetzt zu bekommen. Um ihr Wohlwollen zu erlangen, ist es wichtig zu zeigen, dass die Helden sich für die Belange der Fana einsetzen. Das kann in Form von Reisspenden geschehen, Geschenke werden immer gerne gesehen. Aber das allein reicht nicht aus, schließlich zeigen sich alle Granden großzügig, wenn es darum geht, Anhänger zu kaufen. Um nicht nur die Mägen der Fana, sondern auch ihre Herzen zu gewinnen, müssen die Hel-

den mehr tun: Sie sollten für Ordnung sorgen, ohne dass man sich an die korrupte Stadtwache wenden muss, Streitigkeiten gerecht schlichten und ein offenes Ohr für die Sorgen und Probleme der Fana haben. All das kann helfen, die Schlundbewohner für sich einzunehmen.

⦿ Eine Sache, die Tsaiane vor ihrem Tod sehr am Herzen lag, war der Firun-Fempel, der sich ebenfalls im Schlund befindet. Sie hatte schon länger Pläne gehegt, diesen wieder herzurichten, ist aber nicht mehr dazu gekommen. Es wäre wohl ein göttergefälliges Werk, diese Pläne endlich umzusetzen – und ein erster Schritt, sich das Wohlwollen der Fana zu erkaufen.

⦿ Die nächste Wahl zum Rat der Zwölf findet in zehn Monaten statt. Unmittelbar davor werden die Tribune der Stadtviertel neu gewählt. Bis dahin müssen die Helden den Schlund für sich eingenommen haben.

Wenn die Helden Berion weiter gezielt zum Schlund befragen, gibt er ihnen bereitwillig Auskunft. Hinweise dazu finden Sie in dem Abschnitt **Der Schlund** auf Seite 35. Berion weiß über allgemeine Dinge Bescheid, von den Geheimnissen weiß er nichts.

Zu guter Letzt überreicht Berion den Helden einen Brief, der ihm bei der Sichtung der Unterlagen nach Tsaianes Tod in die Hände gefallen. Er hat keine Ahnung, was es damit auf sich hat, zumal das Siegelwachs kein Zeichen trägt. Wenn die Helden das Siegel brechen, können sie Folgendes lesen:

**Zwei Dinge: Ich bin nicht Euer Hund.
Und ich spiele dieses Spiel nach meinen Regeln.**

Wie gehen die Helden mit der Sklaverei um?

Es dürfte für die meisten Helden befremdlich sein, plötzlich in die Rolle eines Sklavenhalters zu schlüpfen. Der Reichtum der Ulfharts basiert zu einem nicht unerheblichen Teil auf der Arbeit ihrer Sklaven, die fortan zum Besitz der Helden gehören – und diese vor moralische Probleme stellen.

Es steht den Helden frei, ihre Sklaven freizulassen, allerdings sollte Berion ihnen die Folgen vor Augen halten:

⦿ Es ist wirtschaftlich schwierig, alle Sklaven durch bezahlte Arbeiter zu ersetzen. Allein die Löhne würden einen Guteil des Vermögens fressen, sodass die Bedingungen des Testaments nicht erfüllt werden können.

⦿ Abgesehen davon würden die Kosten das Vermögen der Ulfharts auf Dauer so belasten, dass der gesellschaftliche Rang nicht gehalten werden kann. Sprich: Man läuft Gefahr, Ratssitz und Grandenstatus zu verlieren.

⦿ Die Sklaven leben in der Knechtschaft nicht schlecht, wenn ihre Herren gerecht und großmütig sind. Viele sind seit Generationen Sklaven und kennen kein anderes Leben. Sie einfach in die Freiheit zu entlassen, hieße, sie auf die Straße zu setzen, ohne dass sie gelernt hätten, sich um sich selbst zu kümmern. Wenn die Helden also die Sklaven freilassen wollen, sollten sie dafür Sorge tragen, dass diese auch gut versorgt sind.

Es gibt mehrere Lösungen für Helden, wenn sie absolut nicht damit leben können: Entweder behalten die Helden die Sklaverei bei und sorgen dafür, dass ihre Sklaven anständig behandelt und versorgt werden (sie sind also ‘gute’ Sklavenhalter, die sich um das Wohl der ihnen Anvertrauten sorgen). Oder sie lassen die Sklaven nach Ablauf des Jahres frei und beschäftigen sie als Angestellte. Auch das sollte möglich sein, schmälert aber das Vermögen des Hauses erheblich und bringt den Helden in Al’Anfa den Ruf als seltsame Sonderlinge ein.

Es handelt sich bei dem Brief um eine Nachricht *Dagon Lolonnas an Nareb Zornbrecht*, die Tsaianes Spione abfangen konnten. Der Inhalt ist vorerst nicht von Bedeutung (es handelt sich lediglich um Drohgebärden zweier Machtmenschen). Für das Abenteuer hat der Brief die Funktion, den Helden aufzuzeigen, dass Tsaiane offensichtlich einer Sache auf der Spur war, von der sie (noch) nichts wissen und die sie dazu antreibt, erste Nachforschungen zu unternehmen (und dabei mit Nareb Zornbrecht zusammenzurasseln). Eine magische Anlayse (OBJECTOVOCO) verrät den Schreiber, der eindeutig als Dagon Lolonna auszumachen ist. Der Empfänger ist nicht so einfach zu ermitteln, da der Spion, der die Nachricht abgefangen hat, nach dem Tod der Grandessa nicht mehr in Tsaianes Diensten steht. Eine Befragung Khalas ergibt jedoch, dass Tsaiane vor ihrem Tod vor allem Nareb Zornbrecht beschatteten ließ – warum, weiß sie nicht.

Eventuell führt der Brief zu einem ersten Treffen mit Nareb Zornbrecht, bei dem der Grande natürlich alle Vorwürfe abblockt und den den Helden klar macht, dass sie sich mit solchen Verdächtigungen schneller Feinde machen, als ihnen lieb sein kann.

HILFE, MEINE GRUPPE IST REICH!

Mit dem Vermögen der Familie Ulfhart eröffnen sich den Helden Möglichkeiten, die kaum ein anderes Abenteuer bietet. Gleichzeitig ergeben sich für Sie als Meister enorme Schwierigkeiten, wenn die Helden das geerbte Geld großzügig in Enduriumwaffen, magische Artefakte und andere, sonst kaum erschwingliche Dinge umsetzen, die jedes Abenteuer aus dem Gleichgewicht zu bringen drohen.

Um das zu vermeiden, gibt es die Klausel mit der Vermögenserhaltung im Testament. Sicher sollte es den Helden möglich sein, sich auf eigene Kosten auszurüsten, und gestatten Sie ihnen ruhig die eine oder andere Kleinigkeit, die sie sich nun leisten können (Tränke oder Gifte oder auch eine besondere Waffe oder ein nicht zu mächtiges Artefakt). Sobald sie jedoch anfangen, das Geld mit beiden Händen zum Fenster hinauszuwerfen, können Sie über Berion eingreifen, der die Helden an die notwendige Sparsamkeit erinnert. Sollte das nicht fruchten, bleibt Ihnen immer noch der Vogtvikar, der notfalls persönlich ein Wörtchen mit den Helden redet.

Nach Ende des Abenteuers fällt diese Beschränkung weg, aber den Helden sollte bis dahin bewusst sein, dass das Vermögen eines Grandenhauses nur in dem Maße ausgegeben werden kann, in dem es auch erwirtschaftet wird. Für eine mögliche Fortsetzung in Al'Anfa als Granden tragen die Helden demnach selbst Sorge, dass sie ihr Haus nicht in den Ruin stürzen.

Die Villa

Weiße Kieswege durchschneiden die gepflegte Parkanlage, in der sich gefällige Blumenbeete und schattige Baumgruppen abwechseln. Gegenüber dem

Hauptgebäude (A) befindet sich ein weiteres Gebäude im tulamidischen Stil. Es beherbergt eine großzügige **Thermenanlage (B)** mit zwei Wasserbassins, einem Dampfbad und marmornen Massagebänken. Der blumige Duft teurer Öle schwängert die Luft, leichtgekleidete Bademädchen und muskulöse Utulu-Sklaven stehen bereit, um den Badegästen jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Die Therme ist gänzlich mit weißem Marmor ausgelegt, Seidenschleier wehen in den offenen Arkaden, und in einer Voliere lärmenden schillernden Paradiesvögel.

Von der Rückseite der Villa gelangt man zu den **Stallungen (C)**, ein Stück weiter zu den **Unterkünften der Sklaven (D)**. Letztere bestehen aus gekalkten, einstöckigen Gebäuden mit roten Ziegeln, wirken auf den ersten Blick jedoch sauber und aufgeräumt. Die Schlafkammern fassen sechs bis acht Betten, jedes Haus hat einen Vorarbeiter, der eine



eigene Kammer für sich beansprucht und für die Ordnung in den Unterkünften verantwortlich ist. Das **äußere Gebäude (E)** ist etwas abgetrennt von den anderen und zweistöckig. Hier sind die Leibwächter und Söldner untergebracht, die für den dauerhaften Schutz des Grandenhauses angeworben wurden. Es bietet Platz für 40 Söldner; zur Zeit sind etwa die Hälfte der Schlafplätze belegt.

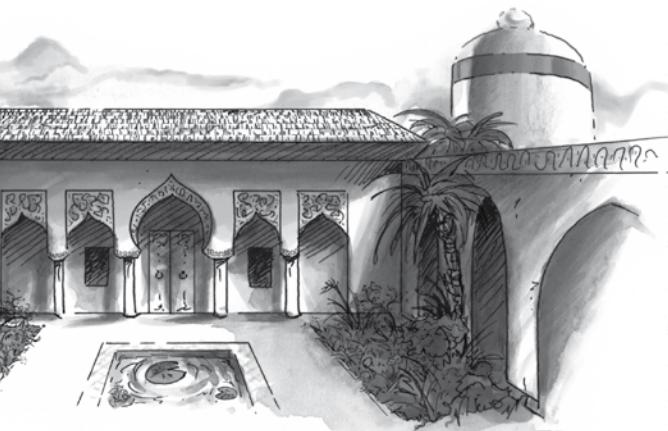
Das Haupthaus

Vom weitläufigen Vorplatz führen weiße Marmorstufen empor zum Eingangsportal, das von zwei Statuen flankiert wird. Sie zeigen Gerlita Ulfhart (rechts) und Tsaiane (links). Das Haus selbst ist von außen gänzlich mit weißem Marmor verkleidet, was einen gefälligen Gegensatz zu den roten Dachziegeln bildet. Zahlreiche offene Arkaden durchbrechen die Mauern und verleihen dem Gebäude trotz seiner Größe etwas Filigranes.

Erdgeschoss

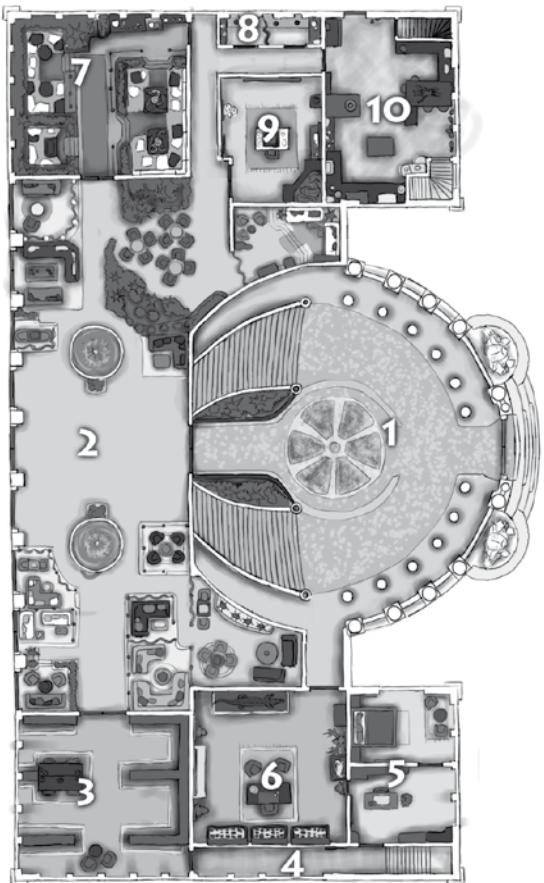
Durch das Portal gelangt man in die kreisrunde **Eingangshalle (1)**, den größten Raum der Villa. Nach oben hin wölbt sich eine Kuppel, über dem seitlichen Säulengang läuft eine offene Galerie. Der Boden ist mit einem Mosaik verziert, das Szenen aus der alanfanischen Geschichte zeigt. Eine mächtige Freitreppe führt hinauf in den ersten Stock, darunter geht es durch eine Flügeltür in den **Großen Salon (2)**. Dieser dient größeren Feiern und Orgien. Zwei Springbrunnen bieten Abkühlung, zahlreiche Emporen und Schleier unterteilen den Raum in ein Labyrinth aus angedeuteten Separees. In der Mitte befindet sich eine größere freie Fläche, die für Darbietungen wie Tänze oder Schaukämpfe gedacht ist. Zur Terrasse hin öffnet sich der Raum in hohen Arkaden, die bei Unwettern mit hölzernen Verschlägen verschlossen werden können.

Linker Hand gelangt man in die **Bibliothek (3)**, die Gästen offensteht und allerlei Werke über Fauna und Flora Meridianas, Geschichte, Kunst und Kultur enthält.

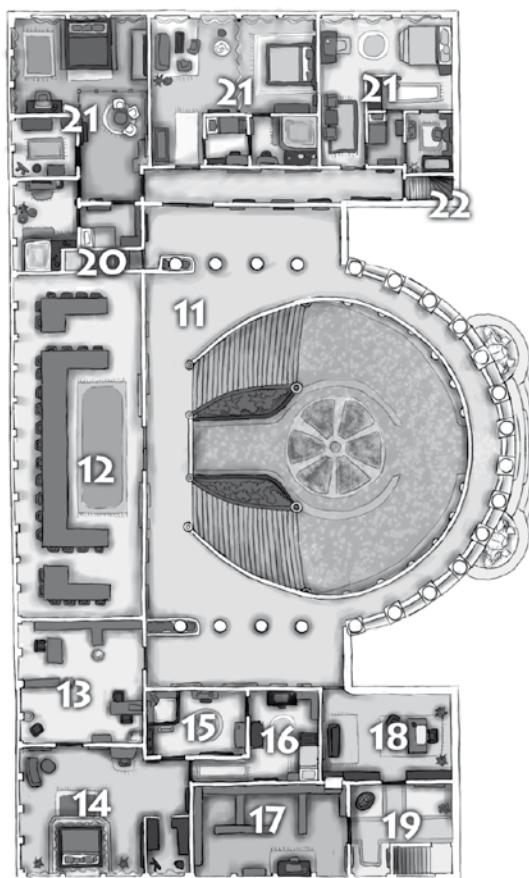


Eher versteckt ist die Tür zu einem **Korridor (4)**, der zu **Berions Wohnräumen (5)** und einer Treppe in den ersten Stock führt.

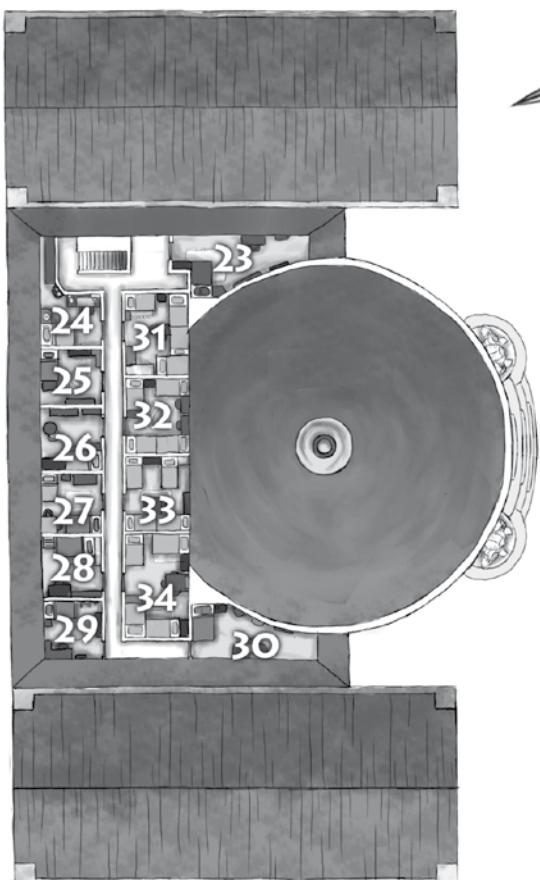
Der offizielle **Empfangsraum (6)** ist aufwändig eingerichtet mit Eichenholzmöbeln und allerlei Jagdtrophäen, darunter ein komplettes ausgestopftes Krokodil von gut vier Schritt Länge. Bemerkenswert ist zudem Tsaianes Schmetterlingssammlung, die die gesamte Wand hinter dem Schreibtisch einnimmt. In der Wand zu Berions Räumen gibt es eine Geheimtür mit einer Sichtluke, die im Innern eines ausge-



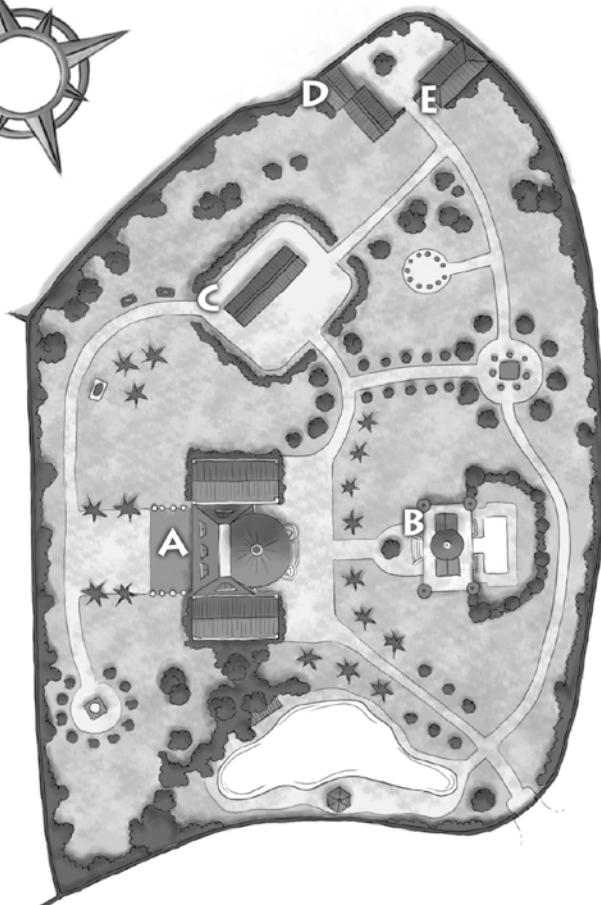
ERDGESCHOSS



ERSTER STOCK



ZWEITER STOCK



GRUNDSTÜCK

25 SCHRITT (GEBÄUDE)

stopften Tigerschädel versteckt ist. So kann der Verwalter den Gesprächen lauschen, ohne selbst gesehen zu werden, und der Grandessa anschließend seine Einschätzung mitteilen. Ebenfalls vorhanden: **Latrinen** (8).

Auf der anderen Seite des Großen Salons geht es in den sogenannten **Rauchsalon** (7). Der Marmorboden ist mit knöcheltiefen Teppichen und Kissen ausgelegt, die man um niedrige Tische mit Wasserpfeifen drapiert hat.

Nüchterner ist der **Kamele-Salon** (9) eingerichtet, der dem Brett- und Kartenspiel dient.

Ein schlichter Gang verbindet diese Bereiche mit der **Küche** (10). Eine Treppe führt von hier hinab in den Wein- und Vorratskeller, eine weitere hinauf in den ersten Stock.

Erstes Stockwerk

Der zentrale Raum ist die **Große Galerie** (11), von der aus man über die Freitreppe in die Eingangshalle gelangt. Die Halbkuppel erhebt sich über verspielten Arkaden, die einen Blick hinaus auf den Vorhof gewähren.

Geradeaus gelangt man in den **Roten Salon** (12), das große Speisezimmer, in dem Tsaiane Gäste zum Abendessen

empfangen hat. Der Name röhrt von den Wandmalereien, die in Rottönen gehalten sind und Szenen aus dem Paradies der Rahja zeigen.

Tsaianes private Gemächer betritt man durch ihren **privaten Salon** (13), der mit seinen Holzmöbeln und den Bücherregalen eher schlicht eingerichtet ist.

Dahinter liegt das **Schlafgemach der Grandessa** (14), beherrscht von dem 2,5 mal 2,5 Schritt großen Bett, das etwas erhöht auf einer Empore steht und von violetten Seidenschleieren umspielt wird. Von hier aus geht es in das **Bad** (15) sowie in die **Unterkunft der Leibsklavin** (165), die zuletzt von Ranad bewohnt wurde.

Die kleine **Privatbibliothek** der Ulfharts (17) kann nur durch die Geheimtür von Tsaianes Arbeitszimmer (18) aus oder den offenen **Korridor** (19) betreten werden. Diese Bibliothek enthält alles, was nicht für jedermanns Augen gedacht ist: die Familienchronik, Abhandlungen zweifelhafter Wissenschaftler, Aufzeichnungen verschiedener Familienmitglieder, private Korrespondenz und vieles mehr.

Von der Großen Galerie aus führt eine **Treppe** (20) hinauf in den zweiten Stock zu den Dienstbotenwohnungen. Den

DAS LEBEN ALS GRANDEN

Mit ihrem neuen Status ändert sich einiges im Leben der Helden. Ungewohnt dürfte vor allem die fast hündische Ergebenheit sein, mit der man ihnen begegnet. Man versucht, ihre Wünsche zu erfüllen, noch ehe sie sie geäußert haben, bemüht sich, alles recht zu machen, und harrt der Strafe, wenn dies nicht gelingt. An Granden, die sich auch einmal nachgiebig zeigen und Fehler vergeben, müssen sich die Untergebenen der Helden erst gewöhnen. Bei ihren Mit-Granden stoßen sie jedoch auf Unverständnis, schließlich ist das System aus Sklavenvirtschaft und Unterdrückung nur haltbar, wenn die Unterdrückten zu viel Angst haben, um sich zu erheben. Verweigern sich die Helden jedem Ratschlag anderer Granden, wie man sich Respekt verschaffen kann, führt das mittelfristig zu Verlust von Ruf (**Ruf** -5 bis -30 bei Granden).

Ungewohnt ist sicher auch der Luxus, in dem die Helden nun leben. Auch wenn die Bedingungen des Testaments die Ausgaben beschränken, können die Helden über eine große Zahl Untergebener, Schiffe und Wachleute verfügen. Daraus ergibt sich eine für ein Abenteuer ungewohnte Situation: Die Helden können (oder müssen sogar) Aufgaben an Vertraute abgeben, die ihnen zuarbeiten. Oftmals bleibt ihnen keine andere Möglichkeit, da ihr neuer Status als Grande zwangsläufig dazu führt, dass sie in der Stadt bekannt sind (und sich nur verkleidet unters Volk mischen können) und keine Zeit haben, sich nächtelang vor der Villa eines Konkurrenten auf die Lauer zu legen.

Ein dritter Punkt sind die Wachmannschaften, die die Helden ständig um sich herum haben (können). Hier ist es wichtig, eine Balance zu finden, dass einerseits eine standesgemäße Eskorte gestellt wird, die Helden andererseits noch angreifbar bleiben. Im Schlund kann

man das Problem lösen, indem man festlegt, dass die Schlundbewohner den Beschützern der Granden misstrauisch gegenüberstehen. Um ihre Herzen zu gewinnen, sollten die Helden ihre Wachmannschaften also zu Hause lassen.

Exotische Speisen, Weine, Ausschweifungen jeder Art und exzessiver Rauschkrautkonsum prägen das Leben der Reichen und Mächtigen in Al'Anfa. Natürlich können sich die Helden entziehen und das dargebotene Sklavenmädchen oder den Becher mit Boronwein ablehnen. Es trägt ihnen den Ruf von Sonderlingen ein, doch das ist nichts Ungewöhnliches in Al'Anfa. Schließlich hat so ziemlich jeder Grande seine Marotte, die man belustigt zur Kenntnis nimmt, aber nicht in Frage stellt. Man sollte jedoch nicht vergessen, dass viele Rauschmittel auf Dauer die Gefahr einer Abhängigkeit bergen; Regeln dazu finden Sie in der **ZooBotanica**.

Wichtig ist außerdem, dass die Helden sich darüber einig werden, wie sie das Grandenhaus führen wollen: Bestimmen sie unter sich ein Familienoberhaupt oder beschließen sie, gleichberechtigt Entscheidungen zu treffen? Wechseln sie sich ab in der Entscheidungsbefugnis, oder kommt es zu Abstimmungen? Wie gehen sie mit den vielfältigen Aufgaben um? Verteilen sie sie (einer kümmert sich um den Rat der Zwölf, ein anderer um das Spitzelnetz, ein dritter um die wirtschaftliche Seite, ein vierter um Gladiatoren und das Ansehen bei den Fana), oder treten sie als Gruppe auf und kümmern sich um alles gemeinsam? Es ist natürlich auch möglich, Meisterpersonen für einzelne Aufgaben heranzuziehen, entweder aus dem vorgestellten Hausstand oder jemanden, den die Helden nur dafür einstellen.

Hinweise, wie Sie die Helden in das politische Tagesgeschehen Al'Anfas einbinden, finden Sie weiter unten unter **Die Helden und die Politik** auf Seite 30.

Flügel nehmen schließlich die **Gästezimmer** (21) inklusive der jeweiligen Gästebäder ein. Eine **Treppe** (22) führt hinab in die Küche, wobei je eine massive Tür am oberen und am unteren Ende dafür sorgen, dass keine Essengerüche die Gäste stören.

Dachgeschoss

Eine Treppe führt in das Dachgeschoss, in dem sich die Wohnungen der wichtigsten dienstbaren Geister befinden: Sekretärin Dhanya Tirzian (23), Magier Heskem Lauerbach (24), Haushälterin Tanake (25), Vorkoster Isidor Regener (26), Koch Salahan ibn Mustafa mit Sohn (27), Ofizierin Heldoria Aragena (28), Reitlehrer Dolgon Sandez (29) und Gladiatorenausbilderin Ramina (30). Die übrigen Kammern (31–34) sind mit jeweils vier Stockbetten belegt und beherbergen die Haussklaven.

DAS GRÄNDENHAUS IM SPIEL

Die Verwaltung des Erbes bietet den Hintergrund, vor dem sich die Geschehnisse um Zul'Marald langsam entwickeln. Daher werden an dieser Stelle Schauplätze und Szenarien vorgestellt, mit denen Sie die Helden konfrontieren können. Dabei handelt es sich um optionale Bausteine, die für das Fortschreiten des ‘eigentlichen’ Plots nicht relevant sind, aber Ihnen als Spielleiter Material an die Hand geben, das Spiel in Al’Anfa farbig zu gestalten. Sollten Sie sich auf den Hauptplot beschränken, können Sie diese Vorschläge ohne Weiteres übergehen.

SEIDENPLANTAGE AL’VARANIA

Bei einem Besuch der Plantage stellen die Helden fest, dass diese von außen eher einer Festung gleicht: Hohe Mauern umgeben das gesamte Gelände, Söldner mit Bluthunden patrouillieren außen. Auf Nachfrage erläutert man den Helden gerne den Grund: Das Geheimnis der Seidenherstellung gehört zu den am besten gehüteten Geheimnissen Al’Anfas, auf ihr gründet sich der Reichtum der Stadt. Darauf ist es bei Todesstrafe verboten, Seidenspinnen aus der Stadt auszuführen.

noch während die Helden die Plantage besichtigen, wird bei der täglichen Zählung der Spinnen festgestellt, dass eine verschwunden ist. Sofort werden die Tore verschlossen, die Sklaven in ihre Unterkünfte gesperrt und eine großangelegte Suchaktion begonnen, an der sich die Helden beteiligen können. Der Täter ist ein Sklavenjunge, der bei einem Botengang von einem Schmuggler angeworben wurde, eine Spinne zu stehlen. Wenn die Helden nicht eingreifen, wird der Junge noch an Ort und Stelle hingerichtet, wie es das Gesetz vorschreibt – durch Häutung. Verhindern die Helden die grausame Strafe, haben sie die Achtung der Sklaven gewonnen (**Ruf +40**). Allerdings haben sie damit auch gegen geltendes Recht verstößen, was zu einer Anklage durch *Amosh Tiljak* führt (der über Zornbrechts Spione von der Sache erfährt). Machen Sie es den Helden nicht zu leicht, den Kopf aus der Schlinge zu ziehen, aber am Ende sollte es ihnen gelingen.

Unter den Sklaven befindet sich eine Waldmenschenfrau von Stamm der *Keke-Wanaq* (*Shan’du*, *981, sehnige

Gestalt, tiefe Furchen im Gesicht, lippenloser Mund, rasierte Vorderkopf, blinzelt nicht). Wenn die Helden den Jungen gerettet haben, tritt sie früher oder später auf die Helden zu und bedankt sich bei ihnen. *Shan’du* ist eine Art Sprecherin der Sklaven von Al’Varania. Bereitwillig gibt sie den Helden Auskunft über das Leben auf der Plantage und das Wesen der Spinnen, über die sie mit einer gewissen Ehrfurcht spricht. *Shan’du* kann für die Helden auch später Ansprechpartnerin sein, wenn sie nach den Geheimnissen der Vielbeiner suchen (ab einem Ruf von 80 bei den Sklaven):

- Sie weiß von der großen *Takehumba*, die gemeinsam mit den *Keke* (Spinnen) seit Urzeiten ein Gefäß aus Spinnweben spinnt, um den *Kebunganqaq* gefangen zu halten.
- Die *Keke* befinden sich in einem ewigen Kampf mit den aggressiven Jadeskorpionen, die Sendboten des Großen *Satuu* oder *Kebunganqaq* sind.
- Die *Keke-Wanaq*, *Shan’du*s Stamm, dienen der großen *Takehumba* und helfen ihr in ihrem Kampf gegen den *Kebunganqaq*. Fremde, die ihr Gebiet passieren, werden gefangen und den Spinnen geopfert, die die Haare der Unglücklichen mit in ihre Fäden verweben, um diese zu stärken.
- Die *Keke* verfügen über ein starkes Gift, das einen Mann innerhalb kurzer Zeit töten kann.
- *Shan’du* warnt die Helden vor dem *Fluch von Shan’r’Trak*, den sie als rotes Feuerauge beschreibt. Was es genau damit auf sich hat, kann sie nicht sagen, nur, dass das ein uraltes Taya ihres Stammes ist.

Nachforschungen in der Universitätsbibliothek können ergeben, dass es sich bei der *Takehumba* um eine riesige Spinne handeln soll, die in der Ruinenstadt *Shan’r’Trak* lebt (Quelle: *Wahrhaftige Reiseberichte des Geron Vielfuß, zusammengetragen im 599. Jahre nach dem Fall des alten Bosparan*; der Autor scheint die Spinne nicht selbst gesehen zu haben, sondern beruft sich auf Berichte). Auch über den *Kebunganqaq* weiß Geron Vielfuß etwas zu berichten: Demnach handelt es sich um einen riesenhaften Jadeskorpion, der im ewigen Ringen mit der *Takehumba* liegt. *Shan’r’Trak* taucht in einschlägigen Büchern über den Dschungel und seine Mysterien öfters als Ruinenstadt im Dschungel auf, die von den *Keke-Wanaq* bewohnt wird und für ihre Spinnen bekannt ist. Über den *Fluch von Shan’r’Trak* finden die Helden einen Verweis auf einen Feuerdämon. Kundige Helden (*Magiekunde +18*) können aus den knappen Beschreibungen schließen, dass es sich um Azamir handelt (siehe Seite 90).

TABAKPLANTAGE UND JAGDHaus

Der Tabakanbau spielt auf dieser Plantage eine eher untergeordnete Rolle. Viel wichtiger ist die Funktion als Jagdhäus. Das Anwesen liegt unmittelbar am Rand des Dschungels, weite Teile der Anbauflächen werden nicht genutzt, sondern liegen brach, um Kleintiere anzulocken, die Tsaiane mit ihren Falken gejagt hat. Das Gebäude selbst



GLADIATOREN

ist eher schlicht gehalten bis auf einen luxuriösen Salon, der dem Empfang von Jagdgesellschaften diente. Mit Stolz führt Jagdmeister *Renoldo* (*994, breitschultrig, rechtes Ohr verloren, trägt nur Leder, stinkt nach Schweiß) die Helden durch die Zwinger und die Falknerei, wo neben den berüchtigten Bluthunden vor allem Jagdhunde wie Tuzaker und Onjaro-Bracken gezüchtet werden. Daneben besaß Tsaiane drei Jagdfalken und einen Adler, der jedoch inzwischen uralt ist und das Gnadenbrot erhält.

Noch während sich die Helden auf der Plantage aufhalten, erhalten sie Besuch: *Goldo Paligan* gibt sich die Ehre, sich die Erben der Ulfhart persönlich anzuschauen. Auch wenn der Grande generös verkündet, man solle sich keine Umstände machen, erwartet er selbstverständlich eine angemessene Bewirtung und die volle Aufmerksamkeit seiner Gastgeber. Nach einem kurzen Imbiss schlägt er vor, dass die Helden unter Beweis stellen, dass sie der verstorbenen Grandessa auch als Jäger würdig sind. Zufällig habe er seinen Elefanten mitgebracht, und wenn man den Gerüchten Glauben schenken dürfe, treibe sich in der Nähe ein Tiger herum.

Natürlich hat Goldo nicht vor, ernsthaft auf Tigerjagd zu gehen, sondern will die Helden lediglich auf die Probe stellen. Zu diesem Zweck hat er einen alten Tiger mit stumpfgefeilten Krallen und Zähnen aussetzen lassen, den er den Helden vor den Bogen treiben lässt. Doch auch ein entwaffneter Tiger ist immer noch ein Raubtier, das in der Not heimtückisch wird. So greift das Tier aus dem Hinterhalt einen der Treiber an und verletzt ihn schwer. Den blutenden Mann im Maul mit sich schleifend, versucht der Tiger seinen Häschern zu entkommen. Während Goldo dafür plädiert, das Raubtier einfach abzuschießen, ungeachtet der Tatsache, dass man den Verletzen treffen könnte, obliegt es den Helden, den Mann zu retten und das wütende Tier zu töten (**Ruf +20** bei den Sklaven). Goldo zeigt sich beeindruckt, sollten sich die Helden dem Tiger stellen (**Ruf +5** bei Paligan). Unternehmen die Helden nichts, kommt der Mann um und Goldo bittet darum, bald zur Plantage zurückzukehren. Er hält die Helden nun für uninteressant und bedeutungslos (**Ruf -15** bei Paligan).

Noch ehe die Helden die Gladiatorenschule nahe der Arena besuchen können, taucht Gladiatorenausbilderin *Ramina* bei ihnen auf und bittet um Hilfe: In zwei Tagen sollen die Spiele stattfinden. Irgend jemand ist aber gestern Nacht in die Gladiatorenzellen eingedrungen und hat etwas in das Trinkwasser gemischt. Seitdem leiden drei der fünf Gladiatoren unter heftigem Durchfall und bluten aus Nase und Ohren, sodass sie sich ernsthaft Sorgen macht. Zwei Dinge sind nun zu tun: Man muss den Täter finden und zur Rechenschaft ziehen, und man muss einen Medicus finden, der die Gladiatoren rettet.

Bellora (12/E)

Das *Pflanzliche* Gift wird aus einer seltenen Lotosart gewonnen und bewirkt Übelkeit und Durchfall. Einen Tag später jedoch beginnt man aus Nasen und Ohren zu bluten und stirbt kurze Zeit später.

Wirkung: 1W6 SP/4 Std. / 1W3/4 Std.

Beginn: 1 Stunde

Dauer: bis zum Tod

Preis: 100 D

Haltbarkeit: 1W6+6 Mon.

Herstellung: Alchimie oder Pflanzenkunde +9

Da die Vergiftung lebensbedrohlich scheint, sollte zunächst der Arzt herbeigebracht werden. Ramina verweist die Helden auf *Xenron Dullinger* (*979, mager, gebückte Schultern, Brille auf der Nase, weite Gewänder), der als einer der besten Medici für Gladiatoren in Al'Anfa gilt. Ein Besuch in seinem Haus in der Grafenstadt bringt jedoch zu Tage, dass er vor drei Tagen zum Visra aufgebrochen ist, um Kräuter zu sammeln, und seitdem noch nicht wieder zurückgekehrt ist. Tatsächlich können die Helden den Arzt in einer Höhle unterhalb des Gipfels finden. Er hat sich beim Klettern einen Knöchel verstaucht und konnte daher nicht alleine in die Stadt zurückkehren. Schaffen die Helden ihn irgendwie vom Gipfel herunter, ist ihnen sein ewiger Dank

sicher (**Ruf +45** bei Xenron Dullinger) und sie haben auch für die Zukunft einen fähigen Heiler zur Hand. Um die Gladiatoren kümmert sich er gerne und kann sie durch Verabreichung eines Gegengifts retten. Kampffähig sind sie jedoch nicht.

• Hinweise auf den Täter kann man einerseits über das Gift erlangen, andererseits über die Wetten, die im Vorfeld der Kämpfe abgeschlossen wurden. Xenron teilt den Helden mit, dass die Gladiatoren mit einer seltenen Lotosart vergiftet worden sind, die in den Teichen der Universität gezogen werden. Nachforschungen vor Ort ergeben, dass ein junger Botaniker (*Rondo Valazar*) mit der Ernte des Lotos beauftragt ist, der auf Empfehlung von *Folsina Florios* in der Fakultät aufgenommen wurde. Verhören die Helden den jungen Mann, bricht er schon nach wenigen harten Worten zusammen und legt ein umfassendes Geständnis ab. Die Grandessa Folsina hat ihn aufgefordert, das Gift zu besorgen und ihr auszuhändigen. Da seine Zukunft an dem Wohlwollen seiner Gönnerin hängt, konnte er sich nicht entziehen und fleht die Helden an, ihm nichts zu tun. Verschonen ihn die Helden, ist er dankbar und kann ihnen in Zukunft in der Universität so manche Tür öffnen (**Ruf +15** bei Universität).

Wollen die Helden Folsina Florios zur Rede stellen, empfängt diese sie in ihrer Villa und streitet zunächst alles als 'lapidares Gewäsch' ab. Erst, wenn die Helden eindringlicher werden, gibt sie widerwillig zu, etwas mit der Geschichte zu tun zu haben, und bietet an, für die Arztkosten aufzukommen. Wirkliche Reue ist bei ihr nicht erkennbar, Gladiatoren scheinen ihr nicht mehr zu bedeuten als die Ratten in ihrem Keller.

Wenn die Helden sie anzeigen oder gar angreifen (in diesem Fall gehen die Leibwächter Folsinas dazwischen, sodass sich die Grandessa vermutlich durch eine Geheimtür retten kann), haben sie sich einen mächtigen Feind gemacht (**Ruf -80** bei den Florios) und werden von den übrigen Granden fortan mit Misstrauen beäugt (**Ruf -25** bei allen anderen Grandenhäusern). Sollten sie Folsina umgebracht haben, steht ihnen außerdem ein Schauprozess bevor, bei dem *Amosh Tiljak* den Vorsitz führt. Mit einer hohen Bestechungssumme können sie den Richter davon abbringen, sie zu verurteilen. Andernfalls droht ihnen die Hinrichtung in der Arena (der sie sich vielleicht noch durch eine waghalsige Flucht entziehen können) – es sei denn, sie haben genug mächtige Verbündete, die den Mord an einer Grandessa unter den Teppich kehren können (**Ruf 80+** bei mindestens zwei wichtigen Grandenhäusern).

Folsinas Motiv war eine Wette mit einem entfernten Neffen, die sie unter keinen Umständen verlieren wollte.

Das Schicksal der Grandessa wird nicht weiter verfolgt. Wenn die Helden sie nicht getötet haben, kann sie im Laufe des Jahres einem Attentat oder dem Terror der Duumvirn zum Opfer fallen (siehe **Der Terror** auf Seite 109)

DIE MIETSKASERNE

Über Nacht kommt es zum Zusammenbruch einer der Ulfhartschen Insulae, wobei zahlreiche Bewohner verschüttet und getötet werden. Der Zorn der Fana aus den Baracken richtet sich gegen die Helden, die man als die Verantwortlichen sieht. Es kommt zum Aufstand, der Pöbel (etwa 30

Personen) zieht mit Fackeln und Knüppeln zum Stadthaus am Hafen, um es niederzubrennen (da die Villa auf dem Silberberg unerreichbar ist). Die Verwalterin *Dunja Marano* schickt einen Hilferuf an die Helden.

Als diese schließlich eintreffen, ist das Haus besetzt und die Verwalterin und alle Sklaven in der Gewalt der Fana. Der herbeigeeilte Kommandant der Stadtgarde *Oboto Florios* schlägt vor, das Gebäude mit Mann und Maus abzubrennen, um ein warnendes Beispiel zu geben. Weigern sich die Helden, reagiert er verschnupft, gewährt ihnen aber Zeit bis zum Sonnenuntergang: Bis dahin müsse das Haus geräumt sein, oder er werde auf seine Methoden zurückgreifen. Schließlich könne er nicht hinnehmen, dass sich die Fana wie Herren aufführten.

Die Helden müssen nun die misstrauischen Fana davon überzeugen, ihre Rebellion aufzugeben, und sie müssen gegenüber Oboto Florios die Versprechungen durchsetzen, die sie den Aufrührern womöglich geben (freier Abzug zum Beispiel). Gelingt den Helden eine unblutige Lösung, steigt ihr Ansehen bei den Fana (**Ruf +25** bei Fana).

DER PHEX-TEMPEL UND DIE SPITZEL

Zu Tsianes Lebzeiten gehörte der Phex-Tempel zu den wichtigsten 'Domänen' der Ulfharts – allein die Informationen, die die Hochgeweihte dort zusammentragen ließ, waren ein Vermögen wert. Mit Tsianes Tod ist dieser Einflussbereich jedoch weggefallen. Die Suche nach einem neuen Hochgeweihten läuft ohne Rücksprache mit den Helden ab, und sie dürften nicht einmal erfahren, in welchen Verhältnis Tsiane zum *Haus der offenen Hand* stand.

Ebenso können sie nicht ohne Weiteres auf das Spitzelnetzwerk Tsianes zurückgreifen – hier kennt sich Berion nicht wirklich aus und kann auf Nachfrage höchstens ein, zwei Kontaktpersonen in der Stadt nennen (z.B. Khala; weitere Personen können Sie nach Bedarf einsetzen). Viele Spitzel sind abgesprungen, nachdem die Geldgeberin tot war, andere beobachten die neuen Herren erst einmal und treten nach und nach an diese heran, um die neuen Bedingungen auszuhandeln. Es sollte den Helden klar werden, dass die Loyalität der Spione nicht unerheblich von der Bezahlung abhängt und dass sie gut daran tun, hier nicht zu sparen.

Über die Spitzel haben Sie als Meister ein wichtiges Werkzeug in der Hand, um die Helden mit Informationen zu versorgen oder auch Falschmeldungen zu platzieren, mit deren Hilfe Sie die Gruppe zum Handeln bewegen können. Dies ist umso wichtiger, da die Helden in ihrer neuen Position sich kaum selbst nächtelang auf die Lauer legen können und daher auf verlässliche Zuträger angewiesen sind. Die Helden müssen das Netz neu aufbauen und sich überlegen, wo sie was beobachten lassen. Achten Sie darauf, dass die Anzahl der Spitzel überschaubar bleibt, und zögern Sie nicht, Spione umkommen oder abspringen zu lassen, sollten sich die Helden zu sehr auf die Arbeit ihrer Zuträger verlassen oder das Netz übermäßig werden.

Um als Spielleiter den Überblick zu behalten, empfiehlt es sich, dass Sie sich eine Liste mit Kontakt Personen und deren Einflussbereich notieren, sodass Sie rasch nachschlagen können, was die Helden über ihre Spitzel erfahren können.

DIE ERBSCHLEICHERIN

Der Tod Tsiane Ulfharts, die Aussicht auf ein gigantisches Vermögen und den Stand einer Grandessa ruft natürlich auch Erbschleicher auf den Plan. Wie viele davon aus ihren Löhern gekrochen sind und nun nach dem Erbe trachten, liegt in Ihrem Ermessen. Die im Folgenden vorgestellte Dame kann Ihnen als Anregung für die Ausarbeitung weiterer 'Möchtegern-Ulfharts' dienen, aber auch alleine stehen, um den Helden das Leben ein wenig schwerer zu machen.

Yolanda Peronez, genannt Ulhart-Peronez

Yolanda Peronez ist eine Schauspielerin, die bereits von Kindesbeinen an auf der Bühne stand und mit ihrer Sippe halb Meridiana bereist hat. Die rassige Schönheit mit den blonden Locken und den bezaubernden meerblauen Augen versteht es, Männer wie Frauen um den Finger zu wickeln und mit ihren Tänzen und Gesangsdarbietungen zu begeistern. Doch ihr gelüstet es nach mehr. Eine Weile hat sie als Mätresse eines brabakischen Adligen gelebt, bis dieser einem Jagdunfall zum Opfer fiel. Berauscht von dem Leben der meridianischen Oberschicht schwor sie sich, niemals wieder unter dem Dach eines Gauklerzelts zu schlafen und dort ihr Glück zu machen, wo die Villen noch prachtvoller, die Juwelen noch klobiger und die Geliebten noch spendabler sind – in Al'Anfa.

Dort angekommen hörte sie von dem Tod Tsianes, und sie fasste einen verwegenen Plan: Sie schlüpfte in die Rolle einer verschollenen Nichte, um selbst zur Erbin des Vermögens zu werden, anstatt sich wieder in die Abhängigkeit zu einem Geliebten zu begeben.

Mit ihrem Charme, ihrer Überzeugungskraft und dem Versprechen von Reichtum fand sie schnell Mitstreiter, die bereit waren, sie zu unterstützen. Man kümmerte sich um Kleidung, versorgte sich mit Informationen über das Haus Ulfhart und stellte ein kleines Gefolge zusammen, um die Rückkehr der verlorenen Nichte glaubhafter zu machen.

Aber noch ehe Yolanda ihren Plan in die Tat umsetzen konnte, musste sie mit Entsetzen feststellen, dass es anscheinend doch Erben gibt – die Helden. Von ihrem ersten Impuls, alles aufzugeben, kam sie jedoch wieder ab, als sie erfuhr, dass es sich bei den Erben mitnichten um leibliche Verwandte der verstorbenen Grandessa handelt, sondern um Fremde, die mangels anderer Erbberechtigter von Tsiane eingesetzt wurden.

Bestärkt durch diese Neuigkeiten nahmen sie und ihre Gehilfen den ursprünglichen Plan wieder auf – und geraten nun mit den Helden aneinander.

Yolandas Gefolgschaft

Ihre Gehilfen stehen nicht alle felsenfest hinter der Mächtigengrandessa. Der in Klammern angegebene Wert zeigt an, wie viele TaP* bei einer Überzeugen-Probe nötig sind, um den jeweiligen Gehilfen dazu zu bringen, die Wahrheit über Yolanda preiszugeben (**unter Androhung von Gewalt / friedlich**):

• *Rethon* (*1010 BF, hochgewachsen, muskulös, dunkelbrauner Pferdeschwanz, ehemaliger Gladiator) hat trotz seiner Jugend schon eine bewegte Karriere in der Arena und

den Betten verschiedener Grandessas hinter sich und fungiert als Yolandas Beschützer und Leibwächter. Dabei gibt er sich schroff und wenig verhandlungsbereit.

Rethon ist bis über beide Ohren in die schöne Gauklerin verliebt und versucht mit seiner rauen Art, seine Unsicherheit zu überspielen. Wenn es einem (männlichen) Helden gelingt, dass Rethon ihm bei Wein und Reisschnaps sein Herz ausschüttet, und man ihm verspricht, alles zu tun, damit Rethon seine Herzensdame bekommt, haben die Helden einen wertvollen Verbündeten unter Yolandas Leuten gefunden. Es ist nur fraglich, wie man die schöne Hochstaplerin davon überzeugen will, dass Rethon für sie der Mann fürs Leben ist ... (20/10)

• *Marquez d'Urbino d'Argento* (*999 BF, schwarze, im Nacken zusammengebundene Haare, Kinnbärtchen, ehemals edle, aber inzwischen verschlissene Kleidung) ist mit Sicherheit nicht der echte Name des verschlagenen Horasiers. Er ist der Planer und Denker und derjenige, der sich bereits Gedanken darüber macht, wie es nach der Erbschaft weitergehen wird. Dass er seine Gefährten unauffällig beseitigen wird, steht für ihn außer Frage. Marquez ist ein Dieb und Hochstapler, der vor einigen Jahren aus Belhanka nach Al'Anfa geflohen ist und seitdem auf die große Möglichkeit lauert, seinem Leben eine Wendung zu geben. Sollte sich Yolanda zu ungeschickt anstellen oder sollten die Helden sie zu sehr bedrängen, ist Marquez durchaus bereit, sie ans Messer zu liefern – bei entsprechender Gegenleistung, versteht sich. (5/8)

• *Serpina* (*1012 BF, aschblond, zierlich, breiter Mund, linkes Auge fehlt) wuchs als Waisenkind auf den Straßen der Stadt auf und schlug sich mehr schlecht als recht durch. Einige Zeit arbeitete sie als Aushilfe in einer Hafentaverne, wo sie nebenbei den Wirt beglückte, bis die Wirtin dahinterkam und ihr im Streit das linke Auge mit einem Schürhaken ausstach. Seitdem verdingte sie sich als Bettlerin, bis sie Yolanda kennenlernte und sich ihr anschloss. Sie spielt Yolandas Leibdienerin. Serphina ist eine gewitzte, mit allen Wassern gewaschene Frau, die auch nicht davor zurückschreckt, ihre Freunde zu verraten, wenn sie sich davon einen Vorteil verspricht – dass das Leben ungerecht ist, hat sie am eigenen Leib oft genug erfahren (3/6).

• *Harn und Hern* (*1004 BF, hünenhafte Statur, schwarze Seitenzöpfe, rasierte Glatze, stumpfsinniger Blick) sind Zwillingsbrüder, die von Hesindes Weisheit zu wenig, von Kors Kampfeslust hingegen ein wenig zu viel mitbekommen haben. Schwachsinnig geboren, wurden sie von ihren Eltern, tulamidischen Bauern, verborgen gehalten und wie Tiere zu schwersten körperlichen Arbeiten herangezogen. Als die Zwillinge siebzehn waren, erschlugen sie im Streit ihren Vater und flohen erschrocken über die eigene Tat aus ihrem Heimatdorf. Über Umwege gelangten sie nach Al'Anfa und gerieten dort an eine Lanistra, die die beiden kurzerhand unter Vertrag nahm und zu 'Kampfmaschinen' ausbildete (ihre aktuellen Namen erhielten sie auch bei dieser Gelegenheit). Bevor die beiden jedoch in der Arena antreten konnten, wurde die Ausbilderin von einem Fieber dahingerafft, und die Zwillinge standen wieder alleine da. Marquez sammelte sie schließlich auf und sorgt für sie –

und hat umgekehrt billige, aber umso loyalere und kampfstarken Leibwächter. Da die beiden Marquez' Winkelzüge nicht durchblicken, tun sie, was er ihnen aufträgt. Zurzeit lautet der Befehl 'Yolanda beschützen', und das tun die beiden, notfalls unter Einsatz ihres Lebens. (20/20)

Eine Erbin trumpft auf

Yolanda erscheint mitsamt Gefolge, Sänfte und Pferden vor der Villa und fordert die Helden unmissverständlich dazu auf, diese sofort zu räumen. Auf Nachfrage stellt sie sich als *Yolanda Ulfhart-Peronez* vor, Nichte der verstorbenen Grandessa, Tochter ihrer verschollenen Schwester *Thinya Ulfhart*, und damit rechtmäßige Erbin des Hauses Ulfhart. Zum Beweis legt sie zwei Urkunden vor. Aus der ersten soll die Hochzeit ihrer angeblichen Mutter mit einem horasischen Adligen hervorgehen, die zweite soll ihre Geburt verbürgen.

Natürlich sind beide Urkunden Fälschungen, die Marquez anfertigen ließ. Die Fälschungen sind so gut, dass sie auf den ersten Blick nur schwer als solche zu erkennen sind: *Malen/Zeichnen-Probe +20; Rechtskunde (Meridiana), Schriftlicher Ausdruck o.ä.* können als Hilfstalente (WdS 15) zum Einsatz kommen; die SF *Fälscher* hilft natürlich auch.

Was tun?

Yolanda führt sich vom ersten Moment auf, als gehöre ihr das Haus bereits. Sie scheucht die Sklaven umher, verlangt Berion zu sprechen, näselt herablassend und wedelt damit immer wieder mit ihrem Straußfederfächer, ganz wie man sich das Gehabe einer echten Grandessa vorstellt. Sie hofft insgeheim, dass die Helden irgendwann von alleine aufgeben, da sie kein Druckmittel außer den angeblichen Urkunden hat. Ihr 'Recht' einzuklagen traut sie sich jedoch auch nicht, da sie (nicht unberechtigt) befürchtet, dass der Schwindel bei einer Überprüfung auffliegen könnte.

Die Helden können Yolanda loswerden, indem sie die Urkunden genauer unter die Lupe nehmen und Fachleute befragen (Universität). Der einzige sichere lebende Verwandte Tsianes, der Tsa-Geweihte *Jaccino Ulfhart* (s.u.), weiß nichts von einer Thinya, die im Horasreich geheiratet hat. Aufschluss gibt auch die Familienchronik, die besagte Thinya ebenfalls nicht kennt.

Setzen die Helden Yolanda zu sehr unter Druck, bricht sie irgendwann ein und gesteht alles. Wenn die Helden sie verschonen, kann sie ihnen eine treue Verbündete werden – mit Verkleiden und Schauspielerei hat sie ja Erfahrung. Ansonsten wird sie als Hochstaplerin hingerichtet.

IN AL'ANFA

Dieses Kapitel bietet Ihnen Hintergründe, um das Spiel in der Stadt zu gestalten. Neben allgemeinen Hinweisen finden Sie auch Vorschläge für optionale Ereignisse sowie Informationen, wie Sie die Helden in ihrem neuen Status als Granden an der Stadtpolitik teilnehmen lassen können.

ZUM SPIEL IN DER STADT

Wie bei allen Stadtabenteuern ergibt sich das Problem, dass die Helden viele Möglichkeiten zum Handeln haben und es schwer vorhersehbar ist, was sie als nächstes tun werden. Daher folgt die Handlung in Al'Anfa keinem starren Muster, sondern ist modular aufgebaut, sodass Sie flexibel auf das Verhalten Ihrer Gruppe reagieren können und ein weites Feld zur eigenständigen Gestaltung haben. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, finden Sie immer wieder Zusammenfassungen.

Da es manchmal notwendig ist, die Helden sanft in eine Richtung zu lenken, ohne dass sie sich gegängelt fühlen, haben Sie verschiedene Meisterpersonen zur Hand.

Der *Verwalter Berion* kann helfen, wenn die Helden nicht wissen, an wen sie sich wenden können, oder Vorschläge machen, wenn die Gruppe nicht weiter weiß. Der *Vogtvikar* bremst die Helden aus, wenn sie zu verantwortungslos mit dem Erbe umgehen und das Abenteuer dadurch zu sprengen drohen. Daneben können Sie Granden als Aufhänger und Motivation einsetzen, indem etwa jemand nett bei einem Glas Wein plaudert und Gefälligkeiten anbietet – natürlich mit Gegenleistung. Auch Fana können Ereignisse vorantreiben, wenn sie sich etwa an die Helden wenden, um Hilfe zu erbitten, oder weil Ihnen etwas Seltsames

aufgefallen ist. Sollte sich die Gruppe allzu phlegmatisch verhalten, können Sie außerdem über *Nareb Zornbrecht* und *Amosh Tiljak* Druck ausüben – Zornbrecht käme es sehr recht, wenn die Helden den Ratssitz verlieren, und wenn sie nichts unternehmen, um diesen zu sichern, wird er versuchen, schon vor der Wahl Fakten zu schaffen.

IN DEN GASSEN UND TAVERNEN

Die Stimmung in der Stadt ist äußerst angespannt. Lassen Sie die Helden das spüren – die feindseligen Blicke, die ihrer Sänfte folgen, wenn sie sich in der Stadt bewegen, kleine Streitigkeiten auf dem Markt, die schnell einen Menschenauflauf zur Folge haben, bis dieser von der Stadtwache auseinandergtrieben wird, Fana, die der Sänfte nur widerwillig Platz machen, Wortführer, die an belebten Plätzen hetzerische Reden halten und erst beim Eintreffen der Garden in der Menge untertauchen. Für die Helden bedeutet das konkret, dass sie in der ungewohnten Situation sind, als Granden misstrauisch beäugt und sogar provoziert werden. Offensichtlich dürsten einige Fana geradezu danach, die Konfrontation heraufzubeschwören, die die Granden vom Silberberg fegen soll.

Da die Helden in Al'Anfa noch nicht sehr bekannt sind, ist es anfangs ohne Weiteres möglich, dass sie sich unerkannt in der Stadt bewegen. In den Tavernen bekommen sie hautnah mit, was die Fana unter sich reden – solange keine Stadtwache in der Nähe ist:

• Es wird endlich Zeit, dass man etwas gegen die selbstherrlichen Silberberger unternimmt. Ihnen ist doch die Schuld an der Niederlage zuzuschreiben, und was hat es Ihnen geschadet? Nichts. Aber durch die Krise haben sich die

Preise für Getreide und Reis verfünffacht, und jetzt, nachdem die Flotte nahezu wieder aufgebaut ist, sinken sie nicht etwa. Im Gegenteil – die Reichen scheinen Blut geleckt zu haben, als sie gesehen haben, was die Fana bereit sind zu zahlen, um nicht zu verhungern.

• Der Patriarch interessiert sich doch einen Dreck für das Volk, und mit seiner Tochter ist es ebenso. Es würde nicht wundern, wenn Boron seine Warnung wahr macht und die Stadt mit einer erneuten Seuche vernichtet. Recht würde es den Herren und Damen Boroni geschehen, wenn nicht alle darunter leiden müssten.

• Die Granden haben sich längst wieder finsternen Kulten verschrieben, zu denen sie das Blut Unschuldiger brauchen, um ihre Dämonen zu füttern (hinter vorgehaltender Hand und mit wissendem Blick).

• Zornbrechts Schlägerbanden beherrschen die Straße und sorgen dafür, dass niemand etwas gegen ihren Herren

sagt (sehr leise). Nehmt euch in Acht, die schlagen auch jemanden tot.

• Man sagt, *Irschan Perval* verlasse seine Villa seit einiger Zeit kaum noch, außer, um dem Patriarchen sein Gift in die Ohren zu trüpfeln. Der Mann beschwört noch Al'Anfas Untergang herauf, diese elende Viper.

• Man munkelt, die Rebellen vom Visarberg bereiten etwas vor. Angeblich soll es die ja immer noch geben. Es wäre nicht verwunderlich, wenn in naher Zukunft etwas geschehen würde. Sie wollen die Macht in die Hände des Volkes legen. Das wollte der Nandus-Geweihte allerdings auch, der letzten Mond aus der Stadt gejagt wurde.

• Außerdem können die Helden miterleben, wie Zornbrechts Schlägertruppe nachts eine Gruppe unzufriedener Handwerker angreift. Es gibt eine regelrechte Straßen-schlacht, bei der zwei Tote und mehrere Verletzte zurückbleiben. Die Stadtwache scheint dieser Vorfall jedoch nicht

RUF UND ANSEHEN

Das Spiel in der Stadt wird lebendig und weniger statisch, wenn Handlungen der Helden Auswirkungen auf das Verhalten ihrer Umwelt haben. Dazu gibt es verschiedene Gruppierungen oder Einzelpersonen, bei denen bestimmte Taten den Ruf steigern oder senken. Das gibt dem Meister einen Anhaltspunkt, inwieweit diese Fraktionen bereit sind, den Helden zu helfen (bzw. sie während eines Straßenkampfes zu unterstützen, Informationen weiterzugeben, flüchtende Helden zu verstecken, ihnen erforderliche Dinge besorgen und so weiter).

Diese Regelerweiterung ist jedoch ausdrücklich optional! Wenn Ihnen die Verwaltung des Rufs zu aufwändig ist, können Sie das ohne Weiteres weglassen und wie gehabt auf CH-Proben oder meisterliche Willk..., ähm meisterliches Ermessen zurückgreifen.

Ruf gewinnen oder verlieren die Helden im Laufe des Spiels durch ihre Handlungen. Dabei mag es vorkommen, dass manche Handlungen das Ansehen bei einer Gruppierung steigern, bei einer anderen hingegen senken. Zum Beispiel können sich die Helden auf die Seite eines zu Unrecht angeklagten Fana stellen und den Kommandanten der Stadtwache mittels Erpressungen dazu zwingen, von der Verfolgung abzusehen – unter den Fana wird sich herumsprechen, dass man auf die Helden zählen kann (Rufsteigerung), während diese sich in der Stadtwache einen neuen Feind gemacht haben (Senkung des Rufs).

Um den Ruf zu verwalten, empfiehlt es sich, eine gesonderte Liste anzulegen, auf der Sie Gruppierungen oder Personen eintragen, mit denen die Helden zu tun haben. Es können im Laufe des Abenteuers einige dazukommen. In den Spalten dahinter können Sie den Ruf vermerken – achten Sie auch hier auf ausreichend Platz, um Veränderungen zu notieren. Bei manchen Gruppierungen ist es sinnvoll, eine Oberkategorie einzuführen und bei Untergruppen Abweichungen aufzulisten, z.B. Fana

als Oberkategorie +35, Untergruppe Schlund +50 (das Ansehen der Helden ist dort besser als in der restlichen Stadt, weil eine Handlung einen Bonus von +15 eingebracht hat), Untergruppe Hafen +10 (das Ansehen hat durch schlechte Bezahlung der Matrosen gelitten (Ruf -25), sodass man den Helden am Hafen misstrauischer gegenübersteht als anderswo).

Bei jeder Gruppierung haben die Helden anfangs einen Ruf von 0 Ausnahmen finden Sie bei der Vorstellung der entsprechenden Gruppen.

Zur Orientierung, was die Abstufungen in etwa bedeuten, dient folgende Liste:

- 100 **Hass.** Todfeind der Helden
- 80 **Verachtung.** Man lässt die Helden gezielt auflaufen oder legt ihnen Steine in den Weg.
- 40 **Abneigung.** Wenn man Gelegenheit hat, den Helden zu schaden, nimmt man diese wahr.
- 20 **Man mag sich nicht.** Hilfe ist nicht zu erwarten.
- 0 **Neutral.** Nichts geschieht ohne Gegenleistung. Man ist misstrauisch und muss erst überzeugt werden zu helfen.
- +20 **Neugierde.** Man interessiert sich für die Helden und würde ihnen helfen, wenn es einen einsichtigen Grund dafür gibt.
- +40 **Wohlwollend.** Man tut nicht alles für die Helden, aber wenn es im Bereich des Möglichen ist, versucht man ihnen zu helfen.
- +80 **Freundlich.** Man sieht sich als Freund und versucht, ihren Bitten zu entsprechen, ohne eine Gegenleistung einzufordern. Allerdings gibt es Grenzen, wo man sich selbst in Gefahr bringen würde.
- +100 **Verbündeter.** Man weiß, dass man auf die Helden zählen kann, und genauso setzt man sich für sie ein.
- +150 **Gottgleich.** Man tut alles für die Helden, ohne nachzufragen.

zu kümmern. Solange kein Betroffener Anklage erhebt, sieht man keinen Grund einzugreifen, und die betroffenen Handwerker werden sich hüten, mehr als nötig Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

BLUT UND STAUB

Seit Monaten schon beherrschen Zornbrechts Schlägerbanden für Angst und Unruhe auf den Straßen. Zornbrecht verfolgt dabei das wenig subtile Ziel, Granden und Fana gleichermaßen einzuschüchtern, um seine Pläne ungestört voranzutreiben. Die anhaltenden Unruhen und die Ohnmacht der Stadtwache haben Zornbrechts Schlägerbanden dreist genug werden lassen, ihren Opfern auch am helllichten Tag aufzulauern. Dabei gehen sie keineswegs zögerlich vor. In den vergangenen Monaten sind ihnen bereits ein gutes Dutzend Männer und Frauen zum Opfer gefallen (neben zahlreichen Verletzten). Dennoch gelingt es nicht, ihnen Einhalt zu gebieten. Die Schläger selbst sind kaum zu fassen: Kaum haben sie zugeschlagen, tauchen sie auch schon wieder in dem Moloch der Stadt ab. Und obwohl es ein offenes Geheimnis ist, dass sie in Nareb Zornbrechts Auftrag unterwegs sind, wagt es niemand, den Granden anzuklagen, aus Furcht, selbst Opfer seines Straßenterrors zu werden.

Nur wenige Tage nach der Ankunft der Helden kann es zu folgender Szene kommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es sind ein gutes Dutzend zerlumpter Gestalten, die sich euch nähern, langsam, wie hungrige Raubtiere. Ihre Kleidung ist zerschlissen, die Gesichter hart: Männer und Frauen aus den Baracken oder dem Hafenviertel. In den Händen halten sie Dolche und Knüppel, die mit Eisenbändern verstärkt sind und die man rasch unter der Kleidung verschwinden lassen kann, wenn die Stadtwache anrückt. Doch jetzt gibt es keinen Grund, die Waffen verschwinden zu lassen. Im Gegenteil. Ihr macht euch nichts vor, ihr seid die Opfer, die sich die Meute ausgesucht hat, und es fällt euch nicht schwer zu erraten, in wessen Auftrag sie gekommen sind.

Die Schläger verteilen sich langsam, um die Helden einzukesseln. Sie wissen, dass sie gestandenen Kämpfen wie den Helden nicht das Wasser reichen können, und vertrauen deshalb auf ihre zahlmäßige Überlegenheit. Wenn Sie Ihre Gruppe überraschen wollen, lassen Sie einen Magier unter den Angreifern sein, der aus irgendwelchen Gründen in Al'Anfa gestrandet ist und sich nun (wenig standesgemäß) seinen Lebensunterhalt als Söldner verdient (Heldenmagier machen schließlich auch nichts anderes). Der Rest der Truppe besteht aus ehemaligen Söldnern, Gladiatoren und Schlägern, die für eine Handvoll Münzen der eigenen Großmutter den Kopf einschlagen würden.

DER SPION

Diese Begegnung kann nach den ersten Zusammenstößen mit Zornbrechts Schlägern geschehen, wenn die Helden sich der Gefahr bewusst sind, die von dem Granden ausgeht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen oder als Inspiration zur Ausgestaltung dieser Szene:

Ihr habt keine Ahnung, wie viele es sind, die Euch dieses Mal aufgelauert haben. Im ersten Moment schienen es nur die beiden zu sein, die großspurig auf euch zugeschlendert sind und sich euch in den Weg gestellt haben, als gehörte ihnen das Viertel. Doch dann standen plötzlich weitere Schläger hinter euch, andere sprangen von den Dächern, zu viele, um in der dunklen Gasse den Überblick zu behalten.

Ein grobschlächtiger Kerl mit Schultern wie ein Ochse will auf (*Name eines eher kampfschwachen Helden*) eindringen, lässt seinen eisenbeschlagenen Knüppel niederfahren. Funkend hämmern die Metallbeschläge in die Hauswand, als er dich nur knapp verfehlt. Mit einem Grunzen setzt er nach, holt erneut aus – und stockt mitten in der Bewegung. Der Schrei, der ihm noch in der Kehle steckte, geht in ein heiseres Gurgeln über, dann bricht er in die Knie und anschließend nach vorne weg, bis er schwer in den Straßendreck fällt.

Als du den Blick hast, entdeckst du eine geduckte Gestalt hinter dem Koloss, die dir verstohlen zunickt, ehe er wieder im Kampftümmel verschwindet.

Erst, wenn die verbliebenen Schläger den Rückzug angetreten haben, tritt der Fremde auf die Helden zu. Der unverhoffte Retter stellt sich als *Enrico* (*1003 BF, schwarze halblange Haare, schmale Augen, drahtige Figur, fehlender Finger an der linken Hand) vor. Er stand in Tsaianes Diensten und bietet den Helden an, auch für sie zu arbeiten. Er hat sich in Tsaianes Auftrag unter Zornbrechts Handlanger gemischt, um die Grandessa aus erster Hand zu informieren, was dieser plant.

Nehmen die Helden sein Angebot an (er fordert fünf Dublonen für jede brauchbare Information, die er ihnen besorgt), haben sie einen loyalen Informanten und erfahren in Zukunft rechtzeitig, wenn Zornbrechts Schläger etwas gegen sie oder ihre Verbündeten unternehmen wollen.

Die Angreifer sind brutal, heimtückisch und grausam; ihre Motivation ist es, ihre Beutel mit Zornbrechts Gold zu füllen, und dafür ist es ihnen egal, auf welche Weise sie an den Finger, die Hand oder den Kopf des Helden kommen, die sie ihrem Auftraggeber zu Füßen zu legen gedenken. Sie versuchen, die Helden zu umzingeln und sie abzulenken, um sie von hinten anzugreifen. Sie springen von Dächern, wenn ein Held schon von zwei Schlägern bedrängt wird, sie nutzen Gifte (nicht zu teure, wie Arachnae, Mandragora oder die unverarbeiteten Gifte von Blindfisch, Muräne und Palmviper; vergleiche WdS 148ff.), stechen nach Augen und Geschlechtsteilen, um die Helden aus dem Konzept zu bringen (*Finten, Gezielte Stiche*), und verwenden alle schmutzigen Tricks des Straßenkampfs. Allerdings kämpfen sie nicht bis zum Tod. Sobald offensichtlich ist, dass die Helden die Oberhand gewinnen (mehr als die Hälfte der Schläger kampfunfähig oder mehr als zwei Drittel eine Wunde erhalten), ziehen sie sich zurück, was ihnen aufgrund ihrer *Ortskenntnis* auch gelingen sollte. Wenn die Helden einen Angreifer gefangen nehmen, macht er kein Geheimnis daraus, von Zornbrecht bezahlt zu werden. Die Loyalität des Schlägers endet jedoch am Rand seines Geldbeutels, sodass die Helden ihn ihrerseits anheuern können, wenn sie ihn nicht der Gerichtsbarkeit ausliefern wollen.

Sollten die Helden zu unterliegen drohen, können Sie notfalls auf Schlundbewohner zurückgreifen, die eingreifen und die Angreifer in die Flucht schlagen (bei ausreichendem Ruf im Schlund, ansonsten sollten die Helden besser die Beine in die Hand nehmen). Allerdings machen die unverhofften Helfer den Helden deutlich, dass sie nicht vorhanden, sich auf Dauer in ihre Streitigkeiten mit Zornbrecht einzumischen. Wenn es Probleme gäbe, sollte man vielleicht über eine größere Leibwache nachdenken.

(Werte der Gegner finden Sie im **Anhang** auf Seite 148)

DER HAFEN

Das Hafenviertel zählt zu den buntesten Gegenden Al'Anfas: Seeleute aus aller Herren Länder finden sich hier ein, Tavernen und Bordelle lassen die Strapazen der letzten Wochen vergessen und die schwerverdiente Heuer verprassen. Für Ordnung sorgt die Stadtwache, die von den meisten Wirten gut dafür bezahlt wird, dass sie öfters mal ein Auge zudrückt.

Die Lagerhallen, in denen die Waren vor dem Weitertransport aufbewahrt werden, zählen zu den am schwersten bewachten Gebäuden dieses Viertels, und Berion rät auch den Helden, dabei nicht zu sparen. Die dort gelagerten Reichtümer locken immer wieder Verzweifelte aus den Baracken an, die nachts die Tore aufbrechen und mit ihrer Beute auf Nimmerwiedersehen in der Stadt verschwinden. Gerade angesichts der Unruhen ist es angebracht, die Bewachung zu verstärken.

Die Hafenmeisterei untersteht den Bonareth, sodass die Helden früher oder später ein Schreiben erhalten, in dem sie aufgefordert werden, die Hafengebühren der letzten Monate zu entrichten (angeblich 127 Dublonen). Natürlich ist der Betrag maßlos überzogen, aber es ist schwer, Hafenmeisterin Jassandra Bonareth (*978 BF, verkniffenes

Gesicht, Brille, sprichwörtliche Beamtenmentalität) davon zu überzeugen. Hilfreich ist ein guter Kontakt zu Aurelian Bonareth (siehe **Der Demagoge**), der auf seine Base einwirken kann. Mit etwas Verhandlungsgeschick sollte es den Helden letztendlich gelingen, ein Abkommen zur Regelung der Hafengebühren zu treffen, schließlich hat Jassandra ein Interesse daran, dass die Ulfhartschen Galeeren weiterhin im Hafen ihre Ladung löschen. (Spielen Sie die Verhandlungen aus oder würfeln Sie Talentproben auf *Überreden* und *Überzeugen*).

Sollte es zu keiner Lösung kommen, müssen sich die Helden überlegen, wo sie ihre Schiffe in Zukunft anlanden lassen. In Al'Anfa ist das von nun an unmöglich; sobald eine Galeere der Helden auch nur die Kaimauer erreicht, steht schon eine Abordnung der Hafenmeisterei mitsamt Dukatengardisten bereit, um die Ankömmlinge daran zu hindern, an Land zu gehen.

DIE THERMEN

Ein besonderes Vergnügen ist der Besuch der *Paligan-Therme*, die der Grande 1026 BF in der ehemaligen Villa Oderindu Metuants erbaut hat (eine Geschichte, die die Helden ein Dutzend Mal zu hören bekommen, wenn sie das erste Mal in der Therme sind).

Die Thermenanlage ist in einen öffentlichen Bereich für die Fana und einen exklusiven Bereich für die Granden und geladene Gäste unterteilt. Goldo hat sich nicht lumpen lassen, sodass man hier jedes Vergnügen und nahezu jede Extravaganz findet, die man sich denken kann (einschließlich künstlicher Piratengrotten mit antiken Goldmünzen und einem Becken mit jungen Haien). Die Therme ist unter den Granden ebenso für zwanglose Plauderei wie auch für politische Gespräche oder ein raijagefälliges Stelldichein beliebt – verborgene Winkel und Dampfgrotten gibt es reichlich. Ein Thermenbesuch bietet sich daher an, um die Helden mit Personen des öffentlichen Lebens bekannt zu machen.

DIE ARENA

Wöchentlich finden Gladiatorenspiele in der *Bal-Honak-Arena* statt, und natürlich wird von den Helden erwartet, dass sie sich in ihrer Loge blicken lassen. Die Geschehnisse in der Arena selbst sind dabei eher nebensächlich, wichtiger sind das Gesehenwerden und der gegenseitige Besuch in den Logen. Die Helden können von nahezu jedem Granden aufgesucht werden – schließlich will man sich die Erben des Hauses Ulfhart näher anschauen. Dabei versuchen ihre Gäste herauszufinden, was sie von den Helden zu halten haben, und fragen sie nach dem Woher und ihren Vorstellungen von Al'Anfa, schließen Wetten auf den aktuell stattfindenden Kampf ab oder sprechen eine Einladung zum Essen aus.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die blutigen Kämpfe in der Arena unterbinden zu wollen, wird Heldoria alles unternehmen, um sie aufzuhalten. Treten sie dennoch in den Sand, ernten sie Erheiterung und Unglauben unter den Zuschauern. Der Ausrichter der Spiele fordert sie auf, die Arena zu verlassen – oder sich den gleichen Herausfor-



derungen zu stellen wie die Kämpfer, um deren Leben sie bitten. Lassen sich die Helden darauf ein, müssen sie sich (Anzahl der Helden +2) Gladiatoren stellen. Von den übrigen Granden scheint niemand die Notwendigkeit zu sehen einzugreifen, eher im Gegenteil – es scheint, als bereiteten die Ulfhart-Erben ein interessantes Schauspiel, und wenn sie dabei sterben sollten, wäre das für niemanden ein Verlust.

Gewinnen die Helden diesen Kampf, sind sie für die nächsten Wochen *das* Gesprächsthema in der Stadt. Bei allen Gruppierungen erhalten sie einen **Ruf +10** (außer bei Zornbrecht), und es gibt kein Gespräch, bei dem sie nicht auf ihre Heldentat angesprochen werden.

DER SILBERBERG

Als Granden haben die Helden Einblick in eine Welt, die den übrigen Bewohnern der Stadt weitgehend verschlossen bleibt – den Silberberg.

Die Grandenfamilien beäugen die neuen Nachbarn teils mit neugierigem Interesse, teils mit gewissen Vorbehalten – aber allen ist gemein, dass sie die Helden kennenlernen möchten, um einzuschätzen, ob es sich lohnt, sich mit ihnen zu beschäftigen.

Neben zwanglosen Abendessen, Kamelspiel-Nachmittagen, Jagdgesellschaften oder Thermenbesuchen werden die Helden auch die eine oder andere Einladung zu einer Orgie erhalten. Wie weit Sie diese ausgestalten, liegt bei Ihnen. All diesen Feiern ist jedoch gemein, dass die Gastgeber alles tun, um sich in Szene zu setzen. Spezialitäten aus allen Gebieten Aventuriens werden aufgetragen – je teurer, desto besser. (Und in Al'Anfa mag ein in Thorwal erschwinglicher Käse oder geräucherter Fisch aus Festum als Delikatesse gelten, wenn er im Süden nur schwer zu beschaffen ist – es müssen also nicht nur Papageienzungen oder Seeigelhirne sein.)

Die dienstbaren Sklaven und Sklavinnen sind bestenfalls mit einem Hauch durchsichtige Seide bekleidet, und der Gastgeber macht deutlich, dass man sich 'bedienen' darf. Wasserpfeifen werden gereicht, in denen Rauschkräuter

geraucht werden. Boronwein macht die Runde, Musik und Tanzeinlagen sorgen ebenso für Unterhaltung wie ein nackter Zwerg, den man mit einem jungen Bornbären ringen lässt.

Man versucht durchaus, die Helden zu provozieren, um sie auf die Probe zu stellen und sie besser einschätzen zu können. Das kann zum Beispiel durch ein fingiertes Giftattentat geschehen, bei dem den Helden eine Prise eines Lotosgiftes in den Wein gemischt wird, sodass sie das Gefühl haben zu ersticken.

Aspiranium (6/AE)

Ein pflanzliches Gift, welches aus einer Lotosmischnung hergestellt wird. Es ist nicht sonderlich gefährlich, führt aber kurzfristig zu Erstickungsanfällen, da die Schleimhäute anschwellen.

Wirkung: 1W6 SP, Erstickungsanfälle / 1W3, Erstickungsanfälle

Beginn: Sofort

Dauer: 30 KR

Preis: 30D

Haltbarkeit: 1W6+6 Mon.

Herstellung: Alchimie oder Pflanzenkunde +6

Nach erfolgreicher 'Rettung' lässt der Gastgeber den Vorkoster herbeibringen und auspeitschen, bis ihm die Haut in blutigen Fetzen vom Rücken fällt. Die Reaktion der Helden nimmt er zur Kenntnis und gewährt Gnade, wenn sie ihn darum bitten.

Treffen wie Orgien, kleinere Abendgesellschaften, Spaziergänge durch die weitläufigen Parks oder Besuche in den Arenalogen dienen der Anbahnung von Bündnissen und Intrigen. Da die Helden 'neu' sind, stellen sie für die meisten Granden ein unbeschriebenes Blatt dar. Daher sind sie neugierig und versuchen die Helden einzuschätzen, um herauszufinden, ob es sich lohnt, sich mit ihnen abzugeben oder sie gar als Verbündete zu gewinnen.

DIE PLANTÄGEN

Jenseits der Stadtmauern erstrecken sich weite Plantagenglänschaften. Die meisten Grandenfamilien besitzen mehrere Landgüter, auf die sie sich gelegentlich zurückziehen oder unliebsame Familienmitglieder abschieben. Obwohl viele Granden ihre Plantagen mit herrschaftlichen Villen und weitläufigen Gärten zu Abbildern ihrer Silberberg-Anwesen ausgebaut haben, dienen die Güter in erster Linie wirtschaftlichen Interessen. Hier werden Zuckerrohr, Reis oder Tabak angebaut, Seidenspinnen gezogen und Baumwolle gepflückt: Waren, die den Reichtum der Granden begründen.

Im Gegensatz zur Stadt verläuft das Leben auf der Plantage langsam und hat nur wenige Höhepunkte wie eine Einladung zur Jagd oder eine Abendgesellschaft im Nachbaranwesen. Gleichzeitig bietet sich ein Aufenthalt auf der Plantage an, um 'Geschäftsfreunde' zu treffen, ohne dass es gleich der halbe Silberberg mitbekommt.

DIE TEMPEL

Es gibt in der Stadt des Raben Tempel aller zwölf Götter und dazu einiger Halbgötter. Auch wenn der Boron-Kult in Al'Anfa eine übermächtige Stellung einnimmt, ist der Einfluss der übrigen Tempel nicht zu unterschätzen. Die Geweihten können den Helden hilfreich zur Seite stehen – oder ihnen Steine in den Weg legen.

Eine Beschreibung der einzelnen Tempel entnehmen Sie bitte **Meridiana 37ff.**

Die Zahl in Klammern hinter dem Götternamen gibt an, welchen Ruf die Helden zu Beginn bei dem jeweiligen Tempel haben.

Praios (-5)

Die Geweihten des Praios um *Amosh Tiljak* sind zuständig für die Rechtsprechung in Al'Anfa. Sie rekrutieren sich fast ausschließlich aus den Grandenhäusern und sehen sich ebenso ihrer Familie wie ihrem Gott verpflichtet. Seit Amosh Tiljaks 'Erleuchtung' bemüht sich der Hochgeweihte um eine Rückbesinnung auf kirchliche Belange. Es ist daher für die Helden schwer, die Praios-Geweihtenschaft für sich zu gewinnen. Wohlwollende Neutralität ist das Beste, was sie erwarten dürfen.

Rondra (5)

Die Tempelvorsteherin *Rondralieb Löwenherz* ist mit ihren ehrgeizigen Plänen, den Tempel der Löwin in neuem Glanz erstrahlen zu lassen, hoffnungslos gescheitert und hat sich seitdem dem Rauschkraut hingegeben.

Rondrianisch gesinnten Helden, die nicht nur kommen, um eine Waffenweihe zu erkaufen, begegnet sie mit skeptischer Neugierde, ist aber grundsätzlich bereit, ihnen zu helfen, "wenn sie es denn wert sind". Um dies auf die Probe zu stellen, verlangt sie einen ehrenhaften Zweikampf zu Ehren der Rondra – ohne Zuschauer, die dafür bezahlen. Es sollte einem kampferprobten Helden nicht schwerfallen, die aus der Übung gekommene Geweihte zu besiegen. Dennoch scheint Rondralieb hoch erfreut, einmal wieder mit einem

rondragefälligen Recken die Klingen gekreuzt zu haben, und sichert den Helden jede mögliche Unterstützung zu (Ruf Rondra-Tempel + 80).

Rondralieb Löwenherz

Rondrakamm:

INI 15+IW6	AT 19	PA 16	TP 2W6+3	DK NS
-------------------	--------------	--------------	-----------------	--------------

Raufen:

INI 14+IW6	AT 16	PA 15	TP IW6+1	DK H
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

LeP 38	AuP 40	WS 8	RS/BE 5/3	MR 6	GS 8
---------------	---------------	-------------	------------------	-------------	-------------

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 15, KO 15, KK 15

Sonderfähigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (16), Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffen, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfreflexe, Klingenstein, Klingenturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Waffenspezialisierung Rondrakamm, Windmühle, Wuchtschlag; **Waffenloser Kampfstil:** Gladiatorenstil,

Besonderheiten: Selbstbeherrschung II (15/15/15), Rüstung ist ein langes Kettenhemd mit einem Helm

Anmerkung: Ist Rondralieb berauscht, sinken ihre INI und PA um je 2 Punkte; sie setzt dann auch stärker auf gewagte Angriffsmanöver.

Efferd (0)

Die Hohepriesterin *Efferaine H'Rordin-Kugres* schert sich wenig um Politik, solange es sich nicht um Kirchenpolitik handelt. Da sie den Rang eines Meisters der Brandung nach wie vor dem Brabaker Geweihten Emmeran Traloper überlassen muss, versucht sie wenigstens, den alfanischen Tempel zu einem einzigartigen Juwel in Meridiana zu machen. Dafür braucht sie Geld – und ist gegen großzügige 'Spenden' (50 Dublonen aufwärts) bereit, die Helden zu unterstützen.

Travia (0)

Vater *Rupart Backlin* war es ein Dorn im Auge, dass Tsaiane Ulhart sich nie vermählt hat – wohin das führt, sieht man jetzt ja. Allerdings sei es nicht seine Aufgabe, die Versäumnisse der Verstorbenen zu tadeln, sondern die Lebenden auf den rechten Weg zu weisen. Er ist bereit, die Helden zu unterstützen, wenn sie ihm einen Eid schwören, dass sie bei Zeiten einen Traviabund schließen werden, damit sich das Problem nicht wiederholt.

Boron (-15 bis +5)

Das Wohlwollen der Boron-Kirche hängt davon ab, wie sich die Helden bislang auf dem Silberberg und im Tempel eingeführt haben. Haben sie dem Patriarchen ihre Aufwartung gemacht? Haben sie dem göttlichen Raben eine angemessene Spende als Dank für das Glück des unverhofften Erbes gemacht? Waren sie zum Gebet im Tempel, oder war ihnen die Zeit zu schade dafür? Die Helden werden feststellen, dass man sie seit ihrer Ankunft genau beobachtet und über alles im Bilde ist. Wenn sie sich an den Boron-Tempel wenden, werden sie nicht zum Patriarchen selbst geleitet, sondern zum Zeremonienmeister *Brotos Paligan*, der sich je nach Verhalten der Helden mehr oder weniger entgegenkommend zeigt. Fallen sie vor seinen gestrengen

Augen durch, so gestattet er ihnen huldvoll wiederzukommen, wenn sie dem göttlichen Raben den nötigen Respekt erwiesen haben.

Hesinde (0)

Die Hohe Lehrmeisterin *Igrinna Lorano* ist schwer boronweinsüchtig und hat wenig Interesse an den Problemen der Helden. Für eine Handvoll Dublonen ist sie aber bereit, sie zu unterstützen, solange es keine zu große Mühsal für sie bedeutet.

Firun (0)

Siehe unten im Abschnitt **Der Firun-Tempel** auf Seite 39.

Tsa (45)

Jaccino Ulfhart (*983, hochgewachsen, schlank, lange dunkelblonde Haare, an den Schläfen grau meliert) ist der letzte leibliche Verwandte von Tsaiane – und auch, wenn der Geweihte kein Interesse an dem Erbe hat, lässt ihn das Schicksal seines Hauses nicht kalt. Er sichert den Helden Unterstützung zu, möchte sich aber nicht in die Politik einmischen. Fast dreißig Jahre schon hält er sich von dem Schlangennest Silberberg fern, um der Ewig Jungen zu dienen, und daran möchte er nichts ändern.

Phex (50)

Dass man im *Haus der offenen Hand* die Helden unterstützt, steht außer Zweifel. Allerdings verlangt die Phex-Kirche für jeden Gefallenen einen entsprechenden Gegengefallen.

Peraine (0)

Im Stadttempel am Rande der Brabaker Baracken treffen die Helden nur eine Novizin an, die sie zu einem Schrein nördlich der Stadt schickt. Dort leben und wirken die Geweihten unweit eines großen Weizenfelds, wo vor rund 1.000 Jahren die Heilige Aussaat stattfand. *Mutter Doraya* ist eine resolute Frau, die sich wenig Illusionen bezüglich der Frömmigkeit der Stadtbewohner macht.

Sie ist bereit, den Helden zu helfen, wenn diese dafür geloben, ihrerseits ein frommes Werk zu vollbringen (ein mögliches Folgeszenario nach Abschluss dieses Abenteuers).

Ingerimm (5)

Die Meisterin der Esse *Brandula Korten* zeigt sich überrascht, dass Granden den Weg in ihren Tempel finden – und führt die Helden erst einmal herum, um ihnen alles zu zeigen und eine Spende zu erbitten. Die feurige Halle ist tief in den Obsidianfelsen hineingetrieben, an dessen Wänden sich das Lodern der Esse spiegelt und den ganzen Tempel in Flammen zu setzen scheint.

Brandula legt jedoch keinen Wert darauf, es sich mit Nabeb Zornbrecht zu verderben, zumal eine junge Verwandte des Granden seit einiger Zeit als Novizin im Tempel dient (*Zelena*, die unbedeutende Bastardtochter einer entfernten Nichte, ein fünfzehnjähriges, geistig leicht zurückgebliebenes Mädchen) und Zornbrecht zu diesem Anlass eine großzügige Spende fließen ließ. Sie unterstützt die Helden bereitwillig, solange sie sicher ist, ihrem Gönner nicht zu schaden.

Rahja (0)

Wenn die Helden sich bereits bei der Zerschlagung des Levthan-Kults hervorgetan haben (siehe **Die verschwundenen Kinder** auf Seite 41), werden sie im Rahja-Tempel mit offenen Armen empfangen. Ansonsten verhält man sich freundlich, aber neutral.

Kor (0)

Wenn die Helden Söldner anwerben wollen, sind sie im Kor-Tempel richtig. Die Aufmerksamkeit der Kor-Geweihen gewinnen sie durch Erfolge ihrer Gladiatoren in der Arena. Die Geweihten lassen sich nicht in die Intrigen der Grandenhäuser verstricken, aber sie sind bereit (bei entsprechendem Ruf), den Helden geeignete ‘Spezialisten’ zu vermitteln, sollten sie welche brauchen.

DIE HELDEN UND DIE POLITIK

Es ist für dieses Abenteuer nicht zwangsläufig vorgesehen, dass sich die Helden mehr als nötig mit Politik und den damit verbundenen Machtspielchen befassen. Auf der anderen Seite gehören politische Intrigen zu alanfanischen Granden wie das Sonnenzepter zum Praios-Geweihen. Um die Helden tiefer in die alanfanische Gesellschaft zu verflechten, empfiehlt es sich, einen oder zwei Granden oder andere für die Handlung des Abenteuers bedeutende Figuren herauszugreifen, die zu den Helden engeren Kontakt pflegen (Amato Ugolinez-Paligan, Alena Karinor, Coragon Kugres oder ähnliche).

Die folgenden Ausführungen zur Einbindung der Helden in die alanfanische Tagespolitik sind rein optional und (weitgehend) ohne Einfluss auf das Abenteuer selbst.

DIE HELDEN UND DER RAT DER ZWÖLF

Die Helden haben von Tsaiane nicht nur die Villa und das Ulfhartsche Vermögen geerbt, sondern ebenso einen Sitz im Rat der Zwölf als politisches Vermächtnis. Auch wenn dieser wacklig ist und bereits bei der nächsten Wahl verloren gehen kann, wenn es den Helden nicht gelingt, den Schlund für sich zu gewinnen, haben die Helden bis dahin das Recht (und die Pflicht), an den Ratssitzungen teilzunehmen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden den Ratssitz wahrnehmen:

- Sie können sich darauf einigen, dass einer von ihnen als Vertreter des Hauses Ulfhart im Rat sitzt. Auch wenn sie unter sich ein ‘Familienoberhaupt’ bestimmt haben, muss dieses nicht automatisch auch im Rat sitzen, sondern kann dieses Amt an einen anderen Helden abtreten (Goldo Paligan etwa überlässt die Ratspolitik seinem Neffen Amato Ugolinez-Paligan, und für Rahjadan Bonareth sitzt meistens seine Gemahlin Gilia im Rat).

☞ Andererseits können sie den Ratssitz auch teilen, indem sie reihum an den Sitzungen teilnehmen. Das hat den Vorteil, dass alle Helden (abwechselnd) Anteil an der Ratspolitik haben, auf der anderen Seite fehlt die Kontinuität.

Der Rat tagt unregelmäßig und wird vom Patriarchen einberufen. Die Zusammensetzung und die Ziele der Mitglieder finden Sie in **Meridiana 69f**.

Tsaiane hatte das Amt der *Praefecta Thesauri* (Schatzmeisterin) inne. Sie war zuständig für die öffentlichen Finanzen und das Eintreiben von Steuern.

Gerade letzteres ist vor dem Hintergrund der schwelenden Unruhen keine leichte Aufgabe – und dazu angetan, sich unbeliebt zu machen. Dabei haben die Helden selbst zunächst nichts mit dem Eintreiben der Steuern zu tun. Tsaiane hat es so gehabt, dass sie diese Aufgabe jedes Jahr aufs Neue ‘versteigert’ hat. Dabei haben Privatleute die Möglichkeit, eine Prognose zu stellen, welchen Betrag sie für den Rat eintreiben können. Den Zuschlag bekommt das höchste Gebot. Der Gewinner ist nun verpflichtet, sein Gebot an den Rat zu zahlen, hat aber (im Rahmen des geltenden

Rechts) die Erlaubnis, Steuern einzutreiben. Alles, was er über den zugesagten Betrag ‘erwirtschaftet’, fließt in seine eigene Tasche.

Es liegt auf der Hand, dass die ‘Steuerpächter’ in der Stadt alles andere als beliebt sind, da sie versuchen, so viel Gewinn wie möglich aus dem Jahr herauszuschlagen. Gleichzeitig hatte diese Regelung für Tsaiane den Vorteil, dass sie sich nicht selbst die Hände schmutzig gemacht hat und bei Beschwerden die Schuld auf die Pächter abschieben konnte.

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie bei dieser Regelung bleiben wollen oder eine andere Lösung suchen. Da die diesjährige Pächterin *Salandria Mareno* (*999 BF, fettleibig, schwarze Perücke, schwitzt ständig) trotz der ständigen Unruhen versucht, die Steuer rücksichtslos einzutreiben, werden sie in jedem Fall mit einer Flut von Beschwerden konfrontiert – sowohl von Seiten der Fana als auch von Seiten der Pächterin, die sich über Übergriffe auf ihre Mitarbeiter beklagt.

Das Eintreiben der Steuern in die eigene Hand zu nehmen, würde jedoch bedeuten, dass der Vertrag mit der Pächterin gelöst und diese ausgezahlt werden muss und die Helden sich selbst kümmern müssen – das Geld muss dem Rat

verlässlich zur Verfügung stehen, daran lassen die anderen Granden keinen Zweifel.

Wenn Sie dieses Problem ausblenden wollen, weil Sie Ihre Helden bereits auf zu vielen Schlachtfeldern gleichzeitig kämpfen lassen, können Sie einfach festlegen, dass die Steuern halbwegs reibungslos gezahlt werden und die Helden nichts damit zu tun haben.



Amir Honak

MÖGLICHE POLITISCHE STREITPUNKTE

Die politischen Themen, die im Rat diskutiert werden, sind so vielfältig und bunt wie die Lotosarten der Bonarethschen Zierteiche. Um Ihnen für die Ausgestaltung der Ratssitzungen und der damit verbundenen Intrigen Anregungen an die Hand zu geben, stellen wir Ihnen im Folgenden einige Themen und die grundsätzliche Haltung der Grandenhäuser vor:

☞ **Flottenbau.** Seit der Schlacht von Phrygaios konnte ein Großteil der Flotte wieder aufgebaut werden, sodass zumindest die Sicherheit der Handelswege und die Versorgung der Stadt gewährleistet sind. Ein (kleiner) Teil der Schiffe wurde aus öffentlichen Mitteln finanziert und

untersteht dem Rat, der Rest ist Privateigentum der Granden. In einem Vorstoß der Boron-Geweihten fordert *Brotos Paligan*, dass sämtliche Galeeren im Kriegsfall der Boron-Kirche unterstehen, um eigenmächtige und dem Imperium schädliche Entscheidungen zu unterbinden. Neben den Geweihten findet der Vorschlag Zustimmung bei Amosh Tiljak (der jede Einschränkung derischer Macht zugunsten geistlicher begeistert aufnimmt; allerdings verlangt er die Gleichstellung der Praios-Kirche in dieser Frage) und überraschenderweise bei Nareb Zornbrecht (der in dem Vorschlag eine Enteignung sieht, die ihm gelegen kommt, da sie seine Gegner entwaffnet – er selbst denkt nicht daran, seine Schiffe der Boron-Kirche zu unterstellen, was er natürlich nicht offen ausspricht). Wenn die Helden diesen Beschluss verhindern wollen, müssen sie einen oder mehrere der Geweihten von ihrem Standpunkt überzeugen. Amir Honak selbst verhält sich neutral.

☞ **Einsatz der Basaltfaust.** Die wachsenden Unruhen auf den Straßen lassen den Rat immer wieder die Frage erörtern, wie man der Unzufriedenheit beikommen kann. *Rahjadan Bonareth* schlägt bei einem seiner seltenen Besuche in der Stadt vor, die Basaltfaust einzusetzen, um in den Brabaker Baracken nach Rädelsführern zu suchen

und an diesen ein Exempel zu statuieren. Ihm schwebt vor, durch die Verhaftung unbeteiligter Familien und deren drohender Hinrichtung in der Arena die Aufrührer zu bewegen, sich zu stellen. Der Antrag wird sehr unterschiedlich aufgenommen. Brotos Paligan, Dolgur Kugres, Amosh Tiljak und Nareb Zornbrecht unterstützen den Vorstoß, während sich Amato Ugolinez-Paligan mit aller Macht dagegen ausspricht, da er nur eine Verschärfung des Konflikts befürchtet. Er findet Unterstützung bei Sannah Wilmaan und Irschan Perval, während Immuel Florios, Amira Honak und Shantalla Karinor unentschlossen sind. Amir Honak verhält sich neutral.

Gladiatorensteuer. Aufgrund des wachsenden Straßenterrors sucht Amir Honak nach einem Weg, die Zahl der Schläger einzudämmen. Dabei sieht er bei den Gladiatoren eine Möglichkeit, regelnd einzutreten, da sich ein nicht unerheblicher Teil der Schlägerbanden aus ehemaligen und aktiven Gladiatoren rekrutiert. Er überredet Amato Ugolinez-Paligan dazu, einen Vorschlag einzubringen, nach dem für jeden Gladiator eine jährliche Steuer von 100 Dublonen zu entrichten ist. Ab zehn Gladiatoren erhöht sich der Betrag auf 200 Dublonen. Außerdem muss für jeden freigelassenen Gladiator, der nach wie vor im Dienst seines ehemaligen Herrn steht, eine jährliche Steuer von 20 Dublonen entrichtet werden. Auch wenn das Gesetz offensichtlich gegen Nareb Zornbrecht gerichtet ist, erregt es auch unter den anderen Granden Empörung. Immuel Florios, Shantalla Karinor und Rahjadan Bonareth sprechen sich offen dagegen aus, Brotos Paligan erkennt den Sinn des Gesetzes, findet die Steuer aber zu hoch, Irschan Perval hält sich bedeckt, der Rest ist unentschlossen. Falls es zu einem längeren Streit (über mehrere Sitzungen hinweg) kommt, lässt Nareb Zornbrecht seine Schläger offen gegen Amato vorgehen – der sich vielleicht nur mit Hilfe der Helden retten kann.

Ausbau der Paligan-Therme. Dieser Antrag wird von Amato auf Betreiben Goldos vorgelegt. Offizielle Begründung ist die Beruhigung der Massen durch Brot, Spiele und warmes Wasser. Dass der Ausbau jedoch vor allem die Bereiche vorsieht, die den Granden vorbehalten sind, passt nicht zur Begründung. Außerdem soll die Finanzierung zu gleichen Teilen auf alle Grandenhäuser umgelegt werden, schließlich habe Goldo bereits den ersten Ausbau bezahlt. Nicht bei allen Ratsmitgliedern findet das Vorhaben viel Gegenliebe. Rahjadan Bonareth und Immuel Florios unterstützen den Antrag, Shantalla Karinor will nur zustimmen, wenn Goldo die Kosten alleine trägt (wozu es keine Zustimmung des Rats bräuchte), während die übrigen Granden und Boroni ihre Zustimmung verweigern.

Ausbau des Silberbergs. Nicht nur die Paligan-Therme, sondern auch der ganze Silberberg soll erweitert werden. Für dieses gigantische Bauvorhaben haben die Granden viele Dublonen investiert und so weiteren Unmut der Fana auf sich gezogen.

SCHLANGEN, HAIE UND SCHAKALE

Im Folgenden werden die Interessen und Ziele der Grandenhäuser und anderer Machtpersonen und -gruppen vorgestellt. Dabei wird zwischen primären und sekundären

Interessen unterschieden: Während erstere unverrückbar sind, gibt es bei letzteren durchaus Verhandlungsspielraum, wenn es darum geht, als Verbündete auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen.

Der Wert in den Klammern gibt den Ruf an, den die Helden zu Beginn des Abenteuers bei dem jeweiligen Grandenhaus haben.

Honak (0)

Primär: Wahrung der Macht der Boron-Kirche / des Patriarchen, borongefälliges Handeln

Sekundär: Ruhe und Ordnung in der Stadt, Einschränkung der Macht einzelner Granden, die man versucht, gegeneinander auszuspielen

Amir Honak gibt sich den Helden gegenüber höflich, aber zurückhaltend und ohne größeres Interesse, solange diese sich nicht als besonders borongefällig erweisen.

Volkes Stimme: Amir Honak ist ein Hündchen, das nach Irschan Pervals Pfeife tanzt. – Der Patriarch ist ein äußerst gläubiger Mann, ebenso wie seine Tochter. – Amira Honak gilt als unnahbar. Vermutlich liegt das an dem elfischen Blut in ihren Adern. Man sagt, sie verachtet die Granden.

Bonareth (0)

Primär: Bewahrung des Erreichten durch Bündnisse, Einflussnahme und Bereicherung über zahlreiche Posten und Pöstchen, die man mit entfernten Neffen und Nichten besetzt

Sekundär: Vergeltung an den aufständischen Fana für den Übergriff auf Rahjadan Bonareth

Rahjadan Bonareth hält sich schon seit Wochen auf seiner Plantage Aria Paradisa auf, um den Unruhen in der Stadt zu entgehen. Die Helden haben daher fast nur mit seiner Gemahlin *Gilia* und den Kinder *Doriano* und *Emilia* zu tun, die inzwischen das Erwachsenenalter erreicht haben. Die Zwillinge zeigen wenig Interesse an den Ulfhart-Erben – ganz anders als *Gilia*, die versucht, mehr über diese herzufinden.

Volkes Stimme: Rahjadan Bonareth ist selten in der Stadt. Vermutlich hat er Angst vor den Fana. – Die Bonareth-Zwillinge treten fast nie alleine auf. Vermutlich gibt es zwischen ihnen mehr als geschwisterliche Zuneigung ... – Die Hafenmeisterin Jassandra Bonareth wirtschaftet vor allem in die eigene Tasche. Rahjadan scheint die Einkünfte nicht nötig zu haben, sonst hätte er wohl längst eingegriffen.

Florios (-5)

Primär: Vergrößerung des Einflusses in Al'Anfa, Absicherung des 'jungen' Grandenhauses, indem man versucht, wichtige Schaltstellen zu besetzen und unverzichtbar zu sein (z.B. Stadtwache)

Sekundär: Niederwerfung der Aufstände durch Söldnergarde, um der Stadtwache den Rücken freizuhalten, Bündnis mit Zornbrecht zur Absicherung

Wenn die Helden schon wegen der Gladiatorenvergiftung mit den Florios aneinandergeraten sind (s.o.), haben sie sich bereits Feinde gemacht. Auch sonst beäugen die Florios die Helden misstrauisch – und *Oboto Florios* lässt sich



von Nareb Zornbrecht kaufen, um ihnen in seiner Funktion als Kommandant der Stadtwache das Leben schwer zu machen.

Volkes Stimme: Oboto Florios ist bestechlicher als alle Schreiber am Hafen zusammen. Vermutlich hält er sich deshalb schon so lange als Kommandant der Stadtwache. – Die alte Folsina ist eitel. So mancher Kurpfuscher ist bei ihr schon steinreich geworden.

Karinor (15)

Primär: Wiederaufbau der hauseigenen Flotte und Ausbau der Kontore im Horasreich, um unabhängiger von den Geschehnissen in Al'Anfa zu sein, Absicherung durch Bündnisse

Sekundär: friedliche Beilegung der Aufstände, Entwaffnung und Vertreibung der Schlägerbanden, Ausbau der Bündnispolitik auch mittels Hochzeiten, Isolation politischer Feinde (z.B. Zornbrecht) oder Beendigung der Feindschaft durch (Heirats-)Bündnisse

Shantalla Karinor wittert in den Helden mögliche Verbündete – umso mehr, wenn sich gutaussehende Männer oder Frauen unter ihnen befinden. Sie bezirzt einen der Helden, um ihn bei einem Schäferstündchen davon zu überzeugen, dass sie als 'Neulinge' dringend Verbündete brauchen. Sie erwartet für ihre Hilfe, dass die Helden ihre Anliegen im Rat unterstützen und ihr gegen Bedrohungen beistehen, wie sie es umgekehrt auch tun wird (**Ruf +50** bei Karinor). Als Zeichen der Verbundenheit regt sie die Heirat eines der Helden mit *Alena Karinor* an – ein Plan, mit dem ihre junge Verwandte keineswegs einverstanden ist.

Volkes Stimme: Rahja selbst hat Donna Shantalla Atem eingehaucht. Es gibt niemanden in Al'Anfa, der sie an Liebreiz übertreffen kann. – Der Karinor steht das Wasser bis zum Hals, aber sie wird es überleben, wie die Karinors immer überleben.

Kugres (0)

Primär: Persönliche Bereicherung, Machtausbau auf Kosten der Verlierer der Seeschlacht (offiziell), Sturz der Boron-Kirche und Machtübernahme (inoffiziell, nur Salix)

Sekundär: Bündnisse über wohlwollende Neutralität, Stärkung Coragons als Großadmiral

Mit der Berufung Coragons zum Großadmiral ist Salix Kugres ein Coup gelungen, der die Macht der Kugres entschieden stärkt. Abseits ihrer Interessen hält sich die Familie zurück, lässt sich aber von allen Seiten gut bezahlen, damit sie nicht Partei ergreifen.

Volkes Stimme: Salix Kugres ist reicher als Stoerrebrandt. Bestimmt! – Der Großadmiral war sogar schon im Güldenland. Kein Wunder, dass man ihn ausgewählt hat. Einen besseren Admiral gibt es nicht!

Paligan (15)

Primär: Einfluss und Macht in Al'Anfa und Meridiana wiedererlangen, sichern und ausbauen, gerne mit hübschen Titeln, Stärkung von Amatos Position im Rat, Vorrangstellung des Hauses Paligan in Al'Anfa und Meridiana

Sekundär: Niederwerfung der Aufstände, ohne sich dabei die Hände schmutzig zu machen, Beruhigung der Fana durch glanzvolle Gladiatorenspiele und ähnliche Spektakel, keine offene Konfrontation mit anderen Grandenhäusern

Goldo Paligan hofft, die Helden als Unterstützung für den jungen Amato im Rat zu gewinnen. Dazu bietet er seine Hilfe an – als Mentor und Gönner und auch als Geldgeber, falls nötig. Gehen die Helden darauf ein, haben sie einen mächtigen Verbündeten, der gegebenenfalls die Hand über sie halten kann (**Ruf +45** bei Paligan). Dafür erwartet Goldo unbedingte Loyalität und Unterstützung seiner Interessen – wozu er ihnen regelmäßig mitteilt, was sie zu beschließen haben. Lehnen die Helden ab, nimmt Goldo dies mit einem Schulterzucken hin, wird aber in Zukunft keinen Handschlag rühren, sollten sie seine Hilfe oder die eines seiner Klienten brauchen (**Ruf -30** bei Paligan).

Volkes Stimme: Goldo Paligan? Den bekommt niemand klein. Er ist verantwortlich für die verlorene Seeschlacht, und dennoch tut er so, als würde ihm ganz Al'Anfa gehören. – Der junge Amato ist ein feiner Kerl. Ganz anders als sein Onkel oder sein Vater. Er hat nur zu wenig Einfluss, um die guten Dinge durchzusetzen, die er eigentlich möchte. Aber eines Tages ...

Wilmaan (0)

Primär: Abschütteln des Fluchs (geheim), als Grandenhaus überleben

Sekundär: Neutralität, borongefälliges Handeln

Galek Wilmaan ist in den letzten Jahren immer mehr in Lethargie verfallen. Seine junge Verwandte Sannah, die im Rat sitzt, schenkt den Helden wenig Aufmerksamkeit und blockt Kontaktversuche freundlich, aber bestimmt ab. Sannah spürt seit einiger Zeit immer deutlicher den Fluch der Wilmaan und verbringt Tage und Nächte in der Tempelbibliothek, um einen Weg zu finden, sich davon zu lösen. Für Politik hat sie wenig Zeit und lässt die Dinge geschehen.

Volkes Stimme: Eine seltsame Sippe, die Wilmaan. – Seit die alte Hexe weg ist, sieht man Galek Wilmaan fast gar nicht mehr. Ob die junge Geweihte ihn weggesperrt hat?

Zornbrecht (-40)

Primär: Machtübernahme mit Hilfe charyptischer Piraten (geheim), Einschüchterung aller anderen Grandenhäuser

Sekundär: Vernichtung des Hauses Ulfhart, Absetzung des Großadmirals Coragon Kugres

Schon vor Tsaianes Tod sind die Grandessa und Nareb Zornbrecht aneinandergeraten, nachdem die Grandessa herausgefunden hatte, dass Zornbrecht vorhat, Sylla an die Charypter zu verschachern. Daher wittert Zornbrecht nun seine Chance, das Haus Ulfhart endgültig zu vernichten, und ist der wichtigste Gegner der Helden im ersten Abschnitt des Abenteuers (siehe auch unten **Die Geschäfte des Don Zornbrecht** auf Seite 49). Nareb tritt selbst kaum noch im Rat auf und lässt sich meistens von seinem jungen Verwandten Rezzan vertreten.

Volkes Stimme: Nareb Zornbrecht? Verzeiht, ich muss weiter. – Niemand, der an seinem Leben hängt, wird Euch etwas Schlechtes über den alten Löwen erzählen (hinter vorgehaltener Hand).

Irschan Perval (0)

Primär: Sicherung seiner Position, Etablierung seines Hauses als Grandenhaus, Machtergreifung, um politische Gegner zu beseitigen (geheim)

Sekundär: Unfrieden zwischen den Granden, um diese zu schwächen, unscheinbare Neutralität wahren. Irschan gibt sich freundlich, aber unbestimmt. Er weist nichts ab, lässt sich aber auch zu keinen Zusagen verleiten, um sich nicht in Streitigkeiten zu verpflichten.

Volkes Stimme: Der Patriarch soll den Großexecutor immer seltener empfangen. Geschieht dem eitlen Bock Perval nur recht! – Man munkelt, er lasse hübsche Knaben in seine Villa bringen. Manche tauchen nie wieder auf, und die, die zurückkehren, reden nicht über das, was sie erlebt haben. Die meisten reden nie wieder ein Wort.

Amosh Tiljak,

Hochgeweihter des Praios und Oberster Richter (-5)

Trotz der Übermacht der Boron-Kirche bedingt sich der Hochgeweihte des Praios aus, in Al'Anfa Recht zu sprechen.

Amosh Tiljak liebt spiegelnde Strafen (einem Pferdedieb vierteilen lassen oder einen Feuerteufel zum Tod auf dem

Scheiterhaufen verurteilen). Seine Auslegung des (ungeheuer komplizierten) alanfanischen Rechts ist hart und nicht immer nachvollziehbar, aber wer will sich schon erdreisten, einen Praios-Geweihten der Rechtsbeugung zu bezichtigen. Amosh Tiljak steht auf der Seite seines Vetters Nareb Zornbrecht, allerdings längst nicht mehr so fest, wie es einmal war. Seit seiner 'Erleuchtung' bei dem Brand der *Stolz von Al'Anfa* 1027 BF folgt er zuallererst dem Willen Praios' und dann erst der Familienräson. Bestechungen weist er empört von sich (und ahndet den Versuch, wenn man Pech hat). Er nimmt aber wohl Spenden für den Tempel entgegen, die er wohlwollend in seine Urteilsfindung einbezieht.

Oboto Florios, Kommandant der Stadtwache (0)

Das Kommando über die Stadtwache bedeutet Einfluss, Macht und regelmäßige Bestechungsgelder. Das sind die Aspekte, die Oboto Florios an seinem Amt gefallen. Er geht den Weg des geringsten Widerstandes und vermeidet Ärger – vor allem Ärger, den er nicht kontrollieren kann. Mit einer 'Spende' kann man bei ihm viel erreichen. Politisch vertritt er die Interessen seines Hauses, sieht die Stadtwache aber als seinen alleinigen Machtbereich und handelt auch mal auf eigene Faust und entgegen Folsinas Anweisungen.

Oderin du Metuant (0)

Sollten die Helden aus irgendeinem Grund nach Port Corrad reisen, werden sie schon vor dem letzten Abschnitt mit Oderin du Metuant zu tun haben. Der General gibt sich freundlich, aber reserviert, und er lässt sich weder in die Karten schauen noch für politische Intrigen gewinnen (auch Aurelian Bonareth ist bei ihm auf taube Ohren gestoßen, als er versucht hat, Oderin für den geplanten Staatsstreich zu gewinnen).

Die Universität (0)

Allgemein lässt sich sagen, dass die Professoren und Dekane der Universität in erster Linie ihren Forschungsinteressen folgen. Politische Interessen hat man an der Universität nur so weit, dass die Bedingungen für Forschung und Lehre gut sind und sich niemand in die Angelegenheiten der Dekane einmischt. Darüber wacht auch Rektor Cessario Paligan. Eine Ausnahme bildet der von Saraya Klippstein geführte *Nandus-Bund*, der mittellose Studenten unterstützt, um sie davor zu bewahren, sich Granden als Geldgebern zu verpflichten. Es ist schwer, Saraya für sich zu gewinnen, aber wenn den Helden das gelingt (am ehesten, indem man den Nandus-Bund unterstützt – was im Widerspruch steht zu den Interessen der anderen Granden), haben sie in der Dekanin der alchimistischen Fakultät eine wertvolle Verbündete.

Die Rebellen vom Visarberg (-15)

Man hat in den letzten Jahren wenig gehört von den Rebellen um Lucio ter Utrecht, doch nun hoffen sie angesichts der Unruhen auf eine Gelegenheit, den lang ersehnten Umsturz herbeizuführen. Die Rebellen treten von sich aus an die Helden heran (siehe **Feinde, Freunde und Verbündete** auf Seite 116).

Die Hand Borons (0)

Die Meuchlerorganisation ist und war immer neutral und bleibt es auch. Während der Terrorherrschaft der Duumvirn (siehe **Sturm über Al'Anfa** auf Seite 109) zieht sich die Hand vollständig zurück und ist nicht verfügbar.

Söldner und Garden (0)

- ⦿ Die **Dukatengarde** steht jedem zur Verfügung, der genug Geld aufbringt, um die Söldner zu kaufen. Politische Interessen haben die Offiziere nicht.
- ⦿ Die **Fremdenlegion** ist in Port Corrad stationiert und steht damit unter dem Befehl Oderin du Metuants.

⦿ Der **Schwarze Bund des Kor** untersteht als Galeerenbesatzung dem Großadmiral, der von den Söldnern geschätzt und verehrt wird.

⦿ Die **Tempelgarde** und der **Orden des Schwarzen Rabens** (Rabengarde) stehen loyal zum Patriarchen und der Boron-Kirche.

⦿ Der Kommandant der **Basaltfaust**, *Rondrigo Delazar* (*960 BF, grauhaarig, eingefallenes Gesicht), ist wenig zufrieden mit dem jetzigen Patriarchen und wünscht sich eine Führungsgestalt im Stile eines Bal Honak zurück. Intrigen der Granden hört er sich an, beteiligt sich aber nicht.

DAS GEHEIMNIS DER VIELBEINER

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den Ereignissen und Begegnungen, die für den Fortgang der eigentlichen Abenteuerhandlung wichtig sind.

Es gibt keinen festen Zeitplan. Sie können die Geschehnisse also zeitlich variabel in das Stadtrollenspiel einfügen, sodass Sie als Meister Freiraum haben, das Tempo an das Spiel Ihrer Gruppe anzupassen – manche beschäftigen sich vielleicht gerne etwas länger mit den Schwierigkeiten, die das Grandendasein mit sich bringt, und führen die Geheimnisse um Zul'Marald schleichend ein, während andere sich lieber gleich auf die Haupthandlung konzentrieren. Im Grunde gibt es zwei Handlungsstränge, denen die Helden folgen:

- ⦿ die Suche nach Zul'Marald und
 - ⦿ Zornbrechts Pläne, die vereitelt werden müssen.
- Beide Stränge werden am Ende dieses Kapitels zusammengeführt. Um Ihnen als Meister eine Orientierung zu geben, finden Sie hier eine kurze Übersicht zur Reihenfolge der Ereignisse:

Zeitlicher Ablauf

- ⦿ Antritt des Erbes
- ⦿ Beginn der Tätigkeiten im Schlund, Bemühen um den Firun-Tempel
- ⦿ Die verschwunden Kinder und der Levthan-Tempel
- ⦿ Vorfall in der Opalmine
- ⦿ Überfall auf die Schatzflotte, Streit im Rat und Zornbrechts Isolierung
- ⦿ Überfall auf das Haus der Unsterblichkeit und Hinweis auf das Labyrinth
- ⦿ Nachforschungen im Labyrinth, Fund des Karterraums
- ⦿ Zornbrechts Ende und Aufbruch der Helden in den Dschungel

Die Gegenspieler der Helden

Die Widersacher der Helden finden Sie im **Anhang** auf Seite 140 genauer vorgestellt.

Der Schlund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es sind die schwarzen Häuser, die euch auffallen. Ungekalkte Wände aus Basalt, an denen das Feuer damals vergeblich geleckt hat, ein scharfer Kontrast zu den hellen Gebäuden, die sonst überall das Stadtbild prägen.

Das zweite, was Euch auffällt, ist der Geruch. Kaum wahrnehmbar, ist er doch allgegenwärtig, ein feiner Geruch nach Brand und Ruß, der an Kleidung und Haaren klebt und den Ihr noch lange wahrzunehmen meint, auch wenn Ihr das Viertel längst verlassen habt.

Von einer Mauer umgeben, liegt der Schlund inmitten der noblen Grafenstadt. Knapp dreihundert Schritt im Durchmesser misst dieses 'Viertel im Viertel', das einst das Herz der Stadt war. Heute künden nur noch die Ruinen repräsentativer Villen von dem Reichtum der ehemaligen Bewohner. Stattdessen hat sich im Laufe der Jahre ein Labyrinth aus Palmwedelbauten zwischen den Ruinen gebildet, dazwischen immer mal wieder ein notdürftig hergerichtetes Gebäude, das eine Taverne oder eine Rauschkrauthöhle beherbergt. Billige Bordelle findet man hier, Spielhäuser, Musikanten, Krämer und Kaschemmen, die sich in den ehemals prachtvollen Basaltbauten eingenistet haben. Armut prägt das Leben in diesem Viertel, magere Selemferkel und Kinder streiten um Abfälle, die jemand auf die Straße geworfen hat, hohlwangige Huren lauern in Hauseingängen auf Freier, Korbblecher hocken mit blutigen Fingern vor ihren Hütten, während gleich daneben ein verkrüppelter Khômkriegsveteran seinen Rausch ausschläft.

Der Schlund hat seine eigenen Gesetze. Zwischen den verschiedenen Banden und Gruppen herrschen klare Regeln, die keinen Platz für Außenstehende haben. Fremden gegenüber gibt man sich verschlossen, ja regelrecht feindseelig. Die Stadtwache betritt dieses Viertel höchst selten und nur widerwillig. Allein die Tribunin galt bislang als eine Art übergeordnete Instanz, deren Rechtsprechung sich auch die rivalisierenden Banden unterordneten. Die Helden werden als Fremde misstrauisch beäugt. Die Tatsache, dass sie als Erben Tsianes auftreten, reicht nicht aus, um die Achtung der Schlundbewohner zu gewinnen.

Im Folgenden finden Sie eine Vorstellung wichtiger Örtlichkeiten und Personen des Schlunds sowie Vorschläge, was die Helden unternehmen können, um das Vertrauen der Bewohner zu gewinnen.

Sie starten mit einem **Ruf von 0**, und ab einem Ruf von 80 haben sie das Viertel hinter sich gebracht und genug Rückhalt, um die Wahl zum Tribun zu gewinnen.

DAS HAUS DER UNSTERBLICHKEIT (A)

Der Gebäudekomplex, dessen Herz das Haus der Unsterblichkeit ist, war ehemals eine militärische Anlage, wie die Reste der Ummauerung und der Wehrtürme verraten. Heute ist von der Wehrhaftigkeit nichts mehr geblieben. An einigen Stellen sind die Mauern bis auf einen halben Schritt heruntergebrochen und Buschwerk hat sich zwischen den Basaltrünen ausgebreitet. Lediglich das Hauptgebäude, eine ehemals prachtvolle Villa mit vier Türmchen und riesigen Sälen, ist wieder bewohnt. Obwohl es sicher schönere Wohnlagen gibt, hat die neue Besitzerin *Donna Esmeralda della Monte* ein Vermögen in das Haus gesteckt.

Wenn die Helden die Hausherrin nicht aufsuchen, werden sie zunächst nichts mit ihr zu tun haben, bis diese sich an die Helden wendet (siehe **Besuch der Donna Esmeralda** auf Seite 48).

Gerüchte und Gerede:

⦿ Donna Esmeralda ist steinreich. Niemand weiß, welchen Geschäften sie nachgeht. Ist vielleicht auch besser so. (wahr; das Geld hat sie vom Zirkel von Nabuleth)

⦿ Es spukt in diesem Haus. Bei dem Brand sind zwei Boron-Geweihte dort umgekommen, und niemand hat das Totengebet für ihre Seelen gesprochen. Vor allem nachts hört man sie seufzen und flehen. (unwahr, aber solche Gerüchte gibt es über zwei Dutzend Häuser im Schlund)

⦿ Die Zwölfe allein wissen, was Donna Esmeralda dazu getrieben hat, gerade dieses Haus wieder aufzubauen. Sie kann nichts Gutes im Schilde führen.

⦿ Man sieht die Hausherrin nur selten, und wenn, dann ist sie mit einer verhangten Sänfte unterwegs. Die Leute im Schlund haben Angst vor ihr, vermutlich ist sie eine Schwarzmagierin oder gar Schlimmeres. Wer weiß, was für Kreaturen dort einhergehen, wenn es dunkel ist.

⦿ Das Haus der Unsterblichkeit hat einmal Bal Honak gehört. (wahr)

Geheimnisse

Ursprünglich war das Haus der Unsterblichkeit Teil einer vizeköniglichen Befestigungsanlage, die um 500 BF errichtet wurde und über unterirdische Gänge mit der Zwingfeste auf dem Silberberg verbunden war (die Tunnel sind heute Teil des Labyrinths; ein Zugang befindet sich versteckt im Keller der Villa). Im Laufe der Zeit verlor die Bastion ihre militärische Bedeutung, und als ein Erdbeben 789 BF zwei der Türme zum Einsturz brachte, gab man den Gebäudekomplex auf. Die Mauern wurden abgetragen, um das Baumaterial anderweitig zu nutzen, und nur das eigentliches 'Haus der Unsterblichkeit' blieb als Villa mit wechselnden Besitzern erhalten. Eine Weile lebte *Isora del'Orsino*, die berühmte Verfasserin des *Historia Mundi*, (siehe **Quellen** auf Seite 63) in dem Anwesen. Bal Honak erwarb schließlich das Gebäude und ließ hier Versuche mit Balsamierungstechniken durchführen, was dem Haus seinen Namen einbrachte. Von den geheimen Forschungen in den Kellerräumen wussten nur seine engsten Vertrauten.

Geister gibt es keine, auch keine Dämonen, wie manche Schlundbewohner argwöhnen. Das einzige Geheimnis sind die Keller mit Bal Honaks Forschungen.

DER FIRUN-TEMPEL (B)

Zum **Firun-Tempel** siehe auf Seite 39.

Die ehemalige Villa Ulfhart (C)

Von der ehemaligen Stadtvilla der Familie Ulfhart sind nur Ruinen geblieben, die heute Bettlern und streunenden Hunden als Unterschlupf dienen. An einigen Stellen hat man notdürftig ein paar Balken eingezogen, um sich mit Palmwedeln und Stoffbahnen einen Schutz gegen den Regen zu schaffen.

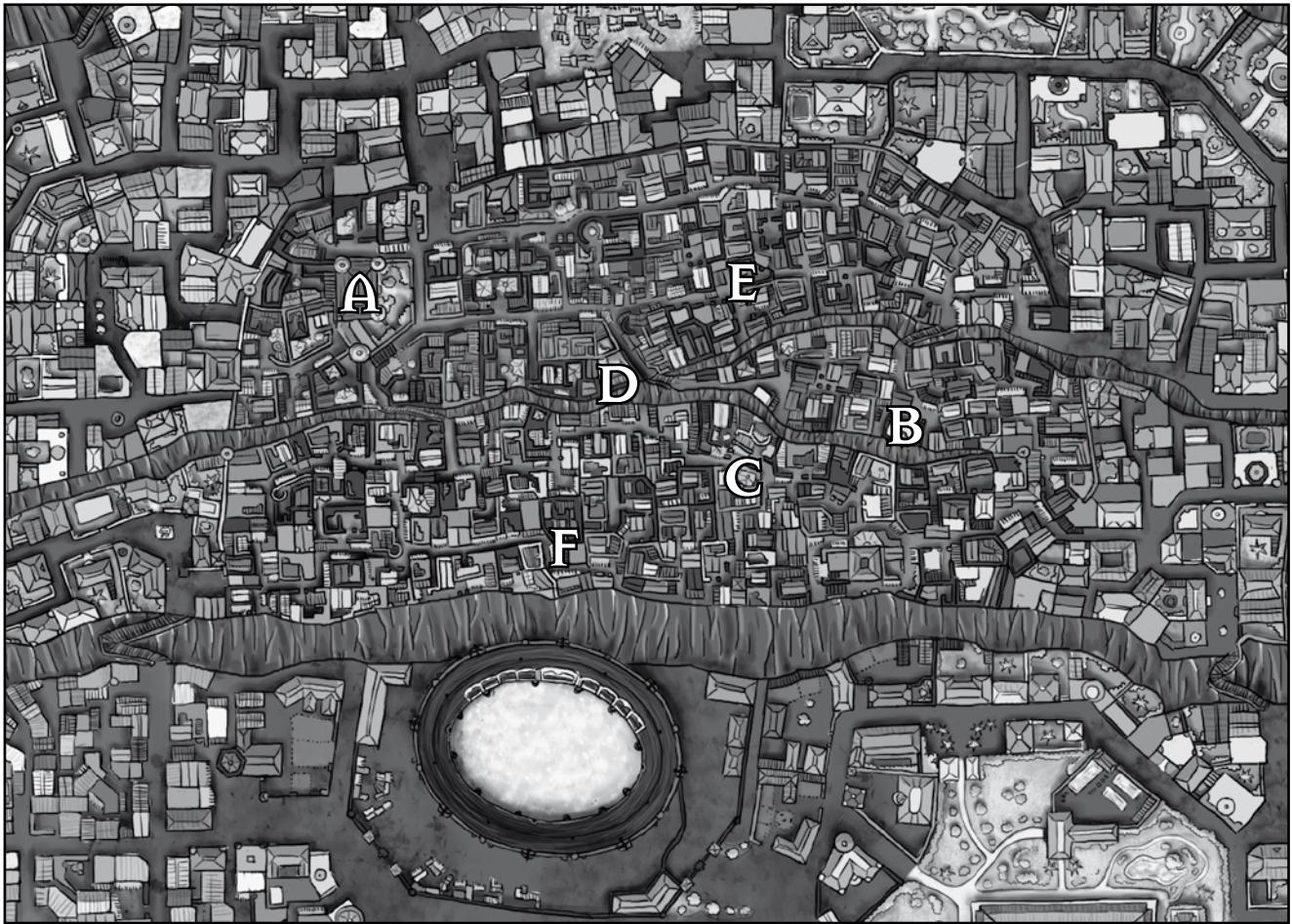
Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Villa wieder aufzubauen, stoßen sie auf massiven Widerstand der jetzigen Bewohner. Auch der Vorschlag, ihnen anderswo eine Unterkunft zu verschaffen, stößt auf taube Ohren. Man fürchtet, auch von dort vertrieben zu werden, wenn es den Helden so passt, und ist bereit, sich mit aller Macht gegen die angebliche Willkür zu wehren.

Setzen die Helden ihr Anliegen mit Gewalt durch, verlieren sie an Ansehen im Schlund und brauchen lange, um den Vertrauensverlust wieder wettzumachen. (**Ruf** Schlund -35)

Gerüchte und Gerede:

⦿ In den Ruinen der Villa spukt es. Angeblich sind bei dem Brand fünfzig Sklaven umgekommen, die die Hausherrin an diesem Abend in den Keller gesperrt hatte, weil der Fisch zum Abendmahl verdorben war. Sie sind alle jämmerlich verbrannt. (stimmt, es spukt aber dennoch nicht)

⦿ Tsaiane hatte vor, das Gebäude wieder aufzubauen, weil sie wieder im Schlund leben wollte. (unwahr, wie Berion den Helden versichern kann.)



TAVERNE ZUM RÄUDIGEN HAI (D)

Die Kaschemme ist eine der bekanntesten Adressen im Schlund und Anlaufpunkt für die Helden, wenn sie jemanden suchen oder Erkundigungen machen. Wirtin *Noriella* (*1002 BF, drahtig, kurze rote Haare, kantiges Gesicht, viele Tätowierungen) kennt alle und jeden im Schlund und kann Kontakte vermitteln – freilich gegen eine Gegenleistung oder bare Münze. Den Namen hat die Taverne übrigens von dem ausgestopften Haikopf, der im Schankraum hängt und der angeblich von Noriellas Großvater erlegt wurde.

Das Hinterzimmer stellt Noriella gegen eine entsprechende Gebühr für ‘Geschäfte’ zur Verfügung. Sie fragt nicht, was dort geschieht, und sie will es auch nicht wissen. Das Gleiche verlangt sie von den Helden. Sollten diese dennoch versuchen, die krummen Machenschaften (Schutzgeld, Rauschkraut, Schmuggel ...) zu unterbinden, machen sie sich in der Wirtin eine unversöhnliche Feindin (**Ruf** Noriella –45).

Fast täglich im *Hai* anzutreffen ist *Alricio* (*1008 BF, halblange schmutzig-blonde Haare, Sommersprossen, zer schlissene und wild zusammengestellte Kleidung), der allabendlich die Gäste mit seinen Spottliedern bei Laune hält. Alricio nimmt dabei kein Blatt vor den Mund und scheut sich nicht, seinen Hohn auch über die Mächtigen der Stadt auszugeßen. Dass er bislang noch keinen Ärger mit der Stadtwache hatte, liegt allein daran, dass er im Schlund gern gesehen ist und von den Bewohnern beschützt wird. Alricio stromert tagsüber ziellos durch das Viertel und kann überall angetroffen werden. Er ist stets bestens informiert

und kann den Helden weiterhelfen – wenn sie ihm keinen Ärger machen. Gegen ein paar Münzen ist er bereit, die Augen für die Helden offenzuhalten.

Gerüchte und Gerede:

- ⦿ Noriella war Gladiatorin, bis sie sich weigerte, einen Todessstoß zu setzen. Beeindruckt von ihrem Mut hat ihr Herr ihr die Freiheit geschenkt. So viel Glück hat nur einer in tausend Jahren. (wahr)
- ⦿ Noriella und Alricio sind ein Paar, und Noriella schneidet jedem die Kehle durch, der es wagt, Alricio etwas zu tun. (wahr)
- ⦿ Noriella arbeitet in Wahrheit für die Hand Borons. (unwahr)

Alricio ist Magiedilettant, der während seiner Darbietungen eine Art BANNBALADIN auf seine Zuhörer wirkt. Das sorgt einerseits für volle Taschen, andererseits verschafft es ihm Sympathien, die es ihm erlauben, sich unbehelligt in der Stadt zu bewegen.

FAISAL, DER ‘KRÄMER’ (E)

Der Tulamide *Faisal* (*995 BF, bullige Gestalt, zusammen gewachsene Augenbrauen, stinkt nach Schweiß und Knoblauch) lebt in einer Ruine, die er mit einem neuen Dach aus Palmwedeln versehen hat. Zahlreiche Sichtschirme aus Rohr unterteilen die Räumlichkeiten, die über und über mit

Krempel aus aller Herren Länder vollgestopft sind. Faisal ist Händler mit Leib und Seele und handelt mit allem, was ihm in die Finger gerät. Von billigem Tand bis zu wertvollen arabischen Vasen, firnelfischen Beinschnitzereien oder horasischem Porzellan findet sich hier alles, was man sich denken kann. Faisal selbst liebt es zu feilschen, und es gibt keinen Gegenstand, um den er nicht klagt, als verkaufe er gerade sein eigenes Kind.

Neben dem Plunder verkauft der Tulamide auch Rauschmittel und Gifte, die er von einem befreundeten Alchimisten aus der Universität bezieht. Natürlich ist er nicht erbaut, wenn die Helden versuchen, diesen Geschäftszweig zu unterbinden.

Faisal kann die Helden mit allem versorgen, was sie brauchen, oder sie mit ungewöhnlichen Gegenständen verblüffen oder auf die falsche Fährte führen (zum Beispiel mit einem mechanischen Skorpion, bei dem es sich allerdings nicht um ein Relikt des Vierten Zeitalters handelt, sondern um eine zwergische Spielerei, die keine dreißig Jahre auf dem Buckel hat).

Da Faisal eine Größe im Schlund ist und gerne und viel redet, ist es für die Helden von Vorteil, ihn für sich zu gewinnen (**Ruf** Schlund +15, wenn sie Faisals Wohlwollen genießen).

Gerüchte und Gerede:

☞ Faisal hat keine Familie, weil er seine Sklavin liebt. Da sie vermutlich fortgehen würde, wenn er sie freiließe, kann er sie nicht heiraten. (wahr)

☞ Wenn man Ware hat, die man besser schnell wieder los wird – Faisal kauft alles und stellt keine Fragen. (hinter vorgehaltener Hand, wahr)

Rahjas Rosenbett (F)

Das Bordell ist eines der bekanntesten Häuser im Schlund. *Donna Paona* (*956 BF, klein, schneeweiße, hüftlange Haare, stark geschminkt, Moha) ist ein Phänomen: Sie ist mit Sicherheit die älteste Bordellbesitzerin Meridianas und gleichzeitig eine der einflussreichsten Gestalten des Schlunds. Fast jeder war schon einmal Kunde in ihrem Haus, das neben dem Bordellbetrieb auch ein Zimmer zum Rauschkrautkonsum bereithält. Die alte Dame führt ihren Laden mit eiserner Hand, kümmert sich aber gleichzeitig mit müttlicher Fürsorge um ihre Angestellten. Störenfriede wirft sie eigenhändig hinaus, wobei sie Gebrauch von ihrem geschnitzten Mohagonistock macht, mit dem sie schon die „unflätigsten Oger“ vor die Tür gesetzt hat.

Für die Helden ist aber vor allem Donna Paonas Bekanntschaft mit allen Unterweltgrößen des Schlunds von Bedeutung (z.B. *Tarek*, s.u.). Gewinnen sie das Vertrauen der alten Dame, setzt diese sich für die Helden ein. (**Ruf** Schlund +5) Donna Paonas Vertrauen können die Helden erringen, indem sie ihre Geschäfte nicht stören, für Ordnung im Viertel sorgen oder ein Mädchen zurückbringen, das ein verliebter Freier entführt hat (gegen den Willen des Mädchens).

Gerüchte und Gerede:

☞ Donna Paona ist in Wahrheit eine eigeborere Hexe, die nur zur Tarnung gealtert ist. (unwahr)

☞ Jeder geht gerne ins *Rosenbett*. Donna Paonas Jungen und Mädchen sind diskret. Noch nie hat dort jemand Geheimnisse ausgeplaudert, die leichtfertig zwischen den Kissens preisgegeben wurden. (Donna Paona achtet zumindest darauf, dass dieser Eindruck erhalten bleibt)

TAREK DER SCHNITTER

Der untersetzte, ehemalige Gladiator (*997 BF, stämmig, tätowierter Schädel, Augenklappe, nervöses Zucken im Mundwinkel) ist Anführer einer Bande, die sich *BlutLotos* nennt. Die Mitglieder lungern gewöhnlich an Straßenecken oder in heruntergekommenen Tavernen herum und halten Augen und Ohren offen, um ihre Opfer anschließend mit Wissen zu erpressen, das nicht in die Öffentlichkeit geraten soll. Außerdem lassen sich Tarek und seine Leute als ‘Beschützer’ anheuern oder sorgen auch mal dafür, dass jemand mit dem Gesicht nach unten den Hanfla hinabtreibt. Von den Schlundbewohnern wird Tarek gleichermaßen gefürchtet und geachtet, denn trotz allem hat der Anführer des *Blutlotos* einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn (wenn es um die Verbrechen anderer geht). Er stellt mit seiner Bande auch Leute zur Rede, die einem Handwerker oder einer Dirne übel mitgespielt haben, und sorgt dafür, dass niemand die Bewohner des Schlunds als Freiwild betrachtet.

Um das Viertel für sich zu gewinnen, müssen die Helden Tarek und den *Blutlotos* auf ihre Seite bringen. Tarek sucht von sich aus die Begegnung mit den Helden, um sie abzuschätzen und ihnen seine Bedingungen vorzulegen: Die Helden sollen ihre Nasen aus seinen Angelegenheiten heraushalten, ansonsten aber für Ordnung im Schlund sorgen. Vor allem sollen sie die Stadtwache heraushalten und nicht ungefragt in die Angelegenheiten des Viertels eingreifen.

Gehen die Helden auf Tareks Forderungen ein, haben sie in ihm einen wertvollen Verbündeten, der ihnen auch gegen Zornbrechts Schlägerbanden hilft (und auch sonst seine Dienste zur Verfügung stellt). Verhandlungsbereitschaft zeigt Tarek nur in dem Punkt, dass er bereit ist, die ‘Geschäfte’ des *Blutlotos* auf Gebiete außerhalb des Schlunds zu verlegen. Lehnen die Helden ab, macht Tarek ihnen das Leben schwer und hetzt die Leute gegen sie auf (**Ruf** Schlund – 15). Sie können etwas dagegen unternehmen, indem sie Tarek stürzen und jemanden anderes an seine Stelle setzen, der ihnen wohlgesonnen ist.

Weitere Schlundbewohner

☞ *Said* der Dieb (*1021 BF, schlaksig, schalkhaftes Grinsen, zerschlissene Kleidung). Ein junger Halbtulamide, der als Waise im Schlund aufgewachsen ist und jeden Stein und jeden Unterschlupf kennt. Er bewundert die Helden und kann von ihnen als Bote oder Spion gewonnen werden oder Opfer eines Überfalls durch Zornbrechts Schläger werden.

☞ *Tarano* der Prophet (*967 BF, mager, schütterer Bart, Altersflecken im Gesicht). Der greise Tarano ist blind und geistig umnachtet. Meistens hockt er in einer Hausecke und bettelt, gelegentlich nimmt ihn jemand bei sich auf. Doch manchmal scheint er alle Beschwerden des Alters abzustreifen und wandelt wie aus einem Jungbrunnen entstiegen

durch die Straßen und redet wirres Zeug. Die Schlundbewohner glauben, dass er von Boron mit prophetischen Gaben gesegnet wurde. Ob das so ist oder nicht, bleibt offen. Sie können Tarano nutzen, um die Helden mit Hilfe einer Prophezeiung einen Wink zu geben.

⦿ **Zulhamin** die Tänzerin (*1009 BF, hübsch, große Rehaugen, stark geschminkt). Eine aranische Tänzerin, die einen der Helden betört und Zornbrechts Schlägern zum Opfer fallen kann.

⦿ **Jesidoro Wilmaan** (*995 BF, ernstes, aber gutaussehendes Gesicht, graue Schläfen, wortkarg). Ein Grandenspross, der seiner Familie den Rücken gekehrt hat und im Schlund eine Art Therme unterhält (zwei Räume mit Zubern). Er will mit dem Silberberg nichts zu tun haben, steht aber später aufgrund seiner Beliebtheit im Viertel auf der Proskriptionsliste (siehe **Der Terror** auf Seite 109).

DER UMGANG MIT DEN MEISTERPERSONEN

Es gibt natürlich noch zahlreiche weitere Bewohner des Schlunds, die für die Helden interessant sein können. Achten Sie bei der Einführung der Meisterpersonen darauf, dass Sie jede von ihnen einzigartig machen, sowohl in ihrer Erscheinung und in ihrem Verhalten als auch in ihrer Rolle. Nur so vermeiden Sie, dass die Spieler sich von den Meisterpersonen erschlagen fühlen und am Ende niemanden mehr auseinanderhalten können. Um dem vorzubeugen, ist es auch wichtig, dass Sie die Menge und die Auswahl der Meisterfiguren an ihre Gruppe anpassen. Nicht jede Figur ist überlebensnotwendig, und wenn die Spieler ohnehin schon jammern, dass sie den Überblick verlieren, lassen Sie lieber einmal einen namenlosen Prototypen auftauchen, anstatt die nächste Figur mit Namen, Geschichte und Eigenheiten zu präsentieren. Auf der anderen Seite gibt es Gruppen, die das Zusammenspiel mit Meisterpersonen lieben und sich einen ganzen Abend lang damit aufhalten können, Alricio zu einem Gesangswettbewerb herauszufordern, bei dem der halbe Schlund als Schiedsrichter fungiert und an dessen Ende die Helden den Sänger vor Zornbrechts Schlägern in Sicherheit bringen müssen, weil Alricio seine Zunge mal wieder nicht im Zaum halten konnte.

Die Menge der vorgestellten Meisterpersonen soll beide Spielstile bedienen und gleichzeitig das Spiel in der Stadt farbiger machen. Es ist jedoch ausdrücklich vorgesehen, dass Sie als Meister eine Auswahl treffen, die zu Ihrer Gruppe passt. Scheuen Sie sich nicht, Funktionen auf andere Figuren zu übertragen, wenn Ihnen die ursprünglich vorgesehene nicht gefällt. Es ist *Ihr* Al'Anfa, das *Sie* gestalten – und es soll zu Ihrer Gruppe passen.

DER FIRUN-TEMPEL

Es mag dem einen oder anderen Nordländer seltsam erscheinen, dass man hier zwischen drückender Hitze und tropischen Regengüssen dem Wintergott huldigt. Es ist vor allem der Aspekt der Jagd, der in Al'Anfa die Gläubigen in den Tempel lockt – Schnee und Eis kennen nur die wenigen aus eigener Erfahrung.

Das Tempelgebäude mag vor dem Brand des Schlunds durchaus repräsentativ gewesen sein, doch heute erinnert nicht mehr viel daran. Der Kalk ist an vielen Stellen abgeplatzt und gewährt den Blick auf die blanke Basaltmauer. Teile der Kuppel, die die Gebetshalle einst überspannt hat, sind herabgestürzt, sodass man ein provisorisches Dach aus Holz und Palmwedeln eingezogen hat. Die Statue, die Firun als Jäger mit Netz und Wurfspeer darstellt (ein Tribut an hiesige Jagdtechniken), hat ebenfalls schon bessere Tage gesehen. Vereinzelt sind Stücke abgeplatzt, Ruß hat sich in den Vertiefungen gesammelt und ist seit Jahrzehnten nicht mehr herausgewaschen worden.

Vater **Firundan**, ein rauschkrautsüchtiger, grantiger Mann (*979 BF, beleibt, Stirnglatze, lange grauemelierte Haare und Bart, ausgeprägte Tränensäcke) bewohnt einen Raum, der unmittelbar an die Gebetshalle anschließt. Der Rest des Tempels ist unbewohnt und dient lediglich einer Handvoll Straßenkinder als Zuflucht, die durch ein zerbrochenes Fenster ein- und aussteigen. Wenn die Helden anfangen, das Gebäude zu untersuchen, türmen sie, aber die kümmerlichen Schlaflager und der Abfall aus Fischgräten und fauligem Obst verrät ihre Anwesenheit.

Trotz des heruntergekommenen Zustands spricht man im Schlund mit Respekt von dem Herrn der Jagd, immerhin hat der Tempel damals der Brandkatastrophe getrotzt, und er ist das bedeutendste Götterhaus in diesem Stadtviertel. Es ist den Bewohnern daher schon lange ein Dorn im Auge, dass man 'ihren' Tempel so zerfallen lässt. Schon Tsaiane hat zugesagt, den Wiederaufbau voranzutreiben, doch andere Geschäfte und letztendlich ihr Tod verhinderten dies. Daher beäugt man die Helden misstrauisch, in der Erwartung, dass auch jetzt wieder den Worten keine Taten folgen werden. Überzeugen die Helden die Schlundbewohner, dass es ihnen wirklich ernst ist, haben sie sie bereits halb gewonnen (**Ruf** Schlund +30).

WAS KÖNNEN WIR TUN?

Der desolate Zustand des Tempels erfordert eine Vielzahl an Maßnahmen, die die Helden an den Schlund binden.

⦿ Zunächst muss abgeschätzt werden, was noch zu retten ist, was man wieder aufbauen kann und was abgerissen werden muss. Dazu brauchen die Helden die Hilfe eines Sachverständigen. Berion rät ihnen, den Architekten **Gambert Steinhammer** hinzuzuziehen. Der Zwerg (*856 BF, dunkelrote Haare und zu Zöpfen geflochtener Bart, dicklich, Sehhilfe) lebt seit einigen Jahren in Al'Anfa und ist unter den Reichen und Mächtigen der Stadt als Baumeister ausgesprochen beliebt – und sei es nur, um sich die Extravaganz zu leisten, einen zwergischen Architekten beschäftigt zu haben. Gambert verlangt nur für die Begehung fünf Dublonen, erweist sich aber als ausgesprochen kompetent in seiner Beur-

teilung. Helden mit entsprechender *Menschenkenntnis* (Probe +7) dürfte auffallen, dass der Zwerg regelrecht Feuer und Flamme zu sein scheint, den Auftrag zu übernehmen, auch wenn er sich bemüht, sich nichts anmerken zu lassen, um einen guten Preis herauszuschlagen. Letztendlich ist er bereit, die Wiederherstellung für ein Honorar von 350 Dublonen zu übernehmen, natürlich zuzüglich der Materialkosten, die noch einmal das Doppelte bis Dreifache betragen. Mit viel Geschick können die Helden ihn auf 300 Dublonen herunterhandeln (*Überreden*-Probe, jeder TaP* gewährt einen Erlass von 5 Dublonen).

Lassen die Helden sich darauf ein, haben sie mit den Baumaßnahmen selbst nichts mehr zu tun. Andernfalls müssen sie sich persönlich um die Erledigung der Arbeiten kümmern und sich mit Lieferanten und Handwerkern herumärgern, vor allem dann, wenn sie einen pfuschenden Maurer oder einen säumigen Ziegellieferanten am wenigsten gebrauchen können. Lassen Sie Ihre Gruppe aber nicht zu Bauunternehmern verkommen, sondern achten Sie darauf, wann es dramaturgisch passend und vor allem stimmungsfördernd ist, einmal mehr mit den Sorgen und Nöten eines Bauherrn geschlagen zu sein.

Die erforderlichen Baumaßnahmen erstrecken sich auf das gesamte Gebäude. Wichtig ist vor allem die Wiederherstellung der Decke über der Gebetshalle. Gambert schlägt eine Kuppel vor, die er selbst entwirft und der ursprünglichen Deckenkuppel nicht unähnlich ist. Arbeiten die Helden ohne Gambert, bieten ihnen die Handwerker und Mauer ein nicht zu steiles Spitzdach mit Giebelfries im bosparanischen Stil an. Außerdem müssen die Außenwände gesäubert, verputzt und an einigen Stellen ausgebessert werden. Dazu sind neue Fenster notwendig. Alles Weitere sind Schönheitsreparaturen, wie etwa das Einsetzen von weiteren Säulen, bunten Fenstern, Wandmalereien oder Tempelfriesen mit firungefälligen Szenen. Die bloßen Ausbesserarbeiten dauern gut und gerne zwei Monate, alles Weitere kann die Arbeitszeit und die Kosten mehr als verdoppeln.

Vater Firundan ist einst als junger Geweihter nach Al'Anfa gekommen und hat im Laufe der Zeit alle anderen Priester und Novizen überlebt. Da er sich selbst lieber der Rauschkrautpfeife als der Rekrutierung von Nachwuchs gewidmet hat, stehen die Helden nun vor dem Problem, dass sie dringend weitere Firundiener brauchen, wenn der Tem-

pel vernünftig instand gehalten werden soll – äußerlich und spirituell. Zu diesem Zweck ist es notwendig, Schreiben an die nächstgelegenen Tempel zu verfassen, um Freiwillige anzuwerben. (Die Firun-Kirche hat keine Hierarchie, die Geweihte einfach so zuweisen könnte.) Dazu müssen die Helden jedoch erst Firundan von ihrem Vorhaben überzeugen. Denn ohne das Wort des Geweihten gilt die Bitte der Helden wenig.



Vater Firundan

Der Geist Firundans ist längst nicht so umnebelt, wie es zunächst den Anschein macht. Allerdings beäugt er die Bemühungen der Helden misstrauisch, da er dahinter eher den Drang nach Selbstdarstellung wittert als das ehrliche Bemühen um Firuns Wohlwollen. Um ihn umzustimmen, müssen die Helden sich in seinen Augen beweisen. Dies kann bei einer Jagd geschehen, bei der sie unter Beweis stellen, dass Firun ihnen Jagdglück gewährt. Je nach Zeitdauer, die Sie als Spielleiter für diese Episode voranschlagen, können Sie es bei einer Jagd belassen, oder aber mehrere, in der Schwierigkeit steigende Jagdziele ansetzen, bis der Geweihte überzeugt ist. Mögliche Beute wären verschiedene Großeichen, räuberische Affen oder gar Tiger. Firundan beobachtet die Helden sehr genau: Den

Einsatz von Gift lehnt er als heimtückisch ab, wohlwollend sieht er die Jagd mit Speer, Bogen und Netz. Haben

VATER FIRUNDAN

Hinter der eigenbrötlerischen Fassade des alten Geweihten verbirgt sich ein heller Geist und ein geachteter Gelehrter. In früheren Tagen ging Firundan in der Universität ein und aus und hat auch heute noch Freunde dort, an die er die Helden verweisen kann. Er ist außerordentlich bewandert in der Geschichte Al'Anfas und im Wissen um Götter und Kulte und hat in den vergangenen Jahren trotz seines dauerhaften Rauschs viel gehört und gesehen, was im Schlund vor sich geht.

Firundan ist Ihr Joker, den Sie einsetzen können, wenn die Helden bei ihren Nachforschungen einen Stoß in die richtige Richtung brauchen oder einfach nur jemanden, der Kontakte vermittelt. Über das Zeitalter der Vielbeiner weiß er nicht mehr, als dass es dieses gegeben hat.

die Helden ihn erst einmal auf ihre Seite gebracht, ist er Feuer und Flamme für ihr Vorhaben und unterstützt sie nach Kräften bei ihren Bemühungen um den Zuspruch der Schlundbewohner (**Ruf** Schlund +25). Außerdem kann er ihnen bei den Nachforschungen zu den Geheimnissen der Vielbeiner behilflich sein.

DIE VERSCHWUNDENEN KINDER

Diese Ereigniskette führt auf die Spur des verborgenen Levthan-Tempels und lässt Irschan Perval auf die Helden aufmerksam werden. Außerdem hebt die Vernichtung des dunklen Kults das Ansehen der Helden bei den Schlundbewohnern.

Vorsicht! Dieser Abschnitt enthält Hintergrundwissen zu den Geheimnissen **Hinter dem Schleier** (**Echte Sonne** 178ff.). Sollten Sie diesen Kampagnenhintergrund noch spielen wollen, verzichten Sie einfach auf diesen Abschnitt. Die für das Abenteuer notwendigen **Informationen** finden Sie in einem Kasten auf Seite 46.

DER GEHEIME LEVTHAN-TEMPEL – DIE HINTERGRÜNDE

Levthan ist in Al’Anfa ein durchaus angesehener Halbgott, der im örtlichen Rahja-Tempel offen verehrt wird. Dennoch gibt es im Schlund einen geheimen Tempel, der von den Anhängern als *Weide der himmlischen Ziege* bezeichnet wird. Die Orgien, die hier gefeiert werden, dürften selbst in Al’Anfa auf wenig Verständnis stoßen: Schändungen, Selemie und Menschenopfer sind an der Tagesordnung in diesem eingeschwarenen Kult, der sorgsam darüber wacht, dass kein Uneingeweihter davon erfährt.

Waren es ursprünglich vor allem Grandensprösslinge und reiche Fana, die nach etwas ‘Besonderem’ suchten, so wurde der Kult in den vergangenen Jahren langsam, aber sicher von oronischen Agenten unterwandert. *Irschan Perval* ist seit Jahren ein begehrtes Ziel des Levthankults, und für die Oronis ist er als engster Berater und Geliebter des Patriarchen noch mehr: die perfekte Waffe, um einen Schlag gegen die Boron-Kirche zu führen.

Allerdings haben die Oronis Al’Anfas Intrigenschmied Nummer Eins unterschätzt. Irschan lässt sich keinen Sand in die Augen streuen, und er weiß sehr wohl einzuschätzen, wie er die Umwerbungen zu nehmen hat. Dabei kommen ihm die Oronis nicht ungelegen, da er sich von ihnen Wissen um tulamidische Skorpionkulte erhofft, die ihm weiterhelfen, das Geheimnis um Zul’Marald zu lüften.

Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Helden eingreifen, hat sich Irschan dem Kult bereits angeschlossen und sich das erhoffte Wissen angeeignet. Da er jedoch weiß, dass seine Verstrickungen in diesen Kult ihn erpressbar machen und Amir Honak im Falle eines Verrats nicht wegschauen kann, sucht er nun nach einem Weg, seine Mitverschwarenen zu beseitigen, ehe ihn jemand erkennt. Die Helden kommen ihm dabei gerade recht. Er bringt die Kultisten dazu, für

ein anstehendes Ritual Kinder aus dem Schlund zu entführen und so die Helden zum Eingreifen zu zwingen. Dabei sorgt er dafür, dass eines der Kinder entkommt und von der Entführung berichten kann. Alles Weitere überlässt er den Helden.

DIE BITTE

Sobald die Schlundbewohner etwas Vertrauen haben, schicken sie eine Delegation zu den Helden, um diese als Erben Tsaianes um Hilfe zu bitten. Sie berichten, dass seit einigen Tagen immer wieder Kinder spurlos verschwinden, meistens nach Einbruch der Dunkelheit, wenn sie noch Wasser vom Brunnen holen sollen, aber auch tagsüber während des Regens. Sie bitten die Helden, diese rätselhaften Ereignisse aufzuklären; auf die Stadtwache könne man sich diesbezüglich nicht verlassen und wolle diese auch nicht innerhalb der Mauern des Schlunds haben.

Den einzigen Hinweis, den man hat, ist ein sechsjähriger Junge, der vor drei Tagen verschwunden war und heute Morgen nackt und verwirrt in einer Gasse aufgefunden wurde. Auf Bitten der Helden führen sie diese zu dem Kind.

Der Junge heißt *Assid* und ist der Sohn eines Korbblechters. Es bedarf keiner Heilkünste um festzustellen, dass das Kind unter Rauschmitteln steht – die Pupillen sind geweitet, sein Blick huscht unruhig umher, Schweiß perlt auf seiner Stirn und er hat offensichtlich Wahnvorstellungen, die er abwechselnd versucht abzuwehren und vor denen er sich panisch zusammenkauert.

Es sollte den Helden gelingen, entweder mit Hilfe eines Zaubers oder eines Antidots (das ihr Leibwächter im Notfall dabei hat) die Wirkung des Rauschmittels aufzuheben. Erst dann kann der vollkommen entkräftete Junge berichten, was ihm widerfahren ist:

Er war während des Regens draußen, weil er eines der Selemferkels seines Vaters beim Zusammentreiben vergessen hatte. In einer Seitengasse ist dann plötzlich ein Dämon mit einem Widderkopf aufgetaucht und hat ihn gepackt und ihm eine Art Stachel in den Unterarm gedrückt. Dann weiß er nichts mehr. Die Einstichstelle ist noch zu erkennen und leicht entzündet. Mit *Heilkunde Wunden* +10 kann man feststellen, dass es sich um einen Skorpionstachel gehandelt hat.

Als er wieder zu sich kam, war er nackt und mit anderen Kindern in einem Käfig eingesperrt. Da er nicht zählen kann, weiß er nicht, wie viele es waren, auf jeden Fall aber mehr als die Finger einer Hand. Um sie herum war es dunkel, nur manchmal ist eine Frau mit einer Öllampe gekommen und hat ihnen einen Wasserkrug gebracht. Zu Essen haben sie nichts bekommen. Während er gefangen war, sind zwei weitere Kinder in den Käfig gesperrt worden.

Gestern Nacht hat man ihn herausgeholt und in einen unterirdischen Raum gebracht, in dem eine Statue stand, die aussah wie ein gewaltiger, zweibeiniger Widder. Man hat ihm etwas zu trinken gegeben und ihm befohlen, dass er sich auf einen Steintisch legen sollte. Dann sind die Leute gegangen (wie viele es waren, weiß er nicht). Zunächst war er zu betäubt, um etwas zu tun, aber dann hat er Angst bekommen und ist über eine steinerne Treppe geflohen.

Er weiß nicht mehr, wo die Treppe mündete, er weiß nur, dass es in einem Hinterhof war. Danach ist er durch die Gassen geirrt und hat dabei ständig dieses Widderlachen gehört, bis er gefunden wurde.

Levthans Rausch (8/EW)

Ein *tierisches* Gift, das aus dem Stachel eines aranischen Skorpions gewonnen wird. Besonders oft wurde es bei Belkelel-Tempeln in Oron benutzt.

Wirkung: Lethargischer Zustand / starke Betäubung (alle Eigenschaften -4)

Beginn: Sofort

Dauer: 1W6 Stunden

Preis: 100 D

Haltbarkeit: 1W6 Mon.

Herstellung: Alchimie oder Tierkunde +13

NACHFORSCHUNGEN

Für Helden mit Kenntnissen in *Götter/Kulte* (Probe +3) dürfte spätestens bei der Erwähnung des Widders klar sein, womit sie es zu tun haben. Befindet sich ein Held in der Gruppe, der das Gift aus dem Blut extrahieren kann (*vor* der Aufhebung der Wirkung; *Alchimie* +15 oder *Heilkunde Gift* +10), so stellt er fest, dass es sich um ein unbekanntes *tierisches* Gift handelt, das rauschhafte Zustände erzeugt.

Um mehr über den geheimen Kult herauszufinden, gibt es mehrere Möglichkeiten:

• Befragung der Schlundbewohner. Gleichgültig, wen die Helden ansprechen, von einem Levthans-Tempel will niemand etwas wissen (und die meisten wissen tatsächlich nichts, wie eine *Menschenkenntnis*-Probe oder passende Zauber offenbaren können). Wenn die Helden von sich aus noch nicht darauf gekommen sind, dass ein Levthan-Kult hinter den Entführungen steckt, können sie mit etwas Druck oder der einen oder anderen Dublone Leute zum Reden bringen. Dabei erfahren sie, dass es Gerüchte über einen geheimen Levthan-Tempel im Schlund gibt, allerdings wisst niemand etwas Genaueres, und es sei gefährlich, darüber zu reden (es ist zwar noch niemandem etwas zugestoßen, aber geheime Kulte sind immer gut für Verschwörungstheorien, sodass man nur hinter vorgehaltener Hand darüber spricht).

• Im Rahja-Tempel reagiert man auf die Anfrage zurückhaltend, und erst nach einer großzügigen Spende und hinter geschlossenen Türen wird man redseliger. Tempelvorsteher *Adario Effren del Urjoste* (*981 BF, hochgewachsen, graumelierte schulterlange Haare, ernstes, aber freundliches Gesicht) hört sich die Ausführungen der Helden an und versucht, ihnen weiterzuhelfen. Man ahnt schon lange, dass es einen geheimen Kultraum irgendwo in der Stadt geben muss, aber man hatte noch nie konkrete Hinweise. Den Rahja-Geweihten ist kein Bezug zwischen Levthan und Skorpionsgiften bekannt, allerdings weiß man durch Berichte aus dem ehemaligen Oron, dass dort mit Insektengiften experimentiert wurde. Auf jeden Fall sind die Geweihten interessiert daran, dass die Helden sich der Sache annehmen und sie auf dem

Laufenden halten. Das Wohlwollen des Rahja-Tempels ist ihnen sicher, sollten sie den Kult ausheben (Ruf + 50 bei Rahja-Tempel).

• In der Universität bedarf es einiger Bestechungen, um den Bibliothekar zu überzeugen, einen Blick in die Bücher werfen zu dürfen (20 Dublonen aufwärts, je nach Überredungsgeschick der Helden). In Büchern, die sich mit Göttern und Kulten beschäftigen, können die Helden Näheres zum Levthanskult erfahren (siehe unten den Kasten **Levthan, Gift und Skorpione** auf Seite 47). Suchen Sie zusätzlich nach Büchern über die jüngere Geschichte Al'Anfas und über mysteriöse Vorfälle, so finden sie in der Geschichtensammlung *Unheimliches Al'Anfa* einen Verweis auf den Grandenspross *Valerian Wilmaan*, der vor fünfzehn Jahren hingerichtet wurde, weil er dabei erwischt wurde, wie er als Mannwidder verkleidet mehrere Frauen in einem blutigen Ritual grausam abgeschlachtet haben soll. Auch wenn der anonyme Autor in seinem Vorwort versichert, dass alle Geschichten der Wahrheit entsprechen und nichts dazugeichtet worden ist, schweigt er sich über die genauen Hintergründe der Tat aus.

• Bei der Stadtwache weiß man nichts über einen geheimen Kult im Schlund – oder man will nichts darüber wissen. Man macht den Helden deutlich, dass dieses Viertel seine eigenen Regeln und Gesetze habe und man es tunlichst unter lasse, sich da einzumischen. Wenn dort jemand so etwas wie eine Ordnungsmacht war, dann Tsaiane Ulfhart als Tribunin. Man gedenkt daher nichts zu unternehmen, noch kann man den Helden weiterhelfen.

EIN GEHEIMPNISS WIRD GELÜFTET?

Abhängig von ihren Nachforschungen gibt es mehrere Möglichkeiten, wie die Helden den geheimen Kultraum finden:

• Der Hinweis auf Valerian Wilmaan führt die Helden zu dem Grandenhaus der Wilmaans. Während Familienoberhaupt *Galek* als unpässlich gilt, ist die junge *Boroni* und Ratsfrau *Sannah Wilmaan* bereit, die Helden zu empfangen. Die unscheinbare, aber scharfsinnige Geweihte hört den Helden ruhig zu, ohne sie zu unterbrechen (wobei diese das Gefühl nicht loswerden, dass Sannahs Interesse auch und vor allem den Erben des Hauses Ulfharts gilt, die nun mit ihr gemeinsam im Rat der Zwölf sitzen). Haben die Helden geendet, teilt ihnen die Geweihte mit, dass sie selbst nichts von dem Vorfall weiß, es aber eine Familienchronik gibt, in der man etwas dazu finden müsste. Allerdings wäre die Einsicht in die Chronik ein Gefallen, den sie nicht ohne Weiteres gewähren könne, sondern bei Gelegenheit einen entsprechenden Gegengefallen einfordern wolle. Schließlich sei es eigentlich untersagt, Fremden die Chronik zugänglich zu machen.

Gehen die Helden darauf ein, führt sie die Gruppe in die hauseigene Bibliothek und weist den dort tätigen Sklaven an, die gut zwanzig Stein schwere Chronik zum Lesetisch zu bringen. Sie lässt die Helden jedoch nicht allein, sondern sucht selbst in dem genannten Zeitraum. Tatsächlich gibt es dort einen Verweis auf besagten Valerian, der die bekannten Ereignisse bestätigt und ein kurzes Protokoll des Verhörs durch Galek Wilmaan beinhaltet, das dieser durch-

geführt hat, ehe Valerian der Stadtwache übergeben wurde. Aus dem Protokoll geht hervor, dass man Valerian mit Hilfe von Zauberei befragt hatte. Der Kultraum befindet sich demnach in einem Keller im Zentrum des Schlunds, in unmittelbarer Nachbarschaft zum Haus der Unsterblichkeit. Man hat dort Opferriten und Beschwörungen zu Ehren des Levthan durchgeführt. Warum Galek diese Informationen nicht weitergegeben hat, kann auch Sannah nicht erklären. Galek selbst ist zu lethargisch, um die Helden zu empfangen, geschweige denn, mit ihnen zu reden.

Es ergeben sich mehrere Möglichkeiten. Wenig spektakulär, aber zielstrebig ist die Variante, nach der die Helden systematisch alle Häuser untersuchen, die in Frage kommen. Dieses Vorgehen ist langwierig und erfordert viel Geduld und Erfahrung im Auffinden von Geheimgängen (*Baukunst*, Probe +15; Dauer der Suche W20 Tage + TaP*). Die Gabe *Zwergennase* kann ebenfalls weiterhelfen. Ohne entsprechende Kenntnisse ist es sehr schwer, den Eingang zu entdecken, aber grundsätzlich nicht unmöglich (*Sinnesschärfe* +20; Dauer der Suche W20 Tage + TaP*). Spektakulärer ist die Variante, bei der der Kult auf die Nachforschungen der Helden aufmerksam geworden ist und ihnen einen Attentäter auf den Hals hetzt. Dieser sollte den Helden hart zusetzen, am Ende aber entweder gefasst und verhört werden oder verletzt entkommen und die Gruppe ungewollt zum Einstieg führen.

Eine dritte Möglichkeit ergibt sich aus dem Nachlass des Valerian Wilmaan, der sich noch im Besitz der Wilmaan befindet. Um an diesen zu gelangen, ist es notwendig, dass die Helden Sannah davon überzeugen, dass hier etwas zutiefst Frevelhaftes im Gange ist und sie jede Unterstützung benötigen, um dem Inhalt zu gebieten. Als Geweihte kann sich Sannah dem nicht verschließen, wenn die Helden überzeugend genug auftreten (ausgespielt oder *Überzeugen* + 2). Da sie kein Interesse daran hat, dass die Helden in der Villa herumschnüffeln, verspricht sie, ihnen Bescheid zu geben, sobald sie etwas gefunden hat. Das ist zwei Tage später der Fall. Sannah präsentiert den Helden eine Kiste mit allerlei Krimskrams, der angeblich besagtem Valerian gehört haben soll. Neben zahlreichen Verkleidungen (auch ein Widderkopf aus echtem Fell, inzwischen von Motten angefressen), Nippes und persönlichen Erinnerungsstücken wie Liebesbriefen oder einer vertrockneten Rose finden die Helden eine Art Tagebuch, das aus zahlreichen losen Zetteln zwischen zwei Lederklappen besteht. Die Aufzeichnungen sind wirr und geben Aufschluss darauf, dass Valerian nicht ganz Herr seiner Sinne war, aber es findet sich auch eine rasch dahingekritzelte Karte, die den Einstieg zum Tempel kennzeichnet – offensichtlich für einen neuen Interessenten am Kult, wie die erklärenden Bemerkungen am Rand verraten.

• Ohne den Hinweis auf Valerian Wilmaan gibt es die Möglichkeit, dass sich die Helden auf die Lauer legen, um beim nächsten Mal zuzuschlagen, wenn erneut versucht wird, ein Kind zu entführen. Möglicherweise gewinnen sie sogar ein kleines Mädchen dafür, freiwillig den Lockvogel zu spielen. Wenn sie sich bereits im Schlund einen Namen gemacht haben, reißt sich das Kind förmlich darum, den Helden zu helfen.

Mit Hilfe des Lockvogels dauert es zwei Nächte, ansonsten vier, bis die Helden erfolgreich sind und nach Einbruch der Nacht Zeugen werden, wie ein als Widder verkleideter Mann im Schutz einer düsteren Gasse versucht, ein Kind zu entführen. Der Kultist versucht zu fliehen, sobald er die Helden bemerkt. Gestalten Sie eine spannende Verfolgungsjagd, bei der sich der Kultist als guter Kletterer entpuppt. Sollte ihm die Flucht gelingen, verliert er dabei seine Verkleidung. Diese kann hilfreich sein, das Versteck zu finden (mittels eines OBJECTOVOCO; sollte kein Spielerheld diesen Zauber beherrschen, kann Heskem Lauerbach aushelfen).

Gelingt es den Helden, den Mann gefangen zu nehmen, können sie ihn verhören. Mit herkömmlichen Methoden (und auch mit Folter) ist nichts aus ihm herauszubekommen, da er den Zorn seines Kultes mehr fürchtet als die Drohungen der Helden. Einer magischen Befragung hat er jedoch wenig entgegenzusetzen – auch hier steht Lauerbach den Helden hilfreich zur Seite, sollte es notwendig sein.

• Wissen die Helden gar nicht weiter, können Sie die Kultisten auch von sich aus aktiv werden lassen. Um die Schnüffler auszuschalten, die ihre Nasen entschieden zu weit in Dinge gesteckt haben, die sie nichts angehen, hetzt man ihnen einen Attentäter auf den Hals. Gehen Sie damit um, wie an Ende des ersten Punkts oben beschrieben.

• Als letzte Möglichkeit bleibt *Irschan Perval*, der ja zum Gelingen seiner Intrige ein Interesse daran hat, dass die Helden den Kult ausheben. Dazu lässt er sich höchstpersönlich zu einem Besuch bei den Helden herab, um mit ihnen bei Gebäck und Süßwein ein wenig zu ‘plaudern’. Nach den üblichen Höflichkeiten und Phrasen über das Wetter, Gladiatoren, Seidenqualität und den Gestank der Stadt zur Mittagszeit kommt er auf den Grund seines Besuchs zu sprechen: Er habe von den Nachforschungen der Helden erfahren und könne ihnen weiterhelfen. Warum? Nun, er habe ein Interesse daran, Tsaianes Erben als seine Freunde zu wissen, wer hätte das nicht (mit einem charmanten Lächeln)?

Jedenfalls sei es seine Pflicht als Großexecutor und Vertrauter des Patriarchen, götterlästerlichen Geheimgesellschaften auf den Grund zu gehen, sobald er etwas davon erfahre. Leider sei der Schlund ein besonderes Pflaster, sodass er froh sei, die Helden an seiner Seite zu wissen. Er habe nämlich von einem Spion erfahren, wo sich der geheime Kultraum befindet. Irschan Perval wirkt ausgesprochen überzeugend, und nur eine *Menschenkenntnis*-Probe +15 verrät, dass der Großexecutor wohl mehr weiß, als er bereit ist preiszugeben. Darauf angesprochen hebt Irschan nur seufzend die Hände und lamentiert, dass er kaum der sein könnte, der er heute sei, wenn er nicht zahlreiche Geheimnisse erfahren und hüten würde. In der Sache des Levthan-Kults habe er aber alles gesagt, was für die Helden notwendig sei. Magisch ist Irschan nur schwer beizukommen. Selbst ein Magus, hat er sich mit Artefakten entsprechend abgesichert, dass Hellsichtzauber an ihm zerschellen wie eine Galeere an der Steilklippe (mit allen Zaubern und Artefakten kommt er auf eine MR von 18). Sollte es einem magiebegabten Helden dennoch gelingen, hinter die Fassade zu blicken, gestatten Sie ihm kurze Einblicke in Irschans Pläne. Der Großexecutor wird sich jedoch rasch verabschieden.

Dringend abraten sollten Sie (als Berion oder in Gestalt eines anderen Ratgebers) Ihrer Gruppe, wenn diese plant, Irschan zu überwältigen und mit Gewalt zu befragen. Immerhin handelt es sich um den Großexecutor, den mächtigsten Mann des Imperiums und Geliebten des Patriarchen – und bei einem Intriganten wie Irschan ist davon auszugehen, dass er sich doppelt und dreifach abgesichert hat, ehe er die Helden aufsucht (hat er nicht, da er die Helden nicht als Gefahr sieht, aber es klingt nach einer plausiblen Möglichkeit).

DIE WEIDE DER HIMMELISCHEN ZIEGE

Der Eingang zum geheimen Kultraum ist in der Ruine einer ehemals herrschaftlichen Villa hinter einem zerfallenen Hausaltar verborgen. Das beschädigte Götterbild, dessen halb erhaltener Torso vermuten lässt, dass es sich einst um einen Schrein der Rahja gehandelt hat, wird beiseitegeschoben und gibt den Weg frei zu einer schmalen Stiege, die nach unten führt (*Sinnenschärfe*-Probe +5, um den Eingang zu entdecken, wenn die Helden wissen, dass sich der Eingang hier befindet, aber nicht darauf gestoßen werden; +20, wenn sie zufällig hierherkommen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

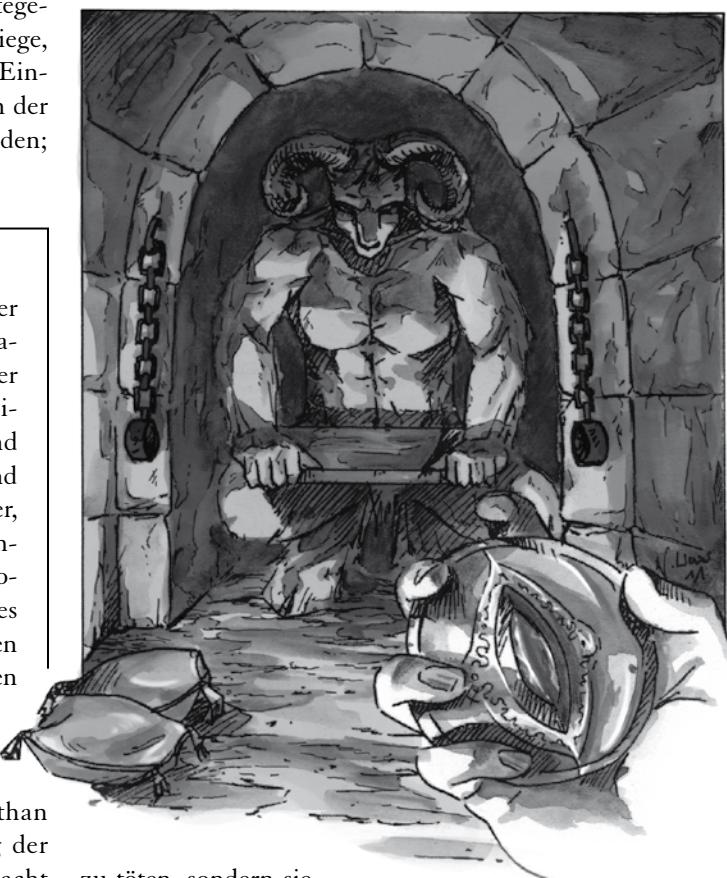
Es ist dunkel. Lediglich ein rötlicher Lichtschein, der von unten die Treppe hinaufkriecht, lässt euch die Basaltstufen unter den tastenden Füßen erahnen. Der Gang ist schmal, sodass ihr nacheinander hinabsteigen müsst. Eure Finger gleiten über Bilder, die jemand in die Wand eingemeißelt hat, tanzende Dryaden und merkwürdige Fabelwesen, halb Mensch, halb Tier, wie ihr bei flüchtiger Untersuchung feststellt. Von unten her dringt leiser Gesang zu euch empor, monoton und seltsam entrückt, wie das Gestammel eines dieser irren Propheten, die zugedröhnt vor den Toren der Tempel hocken und mit billigem Rauschkraut den Willen der Götter zu ergründen suchen.

Während die Helden in das Heiligtum des Levthan vordringen, findet dort ein Ritual zur Vorbereitung der großen Opferung statt. In dem Kultraum, der etwa acht mal acht Schritt misst, haben sich rund ein Dutzend Anhänger des Levthan versammelt und mit Rauschmitteln in einen orgastischen Trancezustand versetzt. Nackt, nur mit roter Farbe bemalt und die Gesichter mit Blumengebinden als Dryaden und Hexen oder mit Ziegenhäuten und Hörnern als Widder verhüllt, wiegen sie sich in einem Tanz, der bei fortschreitender Dauer des Rituals immer mehr in eine wilde Verfolgungsjagd übergeht, bei der die Widder versuchen, die Dryaden und Hexen zu erhaschen, ehe alles in einer hemmungslosen, verstörenden Orgie endet.

An der Stirnseite des Raums, gegenüber der Treppe, erhebt sich die Statue, die Assid beschrieben hat. Die Augen des Götterbildes bestehen aus reinen Rubinien, die im unruhigen Licht der Kohlepfannen flackern, als seien sie lebendig. Auf dem Altar, der deutlich die Spuren von geronnenem Blut trägt, liegt ein junges Mädchen festgekettet,

das im Laufe der Zeremonie geopfert werden soll, um mit ihrem Blut das orgastische Treiben noch weiter anzuheizen (es steht zu hoffen, dass die Helden es nicht so weit kommen lassen).

Da sich die Levthans-Anhänger bewusst sind, dass sie in diesem Rauschzustand angreifbar sind, haben sie zwei Wachen am Fuß der Treppe postiert. Dabei handelt es sich um oronische Meuchler, die im Schatten eines Mauervorsprungs ausharren und daher nicht ohne weiteres entdeckt werden (*Sinnenschärfe* +8). Verhalten sich die Helden zu laut auf der Treppe (dies sollte eine Vergleichende Probe zwischen *Schleichen* der Helden und *Sinnenschärfe* der Meuchler entscheiden, siehe dazu **WdS 15**), sind die beiden gewarnt und greifen die Helden aus dem Hinterhalt an, ehe diese die Orgie stören können. Sie versuchen dabei nicht, die Helden



zu töten, sondern sie mittels Schlafgift auszuschalten, um sie später zu befragen. Die Feiernden sind zu sehr in ihrem Rausch gefangen, als dass sie die Störung bemerkten würden.

Falls die Helden nichts unternehmen und dabei unbemerkt bleiben, rollen Sie jede SR einmal mit einem W20. Bei 18 bis 20 beginnt die Opferung des Mädchens.

Haben die Helden die Meuchler erfolgreich (und möglichst unauffällig) beseitigt, bleiben noch die Kultisten, die daran gehindert werden müssen, das Kind zu opfern. Es sind zehn Anhänger des Kults, die sich der Orgie hingeben, dazu kommt eine Frau, die die Opferung vorbereitet und eine Art ‘Geweihte’ zu sein scheint. Auch sie wirkt vollkommen weggetreten und murmelt einen leisen, unverständlichen Singsang vor sich hin, während sie das Mädchen mit einer rötlichen Flüssigkeit bestreicht und mit den Fingerspitzen Zeichen auf die Haut malt.

Wenn die Helden die Kultisten angreifen, erleben sie eine böse Überraschung: Sobald diese verstanden haben, dass sie bedroht werden (1W6+2 Aktionen), lassen sie augenblicklich von ihrem Treiben ab und fallen über die Helden her wie ausgehungerte Tiere. Sie sind dabei keineswegs Herr ihrer Sinne, sondern handeln rein instinkthaft.

Der Kampf ähnelt daher eher dem mit wilden Tieren als einem mit menschlichen Gegnern. Die Kultisten kratzen, beißen, krallen sich an den Helden fast, benutzen aber auch improvisierte Waffen wie brennende Öllampen oder einen der beiden herumstehenden Kerzenständer. Einzig die ‘Geweihete’ agiert menschlich; es handelt sich bei ihr um eine hochrangige Oroni und Belkelel-Paktiererin, die versucht, sich in Sicherheit zu bringen, sobald abzusehen ist, dass die Helden die Oberhand gewinnen. Gelingt ihr das nicht, kämpft sie bis zum Tod.

Ohne passende Antidote oder entsprechende Zauber dauert es W6 Stunden, bis die gefangenen Kultisten soweit ansprechbar sind, dass die Helden sie verhören können. Da sie sich nur maskiert getroffen haben, kennen sie einander nicht. Neben einigen wohlhabenden Fana, von denen drei bereits im ersten Kreis der Verdammnis stehen, ist den Helden eine junge Grandessa ins Netz gegangen, *Narynna Karinor*, eine entfernte Base von *Shantalla Karinor*. Sollten die Helden sie beiseite schaffen und Shantalla übergeben, ehe die Stadtwache auf den Plan tritt, steigt ihr Ansehen bei ihr (**Ruf +15** bei Karinor).

Es fällt nicht leicht, die Gefangenen zum Reden zu bringen, da sie die Rache Levthans (oder seiner derischen Anhänger) mehr zu fürchten scheinen als die Drohungen der Helden. Passende Alchimika und Zauber tun dabei gute Dienste. Mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 lässt sich zudem herausfinden, dass zumindest einer der Kultisten nahe am Zusammenbruch steht und bereit ist auszupacken, wenn die Helden umgekehrt für seine Sicherheit sorgen.

Über den Kult selbst wissen die Gefangenen erstaunlich wenig. Die meisten sind hier, weil es der letzte Nervenkitzel ist, den Al’Anfa zu bieten hat. Einige wenige Informationen sind ihnen dennoch zu entlocken:

⦿ Es gab den Tempel angeblich schon vor dem Brand des Schlunds.

⦿ Die ‘Geweihete’ stammt aus Aranien. Ihren wahren Namen kennt niemand von den Gefangenen, sie nannten sie die ‘Geliebte des Widders’. Sie steht dem Tempel seit zwei Jahren vor.

⦿ Heute waren fast alle anwesend, immerhin galt es ein wichtiges Ritual vorzubereiten, das in wenigen Tagen stattfinden sollte. Worum es sich dabei handelte? Das weiß er nicht so genau, es sollte aber von großer Bedeutung sein. Wer fehlte? Das weiß er nicht. Man kennt sich nicht.

⦿ Die Kinder wurden für diesen Zweck entführt, weil man unschuldige Körper und reines Blut als Opfer brauchte. Heute sollte in dem vorbereitenden Ritual das erste Kind geopfert werden, ansonsten sind alle unversehrt.

⦿ Von Oron weiß er nichts und ist erstaunt, wenn die Helden ihm erklären, dass die ‘Geweihete’ wahrscheinlich eine oronische Agentin war. Allerdings kann er berichten, dass die ‘Geweihete’ die Rauschmittel an die Gläubigen ausgeteilt hat. Sie bewahrte diese im hinteren Raum auf, in dem sie auch lebte.

Erkunden die Helden die weiteren Räume, finden sie zwei weitere Kammern, von denen eine als Verlies für die Opfer diente. Die Tür ist mit entsprechendem Werkzeug einfach zu öffnen (*Schlösser knacken*-Probe-3), knarrt aber furchtbar beim Öffnen. Dahinter finden die Helden neun vermisste Kinder, die ängstlich in das Licht der Lampe blinzeln. Es dauert eine Weile, bis die Kinder genug Vertrauen gefasst haben, dass sie sich von den Helden nach draußen bringen lassen. Vater Firundan nimmt sich ihrer sofort an und lässt unverzüglich nach den erleichterten Eltern rufen.

Die andere Kammer diente der ‘Geweiheten’ als Wohnstatt. Der knapp vier mal vier Schritt messende Raum ist zweckmäßig eingerichtet: ein Bett, zwei Truhen und ein Tisch mit Stuhl. Die erste Truhe enthält Kleidung, unter anderem auch ein schlisches Kleid, wie es einfache Handwerkerinnen oder Marktfrauen tragen. Offensichtlich bewegte sich die ‘Geweihete’ unerkannt in der Stadt. Die zweite Truhe enthält eine Schatulle und eine Reihe von Glasphiole. Eine alchimistische Untersuchung (*Alchimie*-Probe) kann zu Tage bringen, dass es sich hierbei um ein Gift handelt, das den Geist vernebelt und Halluzinationen hervorruft, genauer ein Skorpionsgift, wie es im ehemaligen Oron gerne verwendet wurde (zur Analyse siehe **WdA 175f**). Offensichtlich handelt es sich hierbei um das Gift, das den Gläubigen verabreicht wurde.

Blutrausch (8/EW)

Ein starkes Rauschmittel, das aus alchimistisch veredeltem *Levthans Rausch* gewonnen wird. Besonders oft wurde es bei Belkelel-Tempeln in Oron benutzt.

Wirkung: Rauschhafter, euphorischer Zustand mit Halluzinationen und starken Sinneseindrücken (KL -5, GE und KK +4; *Sinnesschärfe* +5)

Beginn: Sofort

Dauer: 1W6 Stunden

Preis: 150 D

Haltbarkeit: 3W6 Mon.

Herstellung: Tierkunde +13, Alchimie +15

Die Schatulle ist verschlossen und mit einem vergifteten Dorn gesichert, die bei einem ungeschickten Öffnungsversuch hervorschießt (*Schlösser Knacken* +7; FF +5, um noch ausweichen zu können; ansonsten müssen die Helden schnell handeln: Natürlich sichert die Oroni ihre Schatulle nicht mit einem banalen Lähmungs- oder Jagdgift, sondern mit Kukris (**WdS 149**)).

Untersuchen die Helden die Kammer genauer, ehe sie sich der Schatulle widmen, können sie mit etwas Glück den Schlüssel finden. Dieser ist unter der Matratze befestigt und kann entweder ertastet oder beim Anheben entdeckt werden. In der Schatulle befinden sich eine Reihe von Schriftstücken, darunter eine Korrespondenz in Ur-Tulamidya mit einer unbekannten Person. Es handelt sich um Anweisungen, mit denen die Oroni angehalten wird, sich zu bemühen, einflussreiche Persönlichkeiten in den Kult einzuführen. Ziel ist es offensichtlich, die Stadt langsam, aber sicher zu untergraben und eine Machtbasis für eine nicht näher genannte Geheimorganisation aufzubauen.

AL'ANFA UND DIE SCHLEIER

Al'Anfa war von jeher ein bevorzugtes Ziel oronischer Bemühungen, Einfluss und Macht auszubauen. Die genusssüchtigen Granden, die allzu oft den Pfad des noch Göttergefälligen verließen und aus Langeweile, Unachtsamkeit oder Nervenkitzel Wege einschlugen, die sie der schwarzen Verführerin entgegentreten, waren eine willkommene Beute – und gleichzeitig der Hebel zur Macht in der Borronsstadt.

Die 'Geweihte' Halissa (*998 BF, hochgewachsen, schwarze glatte Haare, keine Augenbrauen) lebte unter oronischer Herrschaft in Smijadals Novizin der Belkelel. Nach dem Fall Orons versuchte sie in Elburum unterzutauchen, wurde dort jedoch von der Priesterin Tanamin aufgespürt und in einen – nun geheimen – Zirkel der Belkelel zurückgeholt. Im Auftrag Tanamins und einer anderen, mächtigen Priesterin, deren Namen Halissa nicht kennt, ging sie nach Al'Anfa, um dort den Levthan-Kult zu unterwandern und einen neuen Zirkel aufzubauen. Während der ganzen Zeit hat sie Kontakt mit ihrer Mentorin Tanamin gehalten. Die Treffen fanden jedoch jedes Mal an einem anderen Ort stand und wurden von Tanamin festgelegt, sodass es schwer werden dürfte, die Priesterin aufzuspüren (gelingt es den Helden trotzdem, versucht Tanamin sich mit Hilfe eines starken Gifts dem Zugriff zu entziehen. Sie ist eher bereit zu sterben, als ihr Wissen preiszugeben.

Halissa weiß von vereinzelten Oronis, die den Zusammenbruch Orons überlebt haben und nun im Geheimen ihrer Dämonin huldigen. Von einer größeren Verschwörung weiß sie jedoch nichts.

Neben der Korrespondenz finden die Helden ein Buch, in dem die Oroni selbst Gedanken und Überlegungen zusammengetragen hat, weshalb Al'Anfa für ihren Kult von besonderer Bedeutung ist. Interessanterweise ist von Levthan nur selten die Rede, es scheint, als sei der Kult des Widderköpfigen für die 'Geweihte' eher Mittel zum Zweck gewesen. Dies bestätigt die Annahme, dass sich hier ein anderer Kult (eine oronische Form der Belkelel-Verehrung) des Levthan-Kults bedient hat, um eigene Interessen zu verfolgen. Neben den Schriftstücken findet sich ein alchimistisches Handbuch, in dem ein Lesezeichen liegt (siehe unten den Kasten **Levthan, Gift und Skorpione** auf Seite 47), und ein etwa handtellergroßes Amulett, das ein rotes Auge aus sorgsam zusammengesetzten Rubinen zeigt. Wenn die 'Geweihte' bei dem Kampf nicht getötet wurde, hat sie sich schlussendlich mittels eines TRANSVERSALIS in Sicherheit gebracht und ist nicht mehr auffindbar.



DER FLUCH VON SHAN'R'TRAK

Eine flüchtige Untersuchung des Amulets (ODEM ARCANUM) ergibt, dass es sich um ein magisches Artefakt handelt. Mit einer genaueren Analyse mittels ANALYS können die Helden außerdem Folgendes herausfinden:

- 0 **ZfP***: Die Magie scheint nicht gildenmagischer, elfischer oder saturarischer Natur zu sein.
- 5 **ZfP***: Es handelt sich um einen Zauber, der körperliche Eigenschaften verbessert.
- 8 **ZfP***: Der Zauber erhöht die Körperkraft und die Geschwindigkeit des Trägers für einen kurzen Zeitraum (KK+5, eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde für W20+5 Kampfrunden).
- 12 **ZfP***: Es liegt ein zweiter Zauber auf dem Amulett, der aber magisch verborgen ist.
- 18 **ZfP***: Dieser zweite Zauber ist dämonischer Natur.
- 20 **ZfP***: Das Amulett trägt nur einen Teil dieses zweiten Zaubers, sodass es wahrscheinlich ein zweites Artefakt geben muss, um diesen auszulösen.

Wenn die Helden das Amulett nicht selbst analysieren können, erklärt sich Heskem Lauerbach dazu bereit (Analyse bis 5 ZfP*). Alternativ kann man bei der Universität anfragen. Das kostet entweder eine größere Spende (50 Dublonen bei einem Ruf von 0, für je 20 Rufpunkte wird es 10 Dublonen billiger) oder einen Gefallen, der bei Gelegenheit eingelöst wird. Dafür bekommt man auch eine Analyse bis 12 ZF*. Es handelt sich bei dem Amulett um eine Hälfte eines zweiteiligen Artefakts, das zusammengebracht den Siebengehörnten Azamir beschwört, den *Fluch von Shan'r'Trak* (WdZ 209). Jede Hälfte für sich zeigt ein rotes Auge, zusammen entfesseln sie den Dämon, der auch die *Augen des Lichts* oder der *unerbitterliche Verfolger* genannt wird.

Die Entstehung des Artefakts liegt im Dunkeln, es ist anzunehmen, dass es in vor langer Zeit geschaffen wurde, vielleicht noch im Vierten Zeitalter. Irschan Perval ist bei einem Besuch der Artefaktkammer auf eines der beiden Amulette gestoßen und hat es mitgehen lassen, um es näher zu untersuchen. Jahrelang lag es unbeachtet in seinem Schreibtisch, bis er bei den Nachforschungen zu Zul'Marald auf die Legende des Fluchs von Shan'r'Trak stieß. Viele magische Analysen später erahnte er, was das unscheinbare Amulett tatsächlich vermochte, und setzte alles daran, die andere Hälfte in die Hände zu bekommen. Es mag Zufall sein, göttliche Vorhersehung oder eine späte Rache der Vielbeiner, dass gerade diese zweite Hälfte rund fünfzig Jahre zuvor bei einer Dschungelexpedition in einem verschollenen Echsengrab gefunden und nach Brabak gebracht worden war, von wo Irschans Agenten es raubten.

Irschan verfolgt einen perfiden Plan. Er will seine Verbündeten früher oder später ausschalten, und dazu benutzt er die Helden ebenso wie für die Aushebung des Levthan-Kults, indem er ihnen über die Oroni das Amulett in die Hände spielt – in dem Wissen, dass die Helden kaum widerstehen können, das Artefakt wegen seiner augenscheinlichen Fähigkeiten zu nutzen. Die andere Hälfte hält er unter sicherem Verschluss, um sie im richtigen Moment dem Verbündeten zuzuspielen, den er beseitigt sehen will. Dann muss er nur noch abwarten, bis die Helden und sein ehemaliger Verbündeter sich über den Weg laufen ...

Das Amulett ist am Ende dieses Abschnitts unerlässlich für das spektakuläre Ende Nareb Zornbrechts (siehe **Der Löwe fällt** auf Seite 89). Daher ist es wichtig, dass die Helden es behalten – was angesichts der Vorteile sehr wahrscheinlich ist.

NÄCHLESE

Die Helden werden vermutlich darauf brennen, die Gefangenen der Stadtwache auszuliefern. Oboto Florios persönlich kümmert sich um die Festsetzung der Kultisten, und er versichert, dass er höchstselbst dafür sorgen werde, dass sie ihre gerechte Strafe erhalten: Sie werden nackt und mit einem mottenzerfressenen Widderkopf ‘geschmückt’ zu Tode gepeitscht. Öffentlich, natürlich.

Sollten die Helden die Stadtwache übergehen und sich selbst um eine Verurteilung bemühen, ordnet Amosh Tiljak als oberster Richter an, dass die Beschuldigten in die Hände der Stadtwache gehören – schließlich muss alles seine Ordnung und Richtigkeit haben. Verhandeln lässt er in diesem Punkt nicht mit sich; als Praios-Geweihter sieht er sich selbst als Personifizierung des Rechts in Al’Anfa, und davon weicht er keinen Fußbreit ab. Wenn die Helden sie nicht bereits beiseite geschafft haben, ist die junge Karinor am nächsten Morgen verschwunden (freigekauft) und nicht mehr auffindbar (im Morgengrauen mit einem Schiff ins Horasreich geschickt, wo Shantalla sie aus der Schusslinie weiß).

Da es keine Hinweise auf eine Verquickung Irschan Pervals gibt, bleibt dieser ungeschoren. Irschan selbst gibt sich den Helden gegenüber liebenswürdig und unverbindlich und lädt sie sogar zu einer Orgie einige Tage später ein, die jedoch ereignislos verläuft.

Großes Interesse an den Erkenntnissen der Helden hat jedoch der Rahja-Tempel. Hier schenkt man eventuellen Anschuldigungen der Helden gegen Irschan Perval Glauben, da man schon lange den Verdacht hegt, er könnte sich frevelrischen Kulten zugewandt haben. Solange der Patriarch seinen Geliebten jedoch deckt und keine eindeutigen Beweise vorliegen, sind den Geweihten die Hände gebunden. Aber sie sind dankbar für jeden Hinweis, der vielleicht eines Tages zum Sturz des Großexecutors beitragen kann.

LEVTHAN, GIFT UND SKORPIONE – QUELLEN UND GEHEIMNISSE I

Siehe zu Levthan auch WdG 141f.

»Levthan, der Widderköpfige, der einst Satuaria überwand und als Frevler von ihr gestraft wurde, erlag dem Schmeicheln der dunklen Verführerin und ward von ihr gebunden in den Tiefen der Niederhölle. Rahja aber, die ewig Liebende, stieg hinab zu ihrem Sohn und ließ an jedem Tor einen Schleier zurück, bis sie nackt vor die Widersacherin trat und den frevelnden Levthan erlöste.«

—aus Geschichten aus der Dritten Sphäre von Drogon Melchior, 499 BF

»Wer aber ist Levthan? – Der Sohn der Rahja und eines Sterblichen, ein Halbgott? – Warum aber ist dieser gehörnt? – Sind die Hörner nicht den Bewohnern der Siebten Sphäre zu eigen? – Kennt man einen anderen Gott, der Hörner trägt? – Sind seine Rituale nicht blutig und von einer animalischen Wildheit? – Nennen nicht die Novadis den verderbnisbringenden Versucher Lev’tan? – Hat er nicht Fuß in die Niederhölle gesetzt und einen Pakt mit der widerwärtigsten aller Unaussprechlichen geschlossen? – Wer aber ist Levthan, wenn nicht weniger ein Gott, denn ein Dämon?«

—aus Betrachtungen von Isidora Montessa, einer 899 BF hingerichteten Ketzerin

»Es stellt sich die Frage nach der Verbindung Levthans zu den Mächten, die derzeit einen Teil Araniens in ihre Gewalt gebracht haben und sich selbst Oron nennen. Es ist zu bemerken, dass beide Kulte einander ähneln, vor allem der Aspekt der Vergewaltigung scheint beiden innewzuwohnen. Doch ist zu bedenken, dass dem Kult des Levthan immer noch der Anschein der freiwilligen Unterwerfung anhaftet, zumindest, wenn man die öffentliche Ausübung betrachtet. Fraglich ist indes, was im Geheimen geschieht und ob wir hier nicht bereits von ein und demselben Kult sprechen müssen.«

—aus Aranien und Oron. Eine Analyse von Fahsin ibn Mustafa, Zorgan 1021 BF

Zu Skorpionsgiften:

»Manche Arten dieser Spezies verfügen über Gifte, die höchst faszinierende Eigenschaften zeigen. Anstatt zum Tod führen sie zu einer Verwirrung des Geists, bei der das Opfer kaum noch in der Lage ist, Wirklichkeit und Traum zu unterscheiden. Manche sagen, sie hätten im Rausch Dinge gesehen und gehört, die sie nie zuvor wahrgenommen haben. Tatsächlich scheinen einige Insektoïdengifte in der Lage, Sinneswahrnehmungen zu verändern.«

—aus Tränke, Gifte, Elixiere. Handbuch der Alchemie. von Reto Grubner, Zorgan 1003 BF

Was ist wichtig?

Sie finden hier die wichtigsten Ergebnisse dieses Abschnitts, für den Fall, dass Sie die Ereignisse rund um den Levthan-Tempel nicht ausspielen. Den Querverweisen können Sie gefahrlos folgen, ohne zu viel über die Hintergründe zu erfahren.

Irschan spielt den Helden ein Amulett zu, das bei oberflächlicher Betrachtung vorteilhaft scheint. Tatsächlich handelt es sich um eine Hälfte eines zweiteiligen Artefakts, um den Dämonen Azamir zu beschwören. Das Amulett ist wichtig für den weiteren Verlauf des Abenteuers, da es das Ende des Nareb Zornbrechtes einleitet. Informationen zu dem Amulett finden Sie oben in dem Abschnitt **Der Fluch von Shan'r'Trak** auf Seite 46.

Wenn die Helden nicht in den Levthan-Tempel eindringen, müssen Sie ihnen das Amulett auf anderem Weg zuspielen. Entweder arrangiert Irschan es, dass ein Spion der Helden vermeintlich 'wertvolle' Beute macht, oder er lässt die Helden es 'zufällig' finden. Das kann in der Artefaktkammer geschehen (siehe unten **Der Kartenraum** auf Seite 83) oder nach Irschans Besuch in der Opalmine (siehe unten **Nächtlicher Besuch** auf Seite 60).

Als wichtige Information erfahren die Helden, dass Insekten gifte Wahrnehmungen verändern können. Dieses Wissen (**Zu Skorpionsgiften**, siehe Seite 47) kann auch *Stipen Gusbert* in der Universität weitergeben (siehe unten **Der Spinnenforscher** auf Seite 61).

BESUCH DER DONNA ESMERALDA

Spätestens nach dem Ausheben des Levthan-Tempels sind die Helden Gesprächsstoff Nummer eins in den Gassen des Schlunds. Grund genug für Esmeralda della Monte, sich die Ulfhart-Erben genauer anzusehen. Die Spinnenhexe verfolgt bei ihrem Besuch kein bestimmtes Ziel. Zweck dieser Szene ist es, die Helden mit ihr bekannt zu machen und die Aufmerksamkeit auf das Haus der Unsterblichkeit zu lenken.

Donna Esmeralda sucht die Helden auf dem Silberberg auf. Sie lässt sich am Vortag durch einen Sklaven ankündigen, der den Helden einen entsprechenden Brief überbringt. Wie immer reist die Hexe in einer verhängten Sänfte und von zwei Beschützern begleitet. Freundlich (aber kühl) bedankt sie sich für die Einladung (ohne mit einem Wort zu erwähnen, dass sie es war, die das Treffen arrangiert hat). Bei gekühltem Konfekt und verdünntem Palmwein (ein Imbiss, für den Berion gesorgt hat) zeigt sie viel Interesse am Vorleben der Helden und fragt diese regelrecht aus. Dabei gibt sie sich ausgesprochen höflich, aber besonders intuitive Helden (IN 16+ oder TaW Menschenkenntnis 12+) spüren, wie aufgesetzt diese Maske ist. Befragt nach ihren eigenen Geschäften und Interessen kann sie Folgendes zur Auskunft geben:



Donna Esmeralda

⦿ Sie handelt mit Kunstgegenständen. Wertvollen Kunstgegenständen. Eine Beschäftigung, die ihr über die Jahre ein recht stattliches Einkommen beschert hat. (wahr, auch wenn sie kaum mehr als einen Kunden/ Verkäufer pro Monat empfängt)

⦿ Ein umfangreiches Erbe ermöglichte ihr den Kauf und die Renovierung des Hauses der Unsterblichkeit. Der Name und die dunklen Gerüchte faszinierten sie. (unwahr, der Zirkel von Nabuleth bezahlte das Haus)

⦿ Sie stammt aus Mengbillia, aber dort war sie seit Jahren nicht mehr. Ihre Reisen führten sie kreuz und quer durch Meridiana. (wahr; in Mengbillia erinnert sich trotzdem niemand mehr an sie)

⦿ Sie wünscht sich Ruhe für ihre Geschäfte und hofft daher, dass die Helden Tsaianes Aufgabe im Schlund gut ausfüllen. (wahr, wenn ihre Geschäfte auch anderer Natur sind als angegeben)

⦿ Der Name 'Haus der Unsterblichkeit' klingt geheimnisvoll, aber das Gebäude berge keine besonderen Geheimnisse. (unwahr)

Zum Abschluss ihres Besuchs überreicht Donna Esmeralda den Helden einen Käfig mit einer schneeweissen, langhaarigen Katze – eine 'kleine Aufmerksamkeit'. Bei dem Tier handelt es sich um eine reinrassige Al'Anfanerin aus allerbester Zucht, die ein kleines Vermögen wert ist. Die Katze an sich ist tatsächlich nicht mehr als ein harmloses Geschenk, wenngleich eines, das viel Pflege und Aufmerksamkeit erfordert, wenn das edle Haustier nicht aus Langeweile die Einrichtung zerlegen soll. Donna Esmeralda zweckt damit, die Aufmerksamkeit auf die Katze zu lenken,

während sie ihre Vertrautenspinne in die Villa schickt, um die Helden auszuspionieren (mittels des Zaubers UNGESEHENER BEOBACHTER). Alles, was sie in Erfahrung bringt, leitet sie unverzüglich an Salix Kugres weiter, sodass dieser bestens über die Helden Bescheid weiß.

Nachforschungen ergeben nicht viel. Die Schlundbewohner wissen erstaunlich wenig über die geheimnisvolle Donna Esmeralda, die vor etwa fünfzehn Jahren nach Al'Anfa kam und damals mit Hilfe der Stadtwache die damaligen 'Bewohner' (überwiegend Bettler) aus der Villa vertrieben hat. Seitdem lebt sie dort, zeigt sich aber wenig und redet mit kaum jemandem. Viele fragen sich, warum sie sich ausgerechnet im Schlund und nicht in der Grafenstadt niedergelassen hat. Auch unter den Granden und reichen Fana erfahren die Helden nicht viel mehr, als dass Donna della Monte tatsächlich Kunsthändlerin ist. Bei Nachforschungen zur Geschichte des Hauses der Unsterblichkeit können die Helden die allgemeinen Fakten herausfinden (siehe **Der Schlund – Orte und Menschen** auf Seite 35).

DIE GESCHÄFTE DES DON ZORNBRECHT I

Nareb Zornbrecht ist der wichtigste Gegenspieler der Helden in diesem ersten Abschnitt des Abenteuers. Entsprechend präsent sollten er und seine Handlanger sein. Geizen Sie also nicht mit Zusammenstößen, die den Helden das Leben schwer machen. Nareb Zornbrecht ist grausam und gefährlich, ein lauernder Löwe, der nicht zögert, seinem Opfer den Kopf abzureißen. Und er lässt nichts unversucht, um die Helden vom Silberberg zurück ins Meer zu stoßen.

УПАМЕННИМЕР БЕСУЧ

Nareb Zornbrecht sucht die Helden am Firun-Tempel auf – er setzt auf einen einschüchternden Auftritt, der gleich klar machen soll, mit wem sie es zu tun haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es beginnt mit den Pauken, die durch die schmalen Gassen dröhnen – noch in weiter Ferne, aber doch unüberhörbar. Die Menschen um euch herum halten inne, Unsicherheit spiegelt sich auf den Gesichtern, während sie sich stumm anblicken, fragend, als hofften sie, der andere wüsste, was das bedeute. Wispern macht breit, furchtsame Blicke in die Richtung, aus der der Lärm zu kommen scheint. "Zornbrecht." – "Was will er hier?"

Die Paukenschläge werden lauter, und ihr hört nun auch das Rasseln und Scheppern von Rüstungen, das harte Auftreten genagelter Stiefel auf dem Untergrund. Hastig huschen die Menschen beiseite und drücken sich in den Schatten der Häuser.

Vater Firundan schnalzt neben euch mit der Zunge. "Ist lange her, dass der alte Löwe dem Schlund seine Aufwartung gemacht hat", bemerkt er grimmig. "Ihr scheint ihm einen Grund gegeben zu haben, hm?"

Die Dukatengardisten, die in diesem Moment den Platz vor dem Tempel erreichen, lassen Euch keine Zeit für eine Antwort. Es mögen ein gutes Dutzend sein, die in voller Rüstung aufmarschieren, dahinter noch einmal vier bewaffnete Reiter, dann zwei Hundeführer mit den gefürchteten Bluthunden – und dann kommt ER.

Es grenzt an ein Wunder, dass es den zwölf Utulus überhaupt gelingt, die gewaltige Sänfte zu heben, die protzig mit Gold und Opalen verziert ist, selbst ein über großes Schmuckstück. Die Seidenvorhänge sind zur Seite gezogen, sodass man einen Blick auf den Granden werfen kann, der seinen massigen Leib trägt in einen Berg aus Kissen stützt. Nareb Zornbrecht trägt ein golddurchwirktes Gewand und Schmuck, mit dem allein man vermutlich eine mittelreichische Barone aufkaufen könnte. Sein kahler Schädel glänzt von kostbaren Ölen, die man auch auf die teigigen Wangen und Arme aufgetragen hat. In der Hand hält er eine Geißel, mit der er scheinbar gelangweilt auf und ab wippt. Doch der Blick, mit dem er euch misst, ist keineswegs gelangweilt, im Gegenteil: Berechnung funkelt in den winzigen Schweinsäuglein, Abschätzung und eine gewisse Neugierde – der gleichen Art wie die, mit der ein Raubtier seine Beute fixiert.

Nareb Zornbrecht ist nicht allein gekommen, sondern hat neben seinem Gefolge (das augenblicklich den Platz sichert und sich in einem großen Halbkreis um die Sänfte aufbaut) seinen Vetter Amosh Tiljak (in einer zweiten Sänfte) und seinen jungen Verwandten Rezzan Zornbrecht mitgenommen, der ihm als Sprachrohr dient. Nareb selbst redet während des gesamten Besuchs kein Wort, sondern gibt seinen Leuten lediglich Weisungen mit der Geißel.

Rezzan begrüßt die Helden knapp und teilt ihnen mit, dass seinem Onkel die Sache mit dem Erbe zu Ohren gekommen sei. Er gratuliere den Helden, allerdings habe Tsaiane vorschnell gehandelt.

Bei diesen Worten übernimmt Amosh Tiljak und trägt mit ölig-näseldner Stimme vor, dass die werte Donna Tsaiane Ulhart offensichtlich ein Gesetz aus dem Jahre 48 nach Golgaris Erscheinen übersehen habe. Daraus gehe eindeutig hervor, dass eine Vererbung eines Grandenhauses außerhalb der eigenen Blutlinie nur mit ausdrücklicher Genehmigung aller zwölf göttlicher Tempel der Stadt geschehen darf. Da dies nicht geschehen ist, sei das Testament nichtig. Sein Vetter Nareb Zornbrecht habe sich bereiterklärt, das Vermögen zu verwalten, bis die Sache geklärt sei.

Nareb Zornbrecht bleibt die ganze Zeit stumm, aber seine Handlanger ziehen den Kreis während Amosh Tiljaks Ansprache ein wenig enger um die Helden, um unmissverständlich klar zu machen, dass man das Anliegen notfalls auch mit Gewalt durchzusetzen gedenke.

Das Gesetz, das Amosh Tiljak eher durch Zufall in den Untiefen alfanischer Gesetzestexte ausgegraben hat, ist Zornbrechts Trumpf, mit dem er die Helden kaltstellen und sich das Ulhart-Vermögen unter den Nagel reißen will. Da-

HINTERGRUND

Die Feindschaft mit Nareb Zornbrecht ist ein Teil des Erbes, das Tsaiane Ulfhart den Helden hinterlassen hat. Schon seit Jahren schwelten Misstrauen zwischen den beiden Granden, das in einen offenen Krieg umschlug, als Tsaiane herausfand, was Zornbrecht nach der Niederlage von Phrygaios plant (siehe dazu auch **Der Fuchs und der Löwe im AB 133**).

Nach der verheerenden Niederlage steht Zornbrecht mit dem Rücken zur Wand. Über die Jahre hinweg war er einer der wenigen Granden, die mächtig genug waren, um ohne Bündnisse mit anderen Häusern auszukommen. Zu gefürchtet war seine Macht, zu einflussreich seine Familie, die vor allem mit der Großadmiralin *Phranya Yalma Zornbrecht* eine Schlüsselposition innenhatte.

Mit dem Tod Phranyas und den Verlusten der Seeschlacht war die Macht des Hauses Zornbrecht entschieden geschwächt. Für Nareb gab es zwei Optionen: Entweder biederte er sich einem anderen Grandenhaus an, um sich abzusichern, oder er suchte neue Wege, seine Stellung erneut zu festigen und seine Macht auszubauen – im besten Fall soweit, dass er wie sein Vorfahre Walkir die alleinige Macht an sich reißen könnte.

Der alte Löwe wählte die zweite Möglichkeit und baute Kontakte zu *Dagon Lolonna* in Charypso auf, der gestärkt aus der Seeschlacht hervorgegangen ist und sich stark genug fühlt, den Granden die Stirn zu bieten. Zornbrecht bot ihm ein Bündnis an, nach dem Lolonna Sylla erhalten soll. Umgekehrt soll Lolonna mit seinen Piraten Nareb Zornbrecht helfen, in einem Staatsstreich Al'Anfa unter seine Gewalt zu zwingen. Zornbrechts Plan, den Großadmiral zu ermorden und durch eine entfernte Nichte zu ersetzen, ist jedoch am Widerstand der anderen Granden gescheitert, die sich ungewöhnlich einmütig zeigten.

bei fühlte er sich recht sicher, sodass er bereit ist, den Helden ein Ultimatum zu stellen, um die erforderlichen Genehmigungen einzuholen, ehe er sie mit Gewalt vom Grund und Boden der Ulfharts prügeln lässt. Er sieht den Bemühungen der Helden gelassen entgegen, schließlich kann er sicher sein, dass Amosh Tiljak und damit der Praios-Tempel das Einverständnis nicht geben wird. Und wenn doch, so ist dieses Gesetz für ihn ohnehin nur ein Vorwand, der Beseitigung der Helden einen legalen Anstrich zu geben.

Sollten sich die Helden dazu hinreißen lassen, Zornbrecht anzugreifen, kommt es zum Kampf mit seinen Beschützern, die sich wie eine Mauer vor ihn stellen, während sich seine Säfte langsam zurückzieht. Die Dukatengardisten werden versuchen, die Helden zu töten – immerhin haben diese zuerst losgeschlagen, und das auch noch vor unzähligen Zeugen, sodass die Gelegenheit nie günstiger war, sie aus dem Weg zu räumen. Fliehen die Helden angesichts der Übermacht in den Firun-Tempel, lassen die Gardisten von ihnen ab.

So wurde Coragon Kugres zum neuen Großadmiral bestimmt, während die junge *Ghynna Zornbrecht* zur Statthalterin von Sylla ernannt wurde (ein Entgegenkommen der Granden an Nareb, in der Hoffnung, dass sich der Löwe damit zufrieden geben würde, siehe **Der Löwe erwacht im AB 142**). Doch Nareb wäre kein Zornbrecht, wenn er sich damit abspeisen lassen würde, zumal die Ratssitzung ihm deutlich gezeigt hat, wie weit es um seine Macht noch bestellt ist.

So überzieht er die Straßen Al'Anfas nach wie vor mit dem Terror seiner Schlägerbanden, um Ruhe und Ordnung zu untergraben und die Stimmung anzuheizen. Er will so die Aufmerksamkeit der anderen Granden auf die Stadt lenken, während er seine Pläne zur Preisgabe Syllas vorantreibt. Tsaiane ahnte, was Zornbrecht plant, aber sie hatte keine Beweise, mit denen sie die anderen Granden hätte überzeugen können, den alten Löwen in seine Schranken zu weisen. Dazu kommt, dass die Familie Ulfhart seit Generationen eine enge, wenn auch eher emotionale Verbindung zu Sylla hat – immerhin stammt die Familie von aranischen Freibeuterinnen ab. Nareb Zornbrecht wusste um Tsaianes Misstrauen, sodass ihr Tod für ihn ein Glücksfall war, zumal es schien, als ginge mit ihr das Haus Ulfhart endgültig unter.

Daher war er keineswegs erfreut zu hören, dass die Grandessa Erben aus dem Hut gezaubert hat – die zudem recht tatkräftig erscheinen. Narebs erstes Ziel ist es, die Helden auszuschalten, ehe sie ihm gefährlich werden können. Da er davon ausgeht, dass die Helden noch nicht fest im Sattel sitzen, sieht er von einem Mordanschlag ab. Angesichts der Entwicklungen um Sylla kann er den damit verbundenen Ärger nicht gebrauchen. Er versucht daher zunächst, über Einschüchterungen sein Ziel zu erreichen.

GESETZE, GESETZ

Letztendlich liegt es in Ihrer Hand, wie weit Sie die Helden mit diesem Problem beschäftigen wollen. Es wird mit Zornbrechts Tod ohnehin nichtig, daher können Sie das Ultimatum soweit fassen, dass es am Ende keine Rolle mehr spielt, da es niemanden mehr gibt, der auf die Einhaltung dieses Gesetzes pocht. Wenn Sie Ihre Helden jedoch auf Trab halten wollen, den drohenden Verlust des Erbes vor Augen, dann fassen Sie das Ultimatum kürzer, sodass Zeitdruck entsteht.

Folgende Möglichkeiten bieten sich für die Helden an, um sich Hilfe zu suchen:

• Vater Firundan und auch Berion raten ihnen, sich erst einmal schlau zu machen, was an dem Gesetz dran ist und ob man es vielleicht umgehen kann. Folgen die Helden diesem Ratschlag, hängt es von ihren bisherigen Beziehungen und Bündnissen ab, wie leicht es ihnen fällt, einen Fachmann zu finden. Wenn sie bereits bei den Paligan oder der Universität über einen halbwegs guten Ruf verfügen, kann ihnen der Universitätsrektor *Cessario Paligan* weiterhelfen und sie an die Professorin *Mylissa Veerdenhag* (*967, grauer Haarknoten im Nacken, klein, hager, große Sehhilfe, Stock) verweisen, eine Koryphäe in dem Bereich der Rechtswissen-

schaften (alternativ können Shantalla Karinor, Amir Honak oder Sannah Wilmaan den Kontakt herstellen). Frau Veerdenhag liebt Tee und Karamelkekse und lädt die Helden zunächst in ihr Studierzimmer ein, um sich die Lage erklären zu lassen. Das Gesetz ist ihr nicht bekannt, aber das will nichts heißen, immerhin existiert keine allgemeingültige al-anfanische Gesetzesammlung, sondern eine Vielzahl von Einzelgesetzen, die irgendjemand irgendwann aus irgend-einem Anlass beschlossen hat, sodass es niemanden gibt, der alle Verordnungen tatsächlich kennt. Sie erklärt sich bereit, die Gesetzeslage zu studieren, wenn die Helden im Gegenzug ein Stipendium für hoffnungsvolle junge Rechtsgelehrte stiften, was ihr schon lange ein Anliegen ist. Sie denkt da an etwa 100 Dublonen im Jahr für Bücher, Kost und Logis. Gehen die Helden darauf ein, bittet Frau Veerdenhag sie um ein wenig Geduld. Sie werde sich bei ihnen melden, sobald sie etwas herausgefunden habe.

Das tut sie dann auch zwei Wochen später, indem sie die Helden erneut in ihre Studierstube bittet. Bei ihren Nachforschungen sei sie auf das Gesetz gestoßen, das zweifels-ohne echt sei. Allerdings gebe es ein weiteres Gesetz, das wenige Jahre später erlassen worden war und das erste einschränkt. Demnach ist nicht die Genehmigung aller Kirchen notwendig, sondern lediglich die des Boron-Tempels sowie fünf weiterer Tempel, die nicht näher benannt werden – eine Einschränkung, die von wenig Frömmigkeit, aber dafür von umso mehr Realitätsinn zeuge. Damit wird die Aufgabe lösbar, sich Verbündete unter den Geweihten der Stadt zu suchen (zu den Tempeln und Geweihten der Stadt siehe auch **Die Tempel** auf Seite 29).

• Ebenso können die Helden ohne rechtskundliche Absicherung versuchen, die Geweihten der Stadt für sich zu gewinnen. Dann müssen sie allerdings die Zustimmung aller Tempel erreichen.

• Die Helden können auch überhaupt nicht auf die Drohung reagieren, sondern versuchen, Verbündete unter den anderen Ratsmitgliedern und Grandenhäusern zu gewinnen und sich notfalls gewaltsam gegen Zornbrecht und seine Schläger zur Wehr zu setzen.

Zu möglichen Bündnissen mit anderen Granden finden Sie Hinweise oben unter **Schlangen, Haie und Schakale** auf Seite 32.

Wenn die Helden diesen Weg wählen, haben sie Krieg mit Nareb Zornbrecht, und das sollten Sie sie spüren lassen. Zornbrechts Schläger setzen den Helden zu, wann immer sich die Möglichkeit dazu ergibt, sie sabotieren die Arbeiten am Firun-Tempel (auf wenig subtile Weise, etwa, indem sie Werkzeuge und Baumaschinen zerstören oder Arbeiter verprügeln und foltern), versetzen die Schlundbewohner in Angst und Schrecken (und verschonen dabei weder Schwache noch Kinder), lauern den Helden auf und machen selbst vor Dienern, Pferden und Lieblingspapageien nicht Halt. Eine Anklage vor dem Rat ist jedoch schwierig, da Nareb Zornbrecht abstreitet, etwas mit den Übergriffen zu tun zu haben, und die anderen Ratsmitglieder zu sehr an ihrem Leben hängen, als dass sie sich erneut gegen den alten Löwen wenden. Die Helden müssen also ihre Verteidigung selbst in die Hand nehmen müssen, wenn sie nicht kleinbegeben wollen.

Unterstützung finden sie bei den Schlundbewohnern, wenn sie diese gegen die Schläger beschützen. Je mehr sich die Helden für sie einsetzen, desto mehr steigt der Ruf im Schlund und desto eher ist man bereit, den Helden gegen Zornbrechts Leute beizustehen.

DER LÖWE UND DIE HELDEN

Die Sache mit dem Gesetz ist Narebs erster Versuch, die Helden aus dem Weg zu räumen. Scheitert er damit, ist er nicht zimperlich, eine härtere Gangart einzulegen.

• Er setzt bei seinen Schlägern ein Kopfgeld von 50 Dublonen auf die Helden aus. Das ist genug Geld, um den Helden das Leben schwer zu machen. Zukünftig müssen sie zu jeder Tages- und Nachtzeit damit rechnen, von Zornbrechts Schlägerbanden angegriffen zu werden. Selbst auf offener Straße scheuen sie nicht vor Übergriffen zurück, sondern bauen darauf, dass es ohnehin niemand wagt, einzugreifen. Und sollte die Stadtwache wider Erwarten zur Stelle sein, ziehen sich die Angreifer schleunigst in unübersichtliche Gassen zurück.

Die Helden können sich wehren, indem sie ihrerseits stärkere Leibwächter anheuern oder sich Verbündete suchen, die ihnen im Notfall zur Hilfe kommen (Fana vom Hafen oder aus den Baracken, die Rebellen, Schlundbewohner, Scheuerknechte oder ähnliches). Dass Nareb Zornbrecht hinter den Überfällen steckt, ist leicht zu ermitteln, schließlich machen gefangene Schläger kein Geheimnis daraus. Selbst Nareb streitet es nicht ab, was den Helden jedoch nicht weiterhilft: In Al'Anfa steht zwar der Mord unter Strafe, nicht aber die Anstiftung dazu.

• Werden die Helden Nareb zu lästig, wird er seine Bemühungen, sie zu beseitigen, verstärken. Dazu beauftragt er seine Meuchler, die er in Fasar angeworben hat und die für ihn die Dreckarbeit machen, wenn es um Angelegenheiten geht, bei denen er al-anfanischen Attentätern nicht traut. Die Fasarer sind loyal, verschwiegen und niemandem außer Zornbrecht verpflichtet, sodass sie gefährliche Waffen im Kampf um den Silberberg sind.

Da der Tod der Helden wie ein Unfall aussehen soll, bemühen sich die Meuchler um 'natürliche' Todesursachen: eine Schlange im Stiefel, ein Skorpion, der den Weg ins Bett gefunden hat, ein 'verdorbenes' Pilzgericht, ein durchgehender Jagdelefant, ein betrunkener Gladiator oder ein unglücklicher Sturz vom Felsen – die Möglichkeiten sind vielfältig. Die ersten Attentate können den Helden tatsächlich noch wie dumme Zufälle vorkommen, doch irgendwann werden sie merken, dass ihnen jemand nach dem Leben trachtet. Ein Meuchler kann gestellt werden, wenn man ihm auflauert (oder eine Falle stellt). Er versucht zu fliehen; wenn er das nicht mehr kann, stößt er sich selbst einen vergifteten Dolch in die Brust (eine Rettung ist nur noch mittels eines sofort gesprochenen BALSAM möglich, ansonsten verstirbt er innerhalb kürzester Zeit).

Sollten die Helden auf die Idee kommen, ihrerseits Nareb Zornbrecht zu bespitzeln, müssen sie feststellen, dass der alte Löwe durchaus noch wachsam ist: Würfeln Sie für jeden Spitzel, den die Helden losschicken, mit einem W6. Bei einer 1 bis 2 kehrt dieser zurück und kann Neuigkeiten berichten, bei einer 3 bis 4 kommt er unverrichteter Dinge zurück, und bei einer 5 bis 6 erhalten die Helden einen Weidenkorb mit dem Kopf ihres Spions.

AKTIVE ÜBERWACHUNG

Dass sich die Helden kaum selbst auf die Lauer legen können, erklärt sich aus ihrem Status als Granden. Sollten sie es sich dennoch nicht nehmen lassen, selbst zu spionieren, lassen Sie sie die Folgen spüren. Durchwachte Nächte und anstrengende Tage fordern ihren Tribut, sodass die Helden nach spätestens nach einem Tag ohne Schlaf auf Regeln zur *Erschöpfung* zurückgreifen müssen, ganz so, als ob sie den ganzen Tag gereist wären (**WdS 139**). Außerdem dürfen sie sich mit solchen Appetitlichkeiten wie Hundekot herumschlagen, den sie sich auf die Haut schmieren müssen, um von den Bluthunden nicht aufgespürt zu werden. Da sich der Gestank hartnäckig hält, müssen die Helden zusätzlich einen Malus CH-2 hinnehmen, der etwa eine Woche anhält (es sei denn, sie nehmen ein gründliches Bad mit Seife).

Aber auch die Wachen sind nicht harmlos. Würfeln Sie für jede Nacht, die sich die Helden in Zornbrechts Park schleichen, dreimal mit einem W6: Bei einer 1 bis 2 bleiben sie unbemerkt, bei 3 bis 6 nähern sich ihnen 1W6+1 Wachen und zwei Bluthunde zumindest soweit, dass die Möglichkeit der Entdeckung besteht (würfeln Sie entsprechende Proben auf *Verstecken* und *Schleichen* gegen die *Sinnenschärfe* der Söldner). Steigen die Helden sogar in die Villa ein, würfeln Sie alle 4 SR mit dem W6: Bei einer 1 bleiben sie unbemerkt, bei 2 bis 6 nähern sich die Wachen.

Werden die Helden gestellt und überwältigt, sollten sie sich etwas Gutes einfallen lassen – oder bereits mächtige Verbündete unter den anderen Granden haben (Ruf + 50 oder höher). Nareb Zornbrecht verzichtet nämlich darauf, die Helden stillschweigend verschwinden zu lassen, sondern initiiert einen Skandal und einen folgenden Prozess, bei dem Amosh Tiljak die Anklage führt und den Helden vorgeworfen wird, Nareb Zornbrecht ermorden zu wollen. Denn warum sonst sollten sie sich nachts in die fremde Villa schleichen, wenn nicht auf der Suche nach einem amourösen Abenteuer, was Amosh Tiljak als unwahrscheinlich verwirft (wer beschmiert sich mit Hundekot, wenn man auf dem Weg zu einem Schäferstündchen ist?), oder um jemanden zu ermorden? Und da alle Welt weiß, dass die Erbschaft rechtlich auf tönernen Füßen steht, liegt es nahe anzunehmen, dass die Helden Nareb Zornbrecht beseitigen wollten.

Wie die Helden den Kopf aus der Schlinge ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Sollte es zu einer Verurteilung kommen, schafft man sie in eine von Zornbrechts Silberminen im Regengebirge, wo sie als Minensklaven verenden sollen. Ihnen bleiben dort nur die Flucht und die Hoffnung, sich zu rehabilitieren.

Folgende Dinge können erfolgreiche Spitzel berichten:

• Nareb Zornbrecht verlässt die Villa kaum noch. Innerhalb einer Woche hat seine Sänfte einziges Mal den Silberberg verlassen, um die Gladiatorenkämpfe in der Arena zu besuchen.

• Täglich brechen mehrere Boten von der Villa aus auf und kehren im Laufe des Tages zurück.

(*Zornbrechts Art, mit seinen Verbündeten wie Oboto Florios in Kontakt zu bleiben.*)

• Die Wachen rings um die Villa werden fast wöchentlich verstärkt.

(*wachsender Verfolgungswahn Narebs*)

• Zweimal treffen mitten in der Nacht Boten ein, die kurze Zeit später wieder verschwinden.

(*Mittelsmänner zu Dagon Lolonna; diese werden innerhalb von Al'Anfa von zwei Fasarer Meuchlern beschattet, mit denen die Helden sich herumschlagen müssen, wenn sie versuchen, die Boten abzufangen*)

• Shantalla Karinor stattet der Villa Zornbrecht einen Besuch ab.

(*ein Versuch Shantallas, zu vermitteln und Nareb versöhnlicher zu stimmen*)

• Rezzan Zornbrecht hat ein langes Gespräch im Park mit Amato Ugolinez-Paligan geführt. Der junge Paligan schien enttäuscht, als er gegangen ist.

(*ein vergeblicher Versuch Amatos im Auftrag Goldos, Rezzan zum Seitenwechsel zu bewegen*)

• Aurelian Bonareth hat die Villa Zornbrecht besucht und ist erst nach vier Stunden wieder gegangen.

(*ein Gespräch mit Nareb Zornbrecht, das jedoch (noch) erfolglos bleibt*)

DER DEMAGOGE

Nicht alle Granden fürchten die Unruhen auf den Straßen. Aurelian Bonareth hat lange auf eine Gelegenheit gewartet, das Volk hinter sich zu bringen, sodass ihm das harte Durchgreifen des Rats nur gelegen kommt. So kann er sich als Freund des Volkes präsentieren, als 'Volkstribun', der gemeinsam mit den Fana für ein besseres Al'Anfa kämpft. Dass das Volk ihm dabei kaum mehr als Mittel zum Zweck ist, steht auf einem anderen Blatt.

Die folgende Szene dient dazu, Aurelian in seiner Rolle als Demagoge einzuführen und mit den Helden bekannt zu machen.

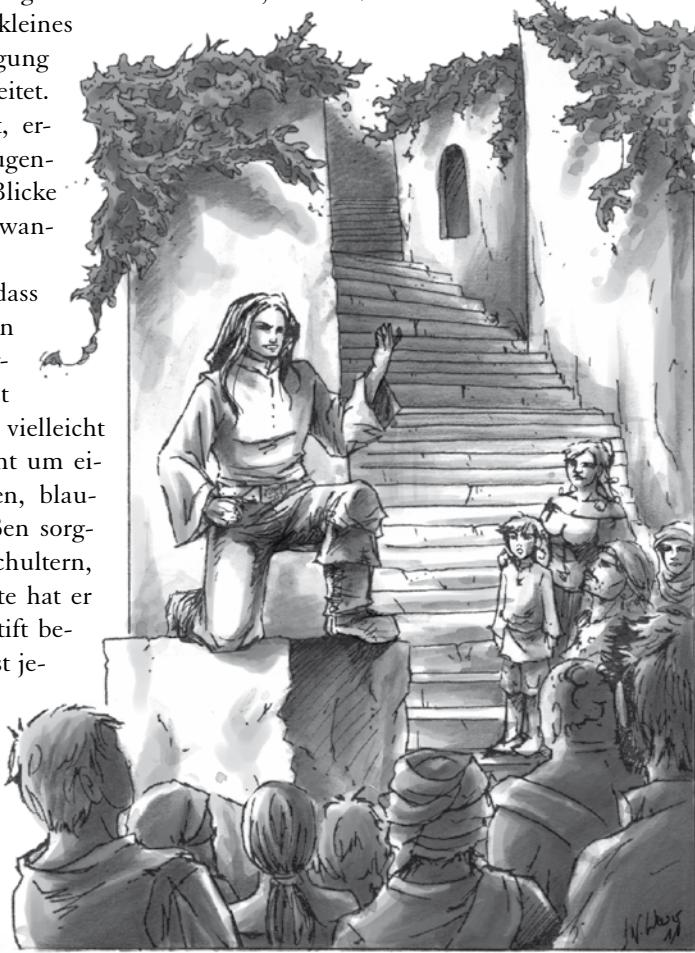
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Platz vor dem Firun-Tempel herrscht an diesem Morgen eine seltsame Unruhe. Von überall strömen die Menschen herbei und sammeln sich an einer Ecke des Platzes, neugierig die Köpfe reckend.

Beim Näherkommen erkennt Ihr eine Sänfte, die Mittelpunkt des Auflaufs ist. Die Trägersklaven, muskulöse Tulamiden mit geölten Haaren, werfen einander unsichere Blicke zu, während ein dicklicher Mann in Seidenweste und Pluderhose großzügig Münzen in die Menge wirft. Gierig haschen die Menschen da-

nach und drängen einander beiseite wie Hühner, die sich um ein paar verlorene Körner streiten. Der Lärm ebbt ab, als ein hochgewachsener Maraskaner neben den Dicken tritt und den Beutel mit dem Rest des Geldes schwungvoll unter das Volk wirft. Haare und Bart hat er in zahlreiche Zöpfe geflochten, und auf dem Rücken trägt er ein Tuzakmesser, an dessen Knauf ein kleines Glöckchen jede Bewegung mit hellem Klang begleitet. Als er die Arme hebt, erstirbt das Gemurmel augenblicklich. Neugierige Blicke werden getauscht und wandern zu der Sänfte. Es ist offensichtlich, dass die Menge den Mann kennt, der nun erscheint. Sein Alter ist schwer zu schätzen, vielleicht Ende Dreißig, vielleicht um einiges älter. Die langen, blau-schwarzen Haare fließen sorgsam frisiert über die Schultern, nach alfanischer Sitte hat er die Augen mit Kohlestift betont. Seine Kleidung ist jedoch bemerkenswert schlicht für einen Granden – ein einfaches Seidenhemd, das von einem breiten Gürtel in der Hüfte gehalten wird, dazu eine dunkle Hose und unscheinbare Stiefel. Kein Schmuck, kein Rosenöl, das man schon zwanzig Schritt entfernt riecht, ja nicht einmal einen Dolch trägt er am Gürtel.

Zunächst steht er stumm da und lässt den Blick über den Platz wandern, und für einen Moment scheint es euch, als ließe er ihn einen Moment zu lange auf euch ruhen. Doch dann wendet er seine Aufmerksamkeit wieder der Menge zu und beginnt zu reden. Leise zunächst, sodass die Zuhörer stumm lauschen, um kein Wort zu verpassen, doch im Laufe der Rede wird seine Stimme immer kräftiger, fester, als wolle sie das Publikum allein durch Rhythmus und Kraft der Rede mitreißen. Und tatsächlich scheint er Erfolg zu haben, denn die Menschen lauschen ihm gebannt, und immer wieder werden zustimmende Rufe laut.



Aurelian Bonareths Rede dreht sich in erster Linie um die Frage, was der geplante Ausbau der Paligan-Thermen den Fana nutzt, wenn man doch viel dringender Reis und Getreide und Schiffe, die beides nach Al'Anfa bringen, benötigt. Gnadenlos geht er mit den übrigen Granden ins

Gericht, ohne jedoch Namen zu nennen. Dafür prangert er Verschwendungsucht, Egoismus und Prachtdünkel an, was er mit farbigen Beispielen untermauert, denen er das Leben der einfachen Fana entgegenstellt.

Es dürfte für die Helden nach wenigen Sätzen offensichtlich sein, was der Grande beabsichtigt: Er hetzt gegen die Granden, gewinnt die Fana für sich und geriert sich als Freund des Volkes, um sich so eine Machtbasis zu verschaffen.

Den Helden sollte jedoch auch bewusst sein, dass sie die Menge eher gegen sich aufbringen als sie für sich zu gewinnen, wenn sie den Auftritt zu stören versuchen (KL-Probe, wenn keiner der Helden darauf kommt). Versuchen sie dennoch, den Granden zu unterbrechen, greifen der Maraskaner und 1W6+1 Leibwächter ein. Kommt es zu ernsthaften Auseinandersetzungen, unterbricht Aurelian seine Rede, was zu Unmut unter den Zuhörern führt. Ob sich die Menge gegen die Helden wendet, hängt davon ab, wie rücksichtslos sie vorgehen und ob sie sich auf einen Vermittlungsversuch Aurelians einlassen. Sollte es zum Kampf kommen, sinkt der Ruf im Schlund rapide (**Ruf -15 im Schlund**).

Aurelians Rede endet damit, dass er einflammendes Plädoyer für ein starkes, mächtiges Imperium hält. Zustimmende Rufe begleiten ihn, als er zurücktritt und der Dicke erneut mehrere Handvoll Münzen unters Volk wirft. Noch während die Menge sich wieder auflöst, können die Helden den Granden abpassen.

Aurelian begegnet den Helden freundlich und mit einer höflichen Neugierde. Ehe er auf Fragen eingeht, erkundigt er sich, wie Tsaiane ausgerechnet auf sie gekommen ist, tauscht einige höfliche Floskeln aus, fragt nach dem Befinden, dem Eingewöhnen und den Schwierigkeiten des Lebens als Grande. Erst danach stellt er sich den Fragen den Helden:

• Er habe nicht vor, als Tribun des Schlunds zu kandidieren. Ohne den Rückhalt eines Hauses habe er ohnehin kaum Spielraum, das Amt auszuüben. (wahr)

• Er sieht die Probleme Al'Anfas in einer korrupten, dekadenten Führungsschicht, die sich selbst zerfleischt, anstatt sich um die Interessen des Imperiums zu kümmern. Es gäbe sicher bessere Leute als die, die aktuell im Rat der Zwölf sitzen. (er betrachtet sich als einen davon)

• Warum er das Volk aufpeitscht? Weil er in der aktuellen Lage Möglichkeiten sieht, eine Veränderung herbeizuführen. Dabei denke er nicht an einen Umsturz, aber der Druck der Straße zwingt die Granden, sich weniger gegenseitig zu

zerfleischen und sich stattdessen der Belange des Imperiums zu widmen. (zum Teil wahr; einen Umsturz schließt er nicht aus, sondern plant diesen bereits)

• Seine eigene Rolle in diesem Spiel? Auf diese Frage hin hebt Aurelian die Schultern und lächelt bedauernd. Er sei viel zu unbedeutend, um eine wichtige Rolle zu spielen. Er habe weder das Vermögen eines Zornbrecht oder Paligan noch den Einfluss eines Irschan Perval. Daher bleibe ihm nur, Anstöße zu geben, damit sich das Reich aus der Asche zu neuer Größe erhebt. (maßlos untertrieben)

• Sein Leibwächter Razir ist Maraskaner. Er hat in der Arena als Gladiator gekämpft, ehe Aurelian ihn freigekauft hat. Er ist ein hervorragender Kämpfer, aber leider sehr launisch. Je nach Gesprächsverlauf bietet Aurelian den Helden sogar an, sie bei ihren Bemühungen um die Schlundbewohner zu unterstützen (er würde sich hin und wieder im Schlund blicken lassen und mit den Helden über ihre Fortschritte plaudern), und hinterlässt eine großzügige Spende (20 Duktionen) für den Firun-Tempel.

GEREDE

Wenn die Helden anfangen, sich nach Aurelian umzuhören, stellen sie fest, dass ihn fast jeder im Schlund zu kennen scheint. Die mit (S) gekennzeichneten Gerüchte können sie im Schlund aufschnappen (bei einem Ruf 20+ oder 5+ TaP* bei einer Überreden-Probe), die mit (G) markierten Punkte erfahren sie auf dem Silberberg (ab einem Ruf +30 beim jeweiligen Gesprächspartner).

• (S) Aurelian Bonareth ist ein Grande und lebt auf dem Silberberg. Vor ein paar Jahren gab es Gerüchte, er würde einen Platz im Rat der Zwölf erhalten. Doch das ist irgendwie schiefgegangen, und seitdem hat man wenig von ihm gehört. (wahr)

• (S) (G) Er soll ein Geliebter des Patriarchen sein und sich Irschan Perval zum Feind gemacht haben. Eigentlich ein Wunder, dass der Großexecutor den Rivalen nicht längst den Hanfla hinabgespült hat. (Hätte er gerne, aber es gab keinen Grund mehr, da das mit der Liebschaft schon viele Jahre her ist.)

• (G) Man sagt, er sei ehrgeizig und dürste danach, seinen Vetter Rahjadan zu beerben. Angeblich hat er die Menge aufgestachelt, damit sie vor einiger Zeit Rahjadan Bonareths Sänfte überfallen haben. Rahjadan ist entkommen, meidet aber seitdem die Stadt wie der Dämon den Boron-Tempel. (grob richtig)

• (S) (G) Sein Leibwächter, dieser Maraskaner, soll mit Dämonen im Bund sein. Man muss ihn nur einmal ansehen, dieser irre Blick! (zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers unwahr)

• (S) Er macht sich mit seinen Reden keine Freunde auf dem Silberberg, aber er weiß um die Nöte der Armen! Ein Mann, dem man vertrauen kann. Er würde Al'Anfa zu alter Größe führen. (fraglich, aber so sehen ihn seine Anhänger)

• (S) Er spricht viel Wahres aus, und er hat Mut! (wahr)

• (S) (G) Er sucht häufig die Grabstätten an den Hängen des Visrabergs auf, erzählen seine Sklaven. Niemand weiß, was er dort macht. Ob er mit dunklen Mächten im Bunde ist, die ihn vor dem Zorn der anderen Granden schützen? (Mitnichten; Aurelian sucht das Grab seiner Lieblingsskla-

vin auf, die er selbst vor einigen Jahren ermordet hat. Die Helden können ihn dort abpassen. Er reagiert ungehalten, zeigt sich aber widerwillig bereit, mit ihnen zu reden.)

• (G) Es scheint, als habe er die alten Zwistigkeiten mit Irschan Perval begraben. Man hat sie erst kürzlich plaudernd in der Paligan-Therme gesehen. Für eine Liebschaft Pervals ist der Bonareth zu alt, also muss es etwas Politisches sein. (wahr)

Aurelian steht zu diesem Zeitpunkt längst in engem Kontakt zu Irschan Perval und ist in dessen Pläne bezüglich Zul'Marald eingeweiht. Sollte ein Magier unter den Helden versuchen, Aurelians Pläne mittels Hellsichtzauberei zu ergründen, bricht dieser das Gespräch unvermittelt ab und denkt intensiv an die vergoldeten, ausgestopften Krokodile im Atrium der Villa Bonareth: Aurelian trägt einen Ring, dessen roter Stein schwach glimmt, sobald jemand einen Hellsichtzauber gegen ihn wirkt.

DESPERADOS

Aurelian verlässt sich keineswegs nur darauf, das Volk mit Geschenken und schönen Worten zu bestechen. Schon seit einigen Monaten arbeitet er daran, eine Gefolgschaft aufzubauen, die er unterhält und die darauf hofft, dass ihr 'Wohltäter' seine Pläne umsetzen kann und sie in bessere Zeiten führt.

Bei diesen Desperados handelt es sich um die Verzweifelten und Enttäuschten der Stadt, die Verwandte bei der Seeschlacht verloren haben, der Willkür der Granden ausgesetzt sind oder sehen, wie ihre Familien hungern und sie nichts dagegen tun können. Doch auch andere haben sich unter Aurelians Banner gesammelt: der Abschaum der Stadt, Trinker, Schläger, Unruhestifter – Leute, die sich von der Unterstützung des Granden Reichtum und Macht versprechen. Ein Teil der Desperados lebt in der Stadt und bildet Aurelians Gefolgschaft, wenn dieser dort unterwegs ist – raue Männer und Frauen, die auch einmal zulangen, wenn ihr Herr bedroht wird. Den größten Teil aber hat er auf einer Plantage der Bonareth (*Dona Aurea*) untergebracht, die schon seit Jahren sein Rückzugsort ist und daher von anderen Familienmitgliedern kaum aufgesucht wird. Aurelian liegt daran, dass die anderen Granden nicht zu früh erfahren, wie groß die Masse seiner Anhänger inzwischen ist. Dennoch können die Helden ihm auf die Schliche kommen, wenn sie ihn beschatten.

Da er nichts offiziell Verbotenes tut, steht Aurelian den Helden Rede und Antwort, wobei sich seine Freundlichkeit um einiges abgekühlt hat. Er unterstützt Fana, die ohne eigenes Verschulden in Not geraten sind – sein Beitrag, um die Not zu lindern und den Unruhen ihre Grundlage zu nehmen. Mehr sagt er nicht zu dem Thema, sondern fragt die Helden umgekehrt, was sie denn gegen die Unruhen unternehmen, und damit meine er nicht, wie viele Dukatensöldner sie gegen die Fana schicken. Mit guter *Menschenkenntnis* (Probe +12) können die Helden erahnen, dass Aurelian einiges verschweigt und nur ablenkt. Der Grande ist jedoch nicht bereit, weiter zu diskutieren.

Wenn die Helden sich mit ihren Befürchtungen an andere Granden wenden, stoßen sie auf geteilte Meinungen. Zwar sehen die meisten Granden die Gefahr, die sich aus einer persönlichen Gefolgschaft ergibt, andererseits schrecken sie davor zurück einzugreifen, da sie fürchten, ansonsten einen Präzedenzfall zu schaffen. Außerdem gibt es kein Gesetz, das die Unterstützung der Fana verbietet.

Mehr Erfolg haben sie, wenn sie versuchen, Verbündete für den Antrag zu finden, Aurelian die aufrührerischen Auftritte zu untersagen. Zur allgemeinen Überraschung fügt sich Aurelian dem Befehl des Rats. Seine Anhänger nutzen dies jedoch aus, um die Willkür der Granden anzuprangern, sodass dem Ratsbeschluss eine Reihe weiterer Unruhen folgen. An Aurelians Beliebtheit bei den Fana ändert sich nichts.

DIE REBELLEN

Ein Schlüssel zu den Herzen der Fana sind die *Rebelen vom Visraberg* um ihren Anführer *Lucio ter Utrecht*. Seit dem spektakulären Anschlag auf die *Stolz von Al'Anfa* im Rahja des Jahres 1026 BF erfreuen sie sich großer Beliebtheit, auch wenn kaum jemand seine Sympathie offen zugebt, da jede Unterstützung der Rebellen mit der Todesstrafe geahndet wird.

Natürlich sind auch die Rebellen auf die Ulfhart-Erben aufmerksam geworden und beobachten sie eine Weile. Sobald sie feststellen, dass die Helden sich anders verhalten als die übrigen Granden oder sogar ein Ohr für die Sorgen der Fana haben, treten sie auf die Helden zu.

EINE BOTSCHAFT

Die Rebellen passen die Helden ab, wenn diese im Schlund sind, und warten dort auf eine Gelegenheit, bei der viel Trubel herrscht (zum Beispiel während der Arbeiten am Firun-Tempel oder bei einer Anhörung der Sorgen der Schlundbewohner).

Eine junge Frau, ärmlich gekleidet und unauffällig, tritt in einem unbeobachteten Moment an einen der Helden heran und drückt ihm ein zusammengeknülltes Stück Papier in die Hand. Noch ehe die Helden überhaupt begreifen, was passiert, ist sie auch schon wieder verschwunden und nicht mehr auffindbar. Es sei denn, der betroffene Held reagiert sofort und hält sie fest. Die Rebellin schweigt dann beharrlich, auch zu Nachfragen der Helden bezüglich der Botschaft. Sollten die Helden sie der Stadtwache ausliefern, hat sich das Treffen mit Lucio erledigt. Stattdessen stehen die Helden in den Augen der Rebellen nun auf einer Stufe mit den anderen Granden (siehe unten).

Bei dem zerknüllten Papier handelt es sich um eine kurzen Brief in ungeliehenen, teilweise nur schwer lesbaren Buchstaben:

Kommt morgen früh bei Sonnenaufgang
zum Grabmal des Neridin Paligan!

L.t.U.

Das genannte Grab befindet sich außerhalb der Stadt am Hang des Visrabergs, wie die Helden herausfinden können. Die Initialen gehören zu Lucio ter Utrecht. Den Helden sollte jedoch klar sein, dass die Rebellen nicht umsonst einen möglichst unauffälligen Weg gewählt haben, Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Offene Erkundigungen ziehen Aufmerksamkeiten mit sich, die man lieber vermeiden sollte. Fragen die Helden zu naiv und zu offenkundig nach den Rebellen, kann es passieren, dass sie von Amosh Tiljak zu einem 'erhellenden' Gespräch gebeten werden. Dieses dauert zwei Tage und gleicht einem Verhör, wobei Tiljak alle Register zieht vom Schlafentzug über ständig wiederkehrende Fragen bis hin zu passenden Liturgien. Am Ende werden die Helden unter der Bedingung entlassen, sofort Meldung zu machen, sollten die Rebellen noch einmal an sie herantreten. Der Kontakt zu Lucio hätte sich dann erledigt (**Ruf –30 bei Rebellen**).

DAS TREFFEN AM GRAB

Lucio hat den Treffpunkt so gewählt, dass eine mögliche Falle früh entdeckt werden kann. Das Grab liegt etwas erhöht auf einem Vorsprung über den anderen Grabmonumenten und ist nur über einen schmalen Pfad zu erreichen (den Lucios Leute natürlich im Auge behalten). Sollten die Helden heimlich Verstärkung mitbringen oder gar versuchen, die Rebellen zu überrumpeln, finden sie bei ihrer Ankunft niemanden mehr am Grab vor. Ansonsten bietet sich ihnen folgende Szene:

Lucio ter Utrecht



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein beeindruckender Blick, der sich euch bietet, während ihr den steilen Pfad zu dem abseits stehenden Grabmonument hinaufsteigt. Tief unter euch erstreckt sich die Goldene Bucht, die im Licht der aufgehenden Sonne tatsächlich wie flüssiges Gold erscheint. Das Blau des Tages vertreibt die Schwärze der Nacht, die noch über dem Regengebirge hängt wie eine dräuende Gewitterfront.

Selbst im Morgenlicht wirkt das Grabmal dunkel und düster. Die massigen Säulen, die den Eingang umrahmen, bestehen aus tiefschwarzem Basalt, ebenso wie der Rest des gewaltigen Komplexes, dessen plumpe Architektur von Größenwahn und schlechtem Geschmack zeugt.

Eine einsame Gestalt steht vor dem Grabmal, in einen weiten Mantel gehüllt, dessen Kapuze weit ins Gesicht gezogen ist. Dennoch bemerkt ihr, dass er euch mustert, neugierig und misstrauisch zugleich.

“Ihr seid anders als die anderen Granden”, beginnt er, ohne sich mit einem Gruß aufzuhalten. “Verratet mir, warum.”

Lucio ist natürlich nicht allein gekommen. Rings um das Grabmal versteckt lauern neun weitere Rebellen, die ihrem Anführer Rückendeckung geben, sollten die Helden versuchen, ihn gefangen zu nehmen. Wenn das Gespräch friedlich verläuft, verschwinden die Rebellen wieder, ohne dass die Helden sie zu Gesicht bekommen.

Sollte sich ein Held besonders gründlich umschauen, kann er mit etwas Glück einen Schatten entdecken, der sich im Eingang des Grabmals herumdrückt (*Sinnenschärfe*-Probe +10). Dabei handelt es sich um einen halbwüchsigen Burschen, der nach seiner Entdeckung neben Lucio tritt und den Rest des Gesprächs mit gesenktem Kopf verfolgt. Die Rebellen haben die Helden um eine Unterredung gebeten, weil sie wissen wollen, woran sie an ihnen sind und ob sie sie als Verbündete gewinnen können. Lucio hat daher ein paar Fragen an die Helden, die er ihnen stellt. Erst danach ist er bereit, den Helden seinerseits Auskunft zu geben:

Die Rebellen können für die Helden wertvolle Verbündete um das Wohlwollen der Schlundbewohner sein (**Ruf** +10 im Schlund, wenn die Helden bei den Rebellen einen Ruf über 20 haben). Lucio weiht die Helden zwar nicht in Einzelheiten ein, stellt sich und seine Leute aber als Spitzel und Informanten zur Verfügung. Sie können die Rebellen daher nutzen, um den Helden Nachrichten oder Gerüchte zuzuspielen. Sollten es sich die Helden hingegen mit Lucio verscherzen, haben sie einen neuen, nicht zu unterschätzenden Feind. Von nun an stehen die Helden für die Rebellen auf einer Stufe mit den anderen Granden und müssen damit rechnen, Opfer von Anschlägen zu werden. Dabei sind die Helden für die Rebellen besonders lohnenswerte Opfer, da anzunehmen ist, das bei ihrem Tod das Haus Ulfhart unwiderruflich untergeht.

Woher kommen die Helden und warum hat Tsaiane ausgerechnet sie ausgewählt?

Warum helfen sie den Bewohnern des Schlunds?

Warum nehmen sie ein Erbe an, das nur dazu beiträgt, die Ungerechtigkeiten und die Willkür noch länger aufrecht zu erhalten?

Wenn die Helden ihn davon überzeugen können, dass sie nicht anstreben, ein zweiter Zornbrecht zu werden, sondern dass es ihnen mit der Unterstützung der Fana ernst ist, ist Lucio bereit, seinerseits Fragen zu beantworten (anderenfalls verschwindet er wortlos und flieht durch einen nahegelegenen Zugang zum Schlund).

Folgendes können die Helden von ihm erfahren:

Die Rebellen vom Visraberg haben sich auf die Fahnen geschrieben, die Ungerechtigkeit und Willkür in Al’Anfa zu beenden und für die Rechte der Unterdrückten zu kämpfen. Daher bekämpfen sie die Granden, die sie für die Träger der Ungerechtigkeit halten. Konkretere Angaben zu den Plänen der Rebellen macht Lucio nicht.

Namen und Aufenthaltsorte nennt Lucio nicht. “Man lebt länger, wenn man ein namenloser Geist bleibt”, bemerkt er grinsend.

Die Rebellen sind bereit, jeden zu unterstützen, der die gleichen Ziele verfolgt wie sie. Sie können den Helden dabei auch bei ihren Bemühungen um den Schlund helfen.

Irschan Perval ist nicht zu trauen. Der Mann ist falsch wie eine Schlange. Lucio bedauert es, dass Irschan den Anschlag auf die *Stolz von Al’Anfa* damals überlebt hat (er war nicht an Bord).

Nareb Zornbrecht ist gefährlich. Man neigt dazu, ihn aufgrund seiner Körperfülle zu unterschätzen, aber bislang ist jedes Attentat auf ihn gescheitert. Die beiden Leute, die Lucio in Zornbrechts Haushalt eingeschleust hat, trieben ein paar Tage später im Hanfla.

Aurelian Bonareth mag seine eigenen Motive haben, aber er kümmert sich tatsächlich um die Unterdrückten. Lucio wird aus ihm nicht schlau, rät den Helden aber, Aurelians Unterstützung zu suchen. (Seit den Ereignissen um die *Stolz von Al’Anfa* sind die Rebellen Aurelian immer noch locker verbunden – man tut sich nichts und geht sich aus dem Weg.)

Mögliche Attentate:

Ein Armbrustbolzen wird von einem der umliegenden Dächer abgeschossen. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 kann der anvisierte Held eine Bewegung auf dem Dach wahrnehmen und sich im letzten Moment zur Seite werfen (*Ausweichen*-Probe +8). Folgen Sie ansonsten den Regeln für *Überraschung und Hinterhalt* (**WdS 78**). Gelingt ihm das Ausweichen, prallt der Bolzen gegen eine Hauswand und bleibt liegen, ansonsten erleidet der Held 2W6+6*(x3) SP. Der Schütze ist bereits über alle Berge, wenn die Helden nach ihm suchen.

Bei einem Jagdausflug ist entweder der Sattelgurt des Pferdes angeschnitten oder man versucht, den Reitelefanten durch einen gezielten Armbrustbolzen zur Raserei zu bringen. Während die Helden im ersten Fall nur versuchen müs-

sen, sich beim Sturz abzurollen (*Körperbeherrschungs*-Probe +5), ist ein durchgehender Elefant ungleich schwieriger. Wenn es den Helden nicht gelingt, sich in dem Tragkorb zu halten (KK-Probe +3), gehen sie zu Boden (möglicherweise Sturzschaden aus 2 Schritt Höhe, siehe dazu **WdS 144**) – und werden bei 1 bis 3 auf einem W6 das nächste Ziel des rasenden Elefanten.

Durchgehender Brabaker Waldelefant

Stoßzähne:

INI 6+IW6 **AT** 12 **PA** 6 **TP** 2W6 **DK** HNS

Trampeln:

INI 6+IW6 **AT** 6 **PA** 6 **TP** 3W20 **DK** H

LeP 130 **AuP** 40 **KO** 25 **WS** 13 **RS** 3 **MR** 0/9 **GS** 12

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (12, Stoßzähne), Überrennen (14, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

⌚ Wenn die Helden in einer Sänfte unterwegs sind, brechen plötzlich rechts und links Vermummte aus den umliegenden Gassen und werfen Tonkrüge mit Öl und Fackeln auf die Säften. Die Attentäter sind ebenso schnell wieder verschwunden, wie sie gekommen sind, und die Passanten wissen nichts über ihren Verbleib zu sagen. Wenn die Beschützer der Helden ihnen augenblicklich folgen, können sie zumindest einen der Rebellen dingfest machen, eine Frau mittleren Alters, die wüst auf die Helden und die anderen Granden schimpft. Die Helden selbst haben hingegen genug damit zu tun, sich aus den brennenden Säften zu retten.

ten zu retten (GE-Probe +5, um hinauszukommen, ohne Brandverletzungen zu erleiden. Für jeden Punkt, den die Probe misslungen ist, erleidet der Held 1W3 SP; sind es mehr als 10 SP, hat ein Teil seiner Kleidung Feuer gefangen und muss mittels einer GE-Probe +3 gelöscht oder beseitigt werden. Für jede KR, die die Kleidung nicht gelöscht wird, erleidet der Held 1W3 weitere SP. Andere Helden können helfen und versuchen, die Flammen mit einer GE-Probe +1 zu ersticken.

Die Rebellen sind einfallsreich, was ihre Anschläge angeht, aber auf ein Mittel greifen sie nicht zurück: Gift. Das Giftattentat ist für sie der Inbegriff der Heimtücke, die sie mit den verhassten Granden verbinden, sodass sie diese ‘Waffe’ kategorisch ablehnen.

Sollte es den Helden gelingen, einzelne Rebellen gefangen zu nehmen, können sie diese verhören und Namen und die aktuellen Verstecke erfahren. Die Vögel sind allerdings ausgeflogen, ehe die Helden zuschlagen können. Dafür haben sie nun etwas Ruhe, denn es dauert eine Weile, bis Lucio und seine Gefährten neue Schlupfwinkel gefunden und sich wieder aufgestellt haben. Rebellen, die an die Stadtwache oder an Amosh Tiljak ausgeliefert werden, erwarten die sofortige (öffentliche) Hinrichtung. Achten Sie nur darauf, dass zumindest Lucio nicht gefasst wird, da dieser im dritten Abschnitt und in dem neuen Al’Anfa noch eine wichtige Rolle spielt (siehe **Al’Anfa nach dem Sturm** auf Seite 128).

Eine offene Feindschaft zu den Rebellen beeinträchtigt das Ansehen der Helden im Schlund (**Ruf** –30 im Schlund).

DER STURZ DER RABENTOCHTER

Diese Szene dient dazu, *Amira Honak* aus der Stadt zu schaffen, damit sie nicht Opfer der Proskriptionen wird (siehe **Der Terror** auf Seite 109), und die Helden mit *Alena Karinor* bekannt zu machen, die sie später im Kampf gegen die Duumvirn unterstützen kann.

УПРУХИ!

Nachdem die Stimmung wegen des geplanten Ausbaus der Paligan-Thermen bereits seit Wochen angespannt ist, kommt es schließlich am Hafen zum Ausbruch. Die Preise für Weizen und Reis sind in den letzten Tagen erneut gestiegen, und als am Morgen die Speicher leer sind, weil statt der erwarteten Getreideschiffe aus Thalusa und Khunchom lediglich Galeeren mit Raschtulswaller Marmor eintreffen, kocht die Stimmung über.

Voller Wut stürzt die Menge die eingreifenden Stadtgardisten ins Hafenviertel und versucht, mit Fackeln und Öllampen die Lagerschuppen und Schiffe anzuzünden. Es dauert nicht lange, und es haben sich mehrere hundert aufgebrachte Menschen am Kai versammelt.

Wenn die Helden sich nicht zufällig am Hafen aufhalten, werden sie über die Unruhen benachrichtigt (weil ein brennender Lagerschuppen ihnen gehört). Kümmern sie sich nicht darum, so werden sie am Abend von dem Ausgang des Aufstands in Kenntnis gesetzt. Ansonsten gibt es mehrere Möglichkeiten einzugreifen:

⌚ **Vermittler:** Beschwichtigungsversuche werden niedergebrüllt, sich in den Weg stellende Helden kurzerhand ins Hafenbecken befördert. Anführer, die man ansprechen könnte, sind nicht auszumachen. Offensichtlich ist dieser Aufstand tatsächlich spontan und aus einer Massenbewegung heraus entstanden. Wenn die Helden beim Volk hochangesehen sind (Ruf größer als 60) oder Verbündete der Rebellen vom Visraberg sind (Ruf Rebellen größer als 40), hört man ihnen zumindest zu. Es bedarf dennoch einiger Mühe, die Fana davon zu überzeugen, ruhig nach Hause zu gehen. Lassen Sie die Helden Proben auf *Überzeugen* würfeln, bis 35 TaP* erreicht sind. Sobald eine Probe misslingt, verlieren die Helden jedoch die Aufmerksamkeit des Mobs und werden selbst zur Zielscheibe, wenn sie der Menge nicht mit einer CH-Probe +5 Einhalt gebieten können.

⌚ **Harter Hund:** Andererseits können die Helden auch versuchen, den Mob mit Gewalt von den Schuppen und Schiffen abzuhalten. Es kommt zum Handgemenge, wobei eventuell mitgebrachte Söldner ohne Rücksicht auf Verluste vorgehen. Es gibt dann verletzte oder tote Aufständische zu beklagen, was dem Ansehen der Helden bei den Fana abträglich ist (**Ruf** –15). Die Helden haben es jedoch mit einer Übermacht zu tun, der sie nicht lange standhalten können. Die Menge versucht allerdings nicht, die Helden zu töten, sondern bedrängt und stößt sie zum Hafen, um sie ins Wasser zu werfen.

Anders sieht es aus, wenn die Helden auf massentaugliche Abwehrmaßnahmen zurückgreifen. Das könnten passen-

de Illusionen sein, die den Mob davon abhalten, sich den Schuppen zu nähern, der Einsatz von Elementaren oder gar ein IGNISPHEAERO, der jedoch ein paar Tote und zwei Dutzend Verletzte zur Folge hätte (**Ruf Fana** –35, **Ruf Tempel** –20). Mechanisch kann ein Krug Hylaier Feuer für einen ähnlichen Effekt sorgen. Allerdings müssen die Helden dann damit leben, dass die Fana sie am liebsten den Hanfla hinabspülen würden (**Ruf Fana** –60, **Ruf Tempel** –50).

In jedem Fall herrscht noch Aufruhr, als unerwartete Verstärkung eintrifft.

AMIRA HONAK

Die junge Halbelfe und Kommandantin der Rabengarde wurde von der Stadtwache um Hilfe gebeten, um die Lage am Hafen unter Kontrolle zu bringen. Amira, die die gottgewollte Ordnung durch die Aufstände in Gefahr sieht, ließ sich nicht lange bitten und die Rabengarde ausrücken – Elitgardisten gegen den aufständischen Mob.

Die Helden werden am Hafen Zeuge, wie die Gardeeinheiten ohne Rücksicht auf Verluste gegen die Aufständischen vorgehen. Nach wenigen Augenblicken entbrennt eine regelrechte Schlacht. Haben sich die Aufrührer zuvor noch darauf beschränkt, ihre Gegner ins Hafenbecken zu stürzen, wird es nun blutiger Ernst. Und mittendrin die junge Commandanta, die verzweifelt versucht, einen Überblick zu behalten, und zwischenzeitlich selbst in Bedrängnis gerät. Auf die Helden warten zweierlei Aufgaben: Die Tochter des Patriarchen retten und helfen, die Situation unter Kontrolle bringen, ehe das gesamte Hafenviertel ein Raub der Flammen wird.

Obwohl Amira in Al’Anfa bekannt ist, wird sie von den aufgebrachten Massen in ihrer schwarzen Rüstung nicht erkannt. Daher werfen sich gleich mehrere Männer und Frauen auf die junge Halbelfe und versuchen, sie von ihrem Pferd zu zerren. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe werden die Helden auf das Geschehen aufmerksam und können eingreifen. Sie haben zehn Aktionen, um an drei Gegnern vorbeikommen, die ihnen im Weg stellen, dann haben die Angreifer Amira zu Boden gezerrt und schlagen auf sie ein. Wenn die Helden nicht eingreifen, versuchen die Rabengardisten ihre

Commandanta zu schützen und in Sicherheit zu bringen. In dem Fall erleidet Amira einen Schulterbruch und einige Prelungen. Der Patriarch spricht es nicht aus, aber er trägt den Helden nach, seiner Tochter nicht zur Hilfe geeilt zu sein (**Ruf Boron-Tempel / Honak** –25). Umgekehrt ist er ihnen dankbar, wenn sie Amira vor Schlimmern bewahrt haben (**Ruf Boron-Tempel / Honak** +30).

Es ist inzwischen zu spät, die Situation friedlich unter Kontrolle zu bringen. Die einzige Möglichkeit besteht darin, die streitenden Gruppen zu trennen und die Menge zu zerstreuen. Wenn die Helden von sich aus keine Verstärkung holen, treffen nach kurzer Zeit weitere Stadtgardisten und die Basaltfaust ein. Aufgabe der Helden kann sein, hilflose Unbeteiligte vor den Gardisten in Sicherheit zu bringen, Bekannte und Freunde zu schützen oder vereinzelte Aufständische davon abzuhalten, Leute um sich zu scharen und die Kämpfe wieder anzufeuern.

Am Ende bleiben mehrere brennende Lagerschuppen, drei abgebrannte Galeeren und ein gutes Dutzend Tote. Unter den Gardisten gibt es mehrere Schwerverletzte. Die Stadtwache ist wieder Herr der Lage und sucht nach Rädelsführern, die am nächsten Morgen öffentlich verbrannt werden.

VERBÄNNUNG

Schon am Abend nach dem Aufstand werden Stimmen laut, die fordern, Amira Honak zur Rechenschaft zu ziehen. Erst das unüberlegte Eingreifen der Rabengarde hat die Situation eskalieren lassen, und der rasche Aufstieg der jungen Geweihten ist vielen Granden (und Boronis) ein Dorn im Auge, die Amira als nächste Matriarchin verhindern und Amirs Einfluss verringern wollen.

Daher findet bereits am nächsten Tag eine Ratssitzung statt, bei der darüber beraten wird, Amira das Kommando der Rabengarde zu entziehen. Außer Amato stimmen die Ratsmitglieder einstimmig für die Absetzung, wobei Irschan und Amir sich enthalten. Auf Vorschlag Shantallas und Irschans wird *Alena Karinor* zur neuen Commandanta bestimmt. Vor allem Salix Kugres fordert eine öffentliche Bestrafung für Amira und findet Befürworter unter denjenigen, die eine Demütigung des Patriarchen erstreben. Noch während darüber



gestritten wird, reden Amir und seine Tochter leise miteinander, bis Amir schließlich die Diskussion abbricht und mitteilt, dass Amira zu einer Wallfahrt auf den Spuren Nemekaths aufbrechen werde und diese Fahrt Verbannung und Sühne zugleich bedeute. Obwohl allen klar ist, dass Amir damit seine Tochter aus der Schusslinie bringen will, beugen sich die übrigen Ratsmitglieder dem Willen des Patriarchen.

Amira bricht noch am Abend auf und kehrt erst nach Ende des Abenteuers auf Betreiben ihres Vaters nach Al'Anfa zurück.

DIE OPALMINE

Bei diesem Abschnitt handelt es sich um eine der Schlüsselszenen des Abenteuers, in der die Helden erstmals direkt auf Hinweise auf Zul'Marald stoßen.

EIN SELTSAMER FUND

Unabhängig davon, ob sich die Helden im Schlund oder auf dem Silberberg aufhalten, bekommen sie an diesem Nachmittag Besuch. Ihnen werden zwei Vorarbeiter der Opalmine gemeldet, deren Anliegen angeblich keinen Aufschub dulde.

Es handelt sich um einen Mann und eine Frau, denen man die Eile deutlich ansieht. Sie tragen noch die ledernen Hosen und die schweren Stiefel der Minenarbeiter, Gesichter und Arme sind voller Staub und Dreck, und die Haare kleben ihnen schweißnass am Kopf. Sichtlich unsicher, wie man einem Granden begegnet, entbringen sie ihren Gruß und warten ungeduldig, bis die Helden ihnen das Wort erteilen. Dann sprudelt es förmlich aus ihnen heraus:

» Ein paar Wochen vor Tsaianes Tod hat man in der Opalmine einen eingestürzten Stollen gefunden, der wohl vor längerer Zeit versiegelt wurde. Trotz der Bedenken der Vorarbeiter ordnete Tsaiane an, den Stollen freizulegen. Gestern früh ist endlich der Durchbruch gelungen und sie sind auf eine Kammer gestoßen, die sich die Helden unbedingt ansehen müssen.

» In ihrer Aufregung können die Arbeiter den Fund nur grob beschreiben. Sie berichten von einem Relief und Spinnen, die sie dort gefunden haben, aber offensichtlich haben sie keine Ahnung, was es damit auf sich haben könnte. Berion kann den Helden auf Nachfrage nicht weiterhelfen. Er weiß zwar, dass Tsaiane in den Wochen vor ihrem Tod zweimal die Opalmine besucht hat, was genau sie sich dort erhofft hat, kann er nicht sagen.

DIE MINE

Die Opalmine liegt in einem Talkessel am Rande des Regengebirges, oberhalb der weitläufigen Plantagen, die sich bis nach Al'Anfa erstrecken. Dennoch braucht man auf dem steilen, unwegsamen Pfad von der Stadt aus mindestens einen halben Tag, ehe man die Anhöhe erreicht, von der aus man zur Mine gelangt.

Das Tal ist weitgehend gerodet – das Holz hat man zur Sicherung der Stollen und zum Bau der windschiefen Hütten genutzt, in denen die Minensklaven und ihre Vorarbeiter hausen. Ein schäbiger Stall für die Grubenponys, ein gemauerter Brunnen und ein etwas besseres Haus für die Verwalterin runden das Bild der kleinen Bergbausiedlung ab.

Die Helden werden bei ihrer Ankunft unverzüglich der Verwalterin vorgestellt, die sie schon erwartet. *Theophana Baristo* (*992, drahtig, unruhiger Blick, zuckende Mundwinkel, kurze, mit Duftölen an den Kopf angelegte Haare) stammt von den Zyklopeninseln und ist eine Freigelassene Tsaianes. Den Helden begegnet sie mit fast schon hündischer Unterwürfigkeit und versucht, sie sofort zum Eingang der Mine zu schleusen, um ihnen die Entdeckung zu zeigen.

Der Grund für ihre Eile liegt darin, dass sie seit Monaten Opale veruntreut und auf eigene Rechnung an einen Kaufmann aus Brabak verkauft. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 oder entsprechenden Hellsichtzaubern kann den Helden auffallen, dass die Dame etwas zu verbergen hat. Da sich Theophanas Mut nicht mit ihrer Goldgier messen kann, bricht sie bei einer Befragung rasch ein und fleht die Helden an, ihr zu verzeihen. Wie diese mit der untreuen Verwalterin verfahren, liegt in ihrem Ermessen. Selbstverständlich können die Helden sie der Gerichtsbarkeit übergeben, allerdings weist sie dann jemand darauf hin, dass man vermutlich kurzen Prozess mit der Betrügerin machen wird.

Außer Theophana befinden sich derzeit zwei Dutzend Sklaven und zehn Aufseher an der Mine sowie ein halbes Dutzend Dukatengardisten zum Schutz der Ausbeute.

SPINNEN AUF DER WAND

Die Stollen messen an den höchsten Stellen zwei Schritt in der Höhe und zwei in der Breite, an den niedrigsten gut zwei Spann weniger. Die Spuren, die die Loren zum Abtransport des Gerölles im Fels hinterlassen haben, verraten, dass die Mine schon sehr alt ist, und dieser Verdacht nimmt zu, je weiter die Helden in den Berg vordringen. Zahlreiche tote Stollen zweigen rechts und links ab, es gibt mehrere Verzweigungen, von denen einige vermutlich vor langer Zeit wieder zugeschüttet wurden. Erhellt werden die Stollen von Öllampen, die in regelmäßigen Abständen an Wandhaken befestigt sind und ein rötliches Licht auf die nackten Felswände werfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kammer ist überraschend groß, sodass sich das Licht eurer mitgeföhrten Lampen im Dunkeln verliert, ehe es die gegenüberliegende Wand erreicht hat. In der Mitte der Halle befindet sich eine einzelne Säule, die in die erstaunlich niedrige Decke übergeht. „Hier ist es“, flüstert einer der Vorarbeiter, als verbiete es der Ort, laut zu sprechen. Tatsächlich liegt eine seltsame Stimmung in dieser Kammer. Die Luft ist trocken und schmeckt alt, eure Stimmen hallen eigenmäßig von den Wänden zurück.

Als ihr euch mit den Laternen der Säule nähert, erkennt ihr endlich, was die Arbeiter meinten, als sie von Spinnen gefaselt haben: Die gesamte Oberfläche der Säule ist komplett von einem Relief eingenommen. Opale und Smaragde funkeln im Licht der Öl-lampen, während ihr um die Säule herumgeht und die Darstellung betrachtet, die trotz der Klarheit ihrer Ausarbeitung fremdartig und verstörend wirkt.



Das Relief stammt aus dem Zeitalter der Vielbeiner und zeigt das Ritual, das es den Spinnenpriestern einst erlaubte, den Kartenraum unter dem Silberberg zu nutzen. Welche Funktion die Darstellung ursprünglich hatte, ist unklar. Als Walkir Zornbrecht die Opalmine ausbeuten ließ, um seinen Opaltron zu schmücken, stieß er auf diese Kammer, die ihm erstmals Hinweise auf das sagenhafte Zul'Marald gab. Da Walkir dieses Wissen für sich behalten wollte, ließ er den Stollen zum Einsturz bringen und versiegeln. Über die Tagebücher des berüchtigten Söldnerführers weiß Irschan Perval von der Existenz dieser Kammer. Seine Versuche, mehr herauszufinden, haben Tsaiane dazu veranlasst, die alten Stollen aufzubrechen.

Das Relief zeigt fünf mannsgroße Spinnen, deren Leiber mit Opalen und Smaragden verziert sind. Wenn man um die Säule herumgeht, liest sich die Darstellung wie eine Bildergeschichte. Würfeln Sie aus, welches Bild die Helden als erstes betrachten:

Das erste Bild zeigt die Spinnen, die um eine Art flachen Kelch herumstehen (die Aufnahme des Gifts, das das Bewusstsein erweitert).

Das zweite Bild zeigt die Spinnen beim Eintreten in eine Höhle, in deren Boden ein fünfeckiges Symbol eingelassen ist. Im Hintergrund ist ein Berg zu erkennen, von dessen Gipfel Rauch aufzusteigen scheint (der Kartenraum).

Das dritte Bild zeigt die Spinnen an den fünf Ecken des Symbols, die sich aufgerichtet haben und einander berühren. Bei einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 fällt auf, dass nur bei einer der Spinnen die Augen weiterhin mit Edelsteinen verziert sind (die Verbindung der Priester, um über die Verschmelzung der Sinne den Weg nach Zul'Marald zu erfahren).

Das vierte Bild schließlich zeigt einen gewaltigen Skorpion, der gefesselt scheint, umringt von den fünf Spinnen, die sich weiterhin berühren. Auch hier trägt nur eine Edelsteinaugen (der Hinweis auf das, was gesucht wird – die Stadt des Skorpions).

Weder die Vorarbeiter noch Theophana können sich einen Reim auf den Fund machen. Allerdings sind sie sich sicher, dass Tsaiane genau diesen Raum gesucht haben muss, als sie die Freilegung des Stollens angeordnet hat.

ΠÄCHTLICHER BESUCH

Da sich die Helden vor Ort kaum weitere Hinweise auf die Deutung des mysteriösen Fundes erhoffen können (die Freilegung weiterer Stollen würde Monate dauern und keine brauchbaren Erkenntnisse liefern), reisen sie wahrscheinlich bald zurück nach Al'Anfa. Daher werden sie von dem ungebetenen Besuch erst hören, wenn dieser bereits wieder verschwunden ist:

Drei Tage nach der Rückkehr von der Mine werden die Helden erneut von den Vorarbeitern aufgesucht. Diese berichten sichtlich verunsichert, dass sie überfallen worden sind. In der Nacht nach der Abreise der Helden hat sich jemand in die Mine geschlichen und zwei Sklaven und einen Dukatengardisten, der in der Spinnenkammer wachte, hinterlücks ermordet. Eine Sklavin hat etwas von einem Geist gefaselt, und eine andere will einen schwarzen Nebel gesehen haben, der eine Weile vor dem Eingang zur Mine stand, ehe er wieder verschwunden ist. Die Vorarbeiter sind äußerst besorgt und bitten um Anweisungen, was sie tun sollen. Unter den Minensklaven gehen Gerüchte umher, man habe ein uraltes Tabu gestört, und nun kämen die Geister, um den Frevel zu sühnen.

Tatsächlich haben die nächtlichen Umrücke nichts mit beleidigten Geistern zu tun, sondern gehen auf Irschan Perval zurück, der über einen Spion an der Mine von dem Fund gehört hat. Da er eins und eins zusammenzählen kann, ahnt er, dass dieses Relief der Schlüssel zu Zul'Marald ist. Er hat daraufhin einen Attentäter zur Mine geschickt, der das Relief abzeichnen sollte. Um das Gerücht von dem Tabu zu nähren, hat ihn Irschan mit ein, zwei einfachen Illusions-Artefakten ausgestattet, deren Wirkung von den Sklaven beobachtet wurde.

Die Unruhe unter den Minensklaven ist nicht zu beschwichtigen. Man glaubt inzwischen fest an die Verletzung eines Tabus und weigert sich beharrlich, auch nur einen Schritt in die Mine zu setzen. Legen die Helden Wert darauf, den Reichtum der Opalmine weiterhin zu nutzen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als die Sklaven durch andere zu ersetzen – Tulamiden, Novadis oder Nordländer, die nicht an ein Tabu glauben. Hinweise auf den Attentäter sind natürlich keine mehr zu finden. Alle Opfer wurden mit einer Schlinge erdrosselt, ein beliebtes Werkzeug unter Meuchlern. Allerdings dürfte den Helden nun klar sein, dass außer Tsaiane noch jemand anderes Interesse an den Geheimnissen der Opalmine hat – und dieser jemand bestens informiert ist und über Leichen geht.

NACHFORSCHUNGEN

Dieses Kapitel fasst die Hinweise zu den Geheimnissen der Vielbeiner und dem legendären Zul'Marald zusammen, die die Helden im Laufe der Zeit sammeln können. Achten Sie darauf, nur die Erkenntnisse herauszugeben, nach denen die Helden auch suchen.

DER SPINNENFORSCHER

Haben die Helden bereits Kontakte zur Universität, so liegt es nahe, dort nachzufragen. Sollte es das erste Mal sein, dass sie sich dorthin wenden, hängt es von ihrem Ruf in der Stadt (und bei den Paligan, wenn sie sich direkt an *Cessario Paligan* wenden) ab, wie offen man ihnen begegnet. Im Zweifelsfall öffnet ein Beutel Dublonen so manche Tür, die ansonsten verschlossen geblieben wäre.

Da die Universität von Al'Anfa seit Jahrhunderten Zufluchtsort verschiedener Forscher ist, die anderswo das Interesse der zwölf göttlichen Inquisition auf sich ziehen würden, verwundert es nicht, dass es hier einen Wissenschaftler gibt, der als Experte für die Geheimnisse des Vierten Zeitalters gilt: *Stipen 'Spinnenbein' Gusbert* stammt aus Perricum und lebt nach einem höchst unerfreulichen Zusammenstoß mit der örtlichen Rondra-Geweihtenschaft seit gut vierzig Jahren in Al'Anfa. Er gilt selbst unter der Forschern der Universität als merkwürdig: Fast zwei Schritt groß, wiegt er kaum mehr als ein junges Mädchen. Arme und Beine wirken ungewöhnlich lang, sein Rücken ist gebeugt vom jahrelangen Sitzen, die Augen scheinen riesig hinter den fast fingenrichen Sehgläsern hervorzuquellen. Seine Haut ist fahl, das Gesicht eingefallen, was darauf zurückzuführen ist, dass er seit Jahren kaum Tageslicht gesehen hat. Meist sieht man ihn nur zwischen der Bibliothek und seiner Kammer hin und her huschen, in der er auch lebt. Zwar besitzt er ein Zimmer in der Grafenstadt, doch dort ist er seit Jah-

ren nicht mehr gewesen. Versorgt wird er von seinem Assistenten *Torben Dollasilla*, einem rundlichen, lebenslustigen jungen Mann, der ihn bei seiner Arbeit unterstützt – einem Almanach über das Siebte Zeitalter, der alles Wissen über die Vielbeiner vereinen soll.

Den Kontakt zu Stipen kann der Rektor Cessario herstellen, der den Forscher finanziell unterstützt. Haben es sich die Helden bereits mit ihm verscherzt, bleiben Vater Firundan oder Torben Dollasilla, um bei dem eigenbrötlerischen Forscher vorzusprechen.

Die Kammer, in der Stipen haust, ist ein Mysterium für sich. Die Wände sind über und über von Regalen bedeckt, in denen neben Büchern unzählige Gläser mit Insekten stehen – manche konserviert, andere offensichtlich eingegangen und vertrocknet, während andere verstört in ihren Gefängnissen hocken und mit Beinen und Fühlern gegen die Glaswände klopfen. Unter der Decke hängt in einem Netz eine ausgestopfte junge Maraske, die auf den ersten Blick täuschend lebendig wirkt. In der Mitte des Raumes steht ein Schreibtisch, um den sich Papier- und Bücherstapel türmen, so dass es schwer ist, überhaupt ein Durchkommen zu finden. Der Tisch selbst ist dagegen peinlich aufgeräumt, denn hier lagert Stipens größter Schatz – das unvollendete Manuscript, sein Lebenswerk. In einer Ecke kann man ein Schlaflager entdecken, genauergesagt einen Haufen stinkender Decken, die wohl schon lange nicht mehr gelüftet, geschweige denn gewaschen worden sind. Wenigstens scheint jemand den Nachtopf daneben halbwegs regelmäßig zu entleeren.

Stipen ist kein einfacher Mensch, und über die Jahre hat er eine Paranoia entwickelt, man könnte ihn und seine Forschungen nicht ernst nehmen oder ihn gar der Ketzerei anklagen (eine Furcht, die selbst nach vierzig Jahren in Al'Anfa nicht geschwunden ist). Er spricht leise, sodass man sich anstrengen muss, um ihn zu verstehen. Oft bricht er mitten im Satz ab, um einen anderen Gedanken weiterzuspinnen, der ihm gerade gekommen ist. Einwände und Fragen der Helden registriert er zwar, aber es kann passieren, dass er zunächst etwas anderes ausführt, um dann später überraschend darauf zurück zu kommen. Unterbrechungen hasst er wie die Zorganpocken, und wenn die Helden versuchen, ihn unter Druck zu setzen, bricht er das Gespräch augenblicklich ab und weigert sich, auch nur ein weiteres Wort mit ihnen zu reden. Dann ist viel Geduld nötig, um den eingeschnappten Forscher wieder aus seinem Schneckenhaus zu holen – am einfachsten gelingt das noch, wenn die Helden mit Erkenntnissen über die Vielbeiner aufwarten, die Stipen bislang unbekannt waren. Mit der Begeisterung eines kleinen Kindes fragt er sie dann aus, führt dabei laufend Selbstgespräche, die vor Enthusiasmus beinahe überschäumen, und ist schließlich bereit, den Helden weiterzuhelfen – wenn sie ihm weitere Informationen beschaffen.

DIE GEHEIMNISSE DER VIELBEINER!

Die Helden können folgende Dinge von Stipen erfahren:

- Man weiß wenig aus der Zeit der Vielbeiner, die man auch das Siebte Zeitalter nennt. Der Fund, den die Helden gemacht haben, ist sehr viel älter als jede Echsenpyramide, die man heute im Dschungel ausgräbt.

Es gibt Berichte über riesige Spinnen, die im Dschungel leben sollen. Stipen vermutet, dass sie die letzten Erben des Siebten Zeitalters sind.

Überall stößt man auf Hinweise auf die Insektoiden: Manche tulamidischen Stadtgötter tragen ihre Züge, in der Hexenmagie findet man sie, auf der Syllanischen Halbinsel verehrt man Phex als *Pérex* in der Gestalt einer riesigen Spinne am Himmelzelt, ja, selbst Bal Honak soll nach Insektoidenartefakten gesucht haben. Wahrscheinlich sind sie noch immer unter uns, vielleicht als Götter oder Abkömmlinge der Götter.

Die *Darna* glauben, dass nach dem Zeitalter der Menschen ein zweites, mächtigeres Zeitalter der Vielbeiner folgen wird.

Die *Keke-Wanaq*, die am Jalob und in den Spinnenbergen leben, verehren die *Keke*, giftige ‘Glücksspinnen’. Es gibt Geschichten der Waldmenschen, die von einer riesigen Spinne erzählen, die in *Shan'r'trak*, der Stadt der Spinnengötzen, leben soll.

Spinnen sehen nicht nur, sie fühlen anders als Humanoide. Sie riechen, schmecken, hören besser, sie nehmen Schwingen und Erschütterungen auf. Vielleicht ist die einzelne Spinne mit den Smaragdaugen die Sehende unter den Spinnen auf dem Relief, während die anderen anders ‘sehen’.

Der Skorpion in dem Relief deutet wahrscheinlich auf den großen Widersacher hin. Die Keke-Wanaq nennen ihn *Kebunganaq*, aber man hört von ihm auch in anderen Tayas der Waldmenschen. Sicher ist nur, dass dieser Skorpion und die Spinnen sich bekämpft haben oder es immer noch tun. Vielleicht deutet das Relief auf ein Ritual hin, wie man den Skorpion bannen kann.

Es gibt Berichte über den sogenannten *Fluch von Shan'r'Trak*, offenbar ebenfalls ein Widersacher der Spinnen. Stipen weiß nicht, was es damit tatsächlich auf sich hat, aber er kennt Berichte von Questadoren, die von roten Augen berichten, die an Mauern und Stelen in der Spinnenstadt gemalt sind. Vielleicht ist es eine Krankheit, vielleicht ein Dämon oder ein zorniger Halbgott. In jedem Fall scheinen die Spinnen es zu fürchten, und man findet Andeutungen auf dieses ‘Wesen’ auch in alttulamidischen Erzählungen und den Tayas der Waldmenschen.

Manche Spinnen sind Einzelgänger, andere leben in Gruppen oder kleinen ‘Schwärmern’ zusammen, auch wenn man diese ‘Schwärmee’ mitnichten mit denen von Insektoiden wie Heuschrecken vergleichen kann. Dennoch scheinen manche Spinnenarten eine Art Gedankennetz



Stipen Gusbert

untereinander zu spinnen, um miteinander zu kommunizieren. Es ist gut denkbar, dass das im Siebten Zeitalter nicht anders war.

Es gibt mehrere Orte in Meridiana, die mit uralten Spinnenmythen verbunden sind. Shan'r'Trak ist einer davon, *Kun-Kau-Peh*, das Tal der Geisterspinne an der Westseite des Regenwalds, ein weiterer. Stipen ist bei seinen Forschungen außerdem auf einen Ort namens *Zekrikrk* gestoßen. Soweit er die altechische Tafel verstanden hat, liegt dieser Ort irgendwo jenseits des Jalob und ist ein *Szzith*, das echsische Gegenstück zum mohischen Tabu. Aber auch einige Gänge unter dem Visra müssen von Vielbeinern geschaffen sein. Welche andere Spezies, wenn nicht Insektoide, sollte sonst Tunnel graben, die breiter sind als hoch?

Natürlich möchte Stipen über alles in Kenntnis gesetzt werden, was die Helden weiterhin herausfinden. Kommt die Gruppe der Bitte nach, so hat sie in dem Wissenschaftler einen begeisterten Unter-

Der ‘Stein’

Wenn die Helden Interesse an Stipens Arbeit zeigen und den Forscher ernst nehmen, erhebt dieser sich mitten im Gespräch plötzlich und holt einen etwa taubeneigroßen, bläulich schimmernden Stein aus dem Regal, den er vor den Helden auf den Tisch legt. Er erklärt, dass es sich dabei um ein Relikt aus der Zeit der Vielbeiner handelt, ein Schutzstein, wie er meint herausgefunden zu haben. Was der Stein genau bewirkt, kann Stipen nicht sagen, aber er wäre interessiert, das herauszufinden. Daher ‘leiht’ er den Helden das Artefakt, unter der Bedingung, dass sie ihm unverzüglich und ausführlich berichten, wenn es irgendwie aktiv wird.

Es handelt sich bei dem Gegenstand tatsächlich um ein Artefakt, das Schutz vor dem Dämon Azamir, dem *Fluch von Shan'r'Trak*, gewährt. Es spielt daher im Kampf gegen den Dämon eine wichtige Rolle (siehe **Der Löwe fällt** auf Seite 89). Sollten die Helden Stipen nicht aufsuchen oder ihn so verärgern, dass er ihnen den Stein nicht überlassen würde, können Sie das Artefakt den Helden auch in der Artefaktkammer zuspielen. Im Notfall müssen die Helden eben ohne Hilfe gegen den Dämon bestehen.

stützer, der ihnen hilft, die Puzzleteile richtig zusammenzusetzen. Außerdem sieht Rektor Cessario Paligan es mit Wohlwollen, wenn die Helden 'seine' Wissenschaftler bei ihrer Arbeit unterstützen (**Ruf Universität +20**).

DIE BIBLIOTHEK DER UNIVERSITÄT

Neben Stipen bleibt die Bibliothek der Universität, um Informationen über den seltsamen Fund zu sammeln. Auch hier gilt, dass das Wohlwollen der Bibliothekare erst einmal gewonnen werden will. Dublonen helfen weiter, ein gutes Wort des Rektors ebenso (letzteres ist vor allem wichtig, um an die wirklich interessanten Bücher heranzukommen; diese erfordern einen gewissen Ruf, da ihre Lektüre eigentlich verboten ist).

Folgendes können die Helden in der Bibliothek herausfinden (die Zahl in Klammer gibt die Stunden an, die für die Recherche notwendig sind):

DIE GEHEIMNISSE DER VIELBEINER II

Zu Spinnen und Insektoiden

»Von den Spinnen: Die vielbeinigen Krabbelthiere findet man im ganzen Land. So sie groß sind, töthen sie Thiere mit ihrem Gift und fressen sie auf. Sind sie aber klein, so findet man sie in Schwärmen, wie sie in alle Körperöffnungen kriechen und das armselige Opfer von innen aussaugen, bis nur noch eine leer Hülle übrig bleibt.«

—aus: Das Bestiarium von Vinsalt, Autor, Ort und Datum unbekannt (0,5)

»Verlässt man aber das Meer und folgt dem Jalob, so begibt man sich in gefährliches Gebiet. Denn entlang des Flusses und östlich davon leben die Keke-Wanaq, ein kriegerischer Waldmenschenstamm, dem jede menschliche Regung fremd ist. Gefangene töten sie nicht, sondern schleppen sie in ihr Versteck, um sie ihren blutrünstigen Spinnengötzen zu opfern. Es ist anzunehmen, dass auch Walkir Zornbrechts legendäre Expedition auf der Suche nach Zul'Marald den Keke-Wanaq zum Opfer gefallen ist.«

—aus: Historia Mundi von Isora del'Orsino, Al'Anfa 897 BF (1)

»Fast nichts wissen wir über die Spinnenartigen, und doch müssen sie über mächtige Magie verfügt haben. Gewiss ist es den Großen unter ihnen möglich, Magie in ihre Fäden zu weben, um das Opfer an einen Ort zu bannen. Verfolgt man den Gedanken weiter, so fragt man sich, zu was die Großen in der Lage wären, wenn sie gemeinsam ein Netz spinnen und dem noch Magie einwebten?«

—aus: Magie im Spiegel der Zeitalter von Arion von Mirham, Al'Anfa 423 BF (5)

»In den Sechs Kammern von Saz'Nagorel aber lauern die schrecklichsten Kreaturen aller Zeitalter. Es ist der letzte Fluch der Vielbeiner, mit dem sie Verderben über die Welt bringen und Rache nehmen wollen für ihren Untergang. Und doch suchen die Echsen von Ssatrim nach den Schlüsseln, um das Grauen über die Welt zu bringen.«

—aus: Echsiche Verschwörungen von Drinji Barn, 1007 BF (7, nur bei einem Ruf Universität 40+)

Zu Walkir Zornbrecht

»Nachdem Walkir Zornbrecht im Jahre 663 nach dem Fall der Stadt Bosparan die Macht in Al'Anfa an sich gerissen hatte, ließ er sich zum König des Südens ausufen. Fünf Jahre lang ertrug Al'Anfa seine Wut, er ließ Listen mit Namen von Männern und Frauen aushängen, die ein Jeder erschlagen durfte. Ihr Vermögen aber fiel an den König. Dreimal versuchten Verzweifelte ihn zu töten, bis er im Jahre 668 BF mit einem Heer aus tausend Fremdenlegionären in den Dschungel aufbrach. An den Ufern des Jalob verlor sich seine Spur, und nie kehrte auch nur einer seiner Legionäre nach Al'Anfa zurück. Dies war die Rache der Götter an den Gottlosen, denn ein solcher war Walkir Zornbrecht.«

—aus: Historia mundi von Isora del'Orsino, Al'Anfa 897 BF (1)

»Legendär aber ist der Thron, den Walkir Zornbrecht errichten ließ. Man sagt, er habe mehr Opale verarbeiten lassen, als Phex Sterne am Himmelszelt sein eigen nennt. Doch Hochmut kommt vor dem Fall, und Walkir Zornbrecht ward kurze Zeit später vom Urwald verschluckt. Der Opalthon aber steht heute in Mirham – als Zeichen königlicher Macht über Meridiana.«

—aus: Die Geschichte Mirhams bis in die neuere Zeit, Mirham 1008 BF (3; ein dem Königshaus von Shoy'Rina sehr wohlwollendes Werk)

Zum Haus der Unsterblichkeit

»Rahjamond des Jahres 105 seit Golgaris Erscheinen (789 BF): Ein verhängnisvolles Erdbeben zerstörte zahlreiche Häuser, darunter auch den Efferd-Tempel und die Zwingfeste in der Grafenstadt, von der zwei Türme einstürzten. Es wurde beschlossen, den Tempel zu Ehren des Efferd neu zu errichten, die Zwingfeste hingegen zu belassen, wie sie ist.

(...)

Perainemond des Jahres 218 seit Golgaris Erscheinen (902 BF): Der Rat der Stadt gibt erfreut bekannt, dass man jenen Teil der ehemaligen Zwingfeste in der Grafenstadt, der im Volksmund auch 'Haus der Unsterblichkeit' genannt wird, Donna Isora del'Orsino für ihre Verdienste um die Geschichte Al'Anfas und Meridianas zum Geschenk macht.

(...)

Phexmond des Jahres 286 seit Golgaris Erscheinen (970 BF): Eine gewaltige Feuersbrunst hat im Zentrum der Stadt gewütet und weite Teile der unteren Grafenstadt zerstört. Zeugen berichten von roten Salamandern und riesigen schwarzen Spinnen, die man inmitten des glühenden Stadt-kerns gesehen haben will. Auf Beschluss des Patriarchen wird das zerstörte Viertel mit einer neuen Mauer umgeben und nicht wieder aufgebaut. Dies betrifft auch das Haus der Unsterblichkeit, das die Boron-Kirche unterhielt. Das zerstörte Viertel wird von nun an zur Unterscheidung mit der Grafenstadt 'Schlund' genannt.

(...)

Hesindemon des Jahres 335 seit Golgaris Erscheinen (1019 BF): Die Kaufherrin Esmeralda della Monte erwirbt das Haus der Unsterblichkeit von der Boron-Kirche mit dem Ziel, es zu erneuern und zu ihrer Wohnstatt zu machen.«

—aus: Chronik der Stadt Al'Anfa, verschiedene Verfasser (0,5)

Außerdem finden die Helden zahlreiche Hinweise darauf, dass das Haus der Unsterblichkeit unter Bal Honak Kern der Forschungen um Einbalsamierungstechniken war. Der Patriarch selbst hat sich demnach oft hier aufgehalten.

Zu Zul'Marald

»Es gibt eine Stadt in den Tiefen des Dschungels, die ist aus reinem Smaragd erbaut, weshalb man sie auch Zul'Marald nennt. Niemand hat sie je gefunden, und jeder, der auszog, um sie zu suchen, verschwand im Dschungel und ward nie wieder gesehen.«
—aus: Dampfender Süden. Geschichten aus Meridiana von Alocio Icri, Al'Anfa 1003 BF (2)

»Zwei Wochen zogen wir durch den Dschungel, der hier dichter war als überall sonst. Vier Leute hatten wir schon verloren, an die Wilden, an die Giftschlängen und einen, der am Fluss vom Krokodil geholt wurde. Am fünfzehnten Tag dann rasteten wir, und ich fragte den Capitano, was wir eigentlich suchten. Zul'Marald, erklärte er uns, und er fuhr mit leuchtenden Augen fort: Den Ort, wo das ewige Leben auf uns wartet. Ich aber hatte genug gehört, und so schlich ich mich noch am Abend fort. Vier Wochen dauerte es, bis ich die Küste erreichte. Vom Capitano und meinen Gefährten habe ich nie wieder etwas gehört.«
—aus: Dschungelfieber. Reiseberichte aus Meridiana von Halman Nesi, Mengilla 987 BF (4)

»Niemand weiß, was Zul'Marald ist. Eine Stadt aus Smaragd? Wie soll das sein, wenn nicht in fieberschweren Träumen verirrter Questadores. Zul'Marald – ein tulamidischer Name, doch auch tulamidische Legenden wissen nicht mehr über diesen Ort als wir: unendlicher Reichtum und das Geheimnis der Unsterblichkeit. So muss der Ort denn älter sein. Doch wo setzen wir an? Bei den Echsen? Oder müssen wir noch weiter zurückgehen bis in eine Zeit, die uns zu fremd ist, als dass wir sie mit unseren Sinnen erfassen können?«

—aus: Mythen und ihre Analyse von Lianna Silbertau, Al'Anfa 1012 BF (8, nur bei einem Ruf Universität 50+, weil das Buch auf dem Index der Boron-Kirche steht)

Sonstiges

»Die für die Suche erforderlichen Erkenntnisse sind zusammengetragen und verifiziert. Ad Primum ist der Ort, den die Tulamiden Zul'Marald nennen, der Ort, den auch wir suchen. Ad Secundum führt uns der Karterraum ans Ziel. Ad Tertium ist offensichtlich, dass Walkir Zornbrecht gescheitert ist, weil er einige der Zeichen nicht lesen konnte. Nehmen wir diesen Punkt Ad Quartum und ergründen den Irrtum des Zornbrecht.«
—lose Seiten mit Aufzeichnungen des Bal Honak, die in einem anderen Buch liegen; undatiert
(15, nur mit Ruf Universität 30+)

BIBLIOTHEK UND CHRONIK DES HAUSES ULFHART

Ein weiterer Ansatzpunkt ist die Bibliothek des Hauses Ulfhart. Diese ist nicht sehr umfangreich, umfasst aber einige interessante Bücher wie etwa die Familienchronik, in der die Helden mehr über die Herkunft der Mine herausfinden können. Sollten die Helden nicht von sich aus darauf kommen, hier nachzuforschen, kann Berion sie darauf stoßen.

Die Geheimnisse der Vielbeiner III

In der Familienchronik finden sie für den Ingerimm des Jahres 932 BF folgenden Eintrag:

»Kauf einer Opalmine am östlichen Regengebirge. Der niedrige Preis lässt darauf schließen, dass die Mine ausgebeutet ist, aber verlässlichen Angaben zu Folge ist das ein Trugschluss. Vielleicht wollen die Zornbrechts die Mine auch loswerden, weil es Gerüchte über Spukerscheinungen gibt. Walkir Zornbrecht selbst soll dort umgehen, damit nach seinem Tod niemand mehr dort nach Opalen schürfe.«

Die Chronik ergibt weiter, dass die Mine gute Erträge abwarf; von Spukgestalten hört man nichts mehr.

Das Haus der Unsterblichkeit

Spätestens nach dem ersten Zusammenstoß mit der Dame della Monte dürften die Helden ahnen, dass diese etwas zu verbergen hat. Reicht das alleine nicht aus, dem Haus der Unsterblichkeit einen Besuch abzustatten, sollten spätestens die Hinweise auf Bal Honaks Forschungen und den Brand des Schlunds dafür sorgen, dass die unheimliche Dame ins Visier der Helden rückt.

Versuchen die Helden, mit ihr zu sprechen, lässt sie sie bereits an der Tür abwimmeln. Donna Esmeralda weiß inzwischen, dass die Helden Nachforschungen betreiben, sodass sie sich denken kann, was die Gruppe von ihr will. Auch Salix Kugres bleibt nicht verborgen, was in Al'Anfa vor sich geht. Da er sich erhofft, dass endlich Bewegung in die Nachforschungen kommt, wenn sich sowohl Irschan als auch die Helden der Sache annehmen, ruft er Donna Esmeralda am folgenden Tag zu sich auf die Plantage und sorgt dafür, dass die Nachricht von der Abreise den Helden überbracht wird, damit diese die Gelegenheit nutzen, dem Haus der Unsterblichkeit einen Besuch abzustatten.

Das Haus der Unsterblichkeit erscheint auf den ersten Blick wie eine gewöhnliche alfanische Stadtvilla. Die Räume sind pompös, aber geschmackvoll ausgestattet. Neben einem Saal, der dem Empfang von Besuchern dient, gibt es ein Esszimmer, eine Bibliothek (die allerdings nur profane Literatur enthält), einen weiteren Saal mit einer gewaltigen Voliere, in der sich allerlei bunte Vögel tummeln, ein Bad mit Marmorbadstein, die Küche und zwei Gesindekammern. Eine breite Treppe führt nach oben, wo sich die Schlafräume befinden. Donna Esmeralda scheint lange keinen Besuch mehr empfangen zu haben, denn ihre eigenen Räumlichkeiten sind die einzigen, die benutzt aussehen. In den anderen Zimmern hat man Tücher über Polstermöbel und Betten ausgebreitet, und beim näheren Hinsehen kann man eine feine Staubschicht darauf erkennen.

Auf Befehl Salix Kugres' hat Donna Esmeralda ihre Leibwächter mitgenommen, sodass sich nur drei Sklaven im Haus befinden: Der rotnasige Koch Gero (*991, Kugelbauch, Glatze, stinkt nach Wein), der die Gelegenheit genutzt hat, sich an den Weinvorräten seiner Herrin zu bedienen und völlig betrunken in der Vorratskammer liegt, sowie die beiden Mohasklavinnen Mahan und Anuro, die sich um die Vögel kümmern. Auf die Helden reagieren sie erschreckt, fügen sich aber den Weisungen, die diese ihnen geben. Aufmerk-

same Helden (*Sinnenschärfe*-Probe + 10) dürfte hingegen das Gefühl beschleichen, beobachtet zu werden. Tatsächlich hat Donna della Monte Ihr Vertrautentier ohne Salix Kugres' Wissen zurückgelassen. Die Spinne bewegt sich lautlos an der Decke und verschwindet sofort, sobald sie entdeckt wird. Auf einen Kampf lässt sie sich nicht ein. Sollte es den Helden dennoch gelingen, das Tier zu töten, haben sie sich Donna della Monte zur unversöhnlichen Feindin gemacht und müssen künftig mit einem außergewöhnlichen Sortiment an Hexenflüchen gegen sich rechnen.

Während die offen zugänglichen Zimmer kaum Interessantes für die Helden bieten, sieht es mit den geheimen Räumlichkeiten unter dem Keller ganz anders aus. Diese stammen aus der Zeit Bal'Honaks, der hier seine Forschungen betreiben ließ, bis der Brand des Schlunds seine Bemühungen zurückwarf. Es gibt zwei Zugänge:

• Eine steile Treppe führt von der Schlafkammer der Hausherrin direkt in die geheime Kammer. Der Zugang befindet sich in der Kleiderkammer und ist als Wandgemälde getarnt (*Sinnenschärfe*-Probe +8, um sie zu entdecken). Da sich die Tür fugenlos in die Wand einfügt, ist sie nur magisch (FORAMEN, Probe +6, 6 AsP) oder mit Hilfe einer sehr dünnen Klinge zu öffnen, wobei immer die Gefahr besteht, dass diese abbricht (*Schlösser Knacken*-Probe +10, bei Misslingen würfeln Sie bitte einen W20 und ziehen die Punkte ab, um die die Probe misslungen ist. bei 1 bis 8 kann man die verkantete Klinge unbeschädigt wieder herausziehen, bei 9 bis 20 bricht die Klinge ab). Hinter der Tür windet sich eine dunkle Wendeltreppe hinab in die geheimen Forschungskammern.

• Eine weitere Treppe führt von der Küche in den Keller, wo Vorräte und Wein gelagert sind. Der geheime Durchgang zu den unterirdischen Kammern liegt hinter einem Fass in der hinteren Ecke und ist mittels eines Illusionszaubers verborgen. Man kann ihn durch einfaches Abklopfen der Wand oder mit Hilfe eines Hellsichtzaubers entdecken (z.B. ODEM). Weder der Koch noch die beiden Sklavinnen wissen von der Geheimtür. Gelingt es den Helden, die Tür zu öffnen (FORAMEN (Probe +4, 5 AsP) oder eine Probe auf *Schlösser Knacken*, +5, wenn die Illusion aufgehoben ist, +18, wenn sie aufrecht erhalten bleibt), knarrt diese furchtbar – sie ist seit Jahrzehnten nicht mehr bewegt worden, da Donna Esmeralda den Abstieg aus ihrem Schlafzimmer bevorzugt.

Die unterirdischen Kammern sind unerwartet weitläufig. Es gibt neben einem zentralen Raum mit allerlei Regalen und mehreren Tischen einige Nebenräume, die vermutlich für alchimistische Experimente oder als Lager gedient haben. Eine Kammer scheint ehemals Bibliothek gewesen zu sein, doch es stehen lediglich noch eine Handvoll Bücher in den leeren Regalen (Alchimistische Handbücher, eine Sammlung von Götterlegenden und eine Chronik der Stadt Al'Anfa). Außerdem befindet sich neben der Tür eine abschließbare Truhe (FORAMEN (Probe +2, 3 AsP) oder *Schlösser Knacken* +5). Hier hat Donna Esmeralda ihre Forschungsergebnisse in sauber geführten Mappen gesammelt. Allerdings hat die Hexe über die Jahre in Al'Anfa eine Art Verfolgungswahn entwickelt und traut selbst ihren Haussklaven zu, sich heimlich hierher zu schleichen und ihre Unterlagen zu studieren. Deshalb schreibt sie in Bosparano, allerdings mit tulamidi-

schen Schriftzeichen und spiegelverkehrt. Um die Unterlagen zu lesen, muss man daher sowohl Bosparano als auch Tulamidisch beherrschen und die 'Verschlüsselung' verstehen (*Kryptografie*-Probe oder KL-Probe +7).

Gelingt es den Helden irgendwie, die Unterlagen zu entschlüsseln, können sie Folgendes erfahren:

Die Geheimnisse der Vielbeiner IV

• Bal Honaks Forschungen konzentrierten sich auf das Zeitalter der Vielbeiner, das er als Ursprung der Legende um Zul'Marald sieht.

• Er nutzte eine Substanz, die *Spinnenmilch* genannt wird, um sein Leben künstlich zu verlängern. Diese Substanz wurde in den Kellern des Hauses der Unsterblichkeit alchimistisch hergestellt. Ein Rezept ist in den Unterlagen jedoch nicht zu finden. In einer Randnotiz vermerkte Donna Esmeralda seltsame Sinnesveränderungen bei der Einnahme der Spinnenmilch. Offensichtlich weiß sie schon, wie man diese herstellt.

• Bal Honak schien nicht an den legendären Reichtümern interessiert. Donna Esmeralda vermutet, dass der Patriarch das Geheimnis der Unsterblichkeit suchte. Das passt laut ihren Aufzeichnungen zu dem Bestreben Bal Honaks, sein Leben künstlich zu verlängern.

• Aus irgendeinem Grund schreckte Bal Honak davor zurück, die Suche nach Zul'Marald in die Tat umzusetzen, obwohl er sicher die Mittel dafür gehabt hätte. Donna Esmeralda spekuliert, dass er entweder nicht sicher wusste, wo er die Smaragdstadt finden könnte, oder das fürchtete, was ihn dort erwarten würde.

Donna Esmeralda führt ihre Aufzeichnungen fort, sodass die Helden zu einem späteren Zeitpunkt an neu hinzugekommene Erkenntnisse gelangen können – vorausgesetzt, Donna Esmeralda ahnt nicht, dass sie ihre geheimen Unterlagen gelesen haben (siehe **Überfall!** auf Seite 72).

Weitere Orte

Neben der Universität, der Familienchronik und dem Haus der Unsterblichkeit liegt es nahe, die Tempel aufzusuchen – immerhin scheint es sich bei der Reliefszene um eine Art Ritual zu handeln. Wie man auf die Anfrage der Helden reagiert, hängt von dem Ruf ab, den die Gruppe bei dem jeweiligen Tempel (oder der vorrangigen Gefolgschaft des Gottes, z.B. Universität für Hesinde, Fana für Phex oder Peraine ...) haben.

Im *Praios-Tempel* weist man die Helden ab (bei einem Ruf unter 20) oder hört sich ihr Anliegen zumindest an und versichert, eine Abordnung zur Mine zu schicken, um die Sache zu überprüfen. Erfährt Amosh Tiljak von der Anfrage (Ruf größer als 50 oder wenn sich die Helden direkt an ihn wenden), lässt er die Mine vorübergehend besetzen, um die 'Ketzerbilder' gründlich zu studieren. Da er nichts von Zul'Marald und den Plänen Narebs weiß, bleibt das ohne weitere Folgen – außer der, dass die Helden ihre Mine nicht mehr betreten können, ohne mit der Praios-Kirche in Konflikt zu kommen.

Ähnlich sieht es bei einer Anfrage im *Boron-Tempel* aus, nur dass sich *Brotos Paligan* die Zeit nimmt und die Helden intensiv verhört, wann und wie sie auf das Relief gestoßen sind und was sie darüber wissen. Zul'Marald hält Brotos für eine Legende, die schon viele Conquestadoren den Tod gebracht hat, daher hält er jeden Hinweis darauf für gefährlich und ordnet die

Versiegelung der Reliefkammer an. Darüber lässt er nicht mit sich reden, bietet den Helden aber einen Ausgleich in Form von hundert Dublonen für den verlorenen Stollen an. (Tatsächlich ist nun auch Brotos' Neugier geweckt, aber er fürchtet gleichzeitig, dass Funde aus der Zeit der Vielbeiner die Macht der Boron-Kirche ins Wanken bringen könnten.)

Im *Hesinde-Tempel* können die Helden ein Buch mit Notizen zu Zul'Marald einsehen (siehe unten; Ruf Hesinde-Tempel oder Universität größer als 25). Außerdem kann man in den Chroniken nachschlagen, dass die Opalmine einst den Zornbrechts gehörte und erst unter *Gerlita Ulfhart* in den Besitz der Ulfharts überging. Für weitere Fragen verweist man an *Stipen Gusbert* an der Universität (siehe **Der Spinnenforscher** auf Seite 61).

Die Legende von Zul'Marald

"Wir fanden die Frau bei Sonnenaufgang. Ihr Leichnam war bereits kalt und am ganzen Körper war sie gezeichnet von winzigen Bissen, Blut lief aus ihren Ohren und ihre Zunge war blau wie das Lieblingskleid meiner Gemahlin. Mein Kollege drängte darauf weiterzuziehen, doch ich setzte schließlich durch, dass wir umkehrten. Was immer die Frau getötet hatte, es würde auch vor uns nicht halt machen."

—Hesindian Barrenstett, reisender Gelehrter, 682 BF

"Die Fischer an der Mündung des Jalob berichteten von einer Expedition, die erst vor wenigen Tagen in den Dschungel aufgebrochen war. Zul'Marald war ihr Ziel, sagten sie, und sie wollten der verfluchten Stadt ihre Reichtümer entreißen. Der Dschungel habe sie verschluckt, sagten die Fischer, so wie er jeden verschluckt, der Zul'Marald suche."

—Nerana Tsalieb, Glücksritterin aus Grangor, 892 BF

"Die einen lockt der Reichtum, aber die Smaragdstadt birgt ein Geheimnis, das wertvoller ist als alles Gold und alle Smaragde der Welt: das Geheimnis der Unsterblichkeit, gemacht, um Satinav selbst die Stirn zu bieten. Doch die Götter selbst wählen aus, wer würdig ist, es zu ergrün- den, und die anderen verschluckt der Dschungel."

—Erzählung eines namenlosen Questadors, undatiert

»Mächtige Echsengötter bewachen die Tore Zul'Maralds, und ihre Priester haben unsichtbare Bande um die Stadt gezogen, die jeden Eindringling zu Stein verwandeln.«
—aus Geheimnisse der gespaltenen Zungen
von Eribert Sandhofer, Brabak 1009 BF

Auch *Tsa-Tempel* weiß Jaccino Ulfhart, dass die Mine einst den Zornbrecht gehört hat und die legendären Steine des Opalthrone Walkir Zornbrechts angeblich daher stammen. Im *Phex-* und *Rahja-Tempel* kann man Helden nicht unmittelbar weiterhelfen, aber man kann ein Empfehlungsschreiben aufsetzen, das ihnen im Hesinde-Tempel und in der Universität die Nachforschungen erleichtert (**Ruf** dort jeweils +40 beim Vorzeichen des Schreibens).

Im *Rondra-Tempel* kann man den Helden nicht weiterhelfen, sondern verweist sie an die Diener der Hesinde oder die Universität. Ebenso sieht es im *Efferd-, Travia-, Firun-, Peraine- und Ingerimm-Tempel* aus.

DIE GESCHÄFTE DES DON ZORNBRECHT II

Nachdem die Helden erste Informationen zu dem seltsamen Fund in der Opalmine gefunden haben, werden sie mit Geheimnissen aktuellerer Natur konfrontiert: Sie finden heraus, dass Nareb Zornbrecht ein Bündnis mit den Piraten aus Charypso hat, und verhindern im letzten Moment einen Angriff der Piraten. Damit drängen sie Zornbrecht in die Defensive, der nach dem Scheitern seines Plans nun mit Irschan und Aurelian gemeinsame Sache macht.

Schon Tage vor den Ereignissen fiebert Al'Anfa dem Ein treffen der Schatzflotte entgegen. Diese bringt einmal im Jahr die Schätze der Waldinseln zurück nach Al'Anfa. Als Schutz gegen Piraten wird der Flottenkonvoi von Kriegsgaleeren begleitet, sodass die Sicherheit der Schatzflotte in den Aufgabenbereich des Großadmirals fällt. Ein Verlust der Flotte hätte für Al'Anfa gerade in diesen unruhigen Zeiten schwerwiegende Folgen.

Nareb Zornbrecht inszeniert daher einen Überfall der Piraten auf die Schatzflotte, um Coragon Kugres aus dem Amt des Großadmirals zu drängen und einen seiner Leute einzusetzen. So will er die Flotte neutralisieren, wenn es zum Angriff der Piraten auf die Stadt und zur Machtübernahme kommt.

RÄTSELHAFTE ZEILEN

Die Helden werden in der Villa von einem ihrer Spitzel erwartet, der Neuigkeiten für sie hat. Es ist ihm gelungen, eine Nachricht von Nareb Zornbrechts Schreibtisch stehlen zu lassen, die ein Bote gebracht hat. Der Brief besteht nur aus wenigen Zeilen, die mit grober Feder auf ein Stück lösriges Papier geschrieben wurden:

Die Haie haben zugeschlagen,
doch sie sind noch immer hungrig.
Bei vollem Mond werden sie kommen,
um die Beute zu reißen. Sie erwarten
den Lotsen am üblichen Ort.

Der Spion hat keine Ahnung, was es damit auf sich hat. Er vermutet, dass es sich bei dem 'vollen Mond' um eine Zeitangabe handelt, also Vollmond (in einer Woche). Ein Vergleich mit dem Schriftstück, das die Helden in Tsaines Nachlass gefunden haben, ergibt, dass es sich um dieselbe Schrift handelt. Versuchen die Helden, Nareb Zornbrecht selbst mit dem Schreiben zu konfrontieren, verliert er kein Wort dazu und lässt die Helden vor die Tür setzen.

Ebenso verläuft die Sache, wenn die Helden Nareb öffentlich (z.B. im Rat) zu einer Stellungnahme auffordern. Nareb zweifelt die Echtheit des Briefes an, und damit ist die Sache für ihn erledigt.

Die Nachricht teilt Nareb Zornbrecht mit, dass der geplante Angriff auf die Schatzflotte erfolgreich war und die Flotte der Charypter in einer Woche einsatzbereit ist, um den letzten Schritt zu wagen.

DER VERLUST DER SCHATZFLOTTE

Am nächsten Tag erfahren die Helden bereits am Morgen, worüber die ganze Stadt spricht: Die seit Tagen erwartete Schatzflotte wurde von Piraten aufgebracht und gekapert, nachdem der Begleitkonvoi in einem Ablenkungsmanöver auf ein Riff gelockt worden war. Nach allem, was man weiß, ist ein großer Teil der jährlichen Erträge der Waldinseln in die Hand der Piraten gefallen. Die auf Grund gelaufenen Galeeren konnten gerettet werden und sind auf dem Rückweg nach Al'Anfa. Gerüchte sprechen bereits davon, dass es sich um einen Racheakt El Hakirs handele (ungeachtet der Tatsache, dass dieser seit Jahren nicht mehr in Erscheinung getreten ist), andere munkeln etwas von Dämonenarchen, während wieder andere Dagon Lolonna als Urheber des Überfalls sehen.

Im Laufe des Vormittags werden die Helden von einem Boten des Patriarchen aufgesucht, der ihnen mitteilt, dass sie sich zur Mittagsstunde in der Bal-Honak-Arena einfinden sollen – ein ungewöhnlicher Ort für die erwartete Ratssitzung.

Tatsächlich ist es nicht Amir Honak, der die Initiative ergriffen hat, sondern Nareb Zornbrecht, der angesichts der Katastrophe eine öffentliche Sitzung gefordert hat – eine seit über hundert Jahren nicht mehr praktizierte Ungeheuerlichkeit. Dennoch wagt Amir Honak nicht, sich Zornbrecht zu widersetzen, denn dieser hat bereits seit den frühen Morgenstunden Straßen und Plätze von seinen Schlägern besetzen lassen, um Druck auf die Fana und seine Ratskollegen auszuüben. Amir weiß genau, dass er die Situation nur auflösen kann, indem er Zornbrecht vorerst nachgibt oder sich ihm widersetzt, was sehr wahrscheinlich zu einem Blutbad auf den Straßen führen würde.

Für das Spiel hat die Arena den Vorteil, dass alle Helden an der entscheidenden Sitzung teilnehmen können und nicht nur der Vertreter im Rat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Summen und Gurren liegt über der Arena, wie ein riesiger Insekten Schwarm. Es ist selbst für Al'Anfa ein ungewöhnlich heißer Tag. Dennoch hat Nareb Zornbrecht die Weisung ausgegeben, die Sonnensegel nicht auszufahren, als wollte er so den Fana die

Schwere der zu verhandelnden Sache vor Augen führen – oder einfach nur zu einer schnellen Entscheidung kommen.

Die Ränge sind bis auf den letzten Platz gefüllt, und auch die Logen der Granden sind allesamt besetzt. Nareb selbst thront im purpurfarbenen Seidenrock auf einem Diwan, die Geißel in der Hand, während eine Sklavin ihm den Schweiß von der Stirn tupft. Als wollte er den Gegensatz bewusst hervorheben, verzichtet Amir Honak in seiner Loge darauf, sich niedرزulassen. Kerzengerade steht er da, bekleidet mit einer schlichten Seidenrobe und das Haar offen über die Schultern gelegt, mit keiner Miene offenbarend, was er denkt.

Das Brummen schwillt an, als ein Herold des

Rats die Arena betritt. Er wird begleitet von zwölf Dukatengardisten, die einen Mann in roter Uniform mit sich führen. Es ist anfangs nur vereinzeltes Flüstern, aber es scheint, als würde die ganze Menge seinen Namen raunen: Coragon Kugres.



Coragon Kugres

Nareb Zornbrecht hat diesen Moment bis ins Detail geplant, und so werden die Helden und die anderen Granden Zeugen eines Schauspiels, das sie anfangs zu überrollen droht. Mit durchdringender Stimme trägt der Herold die Nachrichten vom Verlust der Schatzflotte vor, führt Schätze an, die verloren gegangen sind, bis den Zuhörern fast schwindelig wird von all den Reichtümern. Dann hebt er die besondere Bedeutung des Begleitkonvois an – loyale Galeeren mit hervorragend ausgerüsteten Seesoldaten, die bislang jeden Angriff zurückgeschlagen konnten. Doch nun, und das ist der Moment, in dem er sich an den Großadmiral Coragon Kugres wendet, habe die Flotte versagt und er fordere den Verantwortlichen auf, vor dem versammelten Rat und dem Volk dazu Stellung zu nehmen.

Es ist nicht zu verstehen, was Coragon antwortet, da es in einem Pfeifkonzert der Anhänger Zornbrechts untergeht,

das erst abebbt, als der Herold erneut das Wort ergreift und das Wort Nareb Zornbrecht erteilt, der seinen Neffen Rezzan für sich sprechen lässt. Sofort ist es still, sodass Rezzans Stimme durch die ganze Arena getragen wird. Er fordert im Namen seines Onkels Nareb, dem als vom Rat bestimmter *Custos Coloniae* die Sorge um den Waldinselhandel obliege, dass man Coragon Kugres aus seinem Amt entferne und eine vertrauenswürdigere Person zum Großadmiral mache.

Was tun?

Es ist offensichtlich, was Zornbrecht vorhat: Er nutzt die Unsicherheit und die Angst, die mit dem Verlust der Schatzflotte verbunden sind, um Stimmung gegen Coragon Kugres zu machen und ihn durch eine seiner Marionetten zu ersetzen. Die Stimmung des Volks wird durch die Schläger verstärkt, die sich als Stimmungsmacher unter die Fana gemischt haben und den Rat so unter Druck setzen – deshalb auch Zornbrechts Wunsch nach einer öffentlichen Bühne. Rezzan fordert Coragons Absetzung und Bestrafung sowie die Einsetzung der Praefectorin von Sylla Ghynna Zornbrecht als Großadmiralissima.

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen. Wenn sie von sich aus keine Anstalten machen, etwas zu unternehmen, werden sie in ihrer Loge von Amato Paligan aufgesucht, der sie dafür gewinnen will, etwas zu unternehmen. Sie können gemeinsam vorgehen oder sich aufteilen, was angesichts der knappen Zeit sinnvoll ist.

Wichtig ist es, für die sicher folgende Abstimmung Verbündete zu gewinnen, die es wagen, Zornbrecht die Stirn zu bieten. Dazu müssen die Helden andere Granden in ihren Logen aufsuchen und auf ihre Seite ziehen. Wenn Zornbrechts Leute das mitbekommen, werden sie versuchen, die Helden davon abzuhalten – natürlich so unauffällig wie möglich. Es kann also zu Rangeleien in den Gängen hinter den Logen kommen, bei denen Zornbrechts Handlanger versuchen, die Helden mittels Schlafgift (**WdS 149**) außer Gefecht zu setzen. Die Granden lassen sich fast ausnahmslos davon überzeugen, gegen Zornbrechts Antrag zu stimmen – vorausgesetzt, den Helden gelingt es, die Stimmung zu wenden. Denn niemand will eine Straßenschlacht als Folge.

Da Zornbrechts Schläger diejenigen sind, die die Stimmung immer wieder anfeuern, erscheint es sinnvoll, diese auszuschalten. Der Einsatz von Waffen ist dabei schwierig, da die Fana einen offenen Angriff auf der Tribüne kaum tatenlos mit ansehen, sondern die Helden stattdessen festhalten und der Kor-Geweihtenschaft übergeben würden. Es ist daher Witz und Einfallsreichtum gefragt – juckende Gifte, Abführmittel, verführerische Helden des anderen Geschlechts oder eine Eidechse in der Hose wären Möglichkeiten, die Aufpeitscher von den Rängen in die Gänge zu locken und dort auszuschalten.

Man kann und sollte natürlich auch versuchen, Zornbrechts Handlanger in der Arena auf ihrem eigenen Feld zu schlagen: der Redekunst. Da es sich bei der Versammlung offiziell um eine Ratssitzung handelt, haben auch die anderen Ratsmitglieder das Recht zu reden. Wichtig ist es, eine zu harte Strafe für Coragon und die Ernennung von Zornbrechts Verwandter zur Großadmiralin zu verhindern. Wenn

Sie die Reden der Helden nicht ausspielen wollen, lassen Sie sie ihre Argumente anführen und würfeln sie jedes Mal eine Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* (der jeweils bessere Wert, die Spezialisierungen *Aufwiegeln* bzw. *Öffentliche Rede* können genutzt werden). Um die Menge für sich zu gewinnen (und damit die Ratsmitglieder, die genau auf die öffentliche Meinung achten), sollten sie in 5 Proben 30 TaP* mehr ansammeln als die Redner und Einpeitscher der Zornbrecht-Fraktion (MU 12, KL 12, IN 13, CH 14; Überreden 13, Überzeugen 9). Ein Ruf über 50 bei den Fana senkt diese Maßgabe um 5, ein Ruf unter 0 erhöht sie um 5. Außerdem bedeutet jeder ausgeschaltete Aufpeitscher einen Bonus von 1, jedes Ratsmitglied, das die Helden auf ihre Seite gebracht haben, einen weiteren Bonus von 2. Sollten die Helden mit ihren Bemühungen zu scheitern drohen, haben Sie genug andere Ratsmitglieder vor Ort, die ihnen hilfreich zur Seite springen können. Achten Sie aber darauf, dass die Helden nicht zu bloßen Statisten degradiert werden; der Sieg über Zornbrecht in der Arena sollte zu großen Teilen ihr Verdienst sein.

Der verbannte Admiral

Sobald sich abzeichnet, dass das Volk hinter den Helden und ihren Verbündeten steht, wendet sich plötzlich das Blatt. Coragon Kugres, der bislang schweigend die Verhandlung mitangehört hat, tritt vor den Patriarchen und beugt das Knie. In der jähnen Stille hört man deutlich seine Worte, mit denen er bedauert, das Vertrauen des Rats und des Patriarchen verloren zu haben. Er sehe seine Person als hinderlich für die Eintracht des Rats, die notwendig ist, um die Piraten in ihre Schranken zu verweisen. Daher bitte er den Patriarchen, ihn seines Amtes zu entheben.

Coragons Rückzug löst erneute Unruhen auf den Rängen aus, die Amir damit eindämmt, dass er eine rasche Entscheidung des Rats ankündigt, wer das Amt des Großadmirals zukünftig bekleiden soll.

Die Helden haben nicht viel Zeit, sich mit ihren Verbündeten abzustimmen oder Unentschlossene für ihre Sache zu gewinnen. Je überzeugender sie bereits im Vorfeld waren (siehe oben), desto leichter fällt es, die übrigen Ratsmitglieder auf ihre Seite zu ziehen.

Es gibt nicht viele Möglichkeiten, die der Allianz gegen Zornbrecht offenstehen. Shantalla Karinor schlägt einen entfernten Vetter vor, Sannah Wilmaan weiß ebenfalls eine geeignete Verwandte. Amato Paligan wiederum wirft den Vorschlag in die Runde, zunächst auf eine Wahl zu verzichten, bis man einen geeigneten Kandidaten gefunden hat, und bis dahin das Kommando wechselnden Kapitänen zu übertragen, um sich jetzt nicht durch den Druck der Menge zu einer Notlösung drängen zu lassen.

Es steht Ihnen Helden frei, die Entscheidung zu beeinflussen und ihre Lösung durchzusetzen. Wichtig ist, dass sie Ghynna Zornbrecht verhindern, aber das dürfte nach den bisherigen Erfahrungen mit Zornbrecht keine Frage sein. Zu welcher Entscheidung der Rat letztendlich kommt, ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers unwichtig. Wenn eine Einzelperson benannt wird, kommt diese während des Terrors um (siehe **Sturm über Al'Anfa** auf Seite 109), um Platz für den zurückkehrenden Coragon Kugres zu machen.

Ein Held als Admiral?

Es kann im Zuge der Arena-Sitzung auch dazu kommen, dass einer der Helden zum neuen Großadmiral bestimmt wird. Das bedeutet keineswegs das Ende des Abenteuers für den betroffenen Helden, im Gegenteil. Die Abwehr der Piraten liegt nun in seiner Hand, sodass Sie das Tätigkeitsfeld der Helden auf das Meer und die Organisation der Flotte ausweiten. Von den Geschehnissen rund um das Geheimnis von Zul'Marald ist der Helden-Admiral dennoch betroffen, und trotz seines Amtes sollte er seine Gefährten in den Dschungel begleiten (das ist schon allein wegen der sich ergänzenden Sinneswahrnehmungen notwendig, siehe **Mit den Sinnen der Spinnen** auf Seite 86). Bei der Rückkehr nach Al'Anfa steht er natürlich auf der Proskriptionsliste, sodass sich für das Spiel im dritten Abschnitt nichts ändert. Nachdem Oderin am Ende die Stadt eingenommen hat, fordert er für Coragon das Amt des Großadmirals zurück. Der Held kann stattdessen ein anderes ehrenvolles Amt unter Oderin bekleiden, wenn die Gruppe weiterhin in Al'Anfa spielen will.

DAS GROLLEN DES LÖWEN

Zornbrechts Plan droht zu scheitern. Anstatt die Fana mit der Vorstellung in der Arena auf seine Seite zu ziehen und seine Nichte gegen den Willen des Rats durchzusetzen, haben die Helden das Volk für sich gewonnen und Nareb mit dem Rücken an die Wand gedrängt. Die geplante Sicherung der Flotte vor dem Angriff der Piraten ist damit misslungen, was Zornbrecht nicht davon abhält, umso erbitterter den zweiten Teil seines Plans umzusetzen.

Rechtzeitig zur Vollmondnacht schickt er Rezzan los, um die Unterhändler der Piraten zu treffen und die Erstürmung der Stadt zu planen.

Der Frieden wiederhergestellt?

In den Tagen nach dem Arenakampf herrscht augenscheinlich Ruhe. Entgegen aller Befürchtungen verhalten sich Zornbrechts Schläger friedlich, und auch sonst scheinen die öffentliche Verhandlung und das entschlossene Handeln des Rats die Hysterie der Bevölkerung eingedämmt zu haben. Wenn die Helden Nareb Zornbrecht weiter beobachten, können ihnen dennoch einige Merkwürdigkeiten auffallen:

⦿ Täglich stellt Nareb neue Söldner in seinen Dienst. Angeblich bezahlt er ausgesprochen gut: Drei Dukaten für zwei Tage. Der Zulauf ist daher groß.

⦿ Die zornbrechtschen Galeeren, die mit Waren einlaufen, verbleiben im Hafen, obwohl die Speicher voll sind und sie eigentlich gleich wieder auslaufen könnten – und das trotz der hohen Hafengebühren. (Zornbrecht hat vor, seine Galeeren als Barrieren gegen die Kriegsschiffe der anderen Granden einzusetzen, wenn es zur Seeschlacht mit den Piraten kommen sollte.)

⦿ Nareb unternimmt keinen Versuch, seine Niederlage in der Arena doch noch zu drehen. Seine Zunge Rezzan

schweigt im Rat und enthält sich sogar bei Abstimmungen, als gehe das alles die Zornbrechts nichts an.

Wenn das und die vorangegangenen Ereignisse nicht ausreichen, dass die Helden die Villa Zornbrecht, Nareb und Rezzan beobachten lassen, bittet Amato sie darum.

Die nahende Piratenflotte können die Helden nur entdecken, wenn sie großflächig Schiffe auf Erkundungsfahrt ausschicken. Am Abend nach der Vollmondnacht würden die Piraten Al'Anfa erreichen, wenn sie nicht zuvor von der alfanischen Flotte abgefangen werden (weil die Helden sie entdeckt und den neuen Großadmiral von der Dringlichkeit des Handelns überzeugt haben). In diesem Fall entfällt der nächste Abschnitt, und die Helden erfahren in Al'Anfa, dass Rezzan nach der Niederlage der Piraten spurlos verschwunden ist (siehe **Der junge Zornbrecht** auf Seite 71). Das Gleiche gilt für den Fall, dass die Helden Rezzan nicht verfolgen.

Vollmondnacht

Wenn die Helden die Zornbrechts beobachten, bemerken sie am Morgen vor der Vollmondnacht Rezzans Aufbruch. Der junge Grande reist nur mit zwei Beschützern und ohne großen Aufwand. Die Helden können ihn zum Hafen verfolgen, wo er an Bord einer leichten Galeere geht, die sofort die Anker lichtet.

Die Verfolgung auf See ist nicht leicht, da man andere Schiffe leicht bemerkt. Wenn die Helden Rezzan in Sichtweite folgen, würfeln Sie pro Stunde einen W6: Bei einer 1 bis 4 fällt einem Seemann das folgende Schiff auf, bei einer 5 bis 6 bleiben die Helden unbemerkt.

Sobald die Helden entdeckt werden, versucht die Besatzung von Rezzans Schiff die Verfolger abzuschütteln, indem sie sich in einer der zahlreichen Buchten entlang der Küste verstecken und darauf warten, dass die Helden an ihnen vorbeisegeln. Sollten die Helden ebenfalls Kurs auf die Bucht nehmen, verlässt Rezzan mit seinen Beschützern in aller Eile das Schiff, um sich zu Fuß weiter durchzuschlagen bis zum nächsten Ort, wo er ein Fischerboot requirierte, das ihn zum vereinbarten Treffpunkt bringen soll. Sollten die Helden den jungen Granden bereits unterwegs stellen, bricht schon jetzt er ein und wechselt die Fronten (siehe **Der Verräter** auf Seite 70).

Einfacher wird es, wenn die Helden außer Sichtweite bleiben und auf anderem Wege herausfinden, wohin Rezzan fährt (z.B. über ein Vertrautentier, das vorausfliegen kann, oder über passende Verwandlungszauber). Da sie nicht zu sehen sind, laufen sie nicht Gefahr, entdeckt zu werden.

Es ist bereits dunkel, als Rezzans Galeere schließlich eine winzige Insel ansteuert und Anker wirft. Im Mondschein wird ein Beiboot zu Wasser gelassen, und Rezzan und seine Begleiter lassen sich auf die Insel übersetzen.

Wenn die Helden ebenfalls im Beiboot die Insel anlaufen, können sie an der gegenüberliegenden Seite ungesehen landen. Die ganze Insel gleicht eher einer etwas größeren Sandbank, in deren Mitte sich ein wenig Vegetation angesiedelt hat. Rezzan trifft sich mit den Piraten am nördlichen Ende des Landfleckens. Um in Hörweite zu kommen, müssen sich die Helden heranschleichen (*Schleichen-Probe +2*). Mislingt diese, kommt es bereits jetzt zum Scharmützel mit den Piraten. Ansonsten werden die Helden Zeugen des folgenden Gesprächs:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es sind drei Stimmen, die ihr hört. Eine davon könnt ihr sicher Rezzan zuordnen, die anderen beiden, darunter eine Frau, sind euch unbekannt.

“Du willst also sagn, die Sache ist schiefgegangn?”, keift soeben die Frau, deren Aussprache darauf schließen lässt, dass sie mehrere Schneidezähne eingebüßt hat. “Da ham wir aber was andres ausgemacht!”

“Niemand konnte die Entwicklungen vorhersehen”, erwidert Rezzan scheinbar ruhig, aber in seiner Stimme schwingt eine Anspannung mit, die er nicht ganz verbergen kann. “Es ändert sich nichts mit dem Plan.”

“Ach, der Alte kann sich die Eier abwischn mit seim Plan!”, ruft die Frau aus und wendet sich ab, um gleich wieder herumzufahren. “Was meinst du wohl, wird Lolonna dazu sagen, hä? Er wird dem Alten nen Haken durch die Nase ziehn und ihn durch die Arena schleifn!”

“Interessante Vorstellung, aber so weit wird es nicht kommen.”

“Na, glaub mal nich, dass wir leere Versprechungen machn”, brummte der andere Mann. “Also, wenn Lolonna wirklich angreifn soll, dann muss der Alte noch was drauflegen, hm?”

Es ist deutlich herauszuhören, dass das Gespräch gänzlich anders verläuft, als von Rezzan geplant. Der Grande bleibt trotz aller Anfeindungen der beiden ruhig und versucht (erfolglos), auf bereits besprochene Abkommen zu verweisen. Der Streit wogt noch eine Weile hin und her, bis Rezzan schließlich kleinbeigt und in die Forderungen der Piraten nach einer Plünderung des Silberbergs einwilligt.

Die beiden Piraten (denn um solche handelt es sich natürlich) sind nicht allein, sondern werden von vier weiteren Männern und Frauen begleitet, die die Umgebung sichern. Je länger die Helden lauschen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Piraten über sie stolpern. Würfeln Sie für die Piraten jede Minute eine Probe auf *Sinnenschärfe* und lassen Sie die Helden eine Probe auf *Sich Verstecken* rollen. Sind die Tap* der Piraten größer als die der Helden, werden sie entdeckt und es kommt zum Kampf. Zu dem kommt es auch, wenn die Helden irgendwann beschließen einzugreifen und ihr Versteck verlassen.

Sollten die Helden weder gefunden werden noch selbst die Initiative ergreifen und Rezzan unbehelligt abziehen lassen, erfahren sie bei ihrer Rückkehr nach Al’Anfa, dass dieser verschwunden ist – er hat sich abgesetzt (siehe **Der junge Zornbrecht** auf Seite 71).

Da es außer dem Vollmond keine weitere Lichtquelle gibt, findet der Kampf mit den Piraten im Halbdunkel statt. Überraschen Sie die Spieler, indem Sie plötzlich neue Gegner auftauchen lassen, die die Helden zuvor noch nicht bemerkt hatten, und lassen Sie sie für jede zweite Aktion eine GE-Probe würfeln, ob sie auf dem unbekannten, unebenen Untergrund einen festen Stand finden. Bei einem Patzer ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 nötig, um nicht ins Straucheln zu geraten. Würfeln Sie die gleichen Proben für die Piraten.

DER VERRÄTER

Rezzan und seine beiden Beschützer wehren sich nur, greifen von sich aus aber nicht an, sondern beobachten zunächst das Kampfgeschehen. Sobald sich abzeichnet, dass die Piraten unterliegen, greift Rezzan auf Seiten der Helden ein und schickt seine Beschützer möglichen flüchtigen Piraten hinterher, damit niemand entkommt.

Wenn der letzte Gegner überwunden ist, senkt der junge Zornbrecht die Waffen und wendet sich an die Helden. Er erklärt ihnen, dass sein Großonkel Nareb sich die Hilfe von Dagon Lolonna erkauft und ihm dafür Sylla versprochen hat. Der Angriff auf die Schatzflotte war von langer Hand geplant, um den Großadmiral und damit die Flotte auszuschalten und den Piraten den Angriff auf Al’Anfa zu erleichtern. Obwohl das gescheitert ist, will Nareb nach wie vor die Eroberung der Stadt, in dem festen Glauben, dass er die Piraten im Griff habe und nach dem Sturm als Alleinherrscher regieren könne. Rezzan habe seinen Onkel aus Familienloyalität unterstützt, allerdings befürchte er, dass es bei der Eroberung zu einem Blutbad komme und die Piraten nicht so einfach wieder abrücken, wie Nareb sich das denke. Da Rezzan nicht bereit ist, die Rabenstadt in die Hand eines Wahnsinnigen wie Dagon Lolonna fallen zu lassen, kann er die Pläne seines Großonkels nicht länger unterstützen. Er bittet die Helden, unverzüglich nach Al’Anfa zurückzureisen und jedes verfügbare Schiff zu bewaffnen, um die Piratenflotte, die in zwei Tagen die Bucht von Al’Anfa erreichen wird, vor der Stadt abzufangen. Er selbst könnte nicht zurückkehren, da sein Onkel ihn dann wahrscheinlich umbringen werde, noch ehe er den Silber-



Rezzan Zornbrecht

berg betreten habe. Er bittet die Helden aber, ein gutes Wort bei ihren Verbündeten für ihn einzulegen, sollte er eines Tages aus dem Exil heimkehren können.

DER JUNGE ZORNBRECHT

Rezzan hat lange erkannt, wovor Nareb die Augen verschließt: Das Haus Zornbrecht wird an seiner eigenen Gewalt zugrunde gehen, wenn diese sich gegen die eigene Herrschaftsklasse (die anderen Granden) richtet. Daher sinnt Rezzan schon länger über eine Möglichkeit nach, die Seiten zu wechseln und gleichzeitig Narebs Zorn zu entgegen. Die Zeit arbeitet für ihn, und er braucht nur die richtigen Verbündeten und etwas Geduld, um seinen Großonkel in nicht allzu weiter Zukunft zu beerben.

Die Frechheiten der Piraten und das plötzliche Auftauchen der Helden haben ihm endlich die ersehnte Gelegenheit gegeben: Er ist weit genug von Al'Anfa weg, um unterzutauchen, ehe Nareb die Meuchler auf seine Spur ansetzt, und er kann sich vor den Helden als wertvoller Verbündeter gerieren, was ihm die Rückkehr einfacher macht, sobald Nareb das Zeitliche segnet.

Wenn die Helden ihn ziehen lassen, flieht er nach Port Corrad und erbittet Asyl von Oderin du Metuant, in dessen Gefolge er nach Al'Anfa zurückkehrt, um Narebs Stellung als Oberhaupt des Hauses Zornbrecht einzunehmen. Sollten die Helden ihn jedoch festnehmen und mit sich zurück nach Al'Anfa nehmen, erklärt der Rat ihn zum Hochverräter und verurteilt ihn zum Tode. Das Urteil wird jedoch nicht vollstreckt, weil es Rezzan gelingt, Brotos Paligan davon zu überzeugen, dass man ihn braucht, um gegen Nareb bestehen zu können. Auf Weisung des Boron-Tempels wird Rezzan heimlich entlassen und flieht nach Port Corrad.

Da Rezzan keinerlei magische Artefakte bei sich trägt, die Hellsichtzauber unterdrücken, können die Helden auf diese Weise seine Aussagen und Ziele überprüfen.

KAMPF UM AL'ANFA

Die Helden werden vermutlich schleunigst zurück nach Al'Anfa reisen und dort von den Neuigkeiten berichten. Es bleibt ein Tag, um sich auf die nahende Flotte der Piraten vorzubereiten.

Sie können die Helden an der folgenden Seeschlacht teilnehmen lassen, wobei sie als Granden das Kommando über eine ihrer Galeeren führen. Da die Schlacht hier nicht weiter ausgeführt werden soll, haben Sie freie Hand bei der Ausgestaltung.

Regeln für Seeschlachten finden Sie in **Efferd 124ff.**

Aber auch, wenn die Helden den Kampf zur See erfahreneren Leuten überlassen, gibt es im Vorfeld in Al'Anfa einiges zu tun. Vor allem muss verhindert werden, dass Narebs angeheuerte Söldner den Verteidigern der Stadt in den Rücken fallen (wie ja von Nareb geplant). Dazu können sie entweder versuchen, ihrerseits mit angeworbenen

Söldnern und den Garden (die vom Boron-Tempel dazu abkommandiert werden) Schlüsselpositionen der Stadt zu besetzen (Stadtore, Hafen, Aufzug, Silberberg, Koloss ...). Es kommt dann sehr wahrscheinlich zu Kampfhandlungen zwischen den Truppen der Helden und denen Zornbrechts, bei denen Sie die Gegebenheiten vor Ort einbeziehen können (z.B. ein Wettrennen durch das Innere des Kolosse zur Feuerschale oder ein spektakulärer Kampf auf dem Schrägaufzug).

Eine andere Möglichkeit wäre, die Söldner abzuwerben. Dazu wenden sich die Helden am besten an die Kor-Geweihten, die befugt sind, Verträge nach dem Khunchomer Kodex aufzuheben. Außerdem hilft ihre Autorität, die Söldner vom Seitenwechsel zu überzeugen. Die Kor-Geweihtenschaft lässt sich für das Vorhaben der Helden gewinnen, wenn diese die Situation schildern und die Dringlichkeit deutlich machen. Das Gelöbnis, nach erfolgreicher Verteidigung der Stadt Spiele in der Arena zu geben, trägt ebenfalls dazu bei, die Geweihten für sich einzunehmen.

Um nicht jeden einzelnen Söldner ansprechen und überzeugen zu müssen, ist es ratsam, sich an die Offiziere zu wenden. Generälin *Zephiria Vaskez*, der die Dukatengarde untersteht, kann den Helden Auskunft geben, welche Einheiten der Dukatengarde und der Fremdenlegion im Dienst Zornbrechts stehen und welche Offiziere verantwortlich sind. Letztere sind teils in den Quartieren auf dem Silberberg, teils in den Tavernen der Stadt anzutreffen. Spielen Sie drei oder vier solcher Begegnungen aus und machen Sie es den Helden nicht zu leicht: Während die erste Offizierin allein durch die Aussicht auf einen besseren Sold gewonnen werden kann, betrachtet der zweite Offizier genau das als Bestechung und würde nicht mehr mit den Helden reden, wenn die Kor-Geweihten diese nicht unterstützen. Der dritte lässt sich davon überzeugen, nicht für eine unrechte Sache kämpfen zu wollen, während das der vierten vollkommen gleichgültig ist: Sie schlägt sich nur auf die Seite, die Erfolg verheit.

Achten Sie darauf, dass die Helden aktiv Anteil an der Verteidigung der Stadt haben. Lassen Sie sie planen und machen – dafür sind sie in der Position von Granden, um auch einmal Entscheidungen von größerem Umfang treffen zu dürfen.

NACH DER SCHLACHT

In jedem Fall gelingt es, die Rabenstadt vor dem Angriff der Piraten zu verteidigen und diese in die Flucht zu schlagen – ein wichtiger Sieg, vor allem nach der verlorenen Seeschlacht von Phrygaios. Vorübergehend herrscht Hochstimmung in der Stadt. Spontan finden sich die Menschen zu Straßenfesten zusammen, deren Ausgelassenheit an das Rahjanal erinnert. Ein paar Wochen lang kommt es zu keinerlei Aufständen, sodass zumindest auf den Straßen Frieden herrscht.

Dagon Lolonna erkennt rechtzeitig, dass der Plan fehlgeschlagen ist und er handeln muss, wenn er verhindern will, dass sich das Imperium rächt. Also lässt er ein gutes Dutzend Kapitäne, die am Überfall auf die Schatzflotte und an der Seeschlacht beteiligt waren, öffentlich enthaften und schickt die Köpfe in Mohagonikisten nach Al'Anfa, zusammen mit einem Teil der Beute. Der Rest sei 'leider verschwunden'.

Die Mehrheit des Rats gibt sich vorerst damit zufrieden, um einen weiteren Waffengang zu vermeiden, behält die Charypter aber scharf im Auge und verstärkt vorsichtshalber die Besatzung Syllas. Dagon Lolonna bleibt daher trotz des Zwischenfalls ein – wenn auch gefährlicher und unbequemer – Verbündeter Al’Anfas.

Durch die Nachforschungen der Helden und Narebs Vorbereitungen scheint es eigentlich unmöglich, die Verstrickungen in den Überfall und den Angriff zu leugnen. Doch genau das tut Nareb in den folgenden Ratssitzungen, bei denen er einem Tribunal gleich Rede und Antwort stehen muss. Cholerisch, rechthaberisch und kurz weist er jede Schuld von sich und droht möglichen Anklägern sogar damit, ihnen die Zungen herauszuschneiden. Die Mehrheit des Rats spricht sich dagegen aus, Zornbrecht zur Rechenschaft zu ziehen, da man die Hochstimmung in der Stadt nicht durch neuerliche Straßenkämpfe gefährden will – die unweigerlich folgen würden, wenn man Nareb versucht zu stürzen, da er immer noch über mehr als genug Schläger verfügt, die die Straßen in ein Blutbad verwandeln würden, wenn man versucht, ihren Herrn zu stürzen. Außerdem sind die meisten Ratsmitglieder der Ansicht, dass von Zornbrecht nun keine Gefahr mehr ausgehe, nachdem Rezzan verschwunden und das Bündnis mit den Piraten zerbrochen sei.

Es wird den Helden dieses Mal nicht gelingen, den Rat zu einem härteren Kurs zu bewegen. Lediglich Amato und Broto teilen ihre Ansicht, können die Entscheidung aber nicht kippen.

Über Coragon Kugres’ Zukunft besteht Uneinigkeit im Rat. Während die Flotte seine Rückkehr fordert, sind die Granden der Meinung, die Situation auch ohne Coragon gut gemeistert zu haben und lieber einen (unbedeutenden) Interims-Admiral einzusetzen, als zu riskieren, dass Coragon durch seine Popularität zu beliebt und damit zur Gefahr wird. Auch hier können die Helden im Rat eine Position beziehen; die Mehrheit der Ratsmitglieder legt sich jedoch auf eine bislang unbekannte Grandessa aus der Familie der Karinor fest, deren einziges Verdienst es ist, dem Rat gefallen zu wollen. (Die Dame steht später auf der Proskriptionsliste und verschwindet damit, ohne besonders aufgefallen zu sein).

Nachforschungen ergeben, dass Coragon in Port Corrad Zuflucht gefunden hat.

ÜBERFALL!

Mit diesem Ereignis wird die Suche nach Zul’Marald in Gang gesetzt, sodass Sie den Überfall dann ins Spiel bringen sollten, wenn die Helden eine ungefähre Ahnung haben, worum es geht, und sobald Zornbrecht soweit mit dem Rücken an der Wand steht, dass er sich auf das Bündnis mit Irschan und Aurelian einlässt.

SALIX’ PLAN

Salix Kugres hat Irschan und die Helden schon länger beobachtet, und nun erscheint ihm der richtige Moment, seine Spielsteine endlich in Bewegung zu setzen (siehe **Die Gegenspieler** auf Seite 140).

Da Irschan und Aurelian durch das Bündnis mit Nareb Zornbrecht Einblick in Walkir Zornbrechts Aufzeichnun-

gen haben, wissen sie inzwischen, wo sich die geheime Kammer im Labyrinth befindet. Sie bereiten daher ihre Abreise vor, um sofort in See stechen zu können, sobald sie alle Mosaiksteine zusammengesetzt haben.

Salix Kugres ist das nicht verborgen geblieben. Um sein zweigleisiges Spiel fortzusetzen, muss er die Helden in den gleichen Wissensstand versetzen, den Irschan hat, ohne selbst in Erscheinung zu treten. Er spielt Esmeralda della Monte eine Abschrift der Walkir-Aufzeichnungen zu, die er sich beschafft hat, und gaukelt einen Überfall auf das Haus der Unsterblichkeit vor, bei dem die Hexe ums Leben kommt. Als (potentielle) Tribunen des Schlunds kommen die Helden nicht darum herum, die Sache zu untersuchen. Dabei finden sie ‘zufällig’ die Aufzeichnungen. Salix schlägt damit zwei Fliegen mit einer Klappe: Er ‘entsorgt’ Donna Esmeralda, die ihm nun nicht mehr nützlich ist, und er hat zwei konkurrierende Expeditionen, die ihm alle Hindernisse auf dem Weg nach Zul’Marald aus dem Weg räumen und sich am Ende gegenseitig ausschalten.

Salix ist der große Puppenspieler im Hintergrund, der für die Helden erst dann zu greifen ist, wenn er im Dschungel offen in Erscheinung tritt. Die Helden werden von ihm benutzt und in diesem Abschnitt geradewegs ins Abenteuer geworfen.

Wenn Sie eine Lösung bevorzugen, bei der die Helden weniger (offensichtlich) an Salix’ Fäden tanzen, können Sie diese Szene auch abändern, indem Sie ihnen nur den Hinweis auf Walkirs Tagebücher zuspielen (durch Salix’ Mittelsmänner) und die Beschaffung in die Hand der Gruppe legen. Da Irschan nun eine Abschrift der Aufzeichnungen besitzt, müssen die Helden nicht mehr in das zornbrechtsche Anwesen einbrechen, sondern ‘nur’ in die Villa Perval – idealerweise, wenn der Hausherr nicht daheim ist.

DER LÖWE IN DER ENGE

Nareb Zornbrecht steht tatsächlich mit dem Rücken zur Wand – oder stünde, wenn er nicht einen letzten Trumpf im Ärmel hätte.

Seit Monaten schon versuchen Irschan und Aurelian, den alten Löwen für ihre Sache zu gewinnen. Das Kalkül dabei ist offensichtlich: Die beiden brauchen seine Finanzkraft, um eine Dschungelexpedition auszurüsten, und sie brauchen die letzten Hinweise aus Walkir Zornbrechts Aufzeichnungen, die Nareb verwahrt wie einen Schatz, seit er um Irschans Interesse weiß. Bislang hat Nareb gezögert, nun aber, da alle anderen Pläne gescheitert sind, lässt er sich auf das Bündnis mit Irschan ein. Natürlich hat er nicht vor, am Ende mit den beiden zu teilen, sondern plant bereits, wie er seine ‘Partner’ nach erfolgreicher Expedition beseitigen kann.

Damit ist Zornbrechts misslungener Putsch ein Wendepunkt in diesem ersten Abschnitt: Ab jetzt verdichten sich die Ereignisse um die Suche nach Zul’Marald und sollten in kurzer zeitlicher Folge eintreten. Außerdem ist Zornbrechts Bündnis mit Irschan und Aurelian Anstoß für Salix Kugres, den Helden die fehlenden Hinweise zuzuspielen.

IRSCHAN PERVALS VILLA

WIE HINEINKOMMEN?

Um auf das Grundstück zu gelangen, ist der Weg über die Mauer der naheliegendste. Am Tor stehen zwei Wachen, im Garten patrouillieren weitere vier Wachen mit Bluthunden. Eine Wache hält sich auf der Terrasse auf, sodass der direkte Weg in den großen Festsaal versperrt ist. Alle Fenster sind verglast und geschlossen, im Empfangszimmer und in der Küche auch vergittert. Der Lieferanteneingang an der Westseite des Gebäudes ist verschlossen, lässt sich aber relativ leicht (*Schlösser knacken*-Probe +2, FORAMEN [Probe +2, 4 AsPJ]) öffnen. Sollten die Helden eine Glasscheibe einschlagen, werden die Wachen auf den Plan gerufen. Dabei versucht eine Wache, Verstärkung bei der Stadtwache zu holen. Halten die Helden sie nicht auf, so wird diese Wache nach etwa einer halben Stunde mit zehn Gardisten zurückkehren, die das Haus in Zweiergruppen durchsuchen, um die Eindringlinge dingfest zu machen. Dasselbe Szenario tritt bei allen Situationen ein, bei denen die Helden genug Lärm machen, um mehr als einen oder zwei Wächter auf den Plan zu rufen.

DAS ERDGESCHOSS

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

1) Prächtige Eingangshalle

2) Festsaal. Die Durchgänge in die Séparées an der Westseite sind als Tapentüren auf den ersten Blick kaum zu erkennen

3) Empfangszimmer.

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

5) Latrinen.

6) Küche. Eine breite Klappe verdeckt eine Rampe, die hinab in den Keller führt.

7) Sklavenquartiere. Die Zimmer bieten Platz für je fünfzehn Sklaven. Sollten die Helden nicht rasch für Ruhe sorgen, kommt es zur Panik und damit zu Lärm, der die Wachen alarmiert.

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

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

10) Quartier der Capitana der Wache.

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

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

13) Badehaus

DAS ERSTE OBERGESCHOSS

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

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

III) Bibliothek. Dieser Raum wird von Irschan Perval als Arbeitszimmer und zur Demonstration seiner weitreichenden Bildung genutzt. Bei den Büchern, die hier in hohen Regalwänden stehen, handelt es sich vor allem um Enzyklopädie und profane Werke. Wichtige, kostbare und gefährliche Bücher werden in der zweiten Bibliothek im Turm aufbewahrt. An der Ostseite des Raumes befindet sich ein Geheimfach, das der Großexecutor benutzt, aber lediglich ein paar schwarze Handschuhe enthält. Diese stammen noch von dem Besitzer, der auf dem Boden des Fachs die GLYPHE DES VERFLUCHTEN GOLDES angebracht hat, die jede Person (außer ihm) trifft, der etwas aus dem Geheimfach entnimmt. Perval hat mittels eines ANALYSIS die Gefahr erkannt und lässt das Fach ruhen – was ihn nicht daran hinderte, für eventuelle Diebe eine Schlangenfalle anbringen zu lassen: Neben dem Geheimfach steht auf einem Mohagoni-Gestell ein Terrarium mit einem halben Dutzend Giftschlangen (einige Blattkopfottern und Palmvipern sowie eine schwarze Boronsotter), dessen Unterseite mit dem Geheimfach verbunden ist. Wird das Schloss nicht geschickt genug geöffnet (*Schlösser knacken*-Probe +6, FORAMEN [Probe +6, 6 AsPJ]), klappt der Boden des Terrariums beiseite und entlässt die gereizten Vipern in die Bibliothek – geradewegs vor die Füße der Helden.

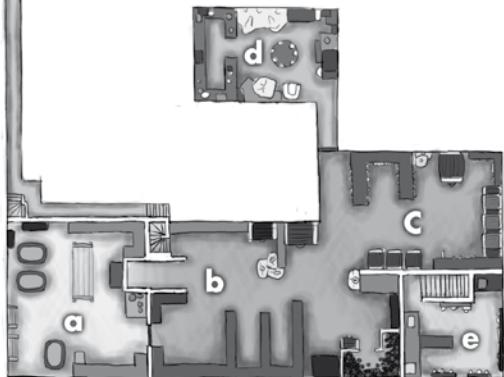
Im Südosten befindet sich außerdem ein geheimer Durchgang, der ehemals zum Turm führte. Irschan Perval hat den Durchbruch beibehalten (eine Bücherwand, die sich beiseiteschieben lässt), den tatsächlichen Zugang aber um ein Stockwerk nach oben verlegt. Schiebt man die alte Geheimtür beiseite, wird eine Illusion ausgelöst, die einen schmalen Gang mit einer dunklen Tür am anderen Ende suggeriert. Vielleicht erinnern sich die Helden noch an die genauen Baulichkeiten, sofern sie die Villa von vorne gesehen haben. Andernfalls stürzen sie fünf Meter in die Tiefe und landen in einem blühenden Busch, der zwischen Hauswand und Turm angepflanzt wurde.

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

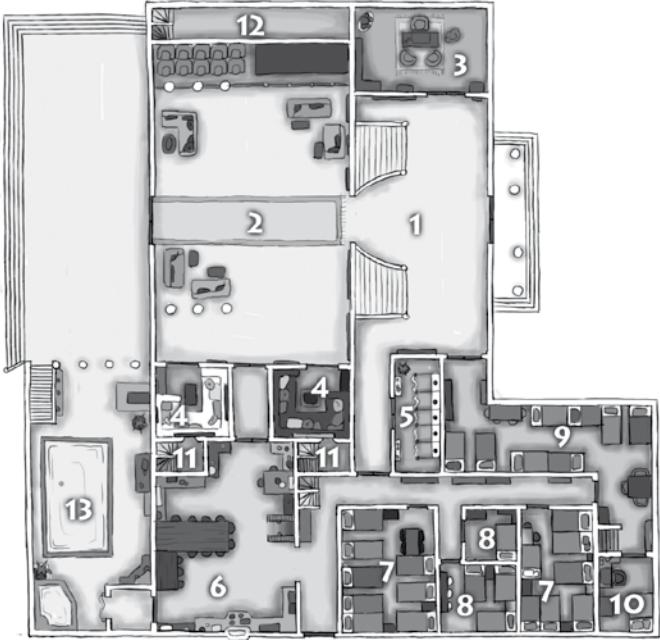
V) Salon. Von den Fenstern dieses Salons hat man einen wunderschönen Blick über die nächtliche Stadt und auf den Koloss, dessen Feuerschale drohend über der Hafeneinfahrt schwimmt.

VI) Spielsalon. Ein großes 'Rote-und-Weiße-Kamele'-Spiel aus Mammiton und roter Koralle prangt auf einem niedrigen Ebenholztisch, und auch sonst dient dieser Salon als

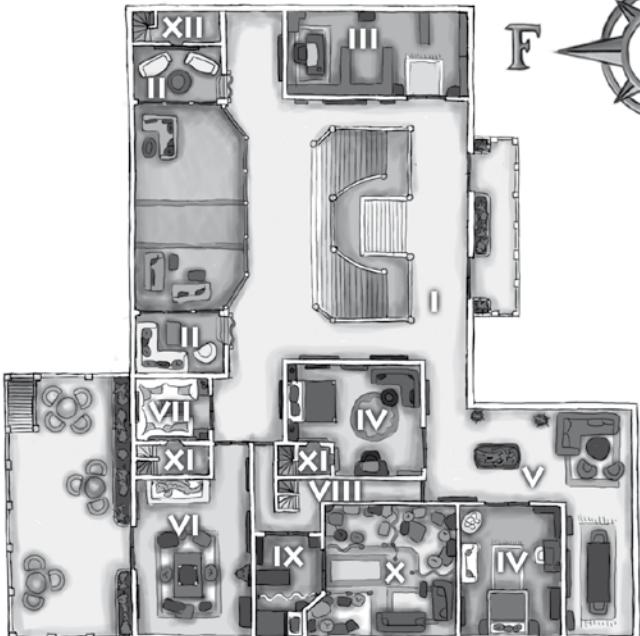
VILLA HERMETICA



KELLER



ERDGESCHOSS



ERSTER STOCK



ZWEITER STOCK

15 SCHRITT

ruhiger Rückzugsort bei Festen. Eine Tür führt hinaus auf die Terrasse oberhalb des Badehauses. In einem Terrarium an der westlichen Wand ruht eine schwarze Kobra, die sich drohend aufrichtet, sollten die Helden zu nah kommen. Wenn sich die Helden eingehender mit ihr beschäftigen, stellen sie jedoch fest, dass ihre Giftzähne gezogen wurden und sie vollkommen harmlos ist. Der Durchgang zum Camerina ist als Tapetentür getarnt.

VII) Camerina. Diese Camerina gleicht denen im Erdgeschoss und ist über den geheimen Zugang (XI) zu beobachten.

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

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

X) 'Harem'. Der Großexecutor liebt gut gebaute Jünglinge, aber für seine Gäste hat er auch einige bildschöne Mädchen und Frauen parat. Die Lustsklaven leben in diesem Raum zwischen Seidenkissen, zarten Schleiern und silbernen Tischchen und sind ausschließlich dafür da, hübsch auszusehen und dem Großexecutor Zerstreuung und Lust zu bereiten. Während die Mädchen hoffen, von den Helden befreit zu werden, scheinen die Jünglinge längst innerlich zerbro-

chen: Ihre Augen sind starr und ausdruckslos, und selbst der Gedanke an die baldige Freiheit vermag sie kaum aus der Lethargie zu reißen, in die sie sich geflüchtet haben.

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

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

DAS ZWEITE STOCKWERK

A) Frühstücksraum. Dieser offene Salon ist über eine breite Treppe zu erreichen und bietet Zugang zu allen weiteren Räumen. Hier befinden sich zwei Tiger, die gelangweilt auf seidenen Decken ruhen. Damit sie nicht entkommen und die Wachen angreifen, hat Irschan die oberste Stufe mit einem FORTIFEX (ZfP* 10) belegt, den nur derjenige ungehindert passieren kann, den der Großexecutor im Moment der Überschreitung berührt. Die magische Wand manifestiert sich vier Stufen weiter unten. Sobald die Helden die oberste Stufe erreichen (in die mit Mondsilber allerlei Verzierungen eingelassen sind), wird der Zauber aktiviert, so dass sie gemeinsam mit den Tigern eingesperrt sind. Interessant wird die Situation, wenn sich die Hälfte der Gruppe noch unten befindet.

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

Bei einer der Statuen (schöne, androgyne Gestalten), die links und rechts des Bettes stehen, handelt es sich um einen Golem, den das Eindringen der Helden aus seiner Starre reißt. Spielen Sie mit dem Gefühl, beobachtet zu werden, Bewegungen hinter sich zu spüren, und doch nichts zu sehen, bis sich die steinerne Hand des Golem unvermittelt auf die Schulter eines der Helden legt. Der Golem wird die Helden nicht verfolgen, wenn sie aus dem Schlafgemach fliehen, sondern wieder stumm seinen Platz einnehmen.

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

D) 'Spielzimmer'. Hier vergnügt sich der Großexecutor mit seinen Lustsklaven und anderen 'Opfern' bei ausgefallenen Spielchen. Die Ketten, die in die Wand und in

diverse Gerätschaften eingelassen sind, eignen sich hervorragend, um überwundene Wächter festzusetzen. Der Zugang zu der geheimen Treppe liegt gut verborgen unter einer der rechtschrittgroßen Basaltplatten, die den Boden pflastern. Er ist mittels eines Kerzenhalters an der Wand zu öffnen, wobei ein komplizierter Mechanismus die Platte anhebt und zur Seite schiebt (*Sinneschärfe* +12, um den Zugang zu entdecken). In der gegenüberliegenden Ecke räkelt sich lüstern eine Statue, die Khabla in Ketten darstellt (und die ausnahmsweise an keinen Mechanismus gekoppelt ist).

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

E) Badekammer

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

G) Viviane Pervals Schlafgemach. Auch wenn die Schwester des Großexecutors nicht dauerhaft in der Villa wohnt, hat man ihr ein großzügiges Schlafgemach eingerichtet. Die Verbindungstür zum Zimmer ihres Bruders ist mit einem AURIS NASIS OCULUS verborgen, der beim Betreten des Gemachs ausgelöst wird.

H) Gästezimmer. Diese Zimmer stehen den Verwandten des Großexecutors zur Verfügung, wenn sie die Villa besuchen.

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

K) Schrein. Diese fensterlose Kammer beherbergt einen kleinen Hesinde- und einen großen Boron-Schrein. Der geheime Durchgang zum Turm befindet sich hinter der Rabenstatue und ist nur sehr schwer zu erkennen (*Sinneschärfe* +10). Das unbefugte Öffnen der zweiten Tür (zum Turm) löst einen IGNISPHAERO aus (ZfP* 6, die Tür zum Schrein ist an die zum Turm gekoppelt und schließt, sobald die andere geöffnet wird, so dass nur Helden, die sich im Übergang befinden, in Mitleidenschaft gezogen werden). Spätestens jetzt werden die Wachen auf den Plan gerufen und treffen rechtzeitig ein, um tödlich verwundete Eindringlinge mit Hilfe eines Heiltrankes zu retten und für die Befragung durch den Großexecutor festzunehmen.

DER KELLER

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

a) Waschküche

b) Vorratskeller

c) Weinkeller

d) Abstellkammer

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

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

DIE PFlicht EINES TRIBUNS

Halten sich die Helden nicht ohnehin im Schlund auf, werden sie von Vater Firundan höchstpersönlich frühmorgens auf dem Silberberg aufgesucht. Wenn die Wachen ihn nicht gleich zu den Helden durchlassen, beginnt der Alte mit einer Schimpftirade voller Panik und gerechtem Zorn, die sich gewaschen hat.

Der greise Geweihte ist offensichtlich deutlich verwirrt, und es dauert einen Moment, ehe er sich soweit gefangen hat, dass er den Helden mehr als ein paar unzusammenhängende Wortfetzen ("Donna ... Esmeralda", "Alle tot", "Überfall", "Straßenjunge ... hat gesehen") mitteilen kann.

Ein Straßenjunge ist zu ihm gekommen und hat ihn gebeten, zum Haus der Unsterblichkeit zu kommen. Da liege ein Toter vor der Tür. Den Jungen kennt er gut, *Faro*, ein junger Bursche, der arm, aber gescheit ist und dem sicher eine große Karriere im Schlund bevorsteht. (Mit Sicherheit; wie man Bestechungsgelder einkassiert, hat er bereits gelernt.)

Jemand hat das Haus der Unsterblichkeit überfallen, wahrscheinlich schon im Laufe der vergangenen Nacht. Die Tür ist aufgebrochen, auf der Schwelle liegt ein toter Gardist.

Firundan war bereits bei der Stadtwache, aber wie üblich lassen sich die Damen und Herren ohne Bestechungsgeld nicht aus ihren Amtsstuben bewegen – und erst recht nicht in den Schlund.

Es herrscht Unruhe in den Straßen des Schlunds. Ein Toter ist nichts Ungewöhnliches, aber das Haus der Unsterblichkeit ... Offensichtlich trägt es seinen Namen zu Unrecht.

Vater *Firundan* drängt die Helden, ihn in den Schlund zu begleiten, um die Sache zu untersuchen und vor allem für Ruhe zu sorgen.

Sollten es sich die Helden mit Vater *Firundan* dermaßen verscherzt haben, dass der alte Geweihte nicht mehr mit ihnen redet, taucht er in dieser besonderen Lage dennoch bei ihnen auf. Er ist dann jedoch weniger aufgelöst, sondern vielmehr erbost, dass die Helden es augenscheinlich nicht schaffen, im Schlund für Ordnung zu sorgen. Seine Sticheleien halten dann an, bis sie den Ort des Verbrechens erreichen.

NIEMAND IST UNSTERBLICH

Es hat sich bereits eine ansehnliche Menge um das Haus der Unsterblichkeit versammelt. Allerdings wagt es niemand, das Haus zu betreten – zu unheimlich war die Bewohnerin und zu brutal erscheint der Überfall.

Es hängt vom Ruf der Helden im Schlund ab, wie sie von den Anwohnern empfangen werden. Bei einem Ruf unter 5 schallen ihnen Buh-Rufe und Pfiffe entgegen, und es werden Stimmen laut, ob die Helden nicht selbst dahinterstecken. Auf Hinweise und Beobachtungen der Anwohner können die Helden nicht bauen.

Ab einem Ruf von 35 werden die Helden erleichtert begrüßt, und man gibt bereitwillig Auskunft über alles, was man beobachtet hat. Bei einem Ruf zwischen 10 und 30 helfen ein paar Münzen dem Gedächtnis auf die Sprünge:

Es war nach Mitternacht, als die Tür mit lautem Ge polter eingeschlagen wurde. Die Angreifer schienen keinen Wert auf Geheimhaltung zu legen, schließlich ist die halbe Straße von dem Lärm wachgeworden.

Es waren etwa ein Dutzend dunkelkleidete Gestalten, die das Haus angegriffen haben. Da sie kein Licht bei sich geführt haben, konnte man nicht mehr erkennen.

Sie waren nicht sehr lange in dem Haus. Wenn sie etwas gesucht haben, schienen sie sehr genau zu wissen, wo sie es finden würden. Drei haben das Haus durch die Vordertür verlassen und sind verschwunden. Was mit den anderen ist, weiß man nicht.

Die Helden können außerdem folgende Beobachtungen machen:

Wenn es Spuren gab, sind diese im Auflauf vor dem Haus längst verloren gegangen. Es ist illusorisch, in den Gassen etwas finden zu wollen. Sollte ein Held dennoch unbedingt nach Spuren suchen, können Sie ihn nach Gutdünken einen Glückstreffer landen lassen – allerdings findet er nicht viel mehr als den Hinweis, dass drei Personen vor gar nicht langer Zeit zügig durch eine matschige Gasse gegangen sind. Danach verliert sich die Spur.

Tür und Schädel der Wache wurden offensichtlich mit grober Gewalt eingeschlagen. Das Opfer hatte die Waffe nicht gezogen – man scheint es überrascht zu haben.

Lauschen die Helden ins Haus (und schaffen sie es währenddessen, die Menge zum Schweigen zu bringen), so dringt ihnen nichts als Stille entgegen.

Da niemand beobachtet hat, wie die übrigen Angreifer das Haus verlassen haben, besteht die Möglichkeit, dass sie sich noch im Haus aufhalten. Sollten die Helden diese Möglichkeit ernsthaft erwägen, lassen Sie sie bis zum Schluss im Unklaren und arbeiten Sie mit offenen Fenstern, erloschenen Lampen und unvermittelt daliegenden Leichen, um die Spannung aufzubauen. Die Einbrecher sind in Wahrheit natürlich schon längst über alle Berge – ihren Auftrag haben sie erfüllt, und die meisten von ihnen haben sich durch die Fenster im hinteren Teil des Hauses aus dem Staub gemacht. (Hier können die Helden auf Spuren wie heruntergefallene Blumenvasen oder geöffnete Fensterläden stoßen. Fußspuren verlieren sich bald in den Gassen, ohne Aufschluss auf eine bestimmte Richtung zu geben.)

Die Fensterläden sind geschlossen, und das gesamte Haus ist unbeleuchtet, sodass sich die Helden entweder im Dunkeln vorantasten (*Orientierungs-Probe +9*, um sich zurecht zu finden) oder eine Lampe entzünden müssen (*Orientierungs-Probe +4*). Wenn die Helden schon einmal in der Villa waren, sind die Proben um vier erleichtert. Stoßen die Helden die Fensterläden auf, erleichtert jedes offene Fenster die Orientierung noch einmal um einen Punkt.

Salix' Leute haben gründlich aufgeräumt. Der Koch wurde in seinem Bett erdolcht, die Sklavinnen haben anscheinend versucht, sich in Sicherheit zu bringen, und wurden dabei erschlagen. Lassen Sie die Helden die Leichen finden, wo es Ihnen für die Atmosphäre sinnvoll erscheint. Wenn Sie die Spannung noch erhöhen wollen und die

Helden das Gefühl haben sollen, nicht ganz zu spät gekommen zu sein, können Sie einen Küchenjungen einbauen, der sich vor den Mörtern versteckt hat (hinter einem bodenlangen Vorhang). Die Helden hören zunächst nur ein unterdrücktes Wimmern, das sich zunächst nicht zuordnen lässt, bis die Helden dem nachgehen. Geplündert wurde augenscheinlich nichts. Nur die Tür zu Donna Esmeraldas Kleiderkammer steht offen, und auf dem Boden liegen herabgerissene Abendgarderoben und Mäntel. Die Geheimtür zu den unterirdischen Forschungsräumen ist nur angelehnt.

Auch wenn die Einbrecher die Hexe überrascht haben, hat sie noch versucht, sich in den geheimen Räumlichkeiten in Sicherheit zu bringen. Allerdings wussten die Mörder, wo sie suchen mussten, und haben zielsicher die Geheimtür aufgebrochen.

Die schmale Wendeltreppe ist unbeleuchtet, auf halbem Weg stoßen die Helden auf den Kadaver der Vertrautenspinne der Hexe. In den unterirdischen Kammern selbst scheinen die Eindringlinge nach etwas gesucht zu haben – die Regale sind durchwühlt, Papiere und Sammlungen zu Boden gerissen, Glasbehälter zersplittet und Exponate zertreten. Die Hausherrin selbst liegt mit durchgeschnitterner Kehle in der Bibliothek, die Augen vor Entsetzen (oder

WALKIRS AUFZEICHNUNGEN

Die ursprünglichen (von Salix kopierten) Aufzeichnungen sind verschwunden (von den Einbrechern in Salix' Auftrag entwendet, damit man keinen Rückchluss auf ihn ziehen kann), aber Donna Esmeralda hat wie üblich alle wichtigen Fakten in ihre Forschungsnotizen übertragen:

- ⦿ Walkir hat Zul'Marald gesucht, um das Geheimnis der Unsterblichkeit zu finden.
 - ⦿ Es gibt einen geheimen 'Kartenraum' unter dem Silberberg, in dem das Symbol zu finden ist, das auf dem Relief in der Opalmine zu sehen ist.
 - ⦿ Es gab keine Karte in Walkirs Aufzeichnungen, aber den Hinweis, dass man, wenn man Spinnenmilch zu sich nimmt, den Weg 'spürt'.
 - ⦿ Im Kartenraum benötigt man ein bestimmtes Gift, um den Weg nach Zul'Marald 'sehen' zu können. Dieses wird durch eine 'spinnenförmige Nadel' injiziert. Donna Esmeralda hat hier einige Notizen an den Rand geschrieben, in denen sie über in Frage kommende Gifte sinniert, kommt aber zu keinem Ergebnis.
 - ⦿ Der Kartenraum gibt seine Geheimnisse nur zweimal im Jahr preis, wenn eine bestimmte Sternenkonstellation vorherrscht.
 - ⦿ Es gibt keine Aufzeichnungen über die Suche nach Walkirs Aufbruch aus Al'Anfa.
- Die Helden wissen nun also, wo sie suchen müssen, wie sie den Kartenraum finden und wann sie ihn finden müssen. Die genannte Sternenkonstellation tritt bereits am nächsten Tag ein, womit den Helden nicht viel Zeit bleibt.

Überraschung) aufgerissen. Die Kiste mit den Dokumenten, die den Helden eventuell schon von einem früheren Besuch bekannt ist, steht offen, die Papiere wurden durchwühlt und liegen im ganzen Raum verteilt. Bei der Durchsicht fallen den Helden Aufzeichnungen in die Hände, die sie bislang noch nicht kennen. Offensichtlich hat Donna Esmeralda diese erst kürzlich ihren Forschungsnotizen zugefügt – die Aufzeichnungen Walkir Zornbrechts über die Suche nach Zul'Marald!

Sollten die Helden das erste Mal in den unterirdischen Forschungskammern sein, finden Sie auch die anderen Dokumente und Papiere, die Donna Esmeralda im Laufe der Zeit über Zul'Marald und das Geheimnis der Unsterblichkeit gesammelt hat (siehe oben **Die Geheimnisse der Vielbeiner IV** auf Seite 65).

WAS MACHEN WIR MIT DER TÖTEN?

Auch wenn die Helden vermutlich am liebsten sofort den neuen Funden nachgehen würden, müssen sie sich einen Moment Zeit nehmen, die Angelegenheit mit dem Überfall zu klären, um ihre Kompetenz als Tribunen des Schlunds unter Beweis zu stellen.

Folgende Tatsachen können sie festhalten:

- ⦿ Der Überfall war brutal und rücksichtslos und hatte das Ziel, die Hausbesitzerin umzubringen. Wahrscheinlich gedungene Mörder.
- ⦿ Es wurde nichts entwendet, aber jemand hat die geheimen Forschungsunterlagen durchwühlt und offensichtlich nach etwas gesucht.
- ⦿ Die Täter kannten sich in dem Haus gut genug aus, um den Geheimgang zu finden.
- ⦿ Es scheint unmöglich, anhand der Spuren auf einen Auftraggeber zu schließen.

Der offizielle Weg ist die Meldung bei der Stadtwache (was sowohl Vater Firundan als auch Berion den Helden raten). Dort nimmt man den Fall auf und schickt noch am gleichen Tag einen Boron-Geweihten mitsamt Totenträgern in das Haus der Unsterblichkeit. Ansonsten unternimmt man nichts – einen ungeklärten Mordfall ohne Angehörige, die auf eine Untersuchung pochen, lassen die Gardisten lieber in den Akten verschwinden, als unnötige Zeit darauf zu verschwenden.



DAS LABYRINTH

Die Hinweise aus Walkir Zornbrechts Aufzeichnungen sind mehr als deutlich – es bleibt den Helden weniger als ein Tag, um sich auf den Abstieg in das Labyrinth und die Suche nach dem Kartenraum vorzubereiten.

VIELE WEGE

Das Labyrinth besteht aus verschiedenen Abschnitten, die unterschiedlichen Ursprungs sind. Teile stammen aus vormenschlicher Zeit, einige aus dem Vierten Zeitalter, andere (wenige) aus der Zeit der Echsen. Daneben ging es Kammern, Spalte und Gänge, die auf den natürlichen Lavastrom des Visra oder auf die Erderschütterungen durch den Vulkan zurückzuführen sind. Aus menschlicher Zeit stammen die Gänge, die die Wudu in den Fels geschlagen haben. Außerdem gibt es tulamidische und bosparanische Erweiterungen und sogar einen Bereich, in dem vorübergehend Bergbau betrieben wurde, um in dem Basalt- und Granitfels nach Endurium zu suchen (vergeblich natürlich, weshalb das Vorhaben nach wenigen Jahrzehnten wieder eingestellt wurde und heute längst in Vergessenheit geraten ist). Dazu kommen private Tunnelhauereien verschiedener Grandenfamilien, die ihre Paläste mit dem Labyrinth verbinden ließen, um Fluchtwege zu haben, falls die Fana eines Tages doch den Silberberg stürmen sollten. Einen umfangreichen Ausbau erfuhr das Labyrinth unter Bal Honak, der mit fast schon besessener Beharrlichkeit Tunnel und Gänge in den Fels treiben ließ und die Artefaktkammern anlegte. Alles in allem durchzieht ein so unübersichtliches Netz an Gängen, Kammern und Tunnel den Visra bis zum Silberberg, dass es niemanden gibt, der von sich behaupten kann, alle Wege zu kennen.

Die Wege im Labyrinth sind unbeleuchtet. Vereinzelt gibt es Befestigungen für Öllampen, die in die Wand eingelassen sind, aber die meisten davon sind im Laufe der Jahre verrostet und inzwischen so marode, dass sie bei Belastung abbrechen. Unter dem Berg und in unmittelbarer Nähe zu einem Vulkan ist es zudem unangenehm warm und die Luft abgestanden. Werfen Sie immer wieder ein, dass die Helden zu schwitzen beginnen, die Luft knapp zu werden scheint, Kopfschmerzen an die Schläfen drücken und die Hände feucht werden. Dazu ist es still in den Gängen, sodass die eigenen Schritte unangenehm laut erscheinen. Umgekehrt sind andere Geräusche schon aus weiter Entfernung zu hören – das Huschen einer Ratte, verstohlene Schritte eines Diebes, das leise Gemurmel zweier Schmuggler, das kurz darauf wieder erstirbt ... Nichts sollte jedoch so laut oder so nah sein, dass die Helden unmittelbare Veranlassung sehen, dem Laut nachzugehen. Spielen Sie mit den Geräuschen, um die Helden in ständiger Anspannung zu halten, lenken Sie sie aber nicht zu sehr von ihrem eigenen Ziel ab.

Die Orientierung in den dunklen Gängen ist trotz Karte nicht einfach. Da es jedoch nicht im Sinne des Abenteuers ist, dass sich die Helden über Stunden durch das Labyrinth irren, gewähren Sie ihnen zwischendurch eine *Orientierungs-* oder KL-Probe, um festzustellen, dass sich der Verlauf der Gänge von dem unterscheidet, was auf ihrer Karte zu sehen ist. Sollten die Helden dennoch mehrfach in die

falsche Richtung laufen und sich hoffnungslos verirren, greifen Sie notfalls auf andere Labyrinthnutzer zurück (siehe unten), die ihnen den Weg weisen können.

WO MÜSSEN WIR EIGENTLICH HIN?

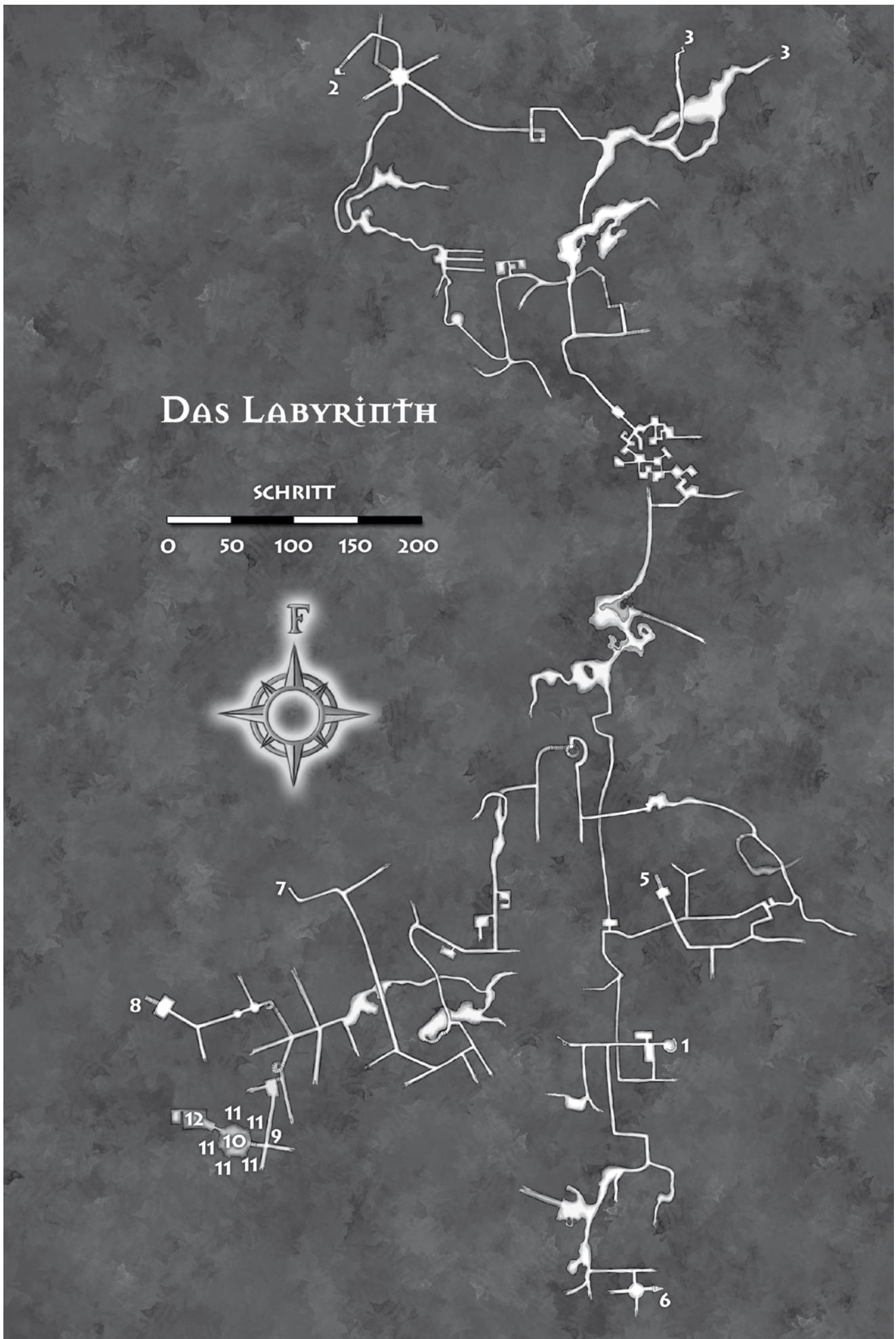
Selbst wenn die Helden durch den Fund im Haus der Unsterblichkeit einen Hinweis auf den Kartenraum gefunden haben, wissen sie noch längst nicht, wie sie dort am besten hingelangen. Hilfe können sie an verschiedenen Stellen finden:

• Naheliegend ist der Phex-Tempel, denn wer kennt sich wohl besser mit den Geheimnissen des Labyrinths aus als die Diener des Heimlichen? Natürlich sind diese nicht ohne Weiteres bereit, ihr Wissen weiterzugeben, sodass die Helden beim Vogtvikar einige Überzeugungsarbeit leisten müssen (*Überzeugen* +10, wenn sie nichts von der Suche nach Zul'Marald erzählen, +2, wenn sie davon berichten). Der Vogtvikar verschwindet kurz und kehrt dann mit einer handgemalten Skizze zurück, die er den Helden vorlegt (*Skizze 2, Orientierungs-Probe erleichtert um 5*). Als Gegenleistung sollen die Helden ihm eine Kleinigkeit mitbringen – einen Dolch, der während des Khomkriegs in den Besitz Tar Honaks geraten und seitdem in der Artefaktkammer verschwunden ist. Er ist leicht an dem Fuchskopf am Knauf zu erkennen und hat eine silberne, mit Mondsteinen besetzte

Für das Spiel im Labyrinth bedeutet das, dass hier nur ein Ausschnitt des gigantischen Tunnelsystems vorgestellt wird, um den Mythos des Labyrinths zu erhalten und es nicht in Gänze auf eine Karte zu bannen, die jeden Spielraum für unentdeckte Geheimnisse nehmen würde. Da die Helden ohnehin durch die knappe Zeit angehalten sind, keine unnötigen Erkundungen zu unternehmen, sondern sich möglichst direkt in Richtung Kartenkammer zu bewegen, sollte die Beschränkung auf einen kleinen Ausschnitt des Labyrinths nicht für Probleme sorgen. Andernfalls bleibt Ihnen die Möglichkeit, sie durch verschüttete Gänge, Engstellen, ausgelöste Fallen oder andere ‘Labyrinthnutzer’ wieder sacht in die richtige Richtung zu schubsen – zur Neige gehendes Lampenöl ist ebenfalls ein gutes Argument, sich zu beeilen.

Auf der Meisterkarte des Labyrinths sind folgende Orte markiert:

- 1 Ausgang zur Villa Ulfhart
- 2 Ausgang zum Phex-Tempel
- 3 Ausgang zum Schlund
- 4 Weitere Gänge in Richtung Visra
- 5 Ausgang zur Villa Bonareth
- 6 Ausgang zur Villa Zornbrecht
- 7 Ausgang an den Klippen des Silberbergs
- 8 Durchgang zum Boron-Tempel
- 9 Zugang zur Vorkammer der Artefaktkammer
- 10 Vorkammer der Artefaktkammer, sechs Türen zu verschiedenen Abschnitten der Artefaktkammer
- 11 Verschlossene Kammer
- 12 Gesuchte Artefaktkammer (siehe **Der Kartenraum** auf Seite 83)



te Scheide. Was es damit auf sich hat? Die Helden sollen den Dolch besorgen und nicht danach fragen. Das ist das Geschäft. Erfüllen sie die Forderung des Vogtvikars, steigt der Ruf beim Phex-Tempel um 20. Ignorieren sie die Bitte, wird der Vogtvikar jede weitere Hilfe einstellen, und es wird schwer, ihn umzustimmen (**Ruf** -40 beim Phex-Tempel).

Berion weiß von dem Zugang in der Villa Ulfhart und kann den Helden mit einem uralten Plan aushelfen. (**Skizze 2, Orientierungs-Proben um 2 erleichtert**). Berion zeichnet ein, wo er nach den Angaben der Walkir-Aufzeichnungen die Kartenkammer vermutet.

Schwieriger wird es in der Universität oder im Boron-Tempel. Ob die Helden überhaupt Hilfe finden, hängt von ihrem Ansehen ab:

Ruf über 80: Man schaut skeptisch und stellt ein paar allgemeine Fragen nach dem Grund der Suche, beschäftigt sich aber kaum mit den Antworten. Ein brauchbarer Plan wird zur Verfügung gestellt (**Skizze 1, Orientierungs-Proben um 5 erleichtert**).

Ruf über 45: Man stellt Fragen und hakt nach, lässt sich aber von schlüssigen Überzeugungsversuchen (**Überzeugen +3**) dazu bringen, eine Karte auszuhändigen (**Skizze 1, Orientierungs-Proben um 3 erleichtert**).

Ruf über 15: Man ist sehr kritisch und will sehr genau wissen, was die Helden vorhaben (**Überzeugen +10**). Bei Erfolg erhalten sie eine halbwegs brauchbare Skizze (**Skizze 1, Orientierungs-Proben um 1 erleichtert**). Bei einer misslungenen **Überzeugen**-Probe bittet man sie zur Befragung durch Glaubensbewahrer Brotos Paligan (auch dann, wenn die Helden sich an die Universität gewandt haben,

schließlich gilt das Labyrinth seit Bal Honaks Erweiterungen als 'Domäne' der Boron-Kirche). Sollten es sich die Helden mit ihm bereits verscherzt haben, haben sie ein Problem und können sich nur mit einer sehr großzügigen Spende (150 Dublonen) und der Versicherung, dass alles nur ein Missverständnis sei, freikaufen (**Überzeugen +5**, wenn das Gold geflossen ist, ansonsten +20). Ansonsten werden sie von der Rabengarde abgeführt und eingesperrt wegen 'gefährlicher Umtriebe' (das klingt nach Brotos' Auffassung immer gut und ist auf alles anzuwenden, um politische Feinde aus dem Verkehr zu ziehen).

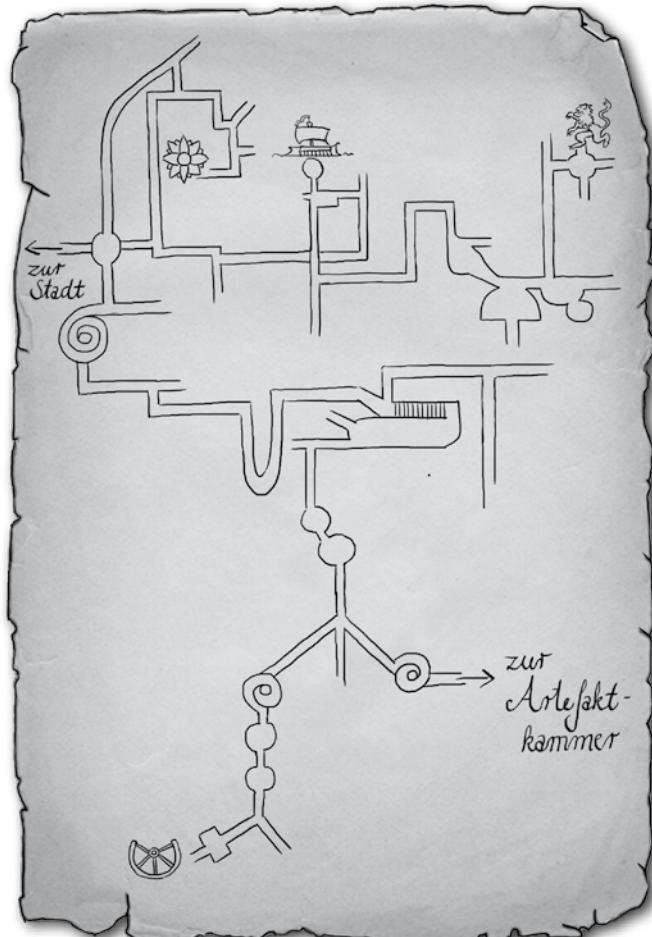
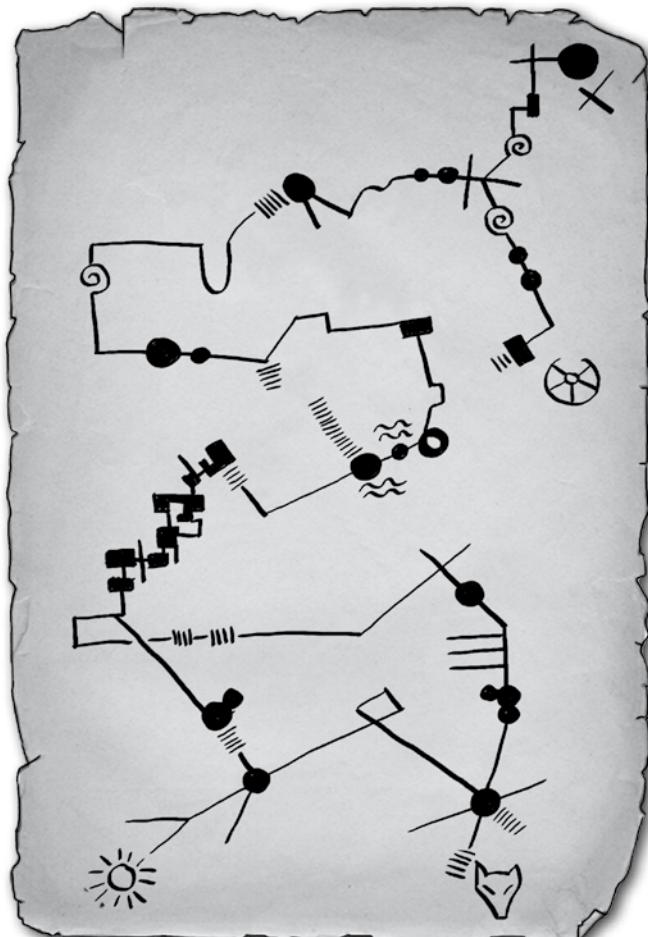
Sollte es soweit kommen, bleibt als letzte Instanz Amir Honak, der die Helden aufsucht, um sich selbst ein Bild zu machen. Wenn die Helden ihm von ihren Erkenntnissen berichten, zeigt er sich tiefbesorgt, kümmert sich aber sofort darum, dass die Helden freigelassen werden (vorausgesetzt, die Gruppe hat sich bislang nicht offen mit der Boron-Kirche angelegt oder erheblich gefrevelt).

Ruf unter 0: Man hört ihnen nicht einmal zu, sondern komplimentiert sie umgehend hinaus.

DER WEG DURCH DAS LABYRINTH

Das Labyrinth ist keineswegs so leer, wie es die Helden im ersten Moment annehmen mögen. Diebe, Schmuggler, Hehler, aber auch die Hand Borons, gläubige Novadis, flüchtige Sklaven und andere Verfolgte nutzen die Gänge und Kammern als Unterschlupf oder geheimen Treffpunkt.

Die Begegnungen im Labyrinth sind optional. Sie können die Zufallstabelle nutzen (würfeln mit einem W20) oder selbst entscheiden, mit wem es die Helden zu tun bekommen.



Spinnenmilch

In Walkirs Aufzeichnungen haben die Helden den Hinweis auf Spinnenmilch gefunden. Diese hat tatsächlich die Wirkung, Sinneswahrnehmungen zu verändern. Helden, die Spinnenmilch zu sich genommen haben, spüren, wenn sie sich dem Kartenraum nähern. Beschreiben Sie für jeden Helden andere Sinneseindrücke (in Vorwegnahme der Sinneswahrnehmungen, die Sie weiter unten in **Mit den Sinnen der Spinnen** auf Seite 86 verteilen.): Während der eine ein leises Rauschen vernimmt, das lauter wird, je näher er dem Kartenraum kommt, spürt der andere die Berührung eines Lichtzugs und der dritte riecht den Weg.

Reste von Spinnenmilch können die Helden im Haus der Unsterblichkeit auftreiben (ausreichend für drei Personen). Alternativ können sie bei guten Kontakten zur Universität (Ruf größer als 50) die Herstellung der Substanz in Auftrag geben.

men. Beschränken Sie sich auf eine, maximal zwei Begegnungen. Auch, wenn das Labyrinth nicht menschenleer ist, sollte nicht der Eindruck entstehen, dass es zugehe wie in einem Taubenschlag.

Wenn Sie Ihre Gruppe auf dem schnellsten Weg in den Kartenraum führen wollen, überspringen Sie diesen Abschnitt einfach. Die Begegnungen dienen allein der Ausgestaltung des Labyrinths und haben keinerlei Auswirkungen für den weiteren Verlauf des Abenteuers.

1–4: Schmuggler. Die (Anzahl der Helden +2) Männer und Frauen sind auf dem Weg zu ihrem Versteck, um einige Ballen unterschlagene Seide abzuholen, die ihre Mittelsleute dort gelagert haben. Bei den Schmugglern handelt es sich um gewöhnliche Seeleute, die im Auftrag ihres Kapitäns handeln und seit Jahren heimlich Waren wie Opale und Seide aus der Stadt schaffen, um sie am Zoll vorbei in den Häfen der Goldenen Allianz zu verkaufen. Die Männer und Frauen sind misstrauisch und gehen Konfrontationen aus dem Weg. Sobald sie die Helden bemerken, löschen sie ihre Lampen und versuchen, sich im Dunkeln zu verstecken. Sollten die Helden sie stellen, reichen ein paar Drohungen, damit sie auspacken und die Namen ihrer Auftraggeber nennen (wohlhabende, aber politisch unbedeutende Fana). Verirrten Helden helfen sie nur, wenn diese ihnen versprechen, sie nicht zu verraten.

5–9: Eine Diebin. Die Frau nutzt die geheimen Gänge des Labyrinths, um ungesehen in die Nähe reicher Villen zu kommen oder vor der Stadtwache zu fliehen. Sie kennt daher mehrere Ein- und Ausgänge und einige Wege, die sie regelmäßig nutzt. Sie bewegt sich im Dunkeln und wird von einem aufmerksamen Helden zunächst nur gehört (*Sinnenschärfe-Probe +6*). Auch sie versucht, der Gruppe aus dem Weg zu gehen. Gelingt es den Helden, sie zu stellen, finden sie einen Beutel mit Diebesgut bei ihr (einige Münzen und etwas Goldschmuck). Sie bietet sich als Führerin an, wenn man sie im Gegenzug laufen lässt.

Diebin

Dolch:

INI 11+IW6 AT 13 PA 13 TP IW6+1 DK H

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 14 PA 13 TP IW6(A) DK H

LeP 29 AuP 33 WS 7 RS 0 MR 5 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 15, KO 13, KK 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 7 (14/13/12)

10–12: Novadis. Da die Verbreitung des Rastullah-Glaubens in Al'Anfa verfolgt wird, finden sich die ansässigen Novadis (überwiegend Sklaven, die als Haussklaven oder 'Spezialisten' genug Freiheit genießen, um sich in der Stadt bewegen zu können) an geheimen Orten im Labyrinth zu Gebeten zusammen. Auch wenn diese Treffpunkte abseits der Silberberggänge liegen, nutzen die Novadis das Labyrinth, um ungesehen dorthin zu gelangen. Die Helden stoßen auf eine Gruppe von (Anzahl der Helden +3) Novadis, darunter auch Frauen und ein Kind, die auf dem Weg zum Versammlungsort sind. Die Gläubigen bemerken die Helden erst sehr spät, können also von diesen überrascht werden (wenn die Helden sie zuerst hören, *Sinnenschärfe-Probe –2*). Wenn möglich, versuchen sie zu fliehen und sich zu verstecken, wobei sie ihre Lampen zurücklassen. Sollten die Helden sie stellen, stoßen sie auf verängstigte, aber zu allem entschlossene Sklaven, die sich bewusst sind, dass sie soeben ihr Leben verwirkt haben. Sie sind eher bereit, in den Tod zu gehen, als ihre Mitbrüder zu verraten. Wenn die Helden sie laufen lassen, sind sie überrascht, versichern aber, dass man diese Tat nicht vergessen und ihnen umgekehrt helfen wird, wenn sich einmal die Gelegenheit bieten sollte (Ruf +55 bei Novadis). Den Weg zur Artefaktkammer kennen sie nicht.

Novadis

Säbel:

INI 11+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+3 DK N

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 12 PA 12 TP IW6+1(A) DK H

LeP 32 AuP 33 WS 7 RS 0 MR 5 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 13, KO 13, KK 13

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 7 (15/13/13)

Relevante Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Erfahrene Novadis: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften

13–16: Flüchtiger Sklave. Der Zwerg *Baratosch, Sohn des Borotosch*, wurde auf einer Schiffsreise von Piraten gefangen genommen und versklavt. Nach zwei gescheiterten Versuchen, sich das Leben zu nehmen, gelang ihm schließlich die Flucht. Dabei stolperte er durch Zufall an den Hängen des Visras in einen Zugang zum Labyrinth und versteckte sich dort, bis die Häscher die Verfolgung aufgaben. Da er keine Möglichkeit sah, sich durch den

Dschungel zu schlagen, blieb er zunächst in den Höhensystem, das er nach und nach weiter erkundete. Seit zwei Jahren lebt er in der Dunkelheit unter Visra und Silberberg, ernährt sich von dem, was er findet oder erbeuten kann, wenn er ahnungslosen Gesetzlosen auflauert – und glaubt inzwischen nicht mehr daran, seine Heimat wiederzusehen. Obwohl er kein Licht hat, kennt Baratosch sich in ‘seinen’ Gängen bestens aus und versucht, durch Ablenkung (weggeworfene Steinchen) einen Helden von der Gruppe zu isolieren und zu überwältigen. Greifen die anderen Helden ein, wehrt er sich mit dem Wahnsinn eines Berserkers und kämpft bis zur Bewusstlosigkeit. Wenn es den Helden gelingt, das Vertrauen des störrischen, misstrauischen Zwergs zu gewinnen, können Sie ihn als Verbündeten einsetzen, der die Kampfkraft der Gruppe unterstützt. Seinen Rettern wäre Baratosch jedenfalls unendlich dankbar. Den Weg zur Artefaktkammer kann er den Helden zeigen.

Baratosch

Messer:

INI 8+IW6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** IW6+1 **DK** H

Waffenlos:

INI 9+IW6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** IW6+2(A) **DK** H
LeP 40 **AuP** 40 **WS** x **RS** 0 **MR** 6(+3)* **GS** 6

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 15, KK 16

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 9 (13/15/16)

*) Besitzt den Vorteil Schwer zu verzaubern.

16–19: Straßenschläger. Die grobschlächtigen Gesellen (Anzahl der Helden + 2) haben vor einiger Zeit in einem verlassenen Haus einen Zugang zum Labyrinth entdeckt und nutzen die Gänge jetzt, um ungesehen zu verschwinden oder von einem Ort zum anderen zu kommen, ohne sich durch die Straßen drängen zu müssen. Sie kennen lediglich eine Handvoll Stollen und schrecken davor zurück, tiefer in das Gangsystem einzudringen. In dieser Nacht haben sie sich vor dem Zugriff der Stadtwaache zurückgezogen und lecken in einer Kammer ihre Wunden. Dabei sind sie nicht sonderlich aufmerksam, sodass die Helden sie zuerst entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe –3) und sich anschleichen können (*Schleichen*-Probe –2). Die Schläger sind erschöpft, aber guter Laune und lassen eine Flasche Reiswein herumgehen, während zwei von ihnen ihre Wunden versorgen. Die Helden können sich mit einer weiteren *Schleichen*-Probe ungesehen zurückziehen und den wüsten Haufen einfach umgehen. Lassen sie es auf einen Kampf ankommen, haben sie den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite. Die Schläger ergeben sich oder versuchen zu fliehen, wenn sie erkennen, dass sie unterlegen sind. Sie arbeiten für Nareb Zornbrecht und sollen für Unruhe und Angst auf den Straßen sorgen. Warum? Das wissen sie selbst nicht, aber sie werden gut entlohnt, daher stellen sie keine Fragen. Den Weg zur Artefaktkammer kennen sie nicht.

Schläger

Säbel:

INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+3 **DK** N

Keule:

INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** IW6+3 **DK** N

Schwerer Dolch:

INI 10+IW6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** IW6+2 **DK** H

Rauen:

INI 8+IW6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** IW6+1(A) **DK** H

LeP 32 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 13, KO 13, KK 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Wuchtschlag (Dolchkämpfer: Finte), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch oder Mercenario

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 6 (12/13/14)

20: Agent der Hand Borons. Die alafanischen Meuchler nutzen das Labyrinth wie ihr zweites Zuhause. Hier treffen, beraten und verstecken sie sich, verteilen Aufträge, tauschen Nachrichten und bewegen sich ungesehen unter der Stadt. Dabei achten sie darauf, für die anderen, eher zufälligen ‘Labyrinthnutzer’ unsichtbar zu bleiben. Die Anwesenheit eines Agenten der Hand Borons sollte von den Helden daher nicht ohne Weiteres bemerkt werden. Besonders intuitive Helden könnten spüren, dass da noch etwas in der Dunkelheit hinter ihnen ist, besonders scharfsinnige Helden mögen die Schritte des Meuchlers hören, der ihnen folgt (*Sinnenschärfe*-Probe + 20). Der Agent legt es nicht auf eine Konfrontation mit den Helden an, im Gegenteil: Er versucht sich lediglich ein Bild von den Eindringlingen zu machen und zieht sich beim ersten Anzeichen, dass er entdeckt worden ist, zurück. Notfalls versucht er die Verfolger mit alchimistischen Tränken/Elixieren (oder gar einem Äquivalent als Artefakt) abzulenken. Sollte es zum Kampf kommen, macht er es seinen Gegnern nicht leicht und kämpft notfalls bis zum Tod, wenn er nicht entkommen kann.

Agent der Hand Borons

Kurzschwert:

INI 15+IW6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** IW6+2 **DK** HN

Dolch:

INI 15+IW6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** IW6+1 **DK** H

Leichte Armbrust:

INI 15+IW6 **FK** 18 **TP** IW6+6

Waffenlos:

INI 14+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6(A) **DK** H

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 12, KK 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schnellziehen

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 11 (14/12/12), Waffen sind oft mit Kukris (siehe **WdS 149**) oder anderen Substanzen vergiftet.

Erfahrene Agenten (mit vollendetem Ausbildung): AT/PA +3/+3, FK +5, LeP +2, AuP +2, Kampfgespür, Meisterschütze, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente und weitere SF

Fallen

Der Einsatz von Fallen ist optional, wenn Sie Ihre Helfen zusätzlich fordern wollen. Da die Gänge von verschiedenen Gruppen und Personen genutzt werden, sollten Sie sich zuvor überlegen, wer und vor allem warum jemand eine Falle stellt und was er schützen will. Eine Gruppe Schläger kann eine einfache mechanische Falle wie einen Stolperdraht mit herabfallendem Gestein bauen, um ungebettete Gäste von ihrem Versteck fernzuhalten. Granden sichern den Zugang zu ihren Villen mit vergifteten Trittfallen, Fallbeinen, Zauberzeichen oder Bolzenschleudern, ein Agent der Hand Borons legt spontan Sprühfallen oder Giftdornen, um unliebsame Besucher auszuschalten. Eine Sammlung möglicher Fallen und ihrer Varianten finden Sie in **Katakomben 51ff.**

In dem letzten Korridor vor dem Zugang zur Artefaktkammer stoßen die Helden auf einen selig schlummernden Bewaffneten. Es handelt sich dabei um einen von Irschans Beschützern, der einer karmalen Falle (RUF IN BORONS ARME, Grad II) zum Opfer gefallen ist. Den Helden droht keine Gefahr, da Irschan die Falle zerstört hat.

DER KARTENRAUM

Nach Walkir Zornbrecht war Bal Honak der einzige, der den Kartenraum entdeckt und seine Bedeutung erkannt hatte. Da Bal Honak den Fehler Walkirs nicht wiederholen wollte, ließ er sich Zeit mit seinen Forschungen, um sicher zu gehen, nicht das gleiche Schicksal zu erleiden wie der Söldnerführer. Um den Raum zu sichern, machte er ihn zu einem Teil seiner legendären Artefaktkammer. Mit seinem Tod geriet das Wissen um den Kartenraum in Vergessenheit, und die in den Fels gekratzten Zeichen verschwanden nach und nach unter der Fülle der zusammengetragenen Artefakte.

Nachdem Irschan dank des Bündnisses mit Nareb Zornbrecht und der Einsicht in die Walkir-Aufzeichnungen die letzten Puzzleteile zusammengetragen hat, wissen er und Aurelian, wie sie die Suche nach Zul'Marald angehen müssen. Dass der Kartenraum in der Artefaktkammer liegt, ahnte Irschan bereits. Er war einmal mit seinem Geliebten Amir Honak hier unten und hat dabei die seltsamen Zeichen auf dem Boden gesehen – die ihm jetzt in der Reliefkammer der Opalmine wiederbegegnet sind. Daher haben Irschan und Aurelian vorgesorgt und eine schlagkräftige Truppe zusammengestellt, um die Wachen vor der Artefaktkammer gewaltsam zu beseitigen und das Ritual zu bewachen. Sie sind unmittelbar vor den Helden eingetroffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es gibt keinen Zweifel, ihr nähert euch eurem Ziel. Die Gänge, durch die ihr zuletzt geschlichen seid, waren auffällig sorgsam aus dem Fels gehauen und breit genug, dass ihr zu zweit nebeneinander herge-

hen könnt. Immer wieder stößt ihr auf Halterungen für Lampen, umfasst von reliefartigen Darstellungen aus dem Reich Borons, die ein kunstfertiger Steinmetz in den Basalt gehauen hat.

Dann weitet sich der Gang mit einem Mal, und vor euch liegt eine Halle, zu groß, als dass eure Lampen sie ganz ausleuchten könnten. Breite Stufen führen hinab in einen kreisrunden Raum, von dem mehrere reliefverzierte Portalbögen abgehen. Die schwarzen Tore sind verschlossen. Nur eins steht offen, und deutlich erkennt ihr die reglosen Körper zweier Rabengardisten, die im Durchgang liegen.

Die Helden haben die legendäre Artefaktkammer erreicht. Gewöhnlich halten hier drei Rabengardisten Wache, zwei liegen erschlagen unter dem Portal, einen dritten finden sie im dahinterliegenden Vorraum.

Ein Wort zur Artefaktkammer

Da die Artefaktkammer Bal Honaks eines der großen Mysterien Al'Anfas ist, soll sie in diesem Abenteuer nicht all ihrer Geheimnisse beraubt werden. Entgegen der landläufigen Meinung besteht die Kammer aus einer Reihe von Einzelkammern, die über die zentrale Halle erreicht werden. Außer dem Patriarchen und den höchsten Würdenträgern der Boron-Kirche kennen die Lage der Kammer nur ausgewählte Rabengardisten, die hier ihren Dienst tun. Dadurch, dass nur eines der Tore aufgebrochen wurde, bleiben die anderen Kammern intakt und hüten weiterhin ihre Geheimnisse – für andere Abenteuer in Al'Anfa.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, Artefakte aus der Kammer mitzunehmen, haben Sie mehrere Möglichkeiten, damit umzugehen:

• Die Helden geraten auf dem Rückweg mit Schmugglern oder nachfolgenden Rabengardisten aneinander und verlieren ihre Beute dabei.

• Bei dem Überfall durch Nareb Zornbrecht (s.u.) werden die Artefakte beiläufig von Azimir zerstört bzw. eingeschmolzen.

• Die Helden verlieren das Artefakt im Dschungel oder in Zul'Marald.

• Oder Sie lassen zu, dass die Helden die Artefakte behalten, und statten diese so aus, dass sie Schwächen der Gruppe ausgleichen. Da die Helden ohnehin keine Zeit haben, sich bei der Auswahl mit ausführlichen Analysen aufzuhalten, liegt es in Ihrer Hand zu entscheiden, was sie erbeutet haben.

• Sie können auch den Helden Artefakte anhängen, die Sie für spätere Abenteuer wieder aufgreifen, etwa, weil ein Fluch auf ihnen lastet oder es noch andere Gestalten gibt, die sich brennend dafür interessieren ...

Wer immer hier eingebrochen ist, hat sich wenig Mühe gegeben, unbemerkt zu bleiben. Ein Blick auf das Tor verrät, dass jemand das Schloss mit einem HARTE SCHMELZE bearbeitet hat, um es zu öffnen. Mit einer Sinnenschärfe-Probe können sie außerdem Stimmen vernehmen, die aus den weiter innen liegenden Kammern kommen. Offensichtlich sind die Eindringlinge noch da.

Die aufgebrochene Kammer besteht aus drei einzelnen Räumen, die über offene Durchgänge miteinander verbunden sind. Fackellicht aus der hinteren Kammer taucht die davor liegenden Räume in ein unruhiges Dämmerlicht, das den Helden zumindest ermöglicht, sich zu orientieren.

Die beiden vorderen Räume sind vollgestopft mit allerlei 'Krempel' – Waffen, verschlossene Truhen, Teppiche, Statuen, sogar ein Tisch mit einem darin eingelassenen Kamelspiel und eine Lyra aus reinem Gold finden sich darunter. Im

ersten Raum liegt zudem der dritte Rabengardist in seinem Blut – jemand hat ihm die Kehle durchgeschnitten. Es ist offensichtlich, dass sich die Eindringlinge in der hinteren Kammer aufhalten, sodass die Helden hoffentlich auf die Idee kommen, sich ungesehen anzuschleichen. Sollten sie einen Frontalangriff starten wollen, weisen Sie sie darauf hin, dass Stimmen und Licht auf eine größere Anzahl von Einbrechern hinweisen – und dass diese sich offenbar sicher genug fühlen, 'einfach mal so' die Artefaktkammer aufzubrechen. Das scheinen keine Gegner zu sein, die man unterschätzen sollte.

Seien Sie mit *Schleichen*-Proben großzügig – es sollte den Helden gelingen, unbemerkt so nah heranzukommen, dass sie beobachten können, was Irschan und Aurelian dort tun. Da sie sich sicher fühlen, haben sie nur eine Wache im zweiten Raum zurückgelassen, die gelangweilt an einer Statue lehnt und Löcher in die Luft starrt (und daher leicht zu überwältigen sein sollte; eine Probe zum Anschleichen ist um 4 erleichtert).

Sobald die Helden freie Sicht auf die hintere Kammer haben, können sie Folgendes beobachten:

Das Spinnenbuch

Eine besondere Beute stellt ein Buch dar, das es in Al'Anfa eigentlich nicht geben sollte: das *Arachnoide Almages*t. Es handelt sich dabei um ein paranoides Werk über Spinnen, das teilweise auf Insektoiden-Kulte der Dunklen Zeiten zurückgeht und neben allerlei Wissen über Spinnen auch Formeln zur Anrufung finsterner Spinnendämonen beinhaltet. Das Werk ist im Mittelreich verboten und sein Fund eine Sensation. Stipen Gusbert würde ein Vermögen dafür hergeben und den Helden auf ewig die Stiefel küssen (**Ruf +120** bei Stipen Gusbert). Neben allerlei kryptischen Abschnitten können die Helden folgende Abschnitte (auf Altulamidisch) finden, die ihnen weiterhelfen:

»Wir haben Anhaltspunkte dafür, dass die Spinnen Geschöpfe sind, die Götter verehren, wie wir es von den Echsen wissen. Mokoscha ist eine Gottheit der Insektoiden, und auch die Verehrung des grausamen Shinkssir zählt zu den Kulten, die angeblich bis in das Siebte Zeitalter zurückreichen. Doch die meisten ihrer Götter sind im Dunkel der Geschichte verschwunden. Ein Segen, denn wir mögen uns nicht ausmalen, welch namenlose Schrecken einst als Götter Verehrung fanden.«

»Es gibt Spinnen, die Einzelgänger sind, und andere, die als Schwarm leben. Doch auch die Einzelgänger zeigen die Fähigkeit, andere ihrer Artgenossen um sich zu sammeln und sich untertan zu machen. Sie beherrschen ihre Gedanken und machen sie zu einem Teil von sich. So mögen sie auch den Geist ihrer Opfer beeinflussen, und es ist wahrscheinlich, dass sie längst Teile unserer Welt beherrschen, ohne dass wir davon ahnen.«

»Sie waren in der Lage, ganze Königreiche zu verbanen, wenn man die Legende vom Goldenen Skorpion zur Grundlage nimmt. Bis heute soll er eingesponnen in seinem smaragdnen Reich ausharren und auf Rache sinnen, und sein Zorn wird alle Sterblichen hinwegfegen.«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es mögen etwas mehr als zwanzig Leute sein, die sich in der Kammer aufhalten, und die Art, wie sie sich bewegen, verrät, dass es sich um geschulte Kämpfer handelt. Die Gesichter sind verhüllt, ihre Waffen haben sie weggesteckt, während sie damit beschäftigt sind, die Artefakte beiseite zu räumen, um in der Mitte des Raumes Platz zu schaffen. Fackelschein wirft ein unruhiges Licht an Wände und auf die beiden Gestalten, die über dem freigeräumten Felsboden hocken und die eingemeißelten Linien aufmerksam studieren. Euer Herz macht einen Sprung, als der eine den Kopf hebt und ihr ihn erkennt. Irschan Perval trägt anstelle seiner Magierrobe ein einfaches Seidenhemd mit wadenlanger Weste und passender Hose, seine Stiefel wirken ungewohnt derb. Im weichen Licht der Fackeln scheint sein Gesicht noch zeitlos schöner als sonst, doch um seinen Mund liegt ein harter Zug, als er mit dem anderen redet und sich schließlich erhebt, um Anweisungen zu geben. Der andere folgt ihm ohne Eile, und nun erkennt ihr auch ihn – Aurelian Bonareth, der die Haare zusammengebunden trägt und Reisekleidung angelegt hat. Gemeinsam mit dem Magier spricht er ein paar Worte mit einem der Bewaffneten, dann tritt er zu seinem Leibwächter und flüstert ihm etwas zu.

Noch während sich die Helden fragen, wie ausgerechnet diese beiden Todfeinde dazu kommen, gemeinsame Sache zu machen, werden die letzten Artefakte beiseite gerückt und die Bewaffneten stellen sich in einem Kreis um Irschan und Aurelian auf, offensichtlich bereit, einzugreifen, sollte etwas schiefgehen. Spätestens jetzt sollten die Helden die Zeichen auf dem Felsboden erkennen – und mit einer KL-Probe +2 mit der Darstellung auf dem Relief in der Opalmine in Ver-

bindung bringen (wenn sie nicht ohnehin schon von alleine darauf kommen). Damit dürfte ihnen klar sein, was Irschan und Aurelian planen (und auch, dass es sich nicht um eine gefährliche Beschwörung handelt, was sie hoffentlich davon abhält, wider aller Vernunft anzugreifen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die Wachen in Stellung gegangen sind, treten Irschan und Aurelian zusammen mit dem maraskanischen Leibwächter und (Anzahl der Helden minus 3) weiteren Männern und Frauen in die Mitte. Noch einmal scheint der Großexecutor die Zeichen im Fels zu studieren, dann weist er die anderen an, sich am Rand des Symbols zu verteilen. Ein Luftzug lässt die Fackeln fauchen, als er einen Beutel hervorholt und einen etwa handtellergroßen, metallisch funkelnden Gegenstand auf den Boden gleiten lässt. Einige Herzschläge lang scheinen alle Augen auf dem seltsamen Ding zu ruhen, bis dieses mit einem Mal hochschnellt und acht spinnenartige Beine aus dem Körper hervorschießen. Ein überraschter Aufschrei hängt noch in der Luft, als es auch schon auf den Maraskaner zueilt, der unwillkürlich einen Schritt zurückmacht.

“Bleib stehen!”, zischt Irschan.

Einen Moment scheint es, als wolle der Maraskaner den Befehl verweigern, doch dann steht er regungslos da, während das ‘Ding’ an ihm hochspringt. Hörbar zieht er Luft zwischen den Zähnen ein, doch dann ist es wieder weg und schießt zum nächsten.

Es ist Aurelian und den anderen Ausgewählten deutlich anzusehen, wie sehr sie mit sich ringen, der metallischen Spinne nicht auszuweichen. Doch sie bleiben auf ihren Plätzen, bis nach und nach alle einen Biss empfangen haben. Irschan ist der letzte, und kaum



hat die Spinne von ihm abgelassen, geht ein Zittern und Ruckeln durch ihren glänzenden Leib. Ihre Bewegungen wirken mit einem Mal abgehackt, sie knickt ein und bricht schließlich zusammen, um regungslos auf dem Rücken liegen zu bleiben.

Kein Laut ist zu hören, als Irschan den anderen zu verstehen gibt, näher zu treten und einander an den Händen zu berühren. Einen Moment geschieht gar nichts, dann scheinen sich ihre Gesichter zu verklären, als erblickten sie etwas, was den Zuschauern verborgen bleibt.

Unruhe kommt unter den Leibwächtern auf, Husteln und das leise Scharren eines Stiefels auf dem felsigen Untergrund. Die Fackeln zittern, Schatten tanzen auf den Wänden, lauschend, beobachtend, verschmelzen sie miteinander oder teilen sich auf, während die Mienen der Ausgewählten immer angestrengter wirken.

Es kommt euch wie eine Ewigkeit vor, bis Irschan endlich den Kopf in den Nacken wirft und hörbar ausatmet.

Auch die anderen erwachen langsam aus ihrer Starre, lassen die Arme fallen und blinzeln in das unruhige Licht, als müssten sie sich

erst daran erinnern, wo sie eigentlich sind.

Ein zufriedenes Lächeln kräuselt Irschans Lippen, als er sich an Aurelian wendet und ihm zunickt. “Ich denke, Ihr habt gesehen, was wir erwartet haben?” Der Grande nickt zögerlich, noch sichtlich benommen von der Vision. “Vermutlich. Lasst uns fort von hier.”

Wenn die Helden sich nicht unnötig auffällig verhalten, rücken Irschan und seine Leute ab, ohne sie zu bemerken. Der Weg zum Kartenraum ist damit frei.

Hilfe! Meine Gruppe hat das Abenteuer gesprengt!

Diese Szene ist eine Schlüsselszene, die von ihrer Atmosphäre lebt und davon, dass die Helden wie vorgesehen reagieren (nämlich vernünftig, indem sie erst beobachten und *dann* handeln). Da nicht alle Helden mit dem Segen der Vernunft ausgestattet sind, kann es an dieser Stelle passieren, dass das Abenteuer einen anderen Verlauf nimmt als geplant – näm-

lich dann, wenn die Helden Irschan und Aurelian angreifen, während sich diese noch im Kartenraum aufhalten.

Abschreckung genug sollten eigentlich die über zwanzig Bewaffneten leisten, mit denen sich die Helden schlagen müssen. Die hohe Zahl kommt zustande, weil Irschan und Aurelian bereits alles für den Aufbruch in den Dschungel vorbereitet haben und nicht daran scheitern wollen, dass

ihre Leibwächter nicht mit den Rabengardisten fertigwerden. Durch das Labyrinth ist es nicht schwierig, eine größere Anzahl Leute ungesenen zur Artefaktkammer und wieder hinaus zu führen, sodass es naheliegt, die ohnehin angeworbenen Leibwächter mitzunehmen.

Reicht die Abschreckung nicht aus, sind folgende Lösungen denkbar:

• Wenn die Helden von den Leibwächtern getötet werden, dann ist es eben so und Abenteuer sowie Grandenkarriere sind an dem Punkt zu Ende.

• Sollten sie vor der Übermacht fliehen, lassen Irschan und Aurelian von einer Verfolgung ab. Stattdessen versiegelt Irschan das Tor magisch (CLAUDIBUS, 12 ZfP*, 5 AsP) und führt das Ritual wie geplant durch. Die Helden haben später die Möglichkeit, zurückzukehren und das Ritual ebenfalls durchzuführen. Sie müssen nur selbst dahinterkommen, wie sie das Spinnenartefakt nutzen.

• Sollten die Helden hingegen wider Erwarten die Leibwächter überwinden, treten Irschan und Aurelian die Flucht an – Irschan mittels eines TRANSVERSALIS, Aurelian, indem er das allgemeine Durcheinander nutzt, um zu entkommen. In diesem Fall wissen die beiden nicht, wo sich Zul'Marald befindet, und heften sich an die Fersen der Helden, wenn diese aufbrechen, um die Smaragdstadt zu suchen. Unternehmen die Helden nichts dergleichen, brechen Irschan und Aurelian auf gut Glück und mit Walkirs Unterlagen auf – und einem zweiten Spinnenartefakt, das ihnen ermöglicht, die Sinneswahrnehmung der Priesterinnen zu übernehmen (siehe auch Zul'Marald, **Der Weg durch die Stadt** auf Seite 102).

• Sollten die Helden auch Irschan und Aurelian töten,ersetzen Sie die beiden ab dem Dschungel durch Salix Kugres, der sich von den Helden nach Zul'Marald führen lässt, sie dort linkt und sich zum Alleinherrcher über Al'Anfa aufschwingt.

• Als letzte Möglichkeit können Sie auch bereits im Vorfeld dafür sorgen, dass die Helden gar nicht erst mit Irschan und Aurelian zusammenstoßen (was zu empfehlen ist, wenn Sie Ihre Gruppe gut genug kennen, um zu wissen, dass diese lieber ohne Rücksicht auf Verluste zuschlägt, als die Schurken unbehelligt abziehen zu lassen). In diesem Fall sind Irschan und Aurelian bereits wieder fort, das heißt, die Helden finden lediglich die aufgebrochene Tür und die ermordeten Rabengardisten vor und müssen den Ablauf des Rituals selbst herausfinden. Ab der Rückkehr zur Villa verläuft das weitere Abenteuer wie vorgesehen.

Vor allem die dritte und die vierte Lösung erfordern etwas Mühe beim Umarbeiten des Abenteuers, aber so ist eine Fortsetzung möglich. In die Geschichte des offiziellen Aventuriens geht die im Abenteuer vorgesehene Version ein.

Sollten die Helden Irschan und Aurelian verfolgen, anstatt selbst zu versuchen, die Visionen zu erfahren, lassen Sie sie eine KL-Probe würfeln und weisen sie beim Gelingen darauf hin, dass sie so natürlich darauf angewiesen sind, ihre Gegner nicht aus den Augen zu verlieren. Leichter ist es in jedem Fall, selbst versuchen herauszufinden, wohin die Reise geht. Wenn die Helden dennoch darauf beharren, unverzüglich die Verfolgung aufzunehmen, können sie ihnen bis zum Hafen folgen und dann ab Tyrinth die Spur wieder aufnehmen. In diesem Fall gestalten Sie den Kampf vor Zul'Marald dahingehend um, dass es Irschan und Aurelian samt Leibwächtern vor den Helden gelingt, in die Smaragdstadt zu entkommen (siehe **Das verbotene Tal** auf Seite 98). Die Visionen in der Mentalwelt (siehe **Die Mentalwelt** auf Seite 104) finden dann ohne die Helden statt, die ohne die Wirkung des Giftes aus der Kartenkammer große Probleme mit den Fallen haben werden. Der restliche Verlauf des Abenteuers bleibt unverändert.

Mit den Sinnen der Spinnen

Diejenigen Helden, die von der Spinnenmilch getrunken haben, spüren schon beim Betreten des Karterraumes, dass sie am Ziel sind. Die seltsame Metallspinne liegt immer noch in der Mitte der Kammer, auf den ersten Blick sieht sie aus wie ein etwas zu großes Amulett. In dem Moment, in dem alle Helden, die Spinnenmilch getrunken haben, in den Symbolkreis treten, erwacht sie jedoch erneut zu Leben: Sie bewegt sich hin und her, wie ein Teller auf einem schwankenden Schiff, dann schießen erst auf der rechten Seite, danach auf der linken Seite die Beine hervor. Sobald das letzte Bein den Boden berührt hat, schießt sie auch schon auf den ersten Helden zu und springt an ihm hoch, um ihn zu beißen.

Der Biss der Spinne ist ein wenig schmerhaft und verursacht 1 SP. Sie injiziert den Helden dabei ein Gift, das in Verbindung mit der Spinnenmilch einen Sinn erweitert und die anderen ausschaltet, um die Vision von Zul'Marald wahrnehmen zu können. Das Tier ist nur mit grober Gewalt aufzuhalten, ansonsten beißt es nacheinander alle Helden, die Spinnenmilch getrunken haben. Muss es mehr als 30 TP hinnehmen, zerbricht es und ist unbrauchbar (oder

tot). Es kann dadurch zu der Situation kommen, dass nicht alle Helden gebissen wurden. In dem Fall fehlen bestimmte Sinneswahrnehmungen, die Sie mit dem Würfel per Zufall festlegen. Die Helden müssen dann mit dem auskommen, was ihnen bleibt (jetzt und vor allem später in Zul'Marald, siehe **Der Weg durch die Stadt** auf Seite 102).

Nachdem alle Helden gebissen worden sind, bricht die Spinne wieder in sich zusammen, wie sie es schon einmal beobachten konnten.

Das Relief und die zuvor gemachten Beobachtungen legen nahe, dass sich die gebissenen Helden an den Händen halten, während die Vision beginnt. Das ist notwendig, damit die mentale Vernetzung möglich ist, die die einzelnen Wahrnehmungen miteinander verwebt und zu einem großen Ganzen zusammenfügt.

Beschreiben Sie jedem Helden einzeln, was er wahrnimmt, idealerweise so, dass die anderen Spieler es nicht mitbekommen. Sollte es mehr Helden geben als Sinneswahrnehmungen, können sich letztere doppeln. Gibt es weniger als Sinneswahrnehmungen, lassen Sie einen Sinn weg und streichen entsprechende Fallen in Zul'Marald.



Tasten

Dunkelheit legt sich vor deine Augen, aber du spürst das Rumoren des Bergs unter dir, das Schaukeln des Meeres, Sand unter deinen Füßen und Wind, der dein Gesicht streichelt. Sanft wiegen dich die Fluten eines Flusses, streifen Lianen durch dein Gesicht, und du spürst den Wechsel aus Sonne und Schatten auf der Haut und den weichen Untergrund des Dschungels unter deinen Stiefeln. Deine Hände streichen über etwas Weiches, Klebriges, ein fein gewobenes Material, das doch stark genug ist, die Ewigkeit zu halten.

Riechen

Dunkelheit legt sich vor deine Augen, und der Gestank der Stadt frisst sich in deine Nase, dass du kaum zu atmen wagst. Dann weicht er dem Geruch nach Salz und Tang, von Brackwasser und Kokospalmen, farbenprächtigen Blüten und überreifen Früchten, dem Wald nach dem mittäglichen Regen und der schweren Hitze, die alle Gerüche ins Unermessliche verstärkt. Der Geruch wird erdiger, älter, durchdrungen von etwas, was du erst im zweiten Moment erkennst – Tod und Verwesung.

Schmecken

Dunkelheit legt sich vor deine Augen, du schmeckst die süßen Düfte der Basare und den Unrat der Gassen, den salzigen Wind über dem Meer, den Duft in Bananenblätter gegrillter Fische und die Süße der Kokosnüsse. Schlamm und Schmutz liegt auf deiner Zunge, lehmiges Wasser, und dann süße Früchte und der Tau der frühen Blätter. Staub schmeckst du auf der Zunge, den Geschmack des Todes und etwas Süßliches, Klebriges, was du nicht verstehst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dauert eine Weile, bis ihr in die Wirklichkeit zurückfindet. Fast schmerhaft dringen die Eindrücke auf euch ein, die ihr gerade noch vermisst habt – grelles Licht, der ohrenbetäubende Lärm, als eure Gefährten einatmen, der Geschmack von Staub und Fäulnis, der euch vorher gar nicht bewusst war, der Gestank nach Schweiß und Lampenöl, die Erschütterungen des Bodens, als ihr euch endlich loslassst und zurücktretet. Nur langsam lassen die Empfindungen nach, während ihr noch einmal die Erinnerung an eure Vision durchlebt – und spürt, dass die anderen etwas Ähnliches erlebt haben, und doch ganz anders.

Sehen

Du siehst Meer, hinter dir den schwarzen Vulkankegel, eine Bucht, Dschungel bis an die weißen Strände, eine Stadt mit schwarzen Pyramiden, die halb im Dschungel versunken sind, einen Fluss, der sich einer Schlange gleich durch den Dschungel schlängelt, undurchdingliches Grün, wo du den Fluss verlässt und dich nach Süden wendest, unter uralten Urwaldriesen entlang, und dann eine Senke und ein gewaltiger Spinnenkokon.

Hören

Dunkelheit legt sich vor deine Augen, doch du hörst den Lärm der Stadt, das Brausen des Windes über dem Meer, das Gurgeln der Strömung, wo sich ein Fluss ins Meer ergießt, den Lärm des Urwalds, Vögelkreischen, Tiere, das Schleichen eines Waldmenschen im Dickicht, dann verstummt der Fluss und um dich herum herrscht Stille.

Wenn die Helden sich austauschen, stellen sie fest, dass sie alle das Gleiche erlebt haben, nur mit unterschiedlichen Sinnen. Die Wahrnehmungen sind so frisch, dass sie sich an jedes Detail erinnern können. Mit Hilfe einer Karte oder entsprechender *Geographie*-Kenntnisse ist es daher kein Problem, die erste Etappe der Reise auszumachen (im Notfall hilft Berion) – die Küstenstadt Tyrinth, das alte Nabuleth, von wo aus es den Jalob hinauf in den Dschungel geht.

Die bewussten Erinnerungen verblassen allmählich während der Reise (die Spieler können keine Details nachfragen), doch sobald sie auf etwas stoßen, was sie in ihren Visionen erlebt haben, ist eine kurze Erinnerung wieder da und weist den weiteren Weg.

УПД ПУП?

Die Helden wissen, wo sich das sagenhafte Zul'Marald befindet, sie wissen, was Walkir Zornbrecht, Bal Honak und wahrscheinlich auch Irschan Perval und Aurelian Bonareth dort gesucht haben oder suchen. Und sie wissen, dass Letztere auf dem Weg dorthin sind.

Wenn die Helden versuchen, die beiden noch aufzuhalten, erfahren sie am Hafen, dass die zornbrechtschen Galeeren, die seit drei Tagen vor Anker lagen, vor einer halben Stunde mitten in der Nacht ausgelaufen sind, kurz nachdem eine größere Gruppe angekommen und unverzüglich an Bord der Schiffe geeilt ist. Wenn die Helden die beiden einholen wollen, brauchen sie schleunigst Ausrüstung, Träger, Beschützer und Proviant. Außerdem muss eine Galeere bereitgemacht und die Mannschaft zusammengetrommelt werden. Je gewissenhafter sich die Helden vorbereiten, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie ihre Gegner einholen (erinnern Sie sie notfalls mittels einer KL-Probe daran). Unvorbereitet scheitern sie wahrscheinlich bereits am ersten Tag im Dschungel.

WEITLAUF ZUM HAFEN (OPTIONAL)

Sollten die Helden sich nicht mit dem Ritual aufgehalten haben, sondern Irschan und Aurelian direkt zum Hafen gefolgt sein, versuchen sie dort wahrscheinlich, sie vor dem Auslaufen der Galeeren aufzuhalten. Um das zu verhindern, haben Irschan und Aurelian die Leibwächter mitgenommen, die die Abfahrt sichern. Bieten Sie den Helden einen spektakulären Kampf auf den Kaimauern, in den womöglich auch angetrunkene Seeleute aus den anliegenden Hafenschänken eingreifen, bis schließlich die Stadtwache anrückt und die Schläger sich in alle Winde verstreuen. Das Auslaufen der Galeeren sollten die Helden nicht oder nur mit sehr spektakulären Aktionen verhindern können. In diesem Fall ersetzen Sie für den weiteren Verlauf des Abenteuers Irschan und Aurelian durch Salix Kugres – und hetzen Sie den Helden einen rachsüchtigen Irschan auf den Hals, wenn sie es am wenigsten gebrauchen können.

AUFBRUCH!

Eine Dschungelexpedition vorbereiten, und das bis zum Morgengrauen, ist eine nahezu unmögliche Aufgabe. Doch wenn es einen Mann für unmögliche Aufgaben gibt, dann ist das Berion, der hier einmal mehr sein logistisches Geschick unter Beweis stellen kann. Er nimmt die Organisation der Abreise unverzüglich in die Hand und notiert die Wünsche der Helden:

• **Waffen, Rüstungen und Kleidung?** Metall ist im Dschungel eher hinderlich und rostet schnell. Berion rät zu beweglichen Lederteilen, notfalls mit Metallplatten verstärkt. Außerdem sind feste und hohe Stiefel wegen der Schlangen

sinnvoll. Zweihänder und ähnlich sperrige Waffen eignen sich ebenfalls nicht für eine Reise durch den Urwald.

• **Proviant?** Es kostet Zeit, unterwegs zu jagen, und außerdem ist das Fleisch vieler Dschungeltiere nur bedingt genießbar. Bei der Auswahl des Provianten muss die hohe Luftfeuchtigkeit berücksichtigt werden. Brot und Zwieback sowie Käse kommen nicht in Frage. Nüsse und Trockenobst eignen sich eher, dazu gibt es Trockenfleisch, Hartwürste und eingelegten Fisch.

• **Tross?** Um rasch voranzukommen, empfiehlt es sich, nicht zu viele Träger und Beschützer mitzunehmen. Auf der anderen Seite können die Helden nicht ganz darauf verzichten, weil sie die Ausrüstung kaum alleine durch den Dschungel transportieren können. Berion rät zu einem halben Dutzend Trägern und ebenso vielen bewaffneten Leibwächtern.

• **Zelte, Hängematten, Schmusekissen?** Da Zelte zusätzliches Gewicht bedeuten, rät Berion, darauf zu verzichten und sich stattdessen auf Hängematten und ein, zwei Planen gegen den Regen zu beschränken. Gegen die allgegenwärtigen Moskitos empfiehlt er eine übelriechende, aber umso wirksamere Paste, mit der die Helden alle unbedeckten Körperstellen bestreichen sollen.

• **Spezialisten und Freunde?** Wenn die Helden inzwischen jemanden kennengelernt haben, den sie als hilfreich für diese Expedition erachten, schickt Berion sofort einen Boten los. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, die Helden von einer Meisterperson begleiten zu lassen, der als Ihr Sprachrohr oder als beklagenswertes Opfer dienen kann. Auch Mitglieder des ulfhartschen Haushalts kommen als zusätzliche Begleiter in Frage. Berion selbst weigert sich jedoch, die Helden zu begleiten: Seine Aufgabe besteht darin, Haus und Vermögen zusammenzuhalten, solange die Helden fort sind.

• **Andere Wünsche?** Ob Gifte, Heilkräme, Salben, Boronamlette, Edelsteine, Mittel gegen Blutegel, Duftwasser, Tinte und Tagebuch ... Berion bemüht sich, jeden Wunsch der Helden zu erfüllen. Allein magische Artefakte sind schwierig auf die Schnelle zu besorgen. Seien Sie ansonsten großzügig und schätzen Sie ab, was die Helden tatsächlich brauchen können – wenn sie nach Al'Anfa zurückkehren, werden sie keine Möglichkeit haben, sich erneut auszurüsten.

• **Eine Galeere?** Es gibt eine Straße entlang der Küste nach Tyrinth, aber Berion rät dringend, den Seeweg zu wählen, der schneller und komfortabler ist. Er schickt sofort einen Boten zum Hafen, um den Kapitän der im Hafen liegenden Trireme *Tapfere Gerlita* von der bevorstehenden Abreise in Kenntnis zu setzen. Im Morgengrauen sollte das Schiff abfahrtbereit sein.

DER ANGRIFF

Noch während die Helden packen, braut sich bereits neues Unheil zusammen: Nareb Zornbrecht traut seinen beiden Verbündeten nicht und lässt sie eingehend beobachten. Darauf ist ihm nicht entgangen, dass die Helden ihnen nachstellen – für ihn der Anlass, sich diese Läuse endgültig aus dem Pelz zu schütteln. Er will sie vernichten, mit Mann und Maus, Frau, Hund und Lieblingspapagei, um ein für allemal klar zu stellen, dass man einem Nareb Zornbrecht nicht in die Suppe spuckt!

Was allerdings weder Zornbrecht noch die Helden wissen, ist, dass Irschan Perval eine solche Konfrontation schon lange vorausgeahnt und Vorsorge getroffen hat, um beide Parteien mit einem Schlag auszulöschen. Dazu hat er sowohl den Helden als auch Zornbrecht eines der Azamir-Amulette untergeschoben, in dem sicheren Wissen, dass es zu einer Katastrophe kommen wird, sobald die beiden Amulette zusammenkommen (siehe auch **Der Fluch von Shan'r'Trak** auf Seite 46). Damit wäre Irschan zwei Probleme auf einmal los: Er weiß genau, dass Nareb Zornbrecht ihn umbringen lassen würde, sobald Aurelian und er erfolgreich nach Al'Anfa zurückkehrten. Außerdem braucht er Zornbrecht nicht länger. Und die Helden haben ihre Nasen zu tief in die Angelegenheiten gesteckt und sind zu gefährlich für Irschan, als dass er sie am Leben lassen könnte.



DER LÖWE FÄLLT

Der Überfall beginnt kurz vor Morgengrauen mit einem lauten Knall, der nahezu überall in der Villa zu hören ist. Ehe die Helden dem nachgehen können, stürmt auch schon völlig außer Atem ein Sklave herbei und berichtet, dass die Mauer zwischen dem ulfhartschen und dem zornbrechtschen Anwesen eingerissen wurde. Nareb Zornbrecht persönlich sei auf dem Weg hierher, begleitet von gut drei Dutzend seiner Schläger und mindestens einem Magier – der mittels eines IGNISPHAERO kurzerhand eine Bresche in die Mauer gesprengt hat.

Den Helden bleibt wenig Zeit, sich vorzubereiten. Zornbrecht lässt die Villa mit der Wut eines verwundeten Löwen stürmen, sodass sich innerhalb kürzester Zeit heftige Kämpfe im Erdgeschoss entwickeln. Lassen Sie die Helden eingreifen, machen Sie ihnen (notfalls über panische Hausangestellte) klar, dass es ihre verdammte Pflicht und Schuldigkeit ist, ihre Leute und ihren Besitz zu verteidigen. Achten Sie dabei aber darauf, den Kampf nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommen zu lassen, sondern gestalten Sie ihn farbig, indem Sie einige kleine Szenen einbauen:

Die Eindringlinge haben einen Haussklaven niedergehauen, der sich vor Schmerzen auf dem Boden krümmt. In Todesverachtung wirft sich seine Geliebte zwischen ihn und

die Angreifer, um den tödlichen Schlag abzufangen – der sie umbringen wird, wenn die Helden nichts unternehmen.

Ein Kandelaber mit brennenden Kerzen stürzt um und entflammt augenblicklich die seidenen Vorhänge, an denen sich das Feuer rasch hochfrisst. Wenn die Villa nicht Raub der Flammen werden soll, müssen die Helden schnellstens etwas tun.

Eine Handvoll Angreifer hat sich den Weg nach oben gebahnt und steht nun an der Galerie, um von dort aus die Helden und ihre Beschützer mit Armbrüsten unter Beschuss zu nehmen. Wenn die Helden das nicht schleunigst verhindern, fallen ihre Leute unter dem Bolzenbeschuss wie die Fliegen.

Der Kampf nimmt eine unerwartete Wendung, als Nareb Zornbrecht selbst in Erscheinung tritt:

*Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:*

Ein Ruf wie das Brüllen eines Löwen donnert durch die Halle, und für einen Moment stocken die Kämpfe. Im Eingang steht Nareb Zornbrecht. Jetzt, da er nicht schwammig und Konfekt naschend in seiner Sänfte ruht, ist er trotz seines Alters eine beeindruckende Erscheinung. Der massive Schädel glänzt im Licht der aufgehenden Sonne, sein wuchtiger Leib wirkt unter der wadenlangen Weste mit den ausstehenden Schulterteilen noch massiger. In der

Hand hält er eine Art Mischung aus goldenem Szepter und Schlegel, besetzt mit Opalen und Smaragden und versehen mit Zacken und Kanten, geeignet, um furchtbare Wunden zu reißen. Die kleinen Schweinsäuglein fixieren euch, verengen sich.

“Tötet sie!”, donnert er erneut. “Tötet sie alle!”

Trotz seines beeindruckenden Auftritts ist der über 70jährige Nareb Zornbrecht kein Gegner für die kampferfahrenen Helden. Sein Ruf eines hervorragenden Ringers nährt sich vor allem von Kämpfen gegen ausgewählte Sklaven, was in keinem Verhältnis steht zu einer ernsthaften Auseinandersetzung mit den Helden. Das ist auch Zornbrecht bewusst, daher wird er eine direkte Konfrontation meiden. An seiner Seite ist zudem einer seiner Hausmagier, ein Spezialist auf dem Gebiet der Kampf- und Antimagie, der seinen Herrn unter Einsatz aller Kräfte schützt.

Aufmerksamen Helden mag auffallen, dass Nareb Zornbrecht ein Amulett trägt, das dem täuschend ähnlich sieht, das die Helden im Levthan-Tempel im Schlund geborgen haben (*Sinnenschärfe-Probe +5*). Tatsächlich handelt es sich um das Gegenstück, das Irschan Nareb Zornbrecht untergeschoben hat (siehe oben, **Der Fluch von Shan'r'Trak**). Sor-

gen Sie nach Möglichkeit im Vorfeld dafür, dass die Helden ihr Amulett bei sich tragen. Da es dem äußersten Anschein nach hilfreich für die Dschungelexpedition ist, wäre es eher ungewöhnlich, wenn sie es nicht dabei haben. Ansonsten hat Berion es mit anderen Ausrüstungsgegenständen im Salon bereitgelegt. Sobald sich die beiden Amulette auf zehn Schritte aneinander nähern, kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Luft scheint zu bebren. Nareb Zornbrecht stößt einen erstickten Laut aus, fasst sich an die Brust, als das Amulett mit einem Mal rot zu glühen beginnt. Auch du (*Held mit dem Amulett*) spürst plötzlich eine versengende Hitze, dort, wo du dein Amulett trägst. Mit einem erschrockenen Keuchen reißt du es fort, doch was immer da gerade geschieht, es ist nicht mehr aufzuhalten. Feuerzungen schießen aus den beiden Amuletten hervor, vereinen sich zu einer wirbelnden Feuersäule, ein unmenschlicher Laut schwappat durch die Hallen, sodass ihr nur noch entsetzt die Hände an die Ohren drücken könnt. Jäh verharrt das feurige Brodeln, und plötzlich erkennt ihr die Augen, die euch mustern, voll brennendem Hass.

Dann scheinen die Niederhölle selbst über die Villa hereinzubrechen.

Das Zusammentreffen der beiden Amulette entfesselt den Dämon *Azamir, den Fluch von Shan'r'Trak*. Der Dämon stürzt sich augenblicklich auf die nahestehenden Kämpfer, umfasst sie mit Feuerwolken, aus denen noch verzweifelte Schreie hallen, ehe sie abrupt verstummen. Dann wendet er sich Nareb Zornbrecht zu, der kreidebleich geworden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Verschwinde!” Zornbrechts Stimme klingt grell, überschlägt sich fast, während er unbeholfen zurückstolpert. Schweiß steht auf der kalkweißen Stirn, die wulstigen Lippen zittern. “Verschwinde! Ich befehle es dir!” Mit einer groben Bewegung zerrt er seinen Hausmagier hinter sich hervor, gibt ihm einen Stoß, der ihn auf den Dämon zustolpern lässt. “Halte ihn auf! Verflucht, halte ihn auf!”

Doch der Magier hockt nur regungslos da, starrt die Feuersäule an. Langsam hebt er den Kopf, als sich die Flammen über ihn wölben, und ihr meint noch einen ungläubigen Laut zu hören, ehe der Dämon ihn mit seinen niederhöllischen Feuern umfasst.

“Nein!” Wieder gellt Zornbrechts Stimme durch die Halle. Panisch. Ihr seht noch, wie der Grande seinen massigen Leib zur Seite wuchtet, versucht, aus der Tür zu entkommen. Doch schon ist der Dämon über ihm, Todesschreie gellen in euren Ohren, für einen Moment ist noch der zuckende Leib in den Feuern zu sehen, ein letztes Aufbäumen. Dann ist es still. Der Löwe vom Silberberg ist nicht mehr.

Zeit, Genugtuung zu empfinden, haben die Helden nicht, denn Azamirs Zorn ist noch lange nicht gesättigt. Der einzige Schutz gegen den Dämon ist der Stein, den Stipen Gusbert den Helden gegeben hat (siehe *Der Spinnenforscher* auf Seite 61). Vielleicht sind die Helden schon während Zornbrechts Untergang auf den Gedanken gekommen, dass dies der Fluch von Shan'r'Trak sein könnte, vor dem Stipen sie gewarnt hat, und sind bereits auf dem Weg, um den Stein zu holen. Andernfalls gestatten Sie den Helden nun eine KL-Probe, um die rotglühenden Augen mit Stipens Erzählungen in Verbindung zu bringen.

Ohne das Artefakt wird es schwer, gegen den rasenden Dämon zu bestehen. Sollten die Helden den Stein aus irgendeinem Grund nicht besitzen oder sich weigern, ihn zu benutzen, setzen Sie ihnen hart zu, lassen Sie sie am Ende aber mit Ach und Krach überleben (vielleicht mit Hilfe der Heiltränke, die Berion schon besorgt hat? Oder dank des Opfers ihres Hausmagiers?).

Azamir

Beschwörung: +18	Beherrschung: +18
Wahrer Name: 2/3	Basiskosten: 20
INI 14+1W6	PA 6
Verbrennen: DK HNS	LeP 100 RS 3
GS 10	AT 18
MR 20	TP 3W6+6
GW 18	

Besondere Kampfregeln: Angriffe von Azamir können nicht pariert werden, man kann ihnen nur ausweichen.

Besondere Eigenschaften: Fluch, Folgeschaden (Feuer), Formlosigkeit II, Regeneration II, Schreckgestalt II

Mögliche Dienste: in der aktuellen Situation kann er nur zurückgesandt werden

AUFBRUCH

Die Helden stehen inmitten der Überreste ihrer Empfangshalle, um sich herum Leichen, verbrannte Einrichtungsgegenstände, stöhrende Verletzte – und auf der Schwelle ihrer Villa liegt der verkohlte Leichnam des einst mächtigsten Granden der Stadt.

Diejenigen von Zornbrechts Leuten, die Azamirs Entfesselung überlebt haben, sind geflohen, ebenso wie die Träger der gewaltigen Sänfte, die noch vor der Villa steht. Deutlich ist vom Vorplatz aus die Bresche in der Mauer zu erkennen.

Die Helden wissen, was Irschan und Aurelian suchen. Sie wissen, was es mit der legendären Smaragdstadt auf sich hat, und sie kennen den Weg dorthin. Der Dämon Azamir hat ihnen deutlich gemacht, wie skrupellos Irschan seine Ziele verfolgt. Sie ahnen nicht, dass Salix Kugres ihnen ebenfalls auf den Fersen ist (oder sie ahnen es vielleicht, wissen es aber nicht sicher). Berion wird sich um die Bereinigung des Dämonenangriffs und Zornbrechts Tod kümmern, aber er macht ihnen auch klar, dass die Ermittlungen und Fragen sie noch einige Tage an die Stadt binden werden, wenn sie nicht abreisen, ehe Zornbrechts Tod bekannt wird.

Es ist daher an der Zeit, in den Dschungel aufzubrechen.

DER WEG NACH ZUL'MARAD

Dieser Abschnitt befasst sich mit der Reise nach Zul'Marald und der Entdeckung der Smaragdstadt. Im Gegensatz zum ersten Teil ist er deutlich linearer aufgebaut und führt die Helden durch die Verfolgungssituation und das klare Ziel stärker. Wichtig sind die beiden Schlüsselszenen vor Zul'Marald und in der Mentalwelt.

Nach der Ankunft in Tyrinth folgen die Helden den Hinweisen aus den Visionen in den Dschungel, verfolgt von Salix Kugres, der sowohl ihnen, als auch Irschans Gruppe zusetzt. Vor Zul'Marald kommt es schließlich zum Kampf, bei dem Salix umkommt und die Helden in die Smaragdstadt flüchten. In einer von den Skorpionsgötzen geschaffe-

nen Mentalwelt werden sie mit allerlei Versuchungen konfrontiert, ehe sie erwachen und feststellen, dass Irschan und Aurelian ihnen zuvorgekommen sind. Zuletzt müssen sich die Helden einen Weg aus Zul'Marald hinaus bahnen und sich durch den Dschungel zurück nach Al'Anfa schlagen. Die Stimmung in diesem Abschnitt unterscheidet sich wesentlich von dem ersten. Zeitdruck, ein unheimlicher Dschungel, nächtliche Albträume, Spuren verlorener Expeditionen und uralte Geheimnisse prägen die Atmosphäre. Als Vorbild für die Ausgestaltung können Filme im Stile von *Indiana Jones* oder *Platoon* dienen.

Die Reise

Tyrinth

Die Helden erreichen die Stadt wahrscheinlich vom Meer her. Da es keinen Anleger, geschweige denn einen Kai gibt, lässt der Kapitän vor dem Strand ankern und die Helden mit Beibooten zur Stadt übersetzen. Wobei der Begriff 'Stadt' sicher übertrieben ist für die armselige Ansammlung schäbiger Hütten, die sich zu Füßen uralter Tempelpyramiden ducken. Ursprünglich erhob sich hier eine echsische Metropole, die etwa 1200 Jahre vor Bosparans Fall von den Tulamiden erobert wurde und als *Nabuleth* in die Geschichte einging. Von dieser Zeit künden noch die Ruinen der Pyramiden und Fundamente anderer Bauwerke, die längst vom Dschungel überwuchert wurden. 669 BF wurde der Ort an der Mündung des *Jalobs* von Al'Anfa aus erneut besiedelt und erhielt den Namen *Tyrinth*. Doch schon nach 250 Jahren ging auch diese Siedlung unter, als die Otta der *Blauen Rochen* die Stadt plünderte und brandschatzte. Heute hausen hier knapp zwei Dutzend Einwohner, die vom Fischfang und der Versorgung durchziehender Questadores leben.

Der Ort

Die Einwohner Tyrinths schenken der Ankunft der Helden wenig Aufmerksamkeit. Durch die Lage an der Mündung des Jalobs und am Ende der von Al'Anfa kommenden Straße verirren sich oft Reisende hierher, die weiter in den Dschungel wollen – sei es, um zu jagen, zu Forschungsreisen oder auf der Suche nach unentdeckten Geheimnissen oder wertvollen Handelsgütern. Die Einwohner stammen aus verschiedenen Städten Meridianas und sind zum Großteil hier gestrandet. Sie geben sich zynisch und fatalistisch, bauen Zithabar an und gewinnen einen milchigen Rum aus Kokosmilch, den sie selbst am helllichten Tag konsumieren. Sie beobachten die Helden lieber bei ihren Vorbereitungen, als dass sie anbieten, mit Hand an zu legen. Dafür gibt es ungefragt Ratschläge, was man im Dschungel tun oder besser sein lassen sollte.

Der Ort selbst ist auf die Versorgung Durchreisender eingerichtet, sodass die Helden hier ein letztes Mal Proviant aufnehmen können (vor allem Dörrfisch und Obst, das an langen Schnüren zwischen den Ruinen in der Sonne getrocknet wird). Es gibt sogar so etwas wie eine **Taverne**, in der die alte *Sulana* (*976 BF, graue Locken, zahllose Falten, klein, geschwätzig) ihren Kokosrum ausschenkt und gebrillt Fisch anbietet – für Auswärtige zu einem Preis, für den man in Al'Anfa ein Festmahl bekommen würde. Sie weiß viel über die Geschichte Tyrinths zu erzählen und kennt mindestens ein Dutzend Legenden, wie Walkir Zornbrecht im Dschungel umgekommen sein soll (von Manaq erschlagen / von Kamaluq selbst gefressen / von einer Riesenspinne eingesponnen und in ewigen Schlaf versetzt / von den Kemi gesteinigt / im Jalob ertrunken / von Waldmenschen zu Tode gehetzt / von Golgari entrückt / von einem Echsenpriester versteinert und so weiter).

Eine Besonderheit ist die **Außenstelle der Naturkundlichen Fakultät der Al'Anfaner Universität**, die in einer Hütte aus Palmwedeln untergebracht ist. Der Leiter *Hasbert Grimmhofen* (*989, Halbglatze, kräftige Statur, schwitzt ständig) beschäftigt sich seit Jahren vor allem mit der Fauna und Flora entlang des Jalobs. Seine Assistentin *Ulinna* (*1008, Halbmoha, kurze Haare, hübsch, Rehaugen) sammelt Inschriften an den Ruinen von Nabuleth, um diese abzupausen und nach Al'Anfa zur Untersuchung zu schicken. Beide zeigen sich den Helden gegenüber aufgeschlossen und geben ihnen gerne Hinweise für die Reise in den Dschungel (siehe **Die grüne Hölle** auf Seite 94). Zul'Marald halten sie für eine Legende, sind aber sehr interessiert, von den Helden eines besseren belehrt zu werden. Hasbert bittet einen gelehrt wirkenden Helden, Tagebuch über die Expedition zu führen, damit ihre Erkenntnisse der Forschung weiterhelfen können.

Unterkünfte gibt es in Tyrinth allerdings nicht, sodass die Helden sich entweder mit ihren Hängematten behelfen müssen oder auf das Angebot eines anderen Fremden eingehen, der zufällig ebenfalls hier weilt ...

DER PRINZ

Der junge *Themodates von Shoy'Rina* (*1003 BF, schwarze Haare, hellblaue, ungewöhnlich strahlende Augen, schlank, erlesene Jagdkleidung) ist der Erbe und Lieblingssohn von König *Damian von Mirham* und ein begeisterter Jäger. Auch wenn er davon träumt, Mirham nach dem Tod seines Vaters zu neuem Glanz zu führen, hält er es bis dahin für klüger, sich bedeckt zu halten und sich die Zeit mit Reisen und dem Sammeln exotischer Relikte zu vertreiben. Gesünder ist dies allemal, da er am Hof von Mirham ständiges Ziel von Palastintrigen ist – und nicht nur sein Onkel *Arachnor*, der Herr der Dämonenarche *Stadt der Tiefe*, trachtet ihm nach dem Leben.

Dass er sich just an diesem Tag in Tyrinth aufhält, ist Zufall. Er ist wenige Stunden vor den Helden angekommen, um von hier aus den Jalob hinaufzureisen und zu jagen. Sein Ziel ist das Fell eines Schattenlöwen, das seiner Sammlung bislang noch fehlt und als äußerst schwer zu erlegende Beute gilt.

Wenn die Helden Tyrinth erreichen, haben Themodates' Sklaven bereits ein Lager ein wenig abseits der schäbigen Hütten erreicht. Der Prinz selbst residiert in einem Zelt, das groß genug ist, um Feldbett, Klapptisch und zwei Hockern Platz zu bieten, während seine Gefolgschaft (bestehend aus einem Dutzend Bewaffneter und etwa doppelt so vielen Sklaven) in Hängematten oder auf dem Erdboden nächtigt. Neben einer Handvoll Bluthunde,

um die sich die Hundeführer kümmern, sorgt vor allem der Elefant für Aufsehen, auf dessen Rücken eine Art Sänfte befestigt ist, aus der heraus man bequem die Jagdbeute ins Visier nehmen kann.

Wenn die Helden dem Prinzen nicht von sich aus einen Besuch abstatthen, schickt dieser seine Jagdmeisterin (und Mätresse) *Jaina*, um sie zum Abendessen in sein Lager einzuladen.

Themodates empfängt die Helden freundlich, aber mit höflicher Distanz, wie es unter Adligen und Granden üblich ist. Für jemanden, der eigentlich auf Reisen ist, lässt er ein ausgesprochen üppiges Mahl auftragen, bestehend aus verschiedenen gegrillten Fischen, einem Reisgericht, scharf gewürzten Fleischspießen, Stutenmilchkäse mit Kräutern und Honig, einem Salat aus Meeresfrüchten und exotischen Früchten sowie gehackten Datteln in Arangensaft mit Kokosraspeln. Man speist vor dem Zelt auf Kissen gestützt, während Diener Wasserschalen und Wein reichen.

Der junge Prinz plaudert zunächst allgemein über Al'Anfa, die Welt, das Wetter und die besondere Ehre, eine Grandessa beerben zu dürfen. Kommt das Thema auf die Jagd, so verändert sich seine Haltung, und seine Stimme drückt echte Begeisterung aus, wenn er von seinen Jagderfolgen und Trophäen berichtet. Früher oder später aber wird er die Helden nach dem Grund ihrer Reise fragen. Schließlich sollte man denken, dass sie in Al'Anfa Wichtigeres zu tun haben, als sich in den Dschungel zu schlagen.

Es liegt an den Helden, wie viel sie Themodates preisgeben. Halten sie sich bedeckt oder blocken sie gar ab, fragt er nicht weiter, aber es ist deutlich zu spüren, dass er sie von nun an

mit seinen Blicken taxiert, als könnte er so herausfinden, was die Helden in die Wildnis treibt. Das Essen wird dann auch sehr bald beendet, und der Prinz zieht sich zur Nachtruhe zurück. Er bricht am nächsten Morgen bei Sonnenaufgang auf und spielt in diesem Abenteuer keine Rolle mehr – es sei denn, Sie brauchen Themodates später im Dschungel als 'Kavallerie', um den Helden aus einer misslichen Situation zu helfen.

Anders sieht es aus, wenn die Helden durchblicken lassen, wonach sie suchen. Der junge Prinz ist Feuer und Flamme und offenbart sich selbst als Kenner und Sammler uralter Relikte. Von Zul'Marald kennt er die gängigen Legenden – die Smaragdstadt im Dschungel, die das Geheimnis des ewigen Lebens bergen soll –, kann den Helden aber kaum mit neuen Informationen weiterhelfen. Dafür bietet er ihnen aber an,

das Löwenfell Löwenfell sein zu lassen und sie stattdessen bei der Suche zu unterstützen. Seine Gefolgschaft ist dschungelerfahren, er selbst hat ausreichend Proviant und Ausrüstung dabei und es wäre ihm eine Freude, die Helden zu begleiten. Nehmen die Helden das Angebot an, haben sie unverhoffte, aber umso tatkräftigere Hilfe – und jemanden, der den Dschungel entlang des Jalobs bereits kennt. Gerade für Gruppen, die wenig Erfahrung mit dem Überleben in der Wildnis haben, ist die Unterstützung des jungen Prinzen daher eine wertvolle Hilfe. Neben dem Prinzen werden die Helden vor allem mit der Jagdmeisterin *Jaina* (*1007, drahtige Figur, schwarzer Pferdeschwanz, Utulu-Wurzeln) zu tun haben, die sich auch um die Versorgung kümmert. Offensichtlich jagderfahrene Helden bittet sie spätestens am dritten oder vierten Tag der Reise, ihr zu helfen, jagdbares Getier für die Verpflegung der Expedition aufzutreiben. Auch in Sachen Gift ist die junge Frau Expertin und trägt einen Vorrat an verschiedenen Antidoten mit sich herum.



Themodates von Shoy'Rina

DURCH DEN DSCHUNGEL

Gerüchte und Hinweise,

die die Helden in Tyrinth aufschnappen können:

⦿ Es ist kaum einen halben Tag her, dass bereits eine andere Expedition aus Al'Anfa eingetroffen ist. Sie haben sich allerdings nicht lange in Tyrinth aufgehalten, sondern sind unverzüglich in den Dschungel weitergereist. (*wahr; sie haben Boote dabei und fahren den Jalob hoch, bis sie den Fluss verlassen müssen*)

⦿ Den Jalob bereist man am besten mit Booten, da entlang des Ufers kaum ein Durchkommen ist. Der alte *Zachas* verkauft Boote. Das sind zwar einfache Einbäume, aber mit etwas Übung sind sie leicht zu lenken. (*wahr; er kann den Helden drei Einbäume für je drei Mann verkaufen, nimmt allerdings nur Naturalien als Bezahlung*)

⦿ Es soll eine Riesenschlange im Jalob geben. Erst letztes Jahr hat sie eine Gruppe Questadoren getötet. Nur einer ist entkommen, aber der war zu verwirrt, als dass er ein klares Wort herausgebracht hätte. (*möglich*)

⦿ Hütet euch vor den Waldmenschen! Die Keke-Wanaq in den Dschungeln am Jalob sind auf Eindringlinge nicht gut zu sprechen. Sie haben ein besonderes Gift, das einen den Verstand verlieren lässt. Das nutzen sie, um ihre willenlosen Opfer zur Schlachtbank zu führen und ihren Spinnengötzen zu opfern. (*wahr*)

⦿ Fast jeder in Tyrinth hat ein Auge auf die süße Ulinna geworfen, aber die steht nur auf Meister Hasbert. Nur ärgerlich, dass der sich für nichts anderes interessiert als für seine Forschungen! (*wahr*)

⦿ Zul'Marald liegt an den Quellen des Jalobs. Aber es gibt dort eine Riesenechse, die darüber wacht, dass niemand, der die Smaragdstadt gesehen hat, jemals wieder heimkehrt. (*unwahr*)

⦿ Vor drei Wochen waren welche aus Al'Anfa da. Die sahen sehr wichtig aus. Granden wohl oder andere hohe Tiere. Die sind den ganzen Tag durch die Ruinen gelau- fen und haben darüber geredet, wo man Mauern und Wachtürme errichten kann. Am Abend sind sie wieder gefahren. Seitdem hat man nichts mehr von ihnen gehört. (*wahr; man überlegt, Tyrinth wieder auszubauen als Bastion, falls es zum Bruch mit Charypso kommt*)

⦿ Wenn es jemanden gibt, der Al'Anfa retten kann, dann ist das Oderin du Metuant. (*Ansichtssache*)

⦿ Es heißt, Goldo Paligan wolle Tyrinth kaufen (von wem auch immer), um die Pyramiden abzutragen und daraus sein Grabmal errichten zu lassen. (*interessante Idee, aber unwahr*)

⦿ In den Ruinen spukt es. Da gehen die alten Echsen-götter herum. Der alte *Zachas* hat einmal einen ge-sehen, seitdem ist er nicht mehr ganz richtig im Kopf. (*was immer er gesehen hat, ein alter Echsgott war es jedenfalls nicht*)

⦿ Vor zwei Jahren gab es mal eine Boron-Geweihete, die wollte hier einen Schrein errichten. Doch sie war keine zwei Tage in Tyrinth, da ist sie von einer Schlan-ge gebissen worden und musste zurück nach Al'Anfa. Seitdem hat man keinen Geweihten mehr hier gese-hen. (*wahr*)

Der Marsch durch den Dschungel soll von einer sich langsam steigernden Horrorstimmung getragen werden, bedingt durch die Verfolgung durch Salix Kugres und die wachsende Gewissheit, dass Walkir Zornbrechts Expedi-tion hier irgendwo aus unbekannten Gründen untergegan-gen ist. Es liegt dabei in Ihrer Hand, wie detailliert Sie die Reise gestalten wollen. Sie können es bei einigen Stim-mungsbildern und den Ereignissen belassen oder die Reise als eigenes Abenteuer gestalten, in dem die Helden alle Widrigkeiten und Gefahren der grünen Hölle zu durch-kämpfen haben.

Reisemittel, Reisewege

Wenn die Helden Themodates' Hilfe angenommen ha- ben, reisen sie auf den Dschungelpfaden entlang des Jalobs. Die Beschützer des Prinzen haben reichlich Übung darin, halbzugewucherte Pfade freizuschlagen, sodass man sogar recht zügig vorankommt. Themodates selbst reist auf dem Rücken seines Elefanten, wo er einen weiteren Platz frei hat, den er fußlahmen Helden (oder den üblichen Schreib-tischättern wie Magiern oder Forschern) anbietet. Träger kümmern sich um das Gepäck, sodass die Helden nur ihre Rüstungen und Waffen schleppen müssen.

Sollten die Helden alleine reisen, sind die Einbäume des verrückten *Zachas* (s.o.) das einfachste Transportmittel, auch wenn die Reise in einem wackeligen Einbaum gegen den Strom gewisse Herausforderungen an die körperliche Verfassung und die Ruderkenntnisse der Helden mit sich bringt: Um ohne Zwischenfälle voranzukommen, lassen Sie die rudernden Helden alle zwei Stunden eine *Rudern*-Probe würfeln. Im Laufe des Tages (zwölf Stunden nutzba-re Zeit, also sechs Proben) muss jeder Held mindestens auf 10 TaP* kommen. Ansonsten kommt es für jeden gescheiterten Helden zu einem der folgenden Zwischenfälle, die Sie mit einem W6 auswürfeln:

- 1: Das Ruder bricht ab und muss repariert werden. Even-tuell muss ein neues Ruderblatt improvisiert werden.
- 2: Der Ruderer macht eine ungeschickte Bewegung, sodass das Boot ins Trudeln kommt. Jedem Insassen muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingen, um nicht über Bord zu gehen.
- 3: Das Boot stellt sich quer und droht zu kentern, wenn alle Ruderer im Boot nicht bei einer zusätzlichen Probe gemeinsam TaP* 5 erreichen.
- 4: Das Boot verfängt sich in überhängenden Ästen. Um es zu befreien, muss einer der Insassen nach vorne klettern und es vorsichtig lösen (*Körperbeherrschung* +8 oder GE +10, um nicht ins Wasser zu fallen).
- 5: Das Boot prallt unglücklich gegen ein Stück Treibholz und schlägt leck. Es dauert einen halben Tag, um es zu reparieren.
- 6: Das Boot kentert. Proviant und Gepäck sind verloren, wenn die Helden sie nicht am Körper getragen oder ge-rade noch gegripen haben (GE +4). Außerdem müssen alle Gekenterten erst einmal ans sichere Ufer gelangen (*Schwimmen* +2). Ob das Boot abtreibt oder geborgen werden kann, liegt bei Ihnen.

Spätestens wenn die Helden den Flusslauf in Richtung Süden verlassen, müssen sie sich in jedem Fall zu Fuß durch den Dschungel schlagen.

DIE GRÜNE HÖLLE

Anregungen und Hinweise zum Dschungel mit seiner Tier- und Pflanzenwelt finden Sie in der **ZooBotanica** und in **Meridiana 12ff.**

Südaventuriens Dschungel dampfen. Die Luftfeuchtigkeit unter dem immergrünen Blätterdach ist so hoch, dass den Reisenden bereits nach wenigen Minuten der Schweiß auf allen Poren schießt. Auch der mittägliche Regenguss bringt kaum Abkühlung. Mehr als 50 Schritt ragen die Baumriesen über dem Erdboden in den Himmel, den man zwischen den dichten Kronen nicht einmal erahnen kann. Nur hier und da fallen Lichtstreifen durch das grüne Halbdunkel. Große und kleine Pflanzen verwachsen dazwischen zu nahezu undurchdringlichen Wänden mit fleischigen Blättern und buntesten Blüten, um die schillernde Insekten und Vögel kreisen. Ihr Zirpen mischt sich mit dem beständigen Lärm des Dschungels, dem Keckern der Affen, dem Stöhnen und Knurren der Baumriesen im Wind, dem Sirren tausender Insekten und dem hellen Trällern fremdartiger Vögel. Hin und wieder stößt man auf Wasserlöcher, doch diese sind meistens brackig und von tückischem Sumpf umgeben, der vorsichtig umgangen werden muss. Wenn es Nacht wird, fällt die Dunkelheit über den Wald wie ein Tuch und macht jedes Vorankommen unmöglich.

Die ständige Feuchtigkeit lässt Kleidung und Rüstung an der Haut scheuern; schon nach einem Tag sind die ersten Stellen wund, und wenn man sie nicht behandelt, läuft man Gefahr, dass Insekten ihre Larven in die Wunden legen oder im ungesunden Dschungelklima Entzündungen und Wundbrand entstehen. Metallgegenstände beginnen nach wenigen Tagen zu rosten und müssen täglich gereinigt und geölt werden, Lebensmittel, die für Feuchtigkeit anfällig sind, verderben. Eine weitere Plage sind die allgegenwärtigen Moskitos, die zu Tausenden über die Helden herfallen und sich nur mit Hilfe einer übelriechenden Paste abhalten lassen. Ein Kompass wird zum wichtigsten Hilfsmittel, um sich in der grünen Hölle zu orientieren: Sobald die Expedition den Flusslauf verlassen hat, um sich gen Süden zu wenden, gibt es unter dem immergrünen Blätterdach nichts mehr, woran man die Himmelrichtung ausmachen könnte.

Doch auch die Tierwelt macht den Helden zu schaffen. Allen voran die Insekten, die allgegenwärtig scheinen und die Expedition, die sich mühsam durch den Dschungel kämpft, als willkommene Beute ansehen. Kleineres Getier wie Spinnen, Schlangen oder Echsen ist vor allem gefährlich, wenn man es nicht rechtzeitig bemerkt und unvermittelt aufschreckt.

Affen können lästig sein, wenn sie die Gruppe über längere Zeit verfolgen, mit Früchten bewerfen oder sich an ihrer Ausrüstung zu schaffen machen. Begegnungen mit größeren (gefährlicheren) Tieren sollten die Ausnahme sein – kein Jaguar greift freiwillig eine so große Reisegruppe an, und Krokodile fallen von sich aus nur potentielle Beute

(wie gekenterte Helden oder im Ufermorast feststeckende Leibwächter) an. Selbst ein Schlinger würde nicht blindwütig unter die Helden und Leibwächter fahren, sondern sich einen zurückgefallenen Träger oder einen Helden auf Jagd als Opfer suchen.

Viel gefährlicher als die großen Raubtiere sind ohnehin diejenigen Dschungelbewohner, die sich mit Hilfe ihrer Giftdrüsen verteidigen: Ob Schlangen, Spinne, Frosch oder giftige Pflanze, eine an sich harmlose Begegnung kann sehr schnell dramatische Züge annehmen, wenn sich das Gesicht des Opfers mit einem Mal blau verfärbt oder es fantasierend und fiebernd ziellos durch den Dschungel irrt. Falls die Helden selbst keine Erfahrungen mit Giften haben, setzen Sie hier Jaina oder jemanden aus ihrem Gefolge als Experten ein, der sogar ein passendes Antidot zur Hand hat. Die Aufgabe der Helden besteht darin, das Opfer schnellstmöglich zu sichern und behandeln zu lassen – und anschließend für den Transport zu sorgen.

Begegnungen im Dschungel

Um die Reise auszugestalten, können Sie aus folgenden Begegnungen wählen. Im Gegensatz zu den Ereignissen (s.u.) sind diese Begegnungen optional und können auch weggelassen werden, wenn Sie den Marsch durch den Dschungel beschleunigen wollen.

☞ Wenn die Helden nachts am Ufer Rast machen und nicht in ihren Hängematten, sondern auf dem Boden nächtigen (oder auch nur eine Weile auf dem Waldboden liegen), können sie Opfer von **Blutasseln** (**ZooBotanica 71**) werden. Diese winzigen Gegner sind eher lästig als gefährlich, bringen die Helden jedoch um ihre dringend benötigte Nachtruhe.

INI 5+IW6	PA 0	LeP 2	RS 0	KO 10
Biss:	DK H	AT 5	TP 1W2(+Gift)*	
GS 0,25	AuP 15	MR 15/5	GW 4	

Beute: wertlos

Besondere Kampfregeln: winziger Gegner (AT+5)

*) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Blutassel zum Tragen (einmalig). Stufe: 4; Wirkung: 1W6x1W6 SP / (1W6x1W6)-KO SP; Beginn: nach (SP/2) KR (je später die Wirkung des Giftes einsetzt, desto tiefer dringt es zum Herzen oder Gehirn vor und desto gefährlicher kann es wirken); Dauer: 3 SP/KR, bis Wirkung vollständig

☞ Auf eine Riesenschlange stoßen die Helden zwar nicht, dafür machen sie aber die Bekanntschaft einer **Mysobviper** (**ZooBotanica 165**). Die etwa zwei Schritt lange Wasserschlange sorgt vor allem für Aufregung unter den Trägern. Sie greift nur an, wenn sie in die Enge gedrängt wird. Ihr Gift ist gewöhnlich harmlos. Dennoch führt diese Begegnung dazu, dass einige der Träger munkeln, die Expedition stehe unter einem schlechten Stern. Wenn die Helden nicht entgegenwirken, sind am nächsten Morgen drei Träger verschwunden. Die Ausrüstung liegt noch da, muss jetzt aber auf die anderen Schultern verteilt werden.



華德

INI 6+2W6	PA 4	LeP 11	RS 0	KO 11
Biss:	DK HN	AT 10	TP 1W6 (+Gift)*	
GS 2	AuP 30	MR 6/3		GW 5

Beute: 2,5 Ration Fleisch, Gift (25S), Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6)

*) Verursacht der Biss SP, kommt (bei 4 bis 6 auf dem 1W6) zusätzlich das Gift der Mysobviper zum Tragen (mehrmalig). Stufe: 5, Wirkung: 1W6+1 SP / 1W3+1 (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2, 3W6+3 / 3W3+3 ... (bei Folgebissen auf das gleiche Opfer), Beginn: sofort.

█ Gefährlicher ist die Begegnung mit einem **Riesenkaiman** (*ZooBotanica* 125). Der bis zu sechs Schritt messende Kaiman ist ein Fleischfresser und fällt alles an, was in sein Revier eindringt. Dazu zählen auch die Einbäume der Expedition, die mit wütenden Schwanzschlägen und Bissen attackiert werden. Jeder Person im Boot muss eine GE-Probe +7 gelingen, um nicht ins Wasser zu fallen. Erkennt der Kaiman, dass er unterlegen ist, versucht er zu fliehen.

INI 7+1W6	PA 4	LeP 55	RS 4	KO 18
Schwanz:	DK NS	AT 8*	TP 1W6+3	
Biss:	DK H	AT 11*	TP 2W6+2	
GS 8/5	AuP 30	MR 6/9		GW 11

Beute: 100 bis 150 Rationen Fleisch, Haut (Leder teuer; zu Iryander verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (7), Kampf im/unter Wasser, Niederwerfen (5, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen / Niederwerfen (16)

*) Der Kaiman hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

█ Doch auch die nächtlichen Ruhepausen an Land (sofern man von Ruhe sprechen kann) sind nicht ohne Gefahren. **Dschungeltiger** (*ZooBotanica* 162) wagen zwar keinen offenen Angriff auf eine so große Reisegruppe, aber ein hungriger Tiger wartet schon einmal ab, bis sich ein Mensch von der Gruppe entfernt (um auszutreten oder nach Früchten oder Heilpflanzen zu suchen). Die Raubkatze greift hinterrücks an und versucht, ihre Beute davon zu schleppen, ehe Hilfe kommt. Die Helden können durch einen ersticken Hilfeschrei auf den Angriff aufmerksam werden und den angefallenen Träger im letzten Moment retten – wobei sich nun das Problem der Wundversorgung mitten im Dschungel ergibt. Ebenso gut kann auch einer der Helden Opfer des Tigerangriffs werden, bevorzugt ein Gelehrter oder Magier, da sich die Raubkatze kaum an einen bis unter die Zähne bewaffneten Krieger herantraut.

INI 10+1W6	PA 10	LeP 50	RS 2	KO 16
Prankenbieb:	DK H	AT 16	TP 1W6+5	
Biss:	DK H	AT 16	TP 2W6+3	
GS 14/4*	AuP 50	MR 1/8		GW 12

Beute: 100 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Sprungangriff (14) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenbieb und Biss), Hinterhalt (10)

█ Aufmerksame Helden (oder angeheuerte Spurenleser) können von Zeit zu Zeit auf Spuren von Waldmenschen stoßen. Das kann ein im Uferdickicht versteckter Einbaum sein, eine halbverwischte Fußspur oder die Reste, die ein hungriger Jaguar von seinem Opfer übrig gelassen hat. Wenn Sie die Anspannung heben wollen, können die Helden auch einzeln weiße Spinnensymbole entdecken, die jemand auf die Baumrinde aufgemalt hat. Es handelt sich dabei um Markierungen der Keke-Wanaq, die eigentlich harmlos sind, ange-sichts der Gerüchte aus Tyrinth bei der Expedition jedoch für Unruhe sorgen. In jedem Fall wissen die Helden sicher, dass sie nicht allein sind in der Grünen Hölle.



Eine eher spaßige Begegnung sind die **Löwenäffchen** (*ZooBotanica 67*), die der Expedition zwei oder drei Tage folgen und im Laufe der Zeit immer zudringlicher und frecher werden. Neugierig streichen sie bei einer Rast um den Lagerplatz, um in einem unbeobachteten Moment einen Ausrüstungsgegenstand zu erhaschen und damit in die Wipfel der Bäume zu entschwinden. Für die Helden stellt sich die Frage, ob das Beutegut wichtig genug ist, den schwierigen Aufstieg auf sich zu nehmen, oder ob man den Äffchen ihren Spaß lässt. Bei einem einfachen Kopftuch fällt die Antwort leicht; bei einem magischen Dolch, der zudem ein Familienerbstück ist, nimmt man vielleicht doch den Zeitverlust in Kauf.

Weitere Wildtiere finden Sie in der **ZooBotanica**.

EREIGNISSE

DIE VERLORENEN EXPEDITION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist heute der fünfte Tag, seit ihr den Jalob verlassen habt. Das Gelände wird zunehmend sumpfiger, immer wieder müsst ihr morastigen Tümpeln ausweichen. Um nicht in eines der gefährlichen Sumpflöcher zu geraten, lasst ihr einen Beschützer mit einem Stock vorausgehen, der den Boden abklopft. Plötzlich stockt der Mann, hält inne. "Da ist etwas", zischt er und deutet mit seinem Stock vor sich zu einem Baum. "Dort!" Ihr folgt seiner Geste, und jetzt erkennt ihr es auch: Halb unter einer Wurzel begraben blinkt etwas Metallisches, ein Brustpanzer vielleicht, und als euer Blick weiter wandert, erkennt ihr auch den Besitzer. Oder besser das, was der Dschungel von ihm übrig gelassen hat.

Immer wieder stoßen die Helden von nun an auf die Überreste der Söldner, mit denen Walkir Zornbrecht damals in den Dschungel aufgebrochen ist, und je näher sie Zul'Marald kommen, desto häufiger werden die Funde. Dabei sind es nicht nur die Skelette der unglücklichen Söldner, die die Helden finden, sondern ebenso Ausrüstungsgegenstände wie einen Feldhocker, ein Medaillon, einen verbeulten Becher, verrostete Waffen und Helme und ähnliches. Bisweilen sind die Überreste so vom Urwald überwuchert, dass nur noch ein winziger Teil hervorlugt. Viele Funde, vor allem Waffen, Rüstungen und Knochen, weisen Kampfspuren auf. Hin und wieder stoßen die Helden auf Opfer, die fast gänzlich in Spinnenkokons eingesponnen und erstaunlich gut erhalten sind. Die Gesichter dieser Unglücklichen sind zum Teil von Schmerz und Entsetzen verzerrt, als hätten sie ihre letzten Momente bei vollem Bewusstsein erlebt. Den Helden sollte nach und nach klar werden, dass Zornbrechts Expedition schon auf dem Weg nach Zul'Marald in Kämpfe verwickelt war und hohe Verluste erlitten hatte. Die immer wiederkehrenden Funde dienen dazu, eine bedrohliche Atmosphäre aufzubauen, die Gewissheit, dass vor ihnen schon eine Expedition vom Dschungel verschluckt

wurde, ohne dass die Helden wissen, was ihnen so zugesetzt hat. Beschreiben Sie die Reaktionen der Beschützer und Träger, die immer wieder furchtsam über die Schulter schauen und sich bemühen, eng zusammenzubleiben. Sie alle spüren, dass da im Dschungel etwas lauert, was sie beobachtet – und vielleicht nur auf den richtigen Moment wartet, um zuzuschlagen.

TRÄUME

Während sich Irschan und Aurelian eine knappe Tagesreise vor den Helden befinden (sodass diese hin und wieder auf verlassene Lagerplätze oder frisch ins Unterholz gehauene Schneisen stoßen), folgt ihnen Salix Kugres mit wenigen Stunden Abstand. Er will sich von den beiden Expeditionen nach Zul'Marald führen lassen, ihre Erkenntnisse nutzen, um die Stadt betreten zu können, und beide Gruppen kurz vor dem Ziel einander aufreiben lassen, sodass er nur noch die geschwächten Überlebenden beseitigen muss, um freie Bahn zu haben.

Allerdings sind beide Expeditionen noch kurz vor dem Ziel stärker, als Salix sich ausgerechnet hat. Daher beschließt er, mehrere *Moranen* zu beschwören und auf die Expeditionen zu hetzen – die Boten des Irrsinns, die die Albträume beherrschen und Besitz von ihren Opfern ergreifen (*WdZ 218*). Die Dämonen rufen Albträume hervor, die jedoch nicht nur der Träumer selbst erlebt, sondern auch andere, die ebenfalls von Morcanen 'befallen' sind. Mischen Sie die Träume der Helden und ihrer Widersacher und verteilen Sie sie zufällig. Ein Held kann auch mehrere Albträume nacheinander erleben. Wenn möglich, spielen Sie die Träume mit jedem Spieler einzeln durch und führen Sie die Helden wieder zusammen, wenn sie schließlich unsanft aus dem Schlaf gerissen werden.

(Ein Angsttraum Aurelians, der unter starker Meeresangst leidet) *Der Sturm zerrt an dir, reißt dich mit über das Schiffsdeck, das sich bedrohlich zur Seite neigt. Haushohe Brecher schlagen gegen den Bug, lassen das Schiff scheuen wie ein durchgehendes Pferd. Du schmeckst Salz auf der Zunge, Salz brennt in den Augen und in der Nase, Gischt peitscht dir ins Gesicht, während du dich verzweifelt an einem Tau festklammerst. Mit einem Aufschrei stürzt neben dir ein Matrose über die Reling und versinkt in den schwarzen Fluten. Du willst schreien, rufen, dass man ihm ein Seil zuwerfen soll, als sich das Schiff erneut mit einem dumpfen Knarren zur Seite legt. Du spürst, wie das Tau deinen Fingern entgleitet, du öffnest den Mund zum Schrei, doch dann ist plötzlich Wasser um dich herum, umschlingt dich mit eisigen Armen, drückt die Luft aus deinen Lungen, während du versucht zu schreien und doch keinen Ton herausbringst. Stechender Schmerz durchzuckt dich, deine Lungen brennen, verglühen. Dann wird es schwarz um dich.*

(Ein Traum Irschans, der die Erinnerung an die Ermordung seines Schwagers Ramir durchspielt. Alena Karinor ist Ramirs Tochter, die nichts von Irschans Verstrickung in das Verschwinden ihres Vaters weiß.) *"Du wagst es nicht." Der Mann sieht dich an, das Kinn vorgeschoben, als wollte er dich herausfordern. Er steht am Rand der Klippen, tief unter ihm gischtet das Meer gegen die Felsen. "Du wagst es nicht, Irschan", wiederholt er, doch du hörst, wie seine Stimme zittert.*

Natürlich hat er Angst, denn er weiß, dass du es tun wirst. Was bedeutet dir dieser elende Wicht schon? Das Meer wird seine Leiche davonschwemmen, und niemand wird erfahren, was hier geschehen ist. Du machst einen Schritt vor, einen zweiten. Du siehst den Schweiß, der über seine Schläfen rinnt, das Zucken seiner Lippen. "Alena wird dich dafür töten", flüstert er, die tonlose Stimme eines Todgeweihten. "Alena wird es nie erfahren", hörst du dich sagen. Du hebst die Hand, bündelst die Magie an deinen Fingerspitzen, eisige Kälte umfasst deinen Geist. Der Wind trägt den Schrei fort, als er fällt und du den Arm wieder sinken lässt. Und doch hallen seine letzten Worte noch in deinem Kopf wieder: "Verflucht seist du, Mörder..."

(Ein Albtraum Razirs, der für alle Helden mit Spinnenphobie geeignet ist) *Du stehst in der Arena, der Sand unter deinen Füßen ist blutgetränkt, Gestank liegt in der Luft. Du bist der Letzte, du weißt, dich trennst nur noch ein Sieg von der Freiheit. Schwer atmest du durch, versuchst, die Schmerzen in deinen Armen und Beinen nicht zu beachten. Blut rinnt dir über die Stirn, in die Augen, bis du es ungeduldig wegwischt. Dann erklingt das verhasste Klackern des Fallgitters, und du fasst deine Waffe fester. Voller Erwartung starrst du auf den dunklen Durchgang, dein Herz rast, dein Atem geht stoßweise. Dann siehst du es: Erst ein Bein, dann ein zweites, ein drittes, und du spürst, wie sich dein Magen zu einem eisigen Klumpen zusammenzieht. Kalter Schweiß rinnt über deinen Rücken, du schluckst, als sich aus dem Dunkel die gewaltigste Maraske schält, die du jemals gesehen hast. Ein uraltes, tödliches Tier, und du bist ihr nächstes Opfer. Du machst einen Schritt zurück, einen zweiten. Das Publikum tobt, brüllt, ein Sirren in deinem Kopf, das untergeht unter dem Klopfen deines Herzens. Dann hat sie dich erblickt, hält inne, hebt die Vorderläufe zur Droggebärde. Du willst rufen, schreiben, doch kein Laut kommt über deine Lippen. Wie angewurzelt stehst du da. Ausgeliefert.*

Die Albträume sollten einen persönlichen Bezug haben, daher ist es nicht möglich, vorformulierte Träume für Ihre Helden zu bieten. Nutzen Sie zur Ausgestaltung die schlimmsten Erinnerungen und Ängste der Helden – Situationen in Todesangst und (scheinbar) ohne Ausweg. Hier einige Ideen, wenn die Hintergründe der Helden zu wenig hergeben:

• Die Gefährten der Helden verwandeln sich vor den Augen des Träumers in Untote, reißen diesem die Haut vom Leib und wollen ihm am Ende die Augen ausstechen. Sobald die Spitze der Klinge in die Iris eindringt, erwacht der Träumer.

• Der Träumer liegt in einer vertrauten Kammer (aus der Kindheit oder ähnliches) und wacht von einem Knirschen auf. Die Decke und die Wände bewegen sich und zerdrücken den Träumer langsam, aber sicher.

• Der Held liegt in einem Bett, dessen Laken sich plötzlich zu Schlangen verwandelt. Die Tiere umschlingen und fesseln ihn, bis er sich nicht mehr bewegen kann. Am Ende schlingt sich eine Schlange um seinen Hals, drückt ihm langsam die Luft ab.

Der Schrei, der schließlich alle Helden gleichzeitig aus ihren Albträumen hochfahren lässt, stammt von einer jungen Trägerin. Im ersten Moment wissen sie nicht, wo sie sind, und glauben sich noch immer in ihrer Albtraumwelt. Mit einer *Selbstbeherrschungs-Probe +10*, erleichtert um ihre Magierresistenz, gelingt es ihnen, ihre Umgebung bewusst wahrzunehmen. Beim Misslingen besteht die Gefahr, dass sie sich voller Panik gegen die vermeintliche Bedrohung zur Wehr setzen wollen und wahllos auf ihre Gefährten einschlagen (misslungene MU-Probe). Beherztes Eingreifen verhindert das Schlimmste und lässt den Helden endgültig erwachen – zitternd und für W3 Minuten nicht in der Lage, sich zu orientieren.

Mit ein paar Ohrfeigen ist es bei dem Leibwächter jedoch nicht getan, der soeben den blutverschmierten Leichnam einer jungen Trägerin fallen lässt und sich den Helden zuwendet. Mund und Wangen sind voller Blut, seine Augen funkeln seltsam starr, während er sich den Helden nähert und mit einem grimmigen Lächeln seine Waffen hebt.

Der Mann ist von einem Morcan besessen und nicht Herr seiner Sinne.

Der Dämon befiehlt ihm zu töten, und das tut er, wenn die Helden ihn nicht aufhalten ...

Es stellt sich heraus, dass es neben der Trägerin drei weitere Opfer gibt (zwei Träger und ein Beschützer), die grausam hingeschlachtet wurden. Zwei Träger sind von ihren Träumen noch so verstört, dass sie zitternd am Boden hocken und auf keine Ansprache reagieren. Nur langsam erholen sie sich, brechen am Folgetag aber immer wieder unvermittelt zusammen und fangen an zu weinen, sodass das Vorankommen erschwert ist.

Magiekundige Helden könnten erahnen, was es mit den Albträumen und der Besessenheit auf sich hat. Der erste Verdacht wird vermutlich auf Irschan fallen. Mit einer KL-Probe kann den Helden jedoch auffallen, dass mindestens einer von ihnen Irschans Träume und geheimsten Ängste erlebt hat – was der Magier sicher nicht zugelassen hätte, wenn er selbst Urheber des Angriffs gewesen wäre.



DIE KEKE-WANAQ

Die Keke-Wanaq, die in den Dschungeln entlang des Jalobs leben, gelten als der vielleicht unheimlichste aller Waldmenschenstämme. Sie verehren in ihrer Ruinenstadt *Shan'R'Trak* die *Keke*, als intelligent geltende Spinnen, die den großen *Satuu*, einen gewaltigen Jadeskorpion, in seinem Seelengefängnis eingesponnen haben sollen. Die Keke-Wanaq leben halbnomadisch und machen Jagd auf tierische und menschliche Opfer, die sie mit *Kelmon* betäuben und nach *Shan'R'Trak* bringen. (siehe Meridiana 157)

Schon in Tyrinth sind die Helden vor den Kake-Wanaq gewarnt worden, und bereits am zweiten Tag ihrer Reise werden sie das unbestimmte Gefühl nicht los, beobachtet zu werden. Mit einer *Sinnenschäfe*-Probe +15 mag es sogar gelingen, einen Blick auf den Beobachter zu erhaschen – einen hochgewachsenen Waldmenschen mit rasiertem Vorderschädel und langen Ohrläppchen, die mit Opalen und Knochen beschwert sind. Regungslos sitzt er da, beunruhigend lang ohne einen Wimpernschlag, ehe er sich abwendet und im nächsten Moment im Dschungel verschwunden ist.

Die Keke-Wanaq verstehen sich als Hüter der Tabus der Spinnen, zu denen auch das Tal von Zul'Marald gehört. Sie wissen nicht, was sich dort befindet, aber ihre Geschichten erzählen von einem Grauen, das noch furchterregender sein soll als der große Satuu. Sie haben ebenso Walkir Zornbrechts Expedition in den Untergang getrieben wie zahlreiche Questadoren vor und nach ihm, die der Smaragdstadt zu nahe kamen.

Ein erster Angriff der Keke-Wanaq ist optional und sollte nur ausgespielt werden, wenn die Helden noch ausreichend bei Kräften sind. Andernfalls lassen Sie die Helden über die Spuren eines Kampfes stolpern: Die Waldmenschen haben die Expedition von Irschan und Aurelian angegriffen und sind schließlich zurückgeschlagen worden. Die toten Träger, die im Dschungel zurückgelassen wurden, erzählen davon, dass sich die Expedition zurückziehen musste, ohne die Zeit zu haben, die Gefallenen anständig zu bestatten. Tote Waldmenschen sucht man indes vergebens – ihre Stammesbrüder haben sie fortgebracht. Das Gefühl, dass dort irgendwo im Dickicht Waldmenschen lauern, die jeden Augenblick zuschlagen könnten, sollte die Helden von diesem Zeitpunkt an begleiten.

Sollte der Angriff stattfinden, erfolgt dieser nachts und unvermittelt. Spinnengleich pirschen sich die Keke-Wanaq heran und schlagen blitzschnell zu, sodass die Helden und ihre Beschützer im Dunkeln erst einmal ausmachen müssen, was eigentlich gerade passiert. Die Angreifer (2W6+3) meiden Licht und bleiben in den Schatten, um von dort aus erneut zuzuschlagen. Wenn möglich, versuchen sie einzelne Expeditionsmitglieder mit Kelmon zu betäuben und unbemerkt zu verschleppen. Ihr Hauptziel ist jedoch, die Expedition aufzuhalten, daher haben sie es auf offensichtliche Anführer, Träger und Vorräte abgesehen. Fordern Sie die Helden, aber achten Sie darauf, dass diese nicht ernsthaft verletzt werden. Der Kampf mit der anderen Expedition und Salix Kugres steht noch bevor, und bis zur Flucht aus Zul'Marald werden sie kaum Gelegenheit finden, Kräfte zu tanken. Am Ende sollten sie die Keke-Wanaq erfolgreich zurückschlagen, wenn auch unter Opfern.

Wenn ein Held betäubt und verschleppt wurde, finden die Retter den Verschleppten eine gute Fußstunde entfernt bewusstlos auf dem Waldboden wieder, um ihn herum die Lei-

chen seiner Entführer. Bei näherer Untersuchung können die Helden feststellen, dass die Waldmenschen teilweise Armburstbolzen zum Opfer gefallen sind. Doch es sind auch zwei Tote dabei, die keinerlei äußere Wunden aufweisen. Ein Analysezauber offenbart den leisen Nachhall dämonischer Magie – Salix Kugres' Werk, der sich inzwischen jedoch wieder zurückgezogen hat. Weitere Spuren sind nicht zu finden. In der Nacht, bevor die Helden das Tal von Zul'Marald erreichen, kommt es zu einem weiteren Angriff. Dieses Mal zeigen sich die Keke-Wanaq offen, und es wird schnell deutlich, dass sie es nicht darauf anlegen, einzelne Opfer zu verschleppen – sie wollen die Expedition auslöschen, mit Mann und Maus, bis zum letzten Bluthund. Die Expedition kann der Übermacht nur standhalten, wenn sie sich mit allen verfügbaren Kräften verschanzt, um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten. Die Wurzelgeflechte der Urwaldriesen bieten sich dafür an, notfalls auch Gepäckstücke oder die Sänfte des Elefanten. Schildern Sie den Kampf dramatisch, mit immer wieder jäh aus dem Dunkeln auftauchenden Gegnern, auf deren kahlgeschoren Stirn ein grellweißes Spinnensymbol prangt. Trommeln dröhnen die ganze Nacht hindurch, immer wieder durchbrochen von einem schrillen Trällern, mit dem sich die Keke-Wanaq untereinander verständigen.

Bei Tagesanbruch hören die Angriffe abrupt auf. Die Helden haben Gelegenheit, die Verletzten notdürftig zu versorgen und den Toten wenigstens einen Boronsegen mit auf den Weg zu geben, ehe sie schleunigst aufbrechen. Alle Mitglieder der Expedition sind sich einig, dass sie nicht mehr viele dieser Angriffe abwehren können.

Dieser letzte Angriff dient dazu, unmittelbar vor dem Erreichen der Smaragdstadt Dynamik und Tempo in die Geschehnisse zu bringen. Die Keke-Wanaq haben nicht nur die Helden angegriffen, sondern auch Irschan und Aurelian, die hohe Verluste zu beklagen haben und daher wertvolle Zeit verlieren. So kommen beide Expeditionen fast zeitgleich im Tal von Zul'Marald an.

DAS VERBOTENE TAL

Die Visionen weisen den Helden den Weg zu einer Talsenke, in der der Urwald ein wenig lichter ist. Die Senke mag gut eine Meile durchmessen, die Hänge sind sacht genug, dass man an ihnen gefahrlos absteigen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr spürt es, ihr seid am Ziel. Bilder, Gerüche, Erschütterungen, alles dringt mit einer Macht auf euch ein, dass ihr euch konzentrieren müsst, um einen Fuß vor den anderen zu setzen. Dabei wirkt diese Senke unscheinbar, ein zufällig vorbeiziehender Questador oder Dschungelforscher wäre vermutlich daran vorbeigegangen, ohne zu ahnen, was hier verborgen liegt. Eure Sinne schwinden, ihr haltet inne, atmet durch, bis ihr langsam wieder zu euch kommt. Etwas stimmt nicht an diesem Ort. Es fühlt sich ähnlich an wie in dem Kartenraum unter dem Einfluss des Gifts, aber dieses Mal habt ihr doch gar kein Gift genommen?

Ein Blick auf die verbliebenen Begleiter offenbart, dass es anscheinend nur den Helden so geht. Genauergesagt nur jenen Helden, die im Kartenraum mit dem Gift in Berührung gekommen sind. Jetzt, da sich die Helden unmittelbar über der Smaragdstadt befinden, beginnt das Gift in ihrem Blut wieder zu erwachen – spürbar, aber noch so, dass die Helden bis auf einige Schwindelanfälle wenig Beeinträchtigungen verspüren. Sie sind am Ziel, soviel ist klar. Irgendwo in dieser Senke muss es einen Eingang zur Stadt geben, die aus unerklärlichen Gründen nicht mehr an der Oberfläche zu liegen scheint – oder existiert Zul'Marald womöglich gar nicht mehr?

Es ist es naheliegend, die Expedition ausschwärmen zu lassen, um einen Zugang zu suchen. Eile ist geboten, es ist wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit, bis die Keke-Wanaq ein weiteres Mal zuschlagen.

Helden, die sich auf *Fährtenlesen* verstehen, können nach einem Suchen Spuren von mehreren Personen erkennen, die in südwestlicher Richtung quer durch die Senke unterwegs waren (*Fährtenlesen* +2). Folgen die Helden den Spuren, stoßen sie am Rand der Senke auf ihre Konkurrenten, die ihnen so lange vorausgereist sind:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört die Stimme, ehe ihr die Sprecher seht. Regungslos steht ihr da und lauscht. Es scheint, als habt ihr endlich eure Feinde eingeholt – die Fremden reden Brabaci, wie man es in Al'Anfa in besseren Kreisen spricht. Vorsichtig schleicht ihr näher, bis ihr einen Blick auf die Kuhle unter euch habt, von wo aus die Stimmen kommen müssen.

Im ersten Moment erkennt ihr gar nichts, und es dauert einen Moment, bis ihr begriffen habt, woran das liegt – die anderen befinden sich unmittelbar unter euch! Doch noch während ihr darüber nachdenkt, ob ihr eure Deckung aufgeben sollt, tritt der maraskanische Leibwächter heraus, und kurz darauf folgen Irschan, Aurelian und zwei weitere Beschützer. „Holt Macheten“, hört ihr Aurelian befehlen. „Los, beeilt euch!“ Seine Stimme klingt erschöpft, und als sich Irschan in eure Richtung dreht, erkennt ihr, dass auch er von Müdigkeit und Anstrengung gezeichnet ist.

Die letzten Tage haben auch die Konkurrenten der Helden an den Rand der Erschöpfung getrieben. Vor allem Irschan haben die Angriffe der Morcanen stärker mitgenommen als die anderen Opfer. Sein Tanz auf dem schmalen Grat zwischen Paktierertum und Unabhängigkeit und seine Vergangenheit als Borbaradianer lassen ihn anfällig sein für die Dämonen. Daher ist Irschan auch in Hinblick auf seine magischen Kräfte geschwächt.

Die Helden dürften erahnen, was Irschan und Aurelian dort gefunden haben – den Eingang nach Zul'Marald. Letztere warten nun ungeduldig auf den Leibwächter, der nach einer Weile mit zwei Macheten und weiteren drei Leuten Verstärkung zurückkehrt. Danach verschwinden die Konkurrenten wieder in der Höhle unterhalb der Position der Helden.

Der weitere Verlauf hängt nun von dem Verhalten der Helden ab:

Die Helden gehen augenblicklich zum Angriff über. Da sie entweder alleine oder nur mit wenigen Begleitern unterwegs sind, bleibt die folgende Auseinandersetzung überschaubar. Außerdem haben die Helden den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite, sodass sie die erste Aktion haben. Auch Irschan und Aurelian haben wenige Gefolgsleute bei sich, allerdings versucht einer der Leibwächter zu entkommen und zum nahen Lager zu rennen, um von dort Verstärkung zu holen. Gelingt ihm das, kehrt er nach 40 KR mit 2W6+2 Beschützern zurück. Diese sind zwar nach dem langen Marsch durch den Dschungel und die Angriffe der Keke-Wanaq geschwächt, durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit aber dennoch gefährlich für die Helden.

Unmittelbar nach Beginn des Kampfes zündet Irschan einen IGNISPHAERO, um die Helden abzulenken. Gemeinsam mit Aurelian versucht er, sich unter Deckung ihrer Beschützer aus dem Kampf zu lösen und in Richtung der Höhle zurückzuziehen. Der Maraskaner hält ihnen dabei den Rücken frei (wobei er mehr Obacht auf seinen Herrn Aurelian gibt als auf Irschan). Sollten die Helden versuchen, sie aufzuhalten, setzt Irschan weitere Zauber ein, um sie sich vom Leibe zu halten (BLITZ, CORPOFESSO, HORRIPHOBUS, PARALYSIS) An dieser Stelle tritt Salix Kugres auf den Plan (siehe **Der Dolch im Rücken** auf Seite 100).

Sollten die Helden zu stark sein und Gefahr laufen, Irschan und Aurelian zu beseitigen, ehe Salix Kugres' Erscheinen das Blatt wendet, tauchen die restlichen Leibwächter auf, die beim Lager zurückgelassen worden sind, und fallen den Helden in den Rücken. Allerdings sollten Sie Irschan und Aurelian nicht um jeden Preis retten, wenn die Helden tatsächlich haushoch überlegen sind und sich geschickt anstellen. Wenn es ihnen gelingt, die beiden mitsamt Gefolge zu besiegen, übernimmt Salix Kugres für den Rest des Abenteuers ihre Rolle.

Die Helden beobachten, unternehmen aber vorerst nichts. In diesem Fall werden sie Zeugen, wie Irschan und Aurelian weitere Träger und Leibwächter zum Eingang befehlen. Aufmerksamen Helden kann jetzt schon auffallen, dass sich rings um die Kuhle etwas bewegt – Bewaffnete, die sich anschleichen (*Sinnenschärfe-Probe* +4). Solange die Helden sich weiterhin ruhig verhalten, werden sie nicht bemerkt. Dafür können sie Zeugen werden, wie es zum Angriff auf Irschan und Aurelian durch Salix Kugres' Leute kommt: Unvermittelt erheben sich diese aus ihren Verstecken und feuern ihre Armbrüste ab. Ein gutes Drittel der Leibwächter in der Kuhle geht zu Boden, die anderen (auch Irschan und Aurelian) gehen hastig in Deckung. Es folgt eine Art Schlacht, bei der sehr bald deutlich wird, dass die Verteidiger den Angreifern kaum lange Widerstand leisten können. Als sich nur noch eine Handvoll Leute um Irschan und Aurelian schart, erscheint Salix Kugres selbst am Rand der Kuhle und bedankt sich mit spöttischen Worten dafür, dass man ihm den Weg geebnet habe. Wenn die Helden sich weiterhin auf die Rolle der Zuschauer beschränken, kommt Irschan die Ehre zu, Salix endlich in die Niederhölle zu schicken – mittels eines IGNISPHERO, der auch Salix'

Gefolgsleute zu Boden wirft. Irschan hat seine letzte Kraft in den Zauber gesteckt, Blut läuft aus Nase und Ohren, und er muss von einem Leibwächter gestützt werden.

Greifen die Helden jedoch ein, gewähren Sie ihnen den Sieg über den Paktierer – während Irschan und Aurelian die Gelegenheit nutzen, durch den Eingang zu fliehen. Sollten die Helden ihnen folgen, verlieren sie sie unmittelbar nach dem Betreten der Stadt (siehe **Die Smaragdstadt** auf Seite 101). Eilen sie zuerst zurück zu ihrem Lager, müssen sie zu ihrem Entsetzen feststellen, dass dieses überfallen wurde. Salix Kugres' Leute haben blutige Ernte gehalten. Ob es Überlebende gibt, liegt in Ihrer Hand. Gerade, wenn die Helden Freunde und Vertraute im Lager hatten, können sie diese verletzt entkommen lassen. Themodates sollte auf jeden Fall überlebt haben.

Die Helden holen Verstärkung, um anzugreifen. Es dauert eine Weile, bis die Helden die Senke erneut durchquert und mit ihren Leuten zu der Kuhle zurückkehren. Sie können sich ungesehen nähern, wenn sie sich anschleichen. Andersfalls rufen sie das Gefolge ihrer Konkurrenten in dem nahegelegenen Lager auf den Plan, das zeitgleich mit den Helden eintrifft. Gelingt es, unbemerkt bis an die Kuhle heranzukommen, haben die Helden den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite, bis 50 KR später die Verstärkung für die Gegner anrückt.

Denken Sie bei dem folgenden Kampf daran, dass beide Parteien geschwächt sind. Irschan hat zwar den einen oder anderen bösartigen Zauber auf Lager, aber er zaubert nur in höchster Bedrängnis, weil er weiß, dass er mit seinen Kräften haushalten muss (Magieren unter den Helden dürfte es ähnlich gehen). Bei den Leibwächtern handelt es sich fast ausnahmslos um ehemalige Gladiatoren oder Straßenschläger, die alle schmutzigen Tricks und Gemeinheiten kennen. Der Kampf sollte daher unübersichtlich, brutal und heimtückisch geführt werden und die Helden entsprechend gefordert. Beendet wird die Szene durch Salix' Auftauchen (siehe **Der Dolch im Rücken** auf Seite 100).

Die Helden setzen auf Verhandlungen. Zum Schein gehen Irschan und Aurelian darauf ein und bieten den Helden an, sich ihnen anzuschließen. Den Eingang nach Zul'Marald haben sie bereits gefunden. Zwar haben die beiden mitnichten vor, die Helden als Verbündete zu betrachten, sondern planen bereits, sie irgendwo in Zul'Marald über die Klinge springen zu lassen, doch das Eintauchen in die Mentalwelt der Skorpionsstadt, die die Helden und ihre Konkurrenten voneinander trennt, erübrigts das Problem. Salix Kugres greift in diesem Fall an, ehe die neuen Verbündeten die Stadt betreten. Gestatten Sie den Helden, Salix nach einem harten Kampf ein verdientes Ende zu bereiten. Die Helden sollten die Stadt so oder so nur mit einem kleinen Gefolge (wenn überhaupt) betreten. Befindet sich Themodates bei der Expedition, sollte er in jedem Fall draußen bleiben. Er könnte die verbliebenen Expeditionsteilnehmer unbeschadet aus dem Dschungel führen.

DER DOLCH IM RÜCKEN

Salix Kugres hat lange beobachtet – nun ist für ihn der Zeitpunkt gekommen zu handeln. Er greift ein, sobald es zwischen den Helden und ihren Konkurrenten zum Kampf gekommen ist, mit dem Ziel, die Schwäche der beiden Parteien auszunutzen und beide zu vernichten, um als lachender Dritter den Weg nach Zul'Marald zu gehen. Dass dort nur diejenigen bestehen können, die das Gift in den Adern haben (siehe **Die Mentalwelt** auf Seite 104), weiß er nicht, da dies aus den Recherchen nicht hervorgeht.

Salix Kugres' Angriff erfolgt unvermittelt und mit aller Macht. Während sich seine Leute um die Leibwächter kümmern, versucht Salix, mittels seiner Kräfte als Paktierer und mit Unterstützung seiner beiden Hausmagier die Helden auszuschalten.

Gestalten Sie einen spektakulären Kampf, der den Helden kaum Zeit zum Nachdenken lässt. Am Ende sollte es ihnen aber gelingen, den Paktierer zu besiegen. Sollte sie Salix gefangen nehmen, anstatt ihn zu töten, müssen sie feststellen, dass dieser auch jetzt noch eine Bedrohung ist. Er versucht, Unfrieden in der Gruppe zu stiften, indem er die Helden bei ihren geheimsten Wünschen und Ängsten packt und gegeneinander ausspielt. Helden oder Leibwächtern, die ihn bewachen, bietet er alles Gold der Welt, wenn sie ihn laufen lassen. Sollte es ihm tatsächlich gelingen zu entkommen, verschwindet er von der Bildfläche. Im offiziellen Aventurien gilt er von nun an als tot, sodass Sie frei über sein Schicksal verfügen können.

Während des Kampfes versuchen Irschan und Aurelian gemeinsam, mit dem Maraskaner unbemerkt in die geheime Stadt zu entkommen. Würfeln Sie verdeckt in jeder Kampfrunde reihum für einen der Helden einen W20 und ziehen Sie den entsprechenden Talentwert in *Sinnenscharfe* davon ab. Bei einem Ergebnis von 3 oder kleiner fällt dem Helden auf, dass da jemand verschwunden ist ...

DER ZUGANG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rand der Kuhle führt ein unscheinbares Loch in die Erde, das ursprünglich ganz unter dem Dickicht verborgen lag. Wurzel, Äste und Laubwerk wurden grob beiseite geschlagen und liegen rings um den Tunnel, der auch unter der Erde nur schwer zugänglich ist. Überall durchbrechen Wurzeln die Höhlenwände und erweisen sich als heimtückische Trittfallen. Spinnen nisten in den Nischen und huschen davon, irgendwo hört ihr das Pfeifen einer Ratte und ihr ahnt, dass das nicht die einzigen Bewohner dieses Erdlochs sind, die ihr aufgestöbert habt.

Dann endet der Tunnel abrupt. Ihr braucht einen Moment, bis ihr erkennt, was ihr da vor euch habt – den winzigen Abschnitt eines gewaltigen Spinnenkokons. Feingesponnene Fäden sind millionenfach miteinander verwoben und glitzern im Licht, als seien sie mit einer zähen Flüssigkeit überzogen. In der Mitte aber, da, wo sich der Tunnel fortsetzen würde, hat jemand mit Gewalt ein Loch in die seidene Wand geschlagen, groß genug, dass ein Erwachsener gebückt hindurchlaufen könnte.

Als die Spinnen einst Zul'Marald bannten und vor den Augen der Welt verbargen, hüllten sie es in einen gut fünf Schritt dicken Kokon, ein gewaltiges Werk, das nur mittels Magie und dem Einsatz hunderttausender Spinnendiener möglich war. Im Laufe der Jahrtausende legte sich der Urwald über das Tal von Zul'Marald, sodass nur die sachte Senke übrigblieb, die die Helden zuvor durchstreift haben. Der Tunnel wurde von Walkir Zornbrecht angelegt, der Zul'Marald unter der Erde vermutete und den Kokon aufschlagen ließ. Da die Fäden überaus klebrig sind, hat diese Arbeit einige Opfer gefordert. Daher müssen sich die Helden an deren Überresten vorbeizwängen, wenn sie die Bresche passieren (gegebenenfalls ist eine Probe auf TOTENANGST notwendig; die Unglücklichen sind halb mumifiziert und nicht wirklich schön anzuschauen).

Um nicht mit den Fäden in Berührung zu kommen, ist für jeden Schritt durch die Bresche eine GE-Probe nötig, erschwert um mögliche Punkte auf Raumangst. Misssingt diese Probe, kann der Held versuchen, sich mit einer KK-Probe wieder loszureißen. Er muss dann außerdem eine weitere GE-Probe (ohne Malus) würfeln, um dabei nicht an der anderen Seite gegen die Fäden zu kommen.

Sollte ein Held tatsächlich kleben bleiben, können seine Gefährten ihm helfen, indem sie ihn herausziehen (wobei die Gefahr besteht, dass Hautfetzen an den Fäden hängen bleiben; eine sehr schmerzhafte Angelegenheit, die für alle körperlichen Tätigkeiten einen Malus von 2 mit sich bringt), oder sie versuchen, ihn vorsichtig herauszuschneiden. Letzteres kostet Zeit, ist aber die sicherere Methode.

Auf der anderen Seite des Kokons haben die Helden endlich ihr Ziel erreicht – die sagenhafte Smaragdstadt.

DIE SMARAGDSTADT

Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:

»Grausam aber tobte der Krieg zwischen den Spinnenfürsten und den Herren der Smaragdenen Stadt, die ihre Diener viertausendfach in die Schlacht warfen. Tausend Jahre wähnte die Schlacht, ehe die Spinnenfürsten schließlich obsiegten und die Skorpionenherren in ihre Stadt zurücktrieben. Doch dann entfesselten sie die Macht ihrer Götter, grausamer Kreaturen, denen alles Leben feind war, und die Spinnenfürsten wurden hinweggefegt aus dem Tal des Smaragdkorpions. Mit letzter Kraft sammelten sie ihre Getreuen um sich und schufen ein gewaltiges Netz, das die Smaragdene Stadt umschloss, und sie woben einen Zauber hinein, der die Macht der Skorpione und ihrer Götter bannte bis in alle Ewigkeit. So aber harren die Skorpionenherren aus und sinnen nach Rache, die kommen wird. Und wenn sie kommt, wird sie furchtbar sein.«

—aus dem Arachanoiden Almagest



nichts ähneln, was die Helden heute kennen. Seit Jahrtausenden gefangen, dürsten die Skorpione und ihre Herren danach, Rache zu nehmen und ihrem Gefängnis zu entkommen. Allerdings existieren sie schon lange nicht mehr als körperliche Wesen, sondern sind nur noch rachsüchtige Ideen, die ein Gefäß benötigen, das sie mit zerstörerischer Macht füllen, um ihre Ketten zu sprengen. So betrachtet liegt in der Legende von dem Ewigen Leben, das man in Zul'Marald finden soll, tatsächlich ein Körnchen Wahrheit, denn die Macht der alten Skorpionsgötter erhebt die von ihnen Durchdrungenen über Leben und Tod. Allerdings ist diese Art von Ewigem Leben nicht das, was sich genuss-süchtige Granden gewöhnlich darunter vorstellen.

ALLGEMEINES

Es hat gute Gründe, dass die Spinnenfürsten Zul'Marald einst vor der Welt verborgen haben, und das spüren die Helden vom ersten Augenblick an, wenn sie die Stadt betreten. Zwar hat keiner der Skorpionpriester bis zum heutigen Tage überlebt, aber ihre eingespererten Geister gehen immer noch in Zul'Marald um. Sie werden durch die Macht ihrer Götter am Leben erhalten, uralte, fremdartige Wesenheiten, die

STADTBILD

Wenn die Helden sich durch den Kokon gekämpft haben, kommen sie auf dem Vorsprung ein wenig oberhalb der Stadt heraus, sodass sie einen guten Überblick über das Tal von Zul'Marald haben.

Die Stadt der Skorpione ist fremdartig und wahrscheinlich gänzlich anders als alles, was die Helden erwartet haben. Von den Ruinen der Echsen sind sie hochaufragende Pyramiden und gigantische Tempelbauten gewohnt, die von menschenähnlichen Achaz und Maru bevölkert waren. Eine Stadt, die den Bedürfnissen von Skorpionen angepasst ist, muss jedoch vollkommen anders sein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nichts von dem, was ihr seht, ähnelt etwas, was ihr schon einmal gesehen habt. Das gesamte Tal unter dem Kokon ist erhellt von einem unruhigen, grünlichen Licht, das von den zahlreichen Smaragdtürmen auszugehen scheint, die sich dicht an dicht erheben. Die meisten sind außen mit einer Art Rampe versehen, breit genug, dass fünf Mann nebeneinander darauf Platz fänden. Unzählige Eingänge, eher breit als hoch, führen in die Türme hinein, die aus der Ferne wirken wie riesige Termitenhügel, zufälligen Formen folgend und im Laufe der Zeit von selbst gewachsen. Doch beim Näherkommen erkennt ihr, dass der Eindruck täuscht. Was aus der Entfernung unregelmäßig und grob wirkte, entpuppt sich als beeindruckende Bauleistung: Aus zurechtgeschnittenen, kopfgroßen Smaragden haben die Herren dieser Stadt kunstvolle Muster gelegt, die sich mit den Rampen in die Höhe schrauben, wobei jeder Stein Teil des großen Ganzen zu sein scheint. Es gibt keinen Vorsprung zu viel, keine Unregelmäßigkeiten, die das Bild stören würden. Reliefs aus Smaragdsplittern und Opalen umfassen die unzähligen Eingänge und zeigen Szenen aus einer längst vergessenen Welt, von Skorpionen und spinnenartigen Wesen, die miteinander zu kämpfen scheinen. Daneben erkennt ihr andere Wesenheiten, die nichts ähnlich sehen, was ihr kennt: Spinnenartige Beine mit Hakenklauen, Köpfe, die nur aus Augen zu bestehen scheinen, Mäuler mit acht oder mehr Greifzangen, zwischen denen drei spitze Zungen zischeln, einer Echse ähnlich, aber doch vollkommen anders.

Die gesamte Stadt ist aus einem smaragdartigen Gestein erbaut, das die Skorpione einst mit Hilfe ihrer Magie geformt und zusammengefügt haben. Schon einziger der bestimmt hundert Türme dürfte mehr wert sein als alle Grandenhäuser Al'Anfas zusammen aufbringen könnten. Durch die zahlreichen Eingänge gelangt man ins Innere der Türme. Auch hier sorgt das Licht, das von dem Gestein ausgeht, für ein schummriges, grünliches Licht. Die Gänge sind kaum anderthalb Schritte hoch, dafür aber mehr als zwei Schritte breit. Es gibt Kammern, die kreisrund sind und ebenfalls niedrige Decken haben. Überreste von Einrichtungen oder gar Bewohnern gibt es nicht, und wenn es welche gab, so sind sie im Laufe der letzten paar tausend Jahre zu Staub zerfallen.

Im Zentrum der Stadt erhebt sich ein besonders mächtiger Turm, der von drei ineinander verschlungenen

Rampen umrundet wird. An seiner Spitze befindet sich eine Art Thronsaal. Ein Bodenmosaik zeigt den Helden unbekannte Wesen mit Tentakeln, Klauen und bizar verformten Leibern, die an die Darstellungen auf den Reliefs erinnern. In einem äußeren Kreis sind zahllose smaragdgrüne Skorpione zu erkennen, die mit gesenkten Scheren wie zur Anbetung ausharren. Feinfühligen Helden (*Sinnenschärfe-Probe +4*) mag auffallen, dass das Mosaik keineswegs eben ist, sondern das Bild auch ertastet werden kann.

Es handelt sich hierbei um den 'Tempel' der Stadt, in dem die Skorpione einst ihren Göttern huldigten. Die Gegenwart der Priestergeister und der alten Götter ist hier besonders stark (siehe **Die Mentalwelt** auf Seite 104).

In der ganzen Stadt gibt es keinerlei Leben, und die Luft riecht abgestanden und alt. Auch Pflanzen sucht man vergebens, nicht einmal Insekten wie Käfer oder die allgegenwärtigen Moskitos scheint es hier unten zu geben. Nur ein beständiges Wispern und Flüstern streicht um die Türme.

Ein Analysezauber offenbart, dass es sich bei dem Licht um Magie handelt, die in den Bauten verhaftet ist. Die Art der Magie ist fremdartig und nicht klar zu bestimmen. Ein ziellos geworfener ODEM offenbart zudem zahlreiche magische Präsenzen, die wie Nebenschwaden zwischen den Türmen umherziehen.

DER WEG DURCH DIE STADT

Auch wenn die Stadt unbewohnt scheint, hält sie einige Überraschungen für die Helden bereit. Im Krieg gegen die Spinnen von Shan'K'Trak haben die Skorpione eine Vielzahl von Abwehrmechanismen geschaffen, die vor allem deshalb gefährlich sind, weil sie in Verbindung mit einem Zauber stehen, der bei jedem Eindringling alle Sinne bis auf einen unterdrückt. Denn jemand, der nur noch sehen kann, riecht das Gift nicht, das ihn langsam einhüllt. Und jemand, der nicht hört, hört auch nicht das leise Klicken, mit dem der Mechanismus für die herabfallenden Felspfiler ausgelöst wird.

Die Spinnen haben damals nach einigen Fehlschlägen herausgefunden, was mit ihnen in Zul'Marald geschieht. Durch das Gift, das die Helden in der Kartenkammer zu sich genommen haben, war es ihnen möglich, einen Sinn zu schärfen, sodass sie Fallen und Hinterhalte rechtzeitig bemerken konnten. In einer Gruppe konnten sie daher alle Sinne nutzen und die Abwehr der Skorpione umgehen.

Auch den Helden kommt das Gift zu Gute. Mit dem Betreten der Stadt verstärkt sich, was sie zuvor bereits gespürt haben – ihre Sinne fallen aus, bis auf den einen, der ihnen schon in der Kartenkammer geblieben ist. Dieser verbliebene Sinn ist durch das Gift in ihren Adern ungewöhnlich geschärft (*Sinnenschärfe +10* für Eindrücke, die den jeweiligen Sinn betreffen).

Die Helden sind nun darauf angewiesen, einander durch die Stadt zu geleiten und die Mängel der anderen durch die eigene Stärke auszugleichen: Während ein Held die Löcher in der Wand sieht, hört ein anderer ein leises Zischen, wie Dampf, der einem geschlossenen Topf

entweicht, und ein dritter riecht mit einem Mal etwas Bitteres, Galliges, sodass sie gemeinsam die Giftfalle erkennen und umgehen können. Der Ausfall fast aller Sinne erfordert konsequentes Rollenspiel, das Sie belohnen sollten: Die Nachwirkung des Gifts hält auch nach dem Abenteuer an und die Helden erhalten dauerhaft zwei Punkte auf *Sinnenschärfe*.

Wichtig: Der Ausfall des Sinnes 'Fühlen' bedeutet nicht, dass die Helden gar nichts mehr spüren. Sie haben noch ein grobes Gefühl für Berührungen, alles Feinere und das Tastvermögen entziehen sich ihnen aber.

Auch Walkir Zornbrecht hatte sich das Gift verabreicht, aber ihm fehlten die anderen Sinne. Daher scheuchte er seine Beschützer vor sich her, damit diese erkundeten, wo mögliche Fallen versteckt sind. Die Helden stoßen immer wieder auf Überreste dieser bedauernswerten Opfer, die erstaunlich gut erhalten sind (mumienartig, mit ledrigen, eingefallenen Zügen und zurückgezogenen Lippen, aber die Gesichter sind noch zu erkennen). Bei vielen ist sogar noch die Todesursache zu erkennen: Einer liegt wie unter großen Schmerzen zusammengekrümmt am Boden, ohne dass man äußere Wunden ausmachen kann. Ein anderer wurde glatt in zwei Hälften geteilt, bei einem dritten fehlt der Kopf, und ein vierter ist gespickt von Hunderten feiner Kristallsplitter. Folgen die Helden der Spur der ausgelösten Fallen, machen sie früher oder später folgenden Fund:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Fuß einer Rampe entdeckt ihr einen weiteren, leblosen Körper. Beim Näherkommen erkennt ihr, dass er sich von den anderen unterscheidet. Waren die Rüstungen der bisherigen Opfer einfacher Machart, hat man hier nicht an Verzierungen und Goldbesätzen gespart. Auch die Überreste eines purpurgefärbten Mantels könnt ihr noch ausmachen, der einst wohl prächtig genug war, um Könige zu schmücken. Die skelettierten Hände umklammern den Griff einer opalverzierten Axt, als könnte er damit den gewaltigen Felsbrocken abwehren, der seinen Brustkorb zertrümmert hat. Mit leeren Augenhöhlen starrt euch der Tote an, Reste seines struppigen Barts und des charakteristischen roten Haupthaars sind trotz des Verfalls noch zu erkennen: Vor euch liegt niemand anderes als der König von Meridiana persönlich: Walkir Zornbrecht.

Nachdem die letzten seiner Gefolgsleute ums Leben gekommen sind, hat Walkir alleine versucht, sich durchzuschlagen – und ist gescheitert. Zum mindest ist es den Helden jetzt gelungen, den Verbleib des legendären Begründers der Zornbrecht-Dynastie zu klären.

Da Walkir und seine Leute nur bis zu dieser Stelle vorgedrungen sind, finden die Helden ab jetzt keine weiteren ausgelösten Fallen, im Gegenteil: In den Teil der Stadt, den sie nun betreten, hat seit Jahrtausenden niemand mehr einen Fuß gesetzt.

MÖGLICHE FÄLLEN

Im Folgenden werden mögliche Fallen vorgestellt. Es steht Ihnen natürlich frei, weitere zu erfinden. In Klammern finden Sie jeweils den Sinn, mit dem die Hinweise auf die Falle wahrgenommen werden können. Lassen Sie den Helden mit diesem Sinn (und nur den!) eine *Sinnenschärfe*-Probe würfeln, um die Gefahr rechtzeitig zu bemerken. Um sich in Sicherheit zu bringen, sind je nach Falle GE- oder *Körperbeherrschungs*-Proben notwendig.

(Bei den Fallen ist jeweils der Tarn- Bzw. Schwierigkeitswert angegeben (T/S), siehe **Katakomben 62ff.**)

Gift

Giftfallen sind bei Insektoiden natürlich naheliegend. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie diese gebaut sind:

• **Nebel.** Ein Auslösemechanismus (eine Bodenplatte, sehen/ fühlen) lässt Giftdämpfe (riechen/ hören/ schmecken) aus einem Loch in der Wand (sehen) austreten. Gegenmaßnahme: Rückzug, aus dem Nebel. (T/S 5/5)

• **Dornen.** Ein Auslösemechanismus (eine Bodenplatte, sehen/ fühlen) lässt zu beiden Seiten seitlich aus der Wand armlange Dornen hervorschießen, die fein genug sind, um die Lücken zwischen Chitinpanzern zu durchbrechen und 4 SP verursachen (Klicken hören, Erschütterung spüren). Gegenmaßnahme: Ausweichen (T/S 6/2)

• **Bad.** Ein Auslösemechanismus (eine Bodenplatte, sehen/ fühlen) öffnet unter den Helden eine Falltür (Klicken hören/ Erschütterung spüren), unter der sich ein Becken mit einem Kontaktgift befindet (riechen/ schmecken/ sehen/ fühlen). Gegenmaßnahme: Zurückspringen, Falltür umgehen (T/S 4/5)

• **Dusche.** Ein Auslösemechanismus (magisches Zeichen an der Wand, sehen), lässt über den Helden die Decke (innerhalb eines Gebäudes; sehen/ riechen/ schmecken/ hören/ fühlen) aufklappen, und es ergießt sich ein Gift-Säure-Bad über die Opfer. Gegenmaßnahme: Zurückspringen (T/S 5/6)

Mechanisch

Mechanische Fallen sind ein Klassiker, wie man sie aus Indiana Jones-Filmen und ähnlichem kennt. Ihr Problem: Sie sind darauf ausgelegt, Eindringlinge zu töten. Gehen Sie also achtsam damit um und lassen Sie die Helden lieber spektakulär einen Gefährten retten, der droht, in eine Fallgrube voller angespitzter Pfähle zu stürzen, als zu penibel misslungene Ausweichproben zu ahnden. Zur Not haben die Helden (hoffentlich) noch Heiltränke zur Hand oder einen Magier, der einen unter einen Felsen geratenen Gefährten notdürftig flicken kann. Wenn die Helden zu angeschlagen sind, um weiter in die Stadt vorzudringen, lassen Sie es einfach an dieser Stelle zum Finale in der Mentalwelt kommen (siehe unten).

DIE MENTALWELT

Die größte Bedrohung sind aber nicht die Fallen, sondern die Geister der Skorpionpriester, die in der Stadt allgegenwärtig sind. Wie viele Insektoiden kommunizierten die Skorpione über eine Art Telepathie. Nachdem ihre Körperlichkeit vergangen ist, ist die telepathische Verbindung geblieben und hat sich im Laufe der Jahrtausende zu einer Art 'Mentalwelt' entwickelt, die sie mit ihren Gedanken, Wünschen und Gefühlen selbst erschaffen haben und die wie diffuser Nebel überall in der Stadt zu finden ist. Dieses telepathische Netz bezieht jeden mit ein, der sich nicht mit allen Kräften dagegen wehrt.

Die Mentalwelt ist dort besonders stark, wo sich die Geister sammeln (vor allem an der Spitze des Tempels, aber auch überall, wo es Ihnen passt). Die Helden können spüren, dass etwas Fremdes auf ihre Gedanken zugreift. Äußerlich sieht das so aus, dass sie abrupt stehenbleiben und mit offenen Augen ins Leere starren. Solange sie in der Mentalwelt gefangen sind, nehmen sie ihre Umgebung nicht wahr. Sie meinen, in einem grauen Nichts zu schwimmen, das von grünlichen Schlieren durchzogen ist. Und sie hören das ständige Wispern und Flüstern nun lauter und deutlicher, wobei es sich langsam steigert, immer lauter und greller wird, bis es plötzlich erstirbt und kurz darauf erneut das schmeichelhafte Wispern einsetzt.

Die Helden können versuchen, sich dem geistigen Angriff der Skorpione zu entziehen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +20 notwendig, erleichtert um die Magieresistenz. Gelingt die Probe, spüren die Helden, wie sich etwas von ihnen zurückzieht, aber noch da zu sein scheint, als lauere es nur auf eine weitere Gelegenheit. Auch Zauber, die die Magieresistenz erhöhen oder den Geist abschirmen, können helfen, sich zu schützen. Schaffen es die Helden nicht, sich zu entziehen, erleiden sie 5 SP und sind zu keiner Handlung fähig, bis es ihnen gelingt, sich wieder zu lösen. Eine Ausnahme bildet der Tempelturm. Hier ist die Macht der Skorpionpriester und ihrer Götter so stark, dass die Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +30 minus Magieresistenz ablegen müssen, um sich zu entziehen.

Um sich aus den Klauen der Skorpiongeister zu befreien, können sie pro SR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 ablegen (erleichtert durch die Magieresistenz). Für jede SR, die die Helden in der Mentalwelt gefangen sind, müssen sie eine MU-Probe würfeln. Mislingt diese, geben sie den Widerstand gegen die Geister ein Stück weit auf, und ihre *Selbstbeherrschung* sinkt um 1. Schaffen es die Helden nicht, sich zu befreien, solange sie sich noch wehren können, sind sie hoffnungslos in der Mentalwelt gefangen – und erwachen erst dann unsanft, wenn Irschan und Aurelian den Einflüsterungen der Skorpionpriester nachgegeben haben (siehe **Die Entscheidung** auf Seite 105).

STIMMEN

Überall in Zul'Marald nehmen die Helden das Flüstern der Geister wahr, die versuchen, die Eindringlinge zu verführen. Je näher sie dem Tempel im Zentrum der Stadt kommen, desto eindringlicher werden die Einflüsterungen.

Felsen. Ein Auslösemechanismus (magisches Zeichen in der Wand, sehen) lässt oberhalb der Helden einen Felsenbrocken herabstürzen (sehen/ hören/ fühlen; 3W6+10 TP). Alternativ kann auf einer Rampe auch die beliebte Felskugel herabrollen. Gegenmaßnahme: Ausweichen (T/S 3/5)

Bolzen. Ein Auslösemechanismus (Bodenplatte oder magisches Zeichen an der Wand, sehen/ fühlen) löst eine Art Bolzenschussanlage aus (Löcher sehen/ Klicken hören), die feine Kristallsplitter verschießt (W20+5 TP). Gegenmaßnahme: Ausweichen, Zurückhechten (T/S 2/2)

Falltür. Ein Auslösemechanismus (magisches Zeichen an der Wand, sehen) löst eine Falltür aus (hören/ fühlen/ sehen), unter der sich dicht aufgestellte, feine Speere befinden (4W6+5 TP). Gegenmaßnahme: Zurückspringen (T/S 3/2)

Pendel. Ein Auslösemechanismus (Bodenplatte, sehen/ fühlen), der ein hammerartiges Pendel aus einem Versteck in der Wand hervorschlagen lässt (6W6+5 TP). Gegenmaßnahme: Ausweichen. (T/S 3/5)

Magisch

Die Skorpione waren Meister der Magie, daher wundert es nicht, dass es auch Fallen gibt, die magisch wirken. Da insektoiden Magie uralt und nicht mit dem Magieverständnis menschlicher Zauberer zu erfassen ist, wird hier lediglich die Wirkung der magischen Fallen vorgestellt, ohne dass ein konkreter Zauber benannt wird.

Furcht. Das Übertreten einer Linie (sehen) löst die Freisetzung eines Geruchs aus (riechen/ schmecken), der bei jedem, der sich nicht rechtzeitig mittels einer GE-Probe in Sicherheit bringen kann, Panik auslöst. Die Betroffenen sinken entweder zitternd in sich zusammen und fliehen – was angesichts anderer Fallen nicht ungefährlich ist. Gegenmaßnahme: Zurückweichen (T/S 3/5)

Aggression: Das Durchschreiten eines flimmenden, grünlichen Luftstroms (sehen/ fühlen) löst bei jedem Helden, dessen *Selbstbeherrschungs*-Probe mislingt, eine Vision aus, bei der seine Gefährten allesamt skorpionsartige Züge angekommen haben. Der Betroffene verspürt den unbändigen Drang, diese zu töten (wobei ihm nur sein einer Sinn zur Verfügung steht). Gegenmaßnahme: Rückzug, Überwältigung des Besessenen (T/S 2/5)

Andere Fallen

Daneben gibt es weitere Fallen, die nur bei Insektoiden Wirkung zeigen. So gibt es zum Beispiel eine Kuhle mit einer fleischartigen Masse, die einen starken (für Spinnen anziehenden) Geruch verbreitet (riechen/ schmecken). Es handelt sich dabei um eine uralte Illusion, die die Spinnen dazu bewegen sollte, vernichtendes Gift zu fressen. Was für Insektoiden jedoch verlockend scheint, wirkt auf Humanoiden einfach nur widerlich.

gen. Da die Skorpionpriester mit Hilfe ihre Mentalmagie wissen, wonach die Helden und ihre Gegner streben, können sie mit ihren Einflüsterungen genau daran ansetzen. Passen Sie die Stimmen an die Wünsche und Vorstellungen Ihrer Helden an. Die Geister schmeicheln, säuseln, drohen und versprechen, was immer die Helden insgeheim erstreben. Sie versuchen, Misstrauen und Zwitteracht zwischen den Gefährten zu säen und einzelne Helden dazu zu bringen, sich von der Gruppe zu trennen. Sie können die Reaktion auf die Verlockungen ausspielen oder die Helden Proben auf *Selbstbeherrschung* würfeln lassen.

Die Stimmen setzen den Helden zu, bis Irschan und Aurelian ihnen bei der Entscheidung zuvorkommen.

DIE ENTSCHEIDUNG

Es ist nicht Sinn und Zweck dieses Abenteuers, dass die Helden zu Handlangern uralter, urböser Gottheiten werden, die Rache für ihre Jahrtausende dauernde Gefangenschaft nehmen wollen. Daher sollten Sie unbedingt verhindern, dass die Helden den Versuchungen der Stimmen nachgeben – notfalls, indem ihnen Irschan und Aurelian unmittelbar zuvorkommen.

Die beiden sind gemeinsam mit Razir in die Stadt geflohen und dort untergetaucht, um die Helden in Ruhe zu

beobachten und ihnen zu folgen. Da die Helden selbst mit ihren Einschränkungen und den Gefahren der Stadt zu kämpfen haben, ist es unwahrscheinlich, dass sie gezielt auf die Suche nach ihren Konurrenten gehen. Dennoch dürfte ihnen klar sein, dass sich diese irgendwo in der Stadt aufhalten und womöglich schneller am ‘Ziel’ sind, wenn sie sich nicht beeilen.

Irschan und Aurelian kalkulieren eiskalt, dass die Helden ihnen den Weg ebnen und sie die Gruppe am Ende mit einem Überraschungsangriff überrumpeln und beseitigen. Nach dem Tod ihrer Gefolgsleute sind sie nur noch zu dritt sind, sodass sie im Gegensatz zu den Helden lediglich sehen (Aurelian), riechen (Razir) und Erschütterungen spüren (Irschan) können. Sie brauchen folglich die Helden, sodass sie sich im Falle eines Zusammenstoßes schleunigst zurückziehen, anstatt es zum Kampf kommen zu lassen.

Wann Irschan und Aurelian den Versuchungen nachgegeben, liegt in Ihrer Hand und hängt von dem Verhalten Ihrer Gruppe ab. Wenn sich die Helden standhaft weigern und jedes Mal mit aller Macht versuchen, sich aus der Mentalwelt zu befreien, sollte der Höhepunkt erst auf dem Tempelturm stattfinden, wenn alle Beteiligten unter dem Ansturm der Skorpionengeister in die Mentalwelt hineingezogen werden:

DER BUND VON ZUL'MARALD

Auch wenn die Skorpionspriester kaum mehr als körperlose Seelen sind, sind sie immer noch ihren Göttern geweiht – fremdartige, unheimliche Wesenheiten, die nach Jahrtausenden der Vergessenheit nur noch ein Schatten ihrer selbst sind. Dennoch sind ihre Diener in der Lage, Mirakel zu wirken, und können diese Kräfte auch nutzen, wenn sie sich einen Körper untertan gemacht haben.

Ziel der Skorpionpriester ist es daher, sich aus dem Gefängnis der Körperlosigkeit zu befreien. Der Bund mit den Sterblichen erlaubt ihnen Zugang zu deren Körpern. Sie sind mehr oder minder mit dem Geist ihres ‘Wirts’ verschmolzen. Diese bleiben sie selbst, verhalten sich aber wie unter einer Besessenheit. Ein Irschan, der seinen ehemaligen Geliebten Amir Honak hinrichten lassen will, ist also nur noch zum Teil der alte, menschliche Irschan, auch wenn er meint, über seine Handlungen noch selbst bestimmen zu können. Feststellbar ist diese fremdartige Präsenz nur mit einer SEELENPRÜFUNG.

Die Skorpionpriesterdürsten nach Rache. Ihr Ziel ist es, mit Hilfe ihrer menschlichen ‘Wirte’ eine Machtbasis aufzubauen und davon ausgehend die alten Anhänger ihrer Götter (Skorpione) um sich zu scharen. Langfristig wollen sie die Macht über Meridiana an sich reißen, die ‘Weichhäutigen’ (Humanoide) vernichten und ein neues Zul’Marald errichten, das Ausgangspunkt für ein neues Zeitalter der Vielbeiner unter der Herrschaft der Skorpione sein soll. Dabei denken sie jedoch nicht in Jahren, sondern in Jahrhunderten – wer mehrere tausend

Jahre eingekerkert war, den stören ein paar Jahrzehnte oder Jahrhunderte nicht mehr. Es fällt ihnen daher auch leicht, die Machtgelüste ihrer Wirte mit der Macht ihrer Götter zu befriedigen, schließlich haben sie selbst ein Interesse daran, dass diese lange leben und sich zu Herrschern aufschwingen.

Der Legende nach ist Zul’Marald die Quelle des ewigen Lebens, und tatsächlich sind die drei ‘Wirte’ Satinavs unbarmherzigem Kurs entrissen. Sie altern nicht mehr, nur ihre ursprünglichen Seelen verrotten nach und nach, bis sie eines Tages verdorrt sein werden und die Hülle ganz von den Skorpionpriestern übernommen wird. Durch äußere Verletzungen und Gift sind sie nach wie vor zu töten, Krankheiten schwächen sie zwar, können sie aber nicht umbringen. Dazu hat jeder eigene Vorteile aus dem Bund gezogen:

Irschan ist in der Lage, sechsmal ins Leben zurückzukehren, ehe er beim siebten Mal endgültig stirbt.

Aurelian genießt eine übermenschliche Ausstrahlung und bringt Menschen dazu, ihm in blindem Gehorsam zu folgen. Wirklich gefährlich wird dies in Kombination mit den telepathischen Fähigkeiten, die es ihm erlauben, auch über Entfernung Einfluss auf den Geist anderer zu nehmen.

Razirs Kampffähigkeiten steigen mit jeder Wunde, die er hinnehmen muss. Gleichzeitig nimmt er im Kampf nach und nach die Gestalt eines riesigen aufrechtgehenden Skorpions an, dessen Stachel eine tödliche Waffe ist. Näheres zu den Fähigkeiten finden Sie im Abschnitt **Der Rabenfelsen** auf Seite 124.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von überall dringen Stimmen auf dich ein, zischend, murmelnd, schreiend, grell, sanft und schmeichelrisch. Dein Kopf ruckt herum, doch um dich herum siehst du nur grauen Nebel. Oder war da eben noch eine Bewegung? Die Stimmen werden lauter, drängender. Du spürst, wie dein Herz rast, während deine Füße im Nichts zu versinken scheinen. Du willst rufen, schreien, aber du kannst nicht. Süße Worte schmeicheln sich an dein Ohr, wie die Lippen einer sehnsgütigen Geliebten. Ein Schaudern rinnt über deine Haut, du versuchst die Stimme zu greifen, sie zu halten, ehe sie erneut schwindet.

Dann wird es plötzlich dunkel um dich, und als du das nächste Mal erwachst, bist du allein. Allein mit deinen Gefährten und dem verlassenen Tempel, dessen Schweigen fast bedrohlicher scheint als die Stimmen zuvor.

In dem Moment, in dem Irschan und Aurelian dem Drängen der Geister nachgegeben haben, ist die Macht der alten Skorpionpriester in sie übergegangen und die Stimmen sind verstummt. Ohne sich um die bewusstlosen Helden zu

kümmern, haben sie den Tempel und die Stadt verlassen, um auf dem schnellsten Weg nach Al'Anfa zurückzukehren. Damit ihnen die Helden nicht in die Quere kommen, hat Irschan den Durchgang durch den Kokon magisch verschlossen (mittels des Zaubers HARTES SCHMELZE). Das stellen die Helden aber erst fest, wenn sie selbst versuchen, die Stadt zu verlassen. Die verbliebenen Fallen und die Einschränkung durch die fehlenden Sinne sind übrigens nicht verschwunden, aber wenn die Helden exakt den Weg gehen, den sie gekommen sind, dürften sie ohne größere Schwierigkeiten die Anhöhe mit der (ehemaligen) Bresche erreichen.

Da es keinen anderen Weg aus der Stadt gibt, bleibt den Helden nichts anderes übrig, als sich durch den Kokon zu schlagen. Feuerzauber leisten hierzu gute Dienste. Die Spinnenseide brennt zwar nicht gut und erlischt nach einer Weile wieder, aber es gelingt dennoch, ein Loch in den Kokon zu kokeln. Den Rest müssen die Helden mit Hilfe ihrer Waffen erledigen, wobei sie aufpassen müssen, nicht an den Fäden hängen zu bleiben (siehe **Der Zugang** auf Seite 100). Wenn die Helden Feuer nutzen, benötigen sie W6+4 Stunden, ansonsten dauert es 2W6+10 Stunden, um sich einen Weg nach draußen zu bahnen. In jedem Fall sind ihre Konkurrenten längst über alle Berge.

DIE FLUCHT

Draußen angekommen, müssen die Helden feststellen, dass ihre Expedition ebenso verschwunden ist wie die Gefolgschaft ihrer Konkurrenten. In ihrem ehemaligen Lager finden sie eine kaum erkaltete Feuerstelle, daneben ein umgekippter Wassertopf. Alles deutet auf einen hastigen Abzug hin, bei dem nur das Notwendigste mitgenommen wurde. Die Helden finden zwei Tragegestelle, Decken, eine beschädigte Wasserflasche und Vorräte, an denen sich anscheinend schon Tiere gütig getan haben. Bei genauerer Untersuchung (*Fährtensuchen*) fallen zudem Kampfspuren auf. Allem Anschein nach wurde das Lager angegriffen und die Träger in die Flucht geschlagen.

Folgen die Helden den Spuren, stoßen sie nach wenigen Minuten auf die grausam zugerichteten Leichen. Etwas scheint sie von hinten überfallen und regelrecht zerfleischt zu haben, bei manchen ist kaum mehr das Gesicht zu erkennen. Sollte Themodates im Lager gewesen sein, ist er mit einigen wenigen Anhängern (und eventuellen 'Lieblingen' der Helden) entkommen, weil er sich zum Zeitpunkt des Überfalls auf Jagd befand. Jetzt ist er auf der Flucht und den Helden mindestens einen halben Tag voraus (und damit kaum einholbar im Dschungel).

Die Träger sind Opfer Aurelians geworden, der 'aufräumen' wollte, ehe er nach Al'Anfa zurückkehrt (= keine Zeugen hinterlassen). Mehr aus einer Laune heraus hat er die überraschten Träger aufgefordert zu gehen, da ihre Herren tot seien. Anschließend hat er ihnen Razir hinterher geschickt.

ALLEIN

Den erschöpften Helden bleibt nichts anderes übrig, als sich auf eigene Faust durch den Dschungel zu schlagen. Wenn sie die Leichen der Träger durchsuchen, können sie drei halbvolle Wasserflaschen, Macheten, die Hängematten und Proviant für zwei Tage an sich nehmen. Sie können die Rückreise abkürzen und nach einer kurzen Zusammenfassung eines weitgehend ereignislosen Marschs gleich bei den Keke-Wanaq einsteigen, oder den Weg durch den Dschungel ausspielen (Anregungen dazu finden Sie oben in dem Abschnitt **Durch den Dschungel** auf Seite 93). In jedem Fall ist die Reise ungemein anstrengend und kräftezehrend und treibt die Helden an den Rand der Erschöpfung. Bei einer Zusammenfassung setzen Sie die Helden pauschal auf ein Viertel ihres Ausdauer-Werts und senken Sie vorübergehend alle körperlichen Eigenschaften um 4. Wenn Sie die Reise ausspielen, würfeln Sie jeden Tag mit zwei W6 (für Wasser und Jagdbeute). Bei einer 1 bis 2 werden die Helden fündig, bei einer 3 bis 4 finden Sie etwas von zweifelhafter Qualität (Sumpfwasser, das bei 1 bis 10 auf W20 schwere Durchfälle auslöst, oder einen nahezu ungeeigneten Affen als Jagdbeute, der nur mit sehr viel Hunger heruntergebracht werden kann). Jeden Tag, den sie ohne Essen verbringen, verlieren sie W6 Ausdauerpunkte, jeden Tag ohne Wasser zusätzlich W20 Ausdauerpunkte. Die Regeneration ist nur bei einer vollständig durchgeschlafenen Nacht möglich und bringt die Hälfte der üblichen Punkte.

Fällt der Ausdauer-Wert unter 5, bleibt der Held apathisch und völlig entkräftet am Boden liegen und kann sich aus eigener Kraft nicht mehr weiterbewegen. Spätestens jetzt, eventuell auch schon früher, kommt es zu folgender Begegnung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein ungewöhnlich dichtes Dickicht, das ihr durchquert. Eure Arme sind inzwischen taub von dem ewigen Heben und Niederfahren der Macheten, eure Augen sind fast ständig auf den Waldboden gerichtet, um mögliche Sumpflöcher zu umgehen. So seht ihr die Waldmenschen erst, als sich das Dickicht mit einem Mal öffnet und sich vor euch eine Art Lichtung mit einem Bachlauf ausbreitet. Es sind gut zwanzig Männer und Frauen, die euch allem Anschein nach erwartet haben, die Speere in der Hand und das unheimliche Spinnensymbol auf der rasierten Stirn, das ihr noch von der Anreise allzu gut kennt. Stumm stehen sie da, die Arme verschränkt, und nichts in ihren Gesichtern lässt erkennen, was sie wollen.

Die Keke-Wanaq machen keine Anstalten, die Helden anzugreifen, im Gegenteil: Sie versorgen sie notdürftig mit Wasser und fordern sie unmissverständlich auf, ihnen zu folgen. Auch dem misstrauischsten Helden sollte klar sein, dass sie kaum eine Chance gegen die Keke-Wanaq haben, so entkräftet, wie sie nach den Tagen im Dschungel sind. Sollten sich die Helden dennoch weigern, versuchen die Waldmenschen, sie mit Kelmon zu betäuben, und bringen sie gefesselt ins Dorf.

Selbiges besteht aus einen knappen Dutzend Hütten, die sich auf einer Art Lichtung unweit einer Wasserstelle drängen. Kinder und Alte beäugen die Helden mit einer Mischung aus Misstrauen und Neugierde. Es herrscht eine merkwürdige Stimmung unter den Keke-Wanaq: Die Waldmenschen wirken ernst, es wird wenig gesprochen, und wenn, dann nur in knappen Anweisungen (soweit die Helden es verstehen können). Auch den Helden erklärt man sich nicht, sondern bringt sie zu einer Hütte, wo man sie mit einer Geste warten heißt.

Es dauert nicht lange, bis man ihnen gebratenes Fleisch, Obst und Wasser bringt, und kurz darauf erscheint ein alter Mann, der hinlänglich Brabaci spricht. Er stellt sich als Kena'Ri vor (*976, gebeugt, knotige Hände, hageres Gesicht mit tiefliegenden Augen, lippenloser Mund) und fordert die Helden auf zu erzählen, was im Tal von Zul'Marald geschehen ist. Dabei unterrichtet er sie kein einziges Mal, sondern nickt nur hin und wieder oder murmelt beunruhigt vor sich hin. Sobald die Helden geendet haben, eröffnet er ihnen, dass er all das bereits befürchtet hat. Er bittet die Gruppe, weiter zu warten, während man bespricht, was zu tun ist. Widersetzen sich die Helden der Bitte und verlassen die Hütte auf eigene Faust, werden sie von ihren Gastgebern freundlich, aber bestimmt zurückgebeten (notfalls mit vorgehaltenem Speer). Den Helden sollte klar sein, dass sie es in ihrem Zustand kaum mit einem ganzen Stamm Waldmenschen aufnehmen können. Legen sie es trotzdem

darauf an, versuchen die Keke-Wanaq, sie nicht zu töten, sondern mit Gift außer Gefecht zu setzen und wieder einzusperren, bis man sich ihnen widmet.

Wenn die Helden sich hingegen ihrem Schicksal fügen, sucht Kena'Ri sie einige Zeit später erneut auf und führt sie in die Mitte des Dorfes, wo bereits der Häuptling, die Schamanin und die waffenfähigen Krieger auf sie warten. Die Stimmung ist ernst, aber nicht übermäßig bedrohlich. Kena'Ri fordert die Helden auf, sich zu setzen. Die Keke-Wanaq lassen sich ebenfalls nieder.

Bei dem folgenden Gespräch fungiert Kena'Ri als Dolmetscher und übersetzt den Helden die Worte der Schamanin:

• Das Tal von Zul'Marald ist ein uraltes Tabu, das die Keke-Wanaq hüten. Sie haben schon viele Blasshäute davon abgehalten, sich dem Tabu zu nähern, doch dieses Mal haben sie versagt.

• Es ist ein uraltes Übel (Kena'Ri verwendet den Begriff *Satuul*), das dort gefangen war. Jetzt haben es die Blasshäute geweckt und fortgetragen in ihre Stadt, wo die Keke-Wanaq sie nicht mehr zu fassen bekommen.

• Die Schamanin glaubt den Helden, dass sie Irschan und Aurelian aufhalten wollten. Doch auch sie waren in Zul'Marald und haben somit das Tabu gebrochen. Dafür müssen sie Sühne tun und die anderen Blasshäute aufhalten und den Satuul besiegen.

• Sie können die Helden an den Rand des Dschungels führen, wo sich die Siedlungen der Blasshäute befinden. Eile ist geboten, ehe der Satuul noch stärker wird.

Auf Nachfragen der Helden antwortet die Schamanin nicht, und es ist unklar, ob sie wirklich nicht mehr über das Wesen des Satuuls und des Tabus weiß oder nicht darüber sprechen will. Die Aufforderung, Irschan und Aurelian zu stellen, gleicht daher mehr einem Befehl als einer Bitte. Sollten die Helden sich weigern oder die Keke-Wanaq hinhalten wollen, machen diese ihnen schnell klar, dass man sie ebenso gut als Opfer nach Shan'K'Trak bringen kann, wo sie eigentlich hingehören für den Tabubruch. Einige Krieger machen unverhohlen deutlich, dass sie das ohnehin für die angemessene Strafe erachten und wenig von dem Richtspruch der Schamanin halten.

Gehen die Helden auf die Bitte ein, werden sie nach ein paar Tagen Erholung (die notwendig sind, um den Marsch durch den Dschungel zu überstehen) von den Keke-Wanaq mit allem Notwendigem versorgt. Außerdem schenkt die Schamanin den Helden ein Amulett. Es stärkt den Geist gegen die Macht des Satuul, übersetzt Kena'Ri, kann aber nicht mehr dazu sagen, da sich die Schamanin über die genaue Wirkung ausschweigt.



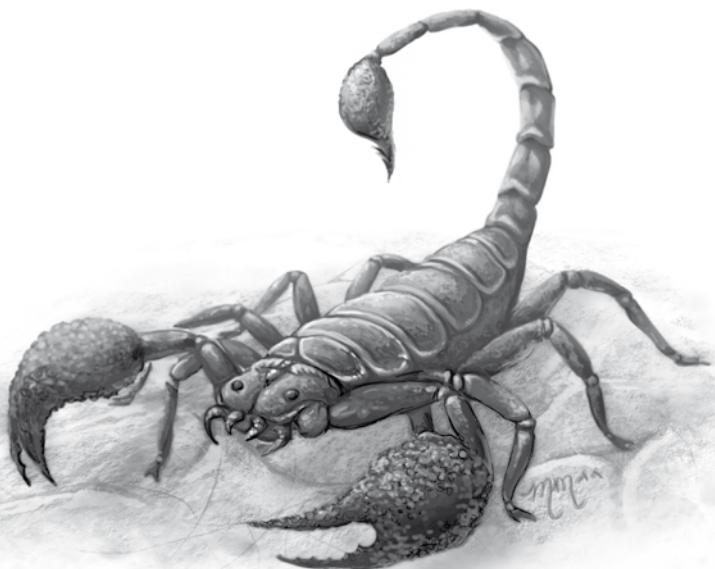
Ein wertvolles Geschenk

Das Amulett besteht aus einer etwa handgroßen Skorpionschere, die mit allerlei schamanischen Zeichen bemalt wurde. Sie ist an einem Lederband befestigt, auf dem zu beiden Seiten je vier geschnitzte und ebenfalls bemalte Kugeln aus Knochen aufgefädelt sind. Eine Analyse ergibt, dass sich schamanische Zauber mit einer anderen, unbekannten Magieform verbunden haben (Spinnenmagie). Es scheint sich um Magie zu handeln, die vor Beherrschungszauber schützt und diese brechen kann (siehe unten **Das Amulett der Schamanin** auf Seite 124).



Falls die Helden dringend Unterstützung nötig haben, können Sie ihnen eine Handvoll junger Keke-Wanaq-Krieger zur Seite stellen. Diese jungen Männer und Frauen sehen ihre Ehre verloren, weil es ihnen nicht gelungen ist, das Tabu zu verteidigen. Sie ziehen daher mit den Helden nach Al'Anfa, um ihre Ehre wiederherzustellen. Beachten Sie, dass selbst in einer so weltoffenen Stadt wie Al'Anfa eine Handvoll Keke-Wanaq-Krieger in Kriegsbemalung unweigerlich für Aufsehen sorgt. Die Helden sollten ihre neuen Verbündeten daher besser überzeugen, im Verborgenen zu bleiben, bis es soweit ist.

Fliehen die Helden aus dem Dorf oder gelingt es ihnen irgendwie, sich dem Zugriff der Keke-Wanaq zu entziehen, müssen sie es ohne die Unterstützung der Amulette mit den Paktierern aufnehmen. Sie können dann aber eine Gruppe Keke-Wanaq-Krieger einbauen, die den Helden nach Al'Anfa gefolgt ist, um Rache für den Bruch des Tabus zu nehmen ...



STURM ÜBER AL'ANFA

In diesem Teil kommt es zum Finale in Al'Anfa. Die Helden

stellen bei ihrer Rückkehr fest, dass Irschan und Aurelian als *Duumvir* die Macht in der Stadt an sich gerissen haben und sie selbst (die Helden) auf Proskriptionslisten stehen. Gleichzeitig mehren sich die Gerüchte, dass Oderin auf die Stadt marschiert. Die Helden müssen Verbündete gewinnen, den Nachstellungen ihrer Feinde entgehen und am Ende die Duumvir zur Strecke bringen.

Dieser Abschnitt ist in Teilen modular aufgebaut, um Ihnen und Ihren Spielern einen möglichst großen Handlungsspielraum zu geben. Sie können die Stimmung aus Verfolgung, Proskriptionen und Terror ausführlich ausspielen oder nach den Ereignissen im Dschungel rasch zum abschließenden Finale kommen.

HEIMKEHR

Je nachdem, wie die Helden nach Al'Anfa reisen, werden sie früher oder später von den Ereignissen dort erfahren. Gelangen sie über Land in die Stadt, vernehmen sie schon unterwegs Gerüchte, dass es in Al'Anfa zu einem blutigen Umsturz gekommen sei. Es soll zahlreiche Hinrichtungen gegeben haben, und der Patriarch sei tot. Letzteres ist tatsächlich nur ein Gerücht, das sich aber auch noch in der Stadt hartnäckig hält. Seit der Machtübernahme der Duumvir ist Amir Honak nicht mehr in

Erscheinung getreten, was damit zusammenhängt, dass er sich vor der Verfolgung in die Stadt des Schweigens zurückgezogen hat. In jedem Fall sind die Helden gewarnt und können versuchen, ungesehen (verkleidet) in die Stadt zu gelangen.

Reisen sie von Tyrrinth aus über das Meer (mit einem Kaufmannsschiff, das in Tyrrinth Halt gemacht hat), dringen die Gerüchte nicht zu ihnen vor. Daher gibt es ein böses Erwachen, wenn sie im Hafen von Al'Anfa ankommen.

DER TERROR

Irschan und Aurelian haben die Expedition nach Zul'Marald nicht unternommen, um ewiges Leben in Frieden auf einer abgelegenen Plantage zu genießen (wie es Rahajdan Bonareth etwa tut). Beide hatten von Anfang an das Ziel, die brodelnde Stimmung zu nutzen und die Macht in Al'Anfa an sich zu reißen, um das Imperium zu neuer Größe zu führen und den eigenen Namen unsterblich zu machen. Natürlich haben beide nicht vor, die Macht dauerhaft mit dem anderen zu teilen, aber noch brauchen sie einander. Basis ihres Staatsstreichs sind die *Desperados*, die Verzweifelten, Unzufriedenen, die Aurelian im Laufen der letzten Monate für ihre Sache gewonnen und organisiert hat (siehe **Der Demagoge** auf Seite 52). Mit ihrer Hilfe haben Irschan und Aurelian nach ihrer Rückkehr eine Ratssitzung gesprengt und einige wichtige Granden gefangen genommen. Amir Honak hat sich ihnen entzogen, indem er sich in die Stadt des Schweigens zurückgezogen und dort verbarrikadiert hat. Bislang haben Irschan und Aurelian noch davor zurückgeschreckt, ihn mit Gewalt aus dem Tempel zu holen, da sie (zu Recht) befürchten, mit einer solchen Tat unterschiedslos Freund und Feind gegen sich aufzubringen. Dafür ist ihre Macht noch nicht ausreichend gefestigt.

PROSKRIPTIONEN

Stattdessen haben die beiden ein Duumvirat (Zweimannherrschaft) errichtet und gebieten nun mit Hilfe ihrer Desperados und der Garden über die Stadt. Da sie wissen, dass ein falscher Schritt genügt, um gestürzt zu werden, sorgen sie vor und richten ein regelrechtes Blutbad unter ihren Feinden an: Überall in der Stadt hängen sogenann-

te Proskriptionslisten, auf denen die Namen der Verfolgten stehen. Diese Männer und Frauen gelten als vogelfrei; wer sie erschlägt und ihren Kopf als Beweis bringt, erhält das Vermögen des Ermordeten. Es sind daher vor allem mittellose Questadoren und anderes Gelichter, die Jagd auf die Proskribierten machen und weder Ehegatten noch Kindern gegenüber Rücksicht zeigen. Lebendig Herbeigeschaffte werden bei öffentlichen Hinrichtungen umgebracht, die die Sensationslust der Bevölkerung befriedigen. Gelegentlich lässt man jemanden in der Arena von wilden Tieren zerfleischen, bevorzugt Granden, die als besonders dick, bequem und dekadent verschrien waren. Der Besitz geflohener Granden wird beschlagnahmt und zur Finanzierung der Garden und Beschwichtigung der Massen genutzt. Aber nicht nur Granden trifft die Grausamkeit der Duumvir. Auch zahlreiche Fana fallen ihnen zum Opfer, weil sie Anhänger der falschen Patrone sind oder zu laut gesagt haben, was sie von den neuen Herrschern halten. Die Köpfe der Ermordeten werden auf Spießen vor der Arena aufgestellt – ein grausiges Schauspiel, vor allem, weil bei einigen die Verwesung im feucht-heißen Klima von Al'Anfa schon weit fortgeschritten ist. Niemand kann sich sicher wähnen, weil sein Name noch nicht auf den Listen aufgetaucht ist. Täglich werden neue Unglückliche hinzugefügt, die oft gar nicht so schnell begreifen, was geschieht, wie sie auch schon aus ihren Häusern auf den Richtblock gezerrt werden.

ANGST UND VERFÜHRUNG

Allein wäre es den Duumvir nie gelungen, die Macht an sich zu reißen, trotz der Kräfte, die sie aus Zul'Marald 'mitgebracht' haben. Eine wichtige Stütze sind daher die *Desperados*, aber auch andere Verbündete, die den Putsch

entweder unterstützen oder – aus Furcht oder aus echter Unentschlossenheit – sich wenigstens neutral verhalten haben (wie zum Beispiel Oboto Florios als Kommandant der Stadtwache).

Um ihre Macht zu festigen, setzen die Duumvirs darauf, gefürchtet und geliebt zu werden. Furcht erreichen sie durch hartes Durchgreifen und Machtdemonstrationen wie die Sprengung der Ratsitzung, ein Ereignis, das sich in Windeseile herumgesprochen hat. Garden und Desperados patrouillieren durch die Stadt und greifen sich jeden, der verdächtig scheint, etwas gegen die Duumvirs auszuhecken. Die Proskriptionen tun ihr Übriges, um die Hanfla rot zu färben von dem Blut der Ermordeten.

Ergebnis erreichen sie durch großzügige Zahlungen an die Garden, freies Getreide und Reis an die Fana und spektakuläre Spiele, sowie den Versprechungen, nach dem Ausmerzen der letzten Granden Al'Anfa zu alter Blüte zu führen und die Schmach von Phrygaios ein für alle Mal vergessen sein zu lassen. Gerade bei den Garden nutzt Aurelian seine Fähigkeit, Gedanken zu manipulieren. Prominentes Beispiel dafür ist die Rabengarde, die sich nach der Flucht ihrer Commandanta Alena Karinor vom Patriarchen abgewandt hat und nun im Auftrag der Duumvirs die Stadt des Schweigens bewacht – allerdings nicht, um den Patriarchen zu schützen, sondern um zu verhindern, dass er den Tempel verlässt. Amir ist damit Gefangener seiner eigenen Garde.

DER TERROR UND DIE HELDEN

Die Helden sind als Feinde der Duumvirs unmittelbare Betroffene des Terrors. Ihre Namen stehen ganz oben auf den Proskriptionslisten, sodass sie sich kaum offen in der

Stadt bewegen sollten, wenn sie an ihrem Leben hängen. Sollten die Helden beschließen, Al'Anfa Al'Anfa sein zu lassen und sich lieber aus dem Staub zu machen, führen Sie ihnen drastisch vor Augen, welche Folgen es hat, dass es ihnen nicht gelungen ist, die Duumvirs in Zul'Marald aufzuhalten. Geizen Sie nicht mit Szenen, die den Helden das ganze Ausmaß der Terrorherrschaft vor Augen führen. Der Terror macht keinen Unterschied zwischen Granden und Lieblingssklaven, machen Sie auch keinen zwischen Fremden und Personen, die den Helden lieb und teuer sind und für die sie Verantwortung tragen.

Da das Vermögen der Helden beschlagnahmt und die Villa besetzt wurde, haben die Helden keinen Zugriff auf Geld oder Ausrüstung, die sie zurückgelassen haben. Außerdem werden sie schnell feststellen (oder darauf hingewiesen werden), dass das uralte Gesetz, das Waffenträger innerhalb der Stadt verbietet, seit Neuestem streng verfolgt und mit dem Tode bestraft wird. Die Helden sollten sich also auf Waffen verlegen, die sie unter ihrer Kleidung oder anderswo verstecken können. Ebenfalls verboten ist die Nutzung von Magie, ohne von den Duumvirs dazu befugt worden zu sein. Das ist zwar schwieriger zu kontrollieren als das Waffenverbot, aber es schränkt die Nutzung einiger Zaubers (v.a. von Kampfzaubern) stark ein.

Sollten die Helden irgendwann im Laufe dieses Kapitels auffliegen und gefangen genommen werden, muss das nicht das Ende des Abenteuers sein. Irschan lässt es sich nicht nehmen, seinen persönlichen Triumph über die Helden auszukosten, sodass sie nicht gleich getötet, sondern zunächst einmal gefangen gesetzt werden, mit dem Ziel, sie für einen besonderen Moment aufzusparen. Genug Zeit für die Helden zu entkommen (siehe **Gefangen!** auf Seite 114).

IN DER STADT

Schon beim Betreten der Stadt wird den Helden klar, dass sich während ihrer Abwesenheit einiges geändert hat. Die Tore zur Landseite hin sind doppelt besetzt mit grimmig dreinblickenden Dukatengardisten, die jeden Passanten misstrauisch beäugen. Willkürlich picken sie Reisende heraus zur Befragung. Sie haben unter anderem den Auftrag, nach den Helden Ausschau zu halten, von denen sie allerdings nur eine grobe Beschreibung haben. Simples Verkleiden reicht daher aus, um unerkannt in die Stadt zu kommen. Wenn Sie es etwas dramatischer haben wollen, können die Gardisten die Helden auch anhalten und einer Befragung unterziehen. Dabei kommt es darauf an, wie geschickt sich die Helden herausreden können (Proben auf *Lügen*, *Überzeugen* und CH oder das Gespräch am Spieltisch ausspielen lassen). Verhalten sich die Helden allzu ungeschickt, befehlen die Gardisten ihnen zu warten, während einer von ihnen davoneilt, um neue Anweisungen zu holen. Da nach wie vor das Tor bewacht werden muss, bleiben nur drei Bewaffnete, um die Helden in Schach zu halten. Unternehmen die Helden keinen Versuch zu entkommen, erscheint kurze Zeit später Razir am Tor, in Begleitung eines halben

Dutzends Questadores, und befiehlt, die Helden augenblicklich in die Verliese unter der Arena zu bringen. Spätestens jetzt sollte ihnen klar sein, dass sie so schnell wie möglich verschwinden sollten, wenn ihnen ihr Leben lieb ist. In jedem Fall wissen die Duumvirs nun, dass die Helden zurück in der Stadt sind.

In der Stadt selbst herrscht eine eigentümliche Stimmung. Die Menschen wirken ungewöhnlich angespannt, als gingen sie alle an einem straffen Zügel, der jeden Moment die scharfe Kandare ins Maul reißen könnte. Auffällig ist, dass kaum eine Sänfte unterwegs ist, als zögeln es die Reichen und Mächtigen vor, ihre Villen nicht zu verlassen. Folgende Szenen können die Helden auf ihrem Weg durch die Stadt beobachten:

DER GRANDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schiebt euch durch die Menge, als plötzlich ein gellender Schrei ertönt. Vor euch werden Stimmen laut, voller Unmut, als sich jemand hastig und ohne Rücksicht einen Weg durch die Menge bahnt.



DIE MEUTE

“Da ist er!” Noch ehe ihr einen Schritt beiseite machen könnt, um den Mann durchzulassen, tauchen Reiter am Ende der Gasse auf. Rücksichtslos drängen sie ihre Pferde durch die Menge, die erschrocken zur Seite weicht. Panik spiegelt sich in den Augen des Flüchtigen, als er gegen (*Name eines Helden*) stolpert und die Finger in dessen Hemd krallt. “Helft mir!”, fleht er, während er voller Entsetzen zurück zu den Verfolgern blickt, die sich rasch nähern. Erstaunt erkennt ihr die seidene Kleidung und die vom Straßenschmutz besudelte Brokatweste. Das ist kein flüchtiger Sklave, sondern ein reicher Fana oder gar ein Grande!

Bei dem bedauernswerten Kerl handelt es sich um *Feliano Bonareth*, einem entfernten Vetter Aurelians, der sich zwar keine Hoffnungen auf das Familienerbe machen konnte, aber dennoch auf die Proskriptionslisten gesetzt wurde. Die Verfolger sind besitzlose Questadoren, die den Granden aufgestöbert haben und nun das Kopfgeld einstreichen wollen. Wenn die Helden sich ihnen in den Weg stellen, verhandeln die Questadores nicht lange, sondern zücken fast augenblicklich ihre Waffen, um die sicher geglaubte Beute zurückzuerobern. Den Helden sollte klar sein, dass sie ihre Deckung aufgeben, wenn sie sich zum Kampf stellen. Mitten auf der Straße erregen sie Aufmerksamkeit, und unter den Passanten gibt es einige, die die Erben der Ulfhart wiedererkennen. Schließlich war die ungewöhnliche Erbschaft lang genug Stadtgespräch. Die Helden wären daher gezwungen, in den Untergrund abzutauchen, was ihnen leichter fällt, wenn sie Freunde haben, die ihnen dabei helfen (siehe **Feinde, Freunde und Verbündete** auf Seite 116).

Greifen die Helden nicht ein, reißen die Questadores Feliano los und zerren den wild um sich schlagenden Granden zu den Pferden. Felianos Kopf wird am nächsten Morgen vor der Arena ausgestellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lärm dringt aus einem zur Straße hin offenen Schankraum, wüste Stimmen und Geschrei. Einige Passanten sind stehengeblieben, um einen Blick auf die Streithähne zu erhaschen, die sich gegenseitig am Kragen gepackt haben. Ein dritter will aufspringen, um dazwischen zu gehen, aber er wird rüde zurückgestoßen und landet auf dem Boden, wo er einen Moment benommen liegen bleibt.

“Nicht in meinem Laden!”, hört ihr die schrille Stimme der Wirtin, die mit hastigen Schritten herbeieilt kommt. “Raus hier! Alle beide! Oder ich lasse die Stadtwache holen!”

“Hau ab, Schlampe”, raunzt einer der Streitenden und reißt sich los, um ein Messer zu ziehen. “Verschwinde, sonst stehe ich dich auch noch ab!”

Die Helden werden in dieser Szene Zeugen der Macht, die die Desperados in der Stadt inzwischen haben. Greifen sie selbst nicht ein, finden sich andere Tavernengäste, die versuchen, beruhigend auf die Streitenden einzuwirken – vergeblich. Es kommt zum Handgemenge, bei dem die Wirtin und zwei weitere Gäste in ihrem Blut liegenbleiben. Und es wird wohl noch mehr Tote geben, wenn nicht irgendwann eine größere Anzahl heruntergekommene Gestalten auftauchten, die schlagartig für Ruhe sorgen. Ja, es scheint fast, als hätten die Anwesenden Angst vor den Neuankömmlingen. Die Anführerin, eine hagere Frau um die Dreißig, die bereits mehr als die Hälfte ihrer Zähne eingebüßt hat, bellt Befehle, als sei sie die Großexecutorin persönlich, doch seltsamerweise erhebt niemand Einspruch, als sie die Widersacher des Messerstechers festnehmen und diesen laufen lässt.

Erkundigen sich die Helden bei Passanten, so erfahren sie, dass es sich bei der Frau um *Donna Lerya* handelt, eine Anführerin der Desperados. Sie gilt als rechte Hand Aurelian Bonareths, man sollte es sich also besser nicht mit ihr verscherzen.

Sollten sich die Helden in das Handgemenge einmischen, gestalten Sie eine klassische Kneipenschlägerei mit improvisierten Waffen (Stuhlbeinen, Bechern ...) und allen schmutzigen Tricks, die die Helden und ihre Gegner auf Lager haben. Bei den eingesetzten Waffen handelt es sich ausschließlich um kleine, leicht unter der Kleidung zu versteckende Messer und Dolche, vielleicht noch ein Wurfstern oder ein Schlagring. Auch die Helden sollten nichts Größeres auffahren, wenn sie nicht auffallen wollen. Das gleiche gilt für Magie. Der Auftritt der Desperados erfolgt unabhängig vom Einmischen der Helden. Achten Sie aber darauf, dass er zu einem dramaturgisch günstigen Zeitpunkt erfolgt. Sollten es die Helden schaffen, sich aus irgendeinem Grund festnehmen zu lassen, landen sie in den Verliesen unter der Arena (siehe **Gefangen!** auf Seite 114).

DIE HINRICHTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Weitem ist das Surren der Stimmen zu hören, das lauter wird, je näher ihr dem Platz kommt. Eine Menschenmenge hat sich hier versammelt und drängt um die hölzerne Bühne, die hoch genug ist, dass auch die weiter hinten Stehenden etwas erkennen können. Gardisten halten die Schaulustigen zurück, während sich auf der anderen Seite des Platzes eine Lücke bildet, um einen Eselskarren hindurch zu lassen. Schmähufe und Pfiffe begleiten die Unglückliche, die auf dem Karren hockt, nur mit einem zerschlissenen Hemd bekleidet, die Haare strähnig und die Hände mit eisernen Fesseln auf den Rücken gebunden. Ihr meint, die Frau schon einmal gesehen zu haben, vielleicht auf einer Orgie oder bei einer Nachmittagsgesellschaft, doch jetzt fällt es schwer, sich die Grandessa geschminkt, frisiert und in ein Seidenkleid gehüllt vorzustellen.

Das Gemurmel wird lauter, als der Karren schließlich hält. Zwei Gardisten packen die Delinquentin unter den Armen und zerren sie die hölzernen Stufen empor. Selbst durch den Lärm der Menge vernehmt ihr das Schluchzen der Grandessa, die im Angesicht des Todes allen Stolz verloren zu haben scheint. Ein untersetzter Mann tritt vor und schlägt ein ledergebundenes Buch auf, aus dem er die vermeintlichen Untaten der Grandessa vorträgt. Noch immer schluchzt die Verurteilte und gibt den letzten Rest Selbstachtung auf, als sie zu dem Sprecher hinüberrobbt und seine Stiefel umklammert. Mit überschlagender Stimme fleht sie ihn an, sie zu verschonen. Der Rest geht in der aufbrausenden Empörung des Publikums unter, aber ihr seht, wie der Redner die Frau mit einem barschen Tritt beiseiteschiebt und den Henker anweist, seine Pflicht zu tun.

Sollten sich die Helden erkundigen – bei der Grandessa handelt es sich um *Osmyna Kugres*, eine entfernte Verwandte aus einer Seitenlinie. Sie soll einen Umsturz gegen die Duumvir geplant haben.

Da ein Befreiungsversuch angesichts der gut zwanzig Beväffneten und der geifernden Menge einem Alveransfahrt-kommando gleichkommt, bleibt den Helden nichts anderes übrig als zuzuschauen – oder den Ort des Grauens noch rechtzeitig zu verlassen. Die Grandessa wird mit einem Beil entthauptet, ihr Kopf anschließend der Menge präsentiert. Das getrocknete Blut, das die Planken und Balken des Podests dunkel verfärbt hat, lässt erahnen, dass sie nicht die erste ist, die auf diese Art und Weise ihre Leben lässt. Sollten die Helden dennoch einen Befreiungsversuch wagen, wird dieser sehr wahrscheinlich mit ihrer Festnahme enden (siehe **Gefangen!** auf Seite 114).

GERÜCHTE ÜBER GERÜCHTE

Vermutlich versuchen die Helden herauszufinden, was in der Stadt eigentlich vor sich geht. Dabei erfahren sie fast überall, dass Irschan und Aurelian vor knapp zwei Wochen mit Hilfe der Desperados eine Sitzung des Rats der Zwölf gestürmt haben. Seitdem haben die beiden die Macht in der Stadt übernommen. Angeblich wollen sie den Silberberg von dem dekadenten Grandenpack reinigen und ein neues alanfanisches Imperium in den Grenzen der *Kaiser-Debrek-Linie* entstehen lassen. Sie lassen jeden töten, der sich ihnen entgegenstellt. Überall in der Stadt hängen Listen mit Namen von Leuten, die zum Tode verurteilt sind, und jeden Tag werden es mehr. Es gab einen Aufstand, aber der wurde niedergeschlagen. Irschan Perval hat einen Feuerdämon beschworen, der von den Aufrührern nichts als Asche übrig gelassen hat. Seitdem wagt es niemand mehr, sich ihnen zu widersetzen.

Darüber hinaus können die Helden verschiedene Gerüchte aufschnappen, manche mehr, manche weniger zutreffend, einige dafür ausgesprochen phantasievoll. Beliebte Orte für Tratsch und Klatsch sind die Tavernen der Stadt, die Zuschauerränge der Arena, die Thermen oder Basare, wo man ins Gespräch kommen kann. Je nachdem, wie gezielt die Helden nachfragen, besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass ihr Gegenüber hellhörig wird und sie eventuell sogar erkennt (gänzlich unbekannt sind sie in Al'Anfa inzwischen ja nicht mehr). Erkundigen sie sich eher allgemein und lassen ihren Gesprächspartner reden, erfahren sie überwiegend unspezifische (zufällige) Informationen, aber es besteht auch nur eine geringe Möglichkeit, dass sie erkannt werden (1 auf W20 bei jedem Gespräch). Fragen sie hingegen gezielter und stellen Nachfragen, sind die Auskünfte hilfreicher, aber die Gefahr auch höher, dass man sie erkennt (je nach Hartnäckigkeit von 1 bis 2 bis zu 1 bis 5 auf W20). Ungefährlicher ist es, wenn der Gesprächspartner betrunken und ihm ohnehin gleichgültig ist, mit wem er gerade redet (gleichgültig, was gefragt wird, 1 auf W20). Folgende Gerüchte können die Helden aufschnappen:

Über die Duumvirn

• Aurelian Bonareth hat die Reiskammer der Wilmaans plündern und den Reis unter den Fana verteilen lassen. Es gibt viele, die ihn für den Retter Al'Anfas halten (wahr; das Wohlwollen der Massen ist Aurelians einziges Druckmittel gegen seinen 'Verbündeten' Irschan).

Horasische Spione haben die Duumvirs vergiftet, sodass sie wahnsinnig geworden sind. Es wird nicht lange dauern, und das Horasreich wird vollenden, was es bei der Schlacht von Phrygaios begonnen hat. Al'Anfa wird untergehen (aus dem Mund des betrunkenen Seemanns klingt die These überzeugend, ist aber unwahr).

Die Duumvirs ziehen ihre Macht aus dem Blut hübscher Jungfrauen und -männer (unwahr). Nachts, wenn sie meinen, dass es niemand bemerkt, lassen sie die armen Opfer in verschlossenen Sänten zu sich bringen (teilweise wahr). Bisweilen lässt Irschan hübsche Knaben zu sich bringen).

Niemand kann sicher sein, dass er nicht das nächste Opfer ist (hinter vorgehaltener Hand, aber wahr). Die scheinen einem direkt in den Kopf hinein sehen zu können, nicht einmal denken sollte man, wenn einem das Leben lieb ist (unwahr).

Irschan Perval hat die Villa Kugres auf dem Silberberg bezogen. Wer sollte ihn auch daran hindern? Der alte Salix ist verschwunden, und Coragon ist in Sylla (wahr). Und den Rest der Sippschaft hat Irschan aufs Schafott gebracht (zumindest weite Teile).

Aurelian Bonareth hat höchstpersönlich seinen Neffen umgebracht (wahr, es handelt sich um Dorian, Rahjadans Sohn mit Gilia Karinor).

Aurelian Bonareth ist ein Wohltäter, der die Stimme des Volkes erhört. Mit Feuer und Schwert hat er blutige Rache unter den Granden gehalten und wird die Stadt in eine glorreiche Zukunft führen (eine sehr subjektive Meinung, objektiv unwahr).

Die Desperados sind Aurelian Bonareth mit Leib und Seele verfallen. So macht er sich nicht selbst die Hände schmutzig (wahr).

Irschan Perval will die Welt beherrschen (durchaus möglich, aber kein unmittelbares Nahziel).

Dieser seltsame Maraskaner, der Aurelian Bonareth immer begleitet, ist ein Dämonenknecht, sag ich euch (unwahr).

Irschan Perval will die Brabaker Baracken abreißen lassen, der Schuft! (unwahr)

Über andere Granden

Amir Honak ist mit Hilfe eines Boronwunders entkommen (unwahr). Er versteckt sich nun in der Stadt des Schweigens (wahr). Die Duumvirs können den Tempel nicht betreten, weil sie Dämonenpaktierer sind (unwahr).

Goldo Paligan soll sich rechtzeitig aus dem Staub gemacht haben (wahr). Er hat eine Nase für solche Dinge (vermutlich).

Eines der ersten Opfer war Rahjadan Bonareth. Er soll auf seiner Plantage ermordet worden sein. Sein Kopf hängt zwar nicht an der Arena, aber man kann davon ausgehen, dass Aurelian Bonareth seinen Vetter nicht am Leben lässt (Rahjadan hat seinen Tod geschickt vorgetäuscht und ist untergetaucht, um als sein eigener Vetter zurückzukehren, sobald sich die Lage beruhigt hat).

Habt ihr die Köpfe an der Arena gesehen? Viele Granden, eh? Galek Wilmaan, der alte Sack. Hat meine Frau halb totprügeln lassen, weil sie seiner Sänfte nicht schnell genug ausgewichen war. Geschieht ihm nur recht (wahr).

Der kleine Amato Paligan ist mutiger, als man gedacht hat. Er ist in Al'Anfa geblieben, obwohl sein Onkel geflohen ist. Noch haben ihm die Duumvirs noch nichts getan, aber früher oder später wird's auch ihn erwischen (wahr).

Diese Erben der Ulfhart, die sind verschwunden. Vermutlich haben sie den Braten rechtzeitig gerochen und sich aus dem Staub gemacht (nur von Leuten, die die Helden nicht erkennen).

Alle Granden, die bei der Ratssitzung dabei waren, sind entweder tot oder werden gefangen gehalten (wahr). Shantalla Karinor soll durch gewisse Gefälligkeiten ihr Leben gerettet haben (wahr; sie stand aber ohnehin nicht auf der Liste). Jetzt plant sie die Flucht und will Verbündete um sich sammeln, um die Stadt zurück zu erobern (unwahr, sie wartet erst einmal ab).

Es ist gut und richtig, dass unter den Granden endlich einmal aufgeräumt wird! Sollen sie doch alle an ihrem eigenen Blut erstickten! (subjektive Meinung).

Über das Leben in der Stadt

Die Stadtwache ist ein feiger Haufen. Der Kommandant Oboto Florios hat den Schwanz eingezogen und sich in der Garnision verbarrikadiert. Die Straße hat er den Handlern der Duumvirs überlassen (wahr).

Manche dieser Desperados gebärden sich nicht besser als die Granden. Sie prassen in ihren neuen Villen und Palästen und verschlingen alles, was ihnen in die Finger fällt (wahr).

Die Dukatengarde hamse gekauft, aber fragt mich nicht, was sie mit der Rabengarde angestellt ham. Die ham auf einmal die Seiten gewechselt und ihre Kommandanta Alena Karinor vertrieben. Schade um das Mädel, machte nen guten Eindruck (aus dem Mund eines Khômkriegveterans, wahr).

Allgemeine Gerüchte

Coragon Kugres ist zurück! Er soll die Flotte bei Sylla sammeln, um gegen die Duumvirs vorzugehen (wahr).

Die Duumvirs haben ein Abkommen mit Dagon Lolonna getroffen und ihm halb Al'Anfa versprochen, wenn er für sie Coragon Kugres beseitigt (unwahr, die Duumvirs trauen Dagon Lolonna nicht).

Oderin du Metuant hat sich von Al'Anfa losgesagt und ein eigenes Königreich in Port Corrad ausgerufen (unwahr).

Oderin du Metuant sammelt ein Heer und zieht gegen Al'Anfa. Er wird die Stadt vernichten, wenn man ihm Widerstand leistet (wahr).

UNSERE VILLA?

Den Helden sollte schon beim Betreten der Stadt klar sein, dass sie sich besser nicht auf dem Silberberg sehen lassen. Es ist trotzdem wahrscheinlich, dass sie versuchen, zu ihrer Villa zu gelangen und nach dem Rechten zu sehen. Schließlich haben sie dort eine Menge Leute zurückgelassen, für deren Schutz sie verantwortlich sind (und vielleicht auch den einen oder anderen Gegenstand, den sie nun als nützlich erachten).

Die Tore zum Silberberg sind schwer bewacht (zehn Dukatengardisten und fünf weitere Desperados, die in der Sonne herumlümmeln und nur hin und wieder einen Blick auf das Geschehen am Tor werfen). An ein Durchkommen ist

nicht zu denken, zumal die Gardisten hier wahrscheinlich genauere Beschreibungen der Helden haben und gezielt nach ihnen Ausschau halten. Auch ein Versteck in einem Karren mit Fässern oder Reissäcken ist gefährlich, da die Gardisten strengste Order haben, jeden Wagen und jede Sänfte genauestens zu untersuchen. Wählen die Helden diesen Weg, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass die Gardisten sie entdecken (1–16 auf W20). Illusions- und Unsichtbarkeitszauber verringern die Wahrscheinlichkeit (1–4 auf W20). Ausreichend hohe Bestechungen (mindestens 10 Dublonen) überzeugen den Offizier der Wachmannschaft, einen Augenblick nicht hinzuschauen. Allerdings sollten die Desperados nichts davon mitbekommen, ansonsten fordern sie ebenfalls ein ‘Schweigegeld’ – in der doppelten Höhe dessen, was die Gardisten erhalten haben.

Alternativ können die Helden versuchen, durch das Labyrinth zu ihrer Villa zu gelangen. Hilfe finden sie bei den Rebellen oder im Phex-Tempel, wo man gegen eine bei Gelegenheit einzufordernde Gegenleistung bereit ist, ihnen einen Führer mit auf den Weg zu geben.

Die Villa selbst wird von Gardisten nur mäßig aufmerksam bewacht, sodass es den Helden möglich sein sollte, sich einzuschleichen. Lassen Sie hierzu ein paar Proben auf Schleichen würfeln, wenn die Helden versuchen, an einem Gardisten vorbeizukommen. Wählen sie den Weg durch das Labyrinth, kommen sie ohnehin im Keller heraus und können unverzüglich Berion aufsuchen.

Die Bresche in der Mauer zum zornbrechtschen Anwesen wurde inzwischen wieder zugemauert und gekalkt, sodass hier keine Möglichkeit zum Einstieg mehr besteht.

Dem Gesinde der Villa ist nichts geschehen. Lediglich *Heldorfia Aragena* hat sich bei dem Versuch, den Leuten der Duumvирn den Zutritt zu verweigern, eine blutige Nase geholt und hüttet seitdem das Bett. Außerdem ist *Khala* verschwunden. Sie ist abgetaucht und kann in der Stadt als Mittelsfrau zu anderen Verbündeten genutzt werden.

Die Kommandanta der Gardisten, die die Villa bewachen, hat sich in den Gemächern der Helden eingenistet und lässt es sich dort auf ihre Kosten gutgehen. Ihre Aufmerksamkeit

ist jedoch vom Wein und Rauschkraut getrübt, sodass sie die Anwesenheit der Helden im Haus nicht bemerkt, solange diese sich nicht aufführen wie eine Donnerechse in der Porzellanmanufaktur.

Die Helden können von ihren Leuten erfahren, dass die Villa zwar oberflächlich geplündert wurde, die Kommandanta aber eingeschritten ist, ehe es größere Schäden gab. Offensichtlich erhofft sie sich die Villa als ‘Belohnung für ihre Loyalität gegenüber den Duumvирn. Von der Plantage weiß man nichts, aber man geht davon aus, dass es dort ähnlich aussieht. Überall versuchen Anhänger der Duumvирn, sich die Pfründe zu sichern, die die geflohenen Granden zurückgelassen haben. Berion kann die Helden unterstützen, wenn sie irgendwelche Gegenstände oder Geld brauchen. Einfluss hat er keinen, und er hält es auch für gefährlich, auf dem Silberberg zu spionieren. Allerdings kann er den Helden einen Boten zu einem verabredeten Treffpunkt schicken, wenn sich etwas Besonderes tun sollte. Von einer Rückeroberung der Villa rät er dringend ab. Zwar dürfte es nicht schwer sein, die dahindämmernde Kommandanta und ihre gelangweilten Gardisten zu überwältigen, aber es wäre Selbstmord zu glauben, dass man der Rache der Duumvирn standhalten könnte. Berion hat Gerüchte gehört, dass sich in Port Corrad etwas tut und Oderin du Metuant gegen Al’Anfa marschiert. Er rät den Helden dringend, sich mit dem General zu treffen, denn dieser wurde zu oft und zu lange von den Granden gedemütigt, als dass er anders als siegreich mit dem Schwert in der Hand in die Stadt zurückkehren würde – ein Sieg, bei dem er wahrscheinlich auch über die Leichen seiner Landsleute gehen würde.

Sollten die Helden trotz aller Warnungen auf die Idee kommen, ihre Villa zurückzuerobern, haben sie gleich zwei Probleme: Die Duumvирn wissen jetzt, dass ihnen die Flucht aus dem Dschungel gelungen ist, und die Helden können nach ihrer Flucht (denn siegen werden sie auf Dauer kaum) nicht mehr heimlich in die Villa zurückkehren, da der Zugang zum Labyrinth verschlossen ist. Außerdem werden ihre Leute ausgetauscht und in die Minen im Regengebirge geschickt, wo sie unter Tage als Bergwerkssklaven arbeiten müssen.

GEFANGEN!

Die Helden werden gesucht, sie sind durch die Erbschaft in der Stadt keine Unbekannten, und neben ihren Feinden halten auch zahlreiche Questadores Ausschau nach ihnen, um sich das Ulfartsche Vermögen zu sichern. Es kann also je nach Verhalten der Helden dazu kommen, dass die Gruppe in Gefangenschaft gerät. Als Kerker dienen die Verliese unter der Arena, in denen gewöhnlich Raubtiere und Gladiatoren vor ihrem Auftritt eingesperrt werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das unruhige Licht der Fackeln malt Schatten an die Wände und die Decke, die sich wie ein Grabdeckel über euch wölbt. Es stinkt bestialisch. Verschimmeltes Stroh raschelt zu euren Füßen, während ihr grob vorange-

stoßen werdet. Hinter den Gitterstäben erkennt ihr die angstvollen Gesichter der anderen Gefangenen, Arme, Reiche, Kinder, Frauen, Männer ... die Duumvирn machen keinen Unterschied. Hier und da weint jemand leise, anderswo wirft sich eine Frau brüllend gegen die Gitter, doch die meisten hocken einfach da und haben sich ihrem Schicksal ergeben.

“Dort hinein!”, schnarrt der Kerkermeister und stößt euch grob in eines dieser Kerkerlöcher, dem noch der Gestank der Raubtiere anhaftet, die hier gewöhnlich untergebracht sind. Die Eisenfesseln scheuern an euren Handgelenken und eure Kehlen kratzen von der verbrauchten Luft, doch es gibt hier weder Wasser noch eine Möglichkeit, sich zu setzen. Stinkendes Stroh bedeckt den Boden, und der Notdurftimer scheint schon länger nicht mehr geleert worden zu sein.

Lassen sie die Helden Zeugen sein, wie andere Delinquen-ten aus den Kerkern gezerrt und nach draußen zur Hinrichtung gebracht werden, wobei die Kerkermeister hämi-sche Bemerkungen darüber fallen lassen, wie gut sich die-ser Kopf zwischen den anderen machen würde. Das sollte den Helden deutlich machen, dass sie sich beeilen müssen, wenn sie nicht ein ähnliches Schicksal erleiden wollen.

Da nicht vorgesehen ist, dass Gefangene längere Zeit hier unten bleiben, gibt es nichts zu essen und nur dreimal am Tag einen Krug Wasser pro Zelle. Die Wachleute erscheinen immer zu zweit, um eingreifen zu können, falls ein Gefange-ner auf dumme Gedanken kommt. Ansonsten sind diese sich weitgehend selbst überlassen. Magier tragen natürlich eine eiserne Halskrause, die sie am Magiewirken hindern soll.

Der Bereich, in dem sich die Helden befinden, besteht aus einer gut zwanzig Schritt langen Halle mit Tonnengewölbe, in dem ein Dutzend Zellen durch Gitterstäbe abgetrennt sind. Am Kopfende der Halle gibt es ein schmales, vergittertes Fenster, das gerade breit genug wäre, dass sich ein breitschultriger Mensch mit Mühe hindurchzwängen könnte.

Es führt zur Außenseite der Arena. Die einzige (von außen mit einem Riegel verschlossene) Tür führt zu einem weiteren, drei Schritt breiten Gang, vom dem der Wachraum abgeht. Hier befinden sich fast immer sechs Wachleute, die Würfel spielen oder sich zotige Geschichten erzählen. Wein ist streng verboten, daher sind sie (meistens) nüchtern.

Vom Gang aus führt der Weg in die Freiheit eine kurze Treppe hinauf, die in einer runden Halle mündet, von wo aus ein mit einem Fallgitter versehenes Tor nach draußen führt. In der Halle arbeiten Henker und Totenträger an den Hingerichteten, sortieren die Besitzschaften und vernähnen die kopflosen Leichen in Säcke, um sie aus der Stadt zu bringen. Außerdem bewachen vier Gardisten das Tor, des-sen Gitter mittels einer Winde hochgezogen werden kann. Da die Helden (hoffentlich) kaum geduldig auf ihre Hinrichtung warten, ist davon auszugehen, dass sie einen Fluchtversuch wagen. Den Weg vom Tor bis zu den Verliesen kennen sie ja bereits, sie können auch ungefähr abschätzen, mit wie vielen Wachleuten sie es zu tun haben, wenn sie aufmerksam waren (*Sinnenschärfe*-Probe).

Es ist nicht Ziel dieses Abschnitts, die Helden kurz vor Ende aufs Schafott zu bringen, daher seien Sie großzügig, was die Pläne der Helden angeht. Die Wachleute wähnen sich si-cher; gewöhnlich haben sie es mit Gladiatoren und wilden Tieren zu tun, sodass sie in den Gefangenen keine Gefahr

sehen – und entsprechend unvorsichtig sind. Henker und Totenträger wollen keinen Ärger und halten sich aus allem heraus. Nur die Gardisten am Tor stellen eine ernsthafte Bedrohung dar.

Machen Sie es den Helden aber auch nicht zu leicht, wenn diese unvorsichtig werden, weil sie meinen, dass sie sowie-so entkommen werden. Nach einem gelungenen Ausbruch machen die Wachmannschaften die gleichen Fehler nicht ein zweites Mal.

Wenn die Helden nichts unternehmen, werden sie am nächsten Morgen aufs Schafott geführt und geköpft. Ein unrühmliches Ende, das Sie vermeiden können, indem Sie den Rebellen um Lucio ter Utrecht die Initiative überneh-men lassen. Wenn die Helden bislang keinen Kontakt zu den Rebellen aufgenommen haben, haben diese die Helden bis jetzt beobachtet und sind zu der Überzeugung gekom-men, dass sie ihnen bei dem Kampf gegen die Duumvirn helfen können. Besteht bereits Kontakt zu Lucio und seinen Leuten, ist es nur folgerichtig, dass sie versuchen, die Hel-den zu befreien.

Die Rebellen haben einen Wachmann bestochen, der Lucio und eine weitere Rebellin nachts ins Verlies führt. Während sie die Helden befreien, schleichen sich gleichzeitig weitere Rebellen von außen an das Fenster und brechen im Schutz eines SILENTIUM die Gitterstäbe heraus. Sie können die Befreiung dramatischer gestalten, indem Sie unverhofft Wachleute auftauchen lassen, während sich die Helden noch durch den Fensterschlitz zwängen, oder eine Patrouille auf die Rebellen vor der Fensteröffnung aufmerksam wird. Gemeinsam mit den Rebellen sollte es den Helden gelingen, in den Gassen der Stadt zu entkommen. Lucio sagt ihnen jedoch sehr deutlich, dass er hofft, das Risiko nicht umsonst auf sich genommen zu haben – er erwartet uneingeschränkte Hilfe bei dem Kampf gegen die Duumvirn.

Es ist nicht vorgesehen, dass Irschan oder Aurelian die Hel-den im Verlies aufzusuchen – das Kapitel Ulfhart-Erben ist für sie mit der Verhaftung abgeschlossen. Wenn Sie meinen, dass es für die Motivation der Helden hilfreich ist oder den Helden einzelne Zusammenhänge noch unklar sind, kön-nen Sie sie trotzdem auftauchen lassen, um den klassischen ‘Schurkenmonolog’ zu halten. Achten Sie nur darauf, dass die Duumvirn den Helden keine Gelegenheit geben, sie an-zugreifen – notfalls greifen die Beschützer und Wachleute ein und machen den Helden unsanft klar, dass niemand Hand an die Duumvirn legen darf.



DER KAMPF GEGEN DIE DUUMVIRN

FEINDE, FREUNDE UND VERBÜNDETE

Die Helden werden verfolgt – aber sie sind nicht die Einzigsten. Es gibt eine Reihe von möglichen Verbündeten, die die Helden im Kampf gegen die Duumvirn unterstützen können oder die erst zur Zusammenarbeit überredet werden müssen.

DIE REBELLEN

Die wichtigsten Verbündeten sind die Rebellen vom Visra-Berg. Ziel der Gruppe um Lucio ter Utrecht war es immer, die Grandenwillkür zu beenden und einen Rat zu schaffen, der die Belange aller Bevölkerungsgruppen Al'Anfas vertritt und das Imperium wirtschaftlich und politisch absichert und ausdehnt. Daher standen sie lange Zeit hinter Aurelian Bonareth, in dem sie einen möglichen Verbündeten sahen. Der Putsch hat ihnen jedoch gezeigt, dass er kein Deut besser ist als die anderen Granden – und seine ehemaligen Verbündeten eher dem Henker ausliefert, als ihren Unmut anzuhören. Lucio selbst ist unmittelbar nach dem Putsch verhaftet worden und könnte im letzten Moment fliehen. Seitdem versteckt er sich in einem entlegenen Abschnitt des Labyrinths, der vom Schlund aus zugänglich ist. Dort finden auch die Treffen der Rebellen statt, in der ständigen Angst, einen Maulwurf unter sich zu haben, der sie an die Duumvirn verrät.

Die Kontaktaufnahme zu den Helden hängt davon ab, wie das Verhältnis vor dem Aufbruch in den Dschungel war. Kam man gut miteinander aus (Ruf größer als 20), treten die Rebellen von sich aus an die Helden heran. Das kann in einer dunklen Ecke in einer Taverne geschehen, unvermittelt auf einem Markt oder sie stöbern die Helden in ihrem Versteck auf und bieten ihnen Hilfe an. Bei Helden, die zu Paranoia und trotzigem Verhalten neigen, ist es hilfreich, wenn die Rebellen ihnen im Vorfeld helfen, indem sie etwa den Helden auf der Flucht vor Desperados oder Gardisten ein rettendes Versteck weisen. Sobald die Gefahr vorüber ist, treten die Rebellen wieder auf den Plan – dieses Mal mit Verstärkung (Anzahl der Helden +5) und bewaffnet. Sie teilen den Helden mit, dass jemand sie unbedingt sehen will. Gehen die Helden darauf ein, führen sie sie zu Lucio ins Labyrinth.

Alternativ können die Helden von sich aus versuchen, Kontakt zu Lucio herzustellen. Je nachdem, wie eng sie miteinander zu tun hatten, bieten sich gemeinsame 'Freunde' im Schlund wie Vater Firundan an, sie zusammenzubringen. Die Helden werden letztendlich ins Labyrinth zu Lucio gebracht.

Haben die Helden bislang noch nichts mit den Rebellen zu tun gehabt oder standen sie miteinander auf Kriegsfuß, sind es wahrscheinlich letztere, die den Kontakt anbahnen. Die Rebellen suchen Verbündete und wer wäre da besser geeignet als die Feinde ihrer Feinde?

Lucio ter Utrecht

Der junge Anführer der Rebellen ist älter und reifer geworden, seit er 1026 BF die Gruppe bei der Zerstörung der *Stolz von Al'Anfa* angeführt hat (siehe **Rabengeflüster** auf Seite 151). Er lebte die letzten Jahre ständig auf der Flucht, schlief kaum mehr als eine Nacht am selben Ort und brauchte lange, um aus den Überlebenden der Visra-Rebellen eine neue, schlagkräftigere Truppe zu formen. Andere hätten vielleicht aufgegeben, aber wenn Lucio etwas ausmacht, dann sind das seine Beharrlichkeit und seine Geduld. Er hält an seinem Ziel fest, einem neuen Al'Anfa den Weg zu bereiten, und wenn er dafür sein Leben geben müsste.

Lucio haust in einem verlassenen, nur halb ausgebauten Stollen, weit genug entfernt von den üblichen Wegen der Diebe und Schmuggler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kammer, in die man euch führt, misst vielleicht drei mal drei Schritt, vielleicht auch weniger. Offensichtlich war sie einmal Teil eines ehrgeizigen Projekts, eine größere Halle in den Basalt zu hauen, doch wer immer dieses Vorhaben vorangetrieben hat, hat es rasch wieder aufgegeben. Während der vordere Teil der Kammer noch glatt behauen ist und im Durchgang sogar mit einem daumendicken Relief versehen ist, ist der hintere Teil nur grob aus dem Stein gehauen. Die Flammen der Öllampen fangen sich in den Vorsprüngen und Rillen zu einem ungleichmäßigen Spiel aus Licht und Schatten, das die Gesichter der Männer und Frauen, die hier versammelt sind, nur schwer erkennen lässt.

Als ihr eintretet, erhebt sich einer von ihnen. Er tritt aber nicht auf euch zu, sondern wartet, bis ihr herangekommen seid. Im unruhigen Licht erkennt ihr ein gutaussehendes Gesicht mit einem schwarzen, gleichmäßig geschnittenen Bart und einem Ring im linken Ohr. Unter dem zerschlissenen Hemd ist ein sehniger Körper zu erahnen, dessen Bewegungen denen eines wachsamen Raubtiers ähneln. Die Haare hat er unter einem schmutzig-roten Kopftuch zusammengebunden, und im Gürtel trägt er ein ungewöhnlich schmales Entermesser. Ein spöttisches Lächeln kräuselt seine Lippen, als er euch mit einer angedeuteten Verbeugung begrüßt. "Die Herren und Damen Ulfhart. Welch unerwartete Freude."

Wenn die Helden zum ersten Mal mit Lucio zu tun haben oder eigentlich nicht gut auf ihn zu sprechen sind, haben seine Leute ihnen zuvor die Waffen abgenommen und sie mit verbundenen Augen zu der Kammer geführt. Lucio gibt sich reserviert und macht klar, dass er nur mit ihnen zusammenarbeiten wolle, weil es sinnvoller sei, als wenn jeder für sich den Duumvirn zwischen die Beine

zu treten versuche und dabei den Kopf verliere. Er bietet den Helden ein Bündnis an, mit dem Ziel, die Duumvirn zu stürzen. Was danach geschehen solle, darüber möchte er jetzt nicht streiten; wichtiger sei es, einen Schritt nach dem anderen zu machen.

Gehen die Helden darauf ein, bittet er sie, dass sich einer von ihnen als Zeichen des guten Willens einem RESPONDAMI unterzieht. Sie müssten verstehen, dass er vorsichtig geworden sei. Wenn die Helden nicht widersprechen, befragt ein Magier der Rebellen einen Freiwilligen, ob die Helden Agenten der Duumvirn sind und ob sie den Rebellen schaden wollen. Fallen beide Antworten zufriedenstellend aus, werden die Helden freudig im Kreis der Widerständler begrüßt.

Letzteres geschieht auch, wenn die Helden zuvor ein freundschaftliches Verhältnis zu den Rebellen pflegten.

Lucio erzählt ihnen freimütig, dass sie sich lange Zeit in Aurelian Bonareth geirrt haben und nun versuchen, den Widerstand gegen die Duumvirn zu organisieren:

⦿ Zuflucht ist das Labyrinth. Die Helden können hier unten schlafen, wenn sie wollen. Meist herrscht ein Kommen und Gehen, aber Platz und zu Essen gibt es in den Gängen und Kammern für alle genug. Außerdem findet alle zwei Tage am Abend ein Treffen statt, um Neuigkeiten auszutauschen und Pläne zu schmieden.

⦿ Es ist nahezu unmöglich, Spione in das Gefolge der Duumvirn einzuschleusen. Aus irgendeinem Grund scheinen diese genau zu wissen, wem sie vertrauen können und wem nicht. Daher sind die Rebellen auf Informationen aus zweiter Hand und eigene Beobachtungen angewiesen. Alle müssen Augen und Ohren offenhalten und jede Neuigkeit weitergeben.

⦿ Sabotage ist ein gängiges Kampfmittel aller Widerstandsgruppen, gegen die Duumvirn aber nur eingeschränkt wirksam. Meist folgt einem Anschlag die Hinrichtung mehrerer Unschuldiger, sodass die Rebellen von dieser Art des Kampfes inzwischen Abstand genommen haben.

⦿ Damit der Widerstand auf festen Beinen steht, brauchen die Rebellen Verbündete. Lucio fragt die Helden, wen sie kennen und wem man vertrauen kann. Er bittet die Helden außerdem, den einen oder anderen Kontakt herzustellen (siehe unten).

⦿ Ganz wichtig ist der Rückhalt beim Volk. Lucio versteht nicht, warum so viele Al'Anfaner den Duumvirn, speziell Aurelian Bonareth, folgen, aber ohne diese Fana für ihre Sache zu gewinnen, können sie keinen Umsturz wagen. Hier bittet er die Helden ganz gezielt, sich um den Schlund zu kümmern, schließlich kennen sie sich da ja aus.

⦿ Lucio weiß noch nicht genau, wann sie losschlagen werden, aber er fürchtet, dass ihnen die Entscheidung abgenommen wird: Wenn Oderin du Metuant tatsächlich gegen Al'Anfa marschiert, kommt er sicher nicht, um mit den Duumvirn Tee zu trinken. Wenn man nicht dem schwarzen General die Stadt überlassen will, muss man gut vorbereitet sein – und überlegen, ob man ihm nicht vorübergehend Hilfe anbietet (über diesen Punkt wird unter den Rebellen heftig gestritten).

Die Kerentruppe der Rebellen umfasst inzwischen etwa zwanzig Männer und Frauen, dazu kommen ein gutes Dutzend weiterer Al'Anfaner, die sich der Gruppe angeschlossen haben. Die Zuflucht im Labyrinth ist für die Helden Ausgangspunkt ihrer Unternehmungen; hier finden sie auch Hilfe und Unterstützung – und für den Notfall einen fähigen Heiler.

Sollten die Helden Lucios Vorschlag oder die Zauberprobe ablehnen, werden ihnen die Augen erneut verbunden, und sie werden zurück in die Stadt gebracht. Sie müssen sich nun selbst Verbündete suchen.

WEITERE VERBÜNDETE

Die Wahl potentieller Verbündeter hängt davon ab, mit wem die Helden vor dem Putsch bereits gut auskamen. Bei den vorgestellten Gruppen und Personen (die nur eine Auswahl darstellen) wird ein positiver Ruf vorausgesetzt, andernfalls weigern sie sich, mit den Helden zusammenzuarbeiten oder verraten sie im schlimmsten Fall sogar.

VATER FIRUNDAN

Der greise Geweihte ist erleichtert, die Helden heil und gesund wiederzusehen. Die Duumvirn haben ihn bislang in Ruhe gelassen, aber er hat ihnen auch keinen Grund gegeben, sich mit ihm zu befassen. Auf Bitten der Helden, ihnen zu helfen, reagiert er zurückhaltend, da er sich und den Tempel nicht in Gefahr bringen will. Er ist aber bereit, ihnen Zuflucht zu gewähren und sich für sie im Schlund umzuhören oder Nachrichten zu übermitteln.

ANDERE TEMPEL

Die Duumvirn haben die Zwölfgötter-Tempel unbehelligt gelassen, um keine unnötige Unruhe zu provozieren. Entsprechend verhalten reagieren die Geweihten auf die Anliegen der Helden. Sie wollen zunächst abwarten und vertrauen auf den Ratschluss der Götter, dass es zu einer einvernehmlichen Lösung mit den neuen Herrschern kommt. Lediglich beim Phex- und beim Rahja-Tempel können die Helden auf mehr Unterstützung hoffen: Vogtvikar Taron Haidar hat eine karmatische Analyse auf Irschan Perval gewirkt und ist nun sehr besorgt, da er das Ergebnis nicht einordnen kann. Die Phex-Geweihten sind daher bereit, den Helden zu helfen, wenn diese die Duumvirn stürzen wollen. Allerdings macht der Vogtvikar keine festen Zusagen, wann und auf welche Weise seine Geweihten eingreifen werden. Sie können den Phex-Geweihten als Joker einsetzen, wann immer die Helden nicht weiterkommen, einen kniffligen Weg finden müssen oder andere Unterstützung benötigen. Nach vollbrachter Tat verschwindet der Geweihte wieder.

Im Rahja-Tempel sieht man die Herrschaft der Duumvirn mit Schrecken und Abscheu. Gerade Irschan Perval ist den Geweihten kein Unbekannter, und daher ist man hier gerne bereit, den Helden zu helfen. Man kann Nachrichten übermitteln und Informationen sammeln oder die Helden eine Weile verstecken, wenn sie keine andere Bleibe gefunden haben.

Alena Karinor

Alena ist eine Schlüsselfigur im Kampf mit den Duumvirn, daher sollte der Kontakt zu ihr auf jeden Fall hergestellt werden. Die junge Kommandanta der Rabengarde versteckt sich in der Stadt vor den Duumvirn. Da sie Irschan die Gefolgschaft verweigert hat, weiß sie, dass sie keine Gnade erwarten kann. Auf der anderen Seite ist er ihr Verwandter, gegen den sich die ungewöhnlich aufrichtige junge Frau eigentlich nicht offen stellen will. So verharrt sie abwartend und streift in Verkleidungen durch die Stadt, eine Eingebung erwartend, wie sie sich verhalten soll. Die Helden können durch Lucios Anregung auf Alenas Spur gesetzt werden oder durch Zufall auf sie treffen.

Die junge Frau ist misstrauisch und verleugnet zunächst, die Gesuchte zu sein. Erst, wenn die Helden sie unter Druck setzen, wechselt sie ihre Haltung und gleicht einer Katze, die in die Enge getrieben wird ("Und was ist, wenn ihr Recht habt? Sollte ich euch nicht besser augenblicklich die Augen ausstechen, damit ihr mich nicht mehr seht?" – "Wer seid ihr, dass ihr glaubt, ich würde euch trauen?" – "Einen Schritt weiter, und ich verspreche euch, dass es euer letzter sein wird."). Es ist einiges an Überzeugungsarbeit notwendig, um Alena für sich zu gewinnen (am Spieltisch ausgespielt oder Proben auf *Überzeugen*). Eine wichtige Erkenntnis, die sie umstimmt, ist die Vision, die die Helden im Dschungel hatten, als sie Anteil an Irschans Träumen genommen haben (siehe **Träume** auf Seite 96).

Aus der Vision geht klar hervor, dass Irschan für den (vermeintlichen) Tod ihres Vaters Ramir verantwortlich ist. Alenas lange aufgestauter Zorn richtet sich nun allein

gegen ihren Onkel, und sie steht den Helden tatkräftig zur Seite. Alena ist vor allem bei den Fana sehr beliebt, weil sie als ehrlich und aufrichtig bekannt ist. Daher und weil sie bei der Rabengarde höchstes Ansehen genießt, kann sie den Helden bei der Rückeroberung Al'Anfas entscheidend helfen (siehe auch **Rabenflug** auf Seite 122):

Cessario Paligan und die Universität

An der Universität hat man den Kopf eingezogen und hofft, den Sturm unbeschadet zu überstehen. Rektor Cessario Paligan gilt den Duumvirn als zu ungefährlich, als dass sie ihn auf die Proskriptionsliste setzen würden. Außerdem bestünde die Gefahr, dass die Hinrichtung des Rektors die Wissenschaftler gegen die neuen Herrscher aufbringen würde, und das will Irschan vermeiden. Sein Ziel ist es vielmehr, die magische Fakultät in seine zukünftige Herrschaft einzubinden und als loyalen Machtfaktor zu nutzen. Daher überschwemmt er die magische Fakultät mit Gefälligkeiten und Privilegien und sieht über kritische Töne hinweg.

Wenn die Helden enge Vertraute an der Universität haben (Ruf größer als 50), können diese den Helden mit Informationen und einem Unterschlupf helfen (in einer Besenkammer hinter einem Bücherregal). Hier können sich die Helden auch mit Heiltränken und hilfreichen magischen Artefakten ausrüsten (ein Ring, der beim Drehen eine DUNKELHEIT bewirkt, ein Amulett mit einer Aufladung PARALYSIS (13 ZfP*) oder IGNIFAXIUS (7W6) oder ähnliche Dinge, die den Helden beim Verstecken in der Stadt oder im finalen Kampf helfen können).

Die Granden

Viele sind nicht übrig geblieben, an die sich die Helden wenden können.

⦿ Shantalla Karinor können die Helden bei einem ihrer seltenen Ausflüge in die Paligan-Thermen antreffen; ansonsten verlässt die Grandessa ihre Villa nicht. Shantalla hat ihren üblichen Einsatz gezahlt, um die Duumvirn gnädig zu stimmen, und wartet nun ängstlich ab, in der Hoffnung, eine Gelegenheit zu finden, die Stadt zu verlassen und sich in Sicherheit zu bringen.

⦿ Goldo Paligan hat die Stadt verlassen. Sein Neffe Amato hat sich auf die Plantage seines Va-

ters zurückgezogen und wird von einem guten Dutzend Desperados bewacht. Die Duumvirn erhoffen sich, den jungen Granden als Druckmittel gegen Amir einzusetzen. Bei einer heimlichen Kontaktaufnahme versichert Amato den Helden, auf ihrer Seite zu stehen. Ihm sind im Moment aber die Hände gebunden.

⦿ Sämtliche Boronis haben sich in die Stadt des Schweigens zurückgezogen und sind damit nicht erreichbar.

⦿ Die Florios verhalten sich ruhig und scheuen davor zurück, etwas gegen die Duumvirn zu unternehmen. Zwar gefällt ihnen nicht, was gerade geschieht, aber Immuel und Oboto haben Angst, selbst auf den Proskriptionslisten zu landen, wenn sie den Mund aufmachen.

⦿ Emilia Bonareth, die Tochter Rahjadans, ist ihren Mördern entkommen und wird von Vertrauten versteckt gehalten. Die junge Frau brennt darauf, den Tod ihres Bruders zu rächen. Sie schließt sich dem Widerstand begeistert an, ist aber durch ihre Unerfahrenheit und ihr impulsives Auftreten eher eine Gefahr als eine Hilfe.



Alena Karinor

Sie können eigene Granden zu Verbündeten der Helden oder zu prominenten Opfern machen – bevorzugt solche, die die Helden aus dem ersten Abschnitt noch kennen. Allgemein gilt, dass man von dem Staatsstreich überrumpelt wurde.

WIDERSTAND

Im Folgenden finden Sie einige optionale Szenariovorschläge, mit denen Sie den Widerstandskampf ausgestalten können.

AMATOS RETTUNG

Die Helden erfahren, dass für den nächsten Tag Spiele in der Arena angesetzt sind. Höhepunkt der Veranstaltung soll die Hinrichtung Amato Paligans sein, der sich einer Handvoll ausgesuchter Gladiatoren stellen muss. Wenn die Helden nicht von sich aus beschließen, Amato zu retten, drängt Lucio sie dazu. Amato ist einer der wenigen Granden, die das Wohlwollen des Volkes genießen, und ist daher wichtig für eine Neuordnung nach dem Ende des Terrors.

Amato wird erst am Morgen der Spiele nach Al'Anfa gebracht, sodass er sich in der Nacht noch auf der Plantage der Paligan befindet. Eine zusätzliche Wachmannschaft (Söldner, keine Desperados) ist bereits mitsamt Gitterkarren eingetroffen, um im Morgengrauen aufbrechen zu können.

Die Helden haben entweder die Möglichkeit, Amato noch aus dem Haupthaus der Plantage zu befreien, oder sie lauern dem Karren auf. Bei einer Rettung aus dem Haus müssen sie an den Wachleuten und einen halben Dutzend Bluthunden vorbei, die das Grundstück bewachen. Amatos Unterkunft befindet sich im oberen Stockwerk und hat einen Balkon, dessen Tür jedoch vernagelt ist. Der junge Grande selbst ist bei guter Gesundheit und äußerlich gefasst, sodass er die Helden aus eigener Kraft begleiten kann. Wenn die Helden dem Karren auflauern, müssen sie sechs bewaffnete Söldner und vier Bluthunde ausschalten. Die Gruppe bricht in der Morgendämmerung auf und hält sich zunächst auf einem schmalen, von Palmen gesäumten Weg, ehe sie die Straße nach Al'Anfa erreicht. Amatos Rettung ist für Aurelian als Ausrichter der Spiele ein Gesichtsverlust.

Amato ist äußerst dankbar für seine Rettung (**Ruf +70**). Falls die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, rät Lucio, dass der junge Grande die Stadt verlässt, bis die Duumvirn gestürzt sind. Als Exilorte bieten sich Mirham an (vor allem, wenn die Helden guten Kontakt zu Prinz Themodates unterhalten) oder Port Corrad. Wo sich Goldo zu dem Zeitpunkt aufhält, weiß niemand.

SABOTAGE

Um die Fana dazu zu bringen, sich gegen die Duumvirn zu empören, beschließen die Rebellen, die Reisversorgung der Stadt zu stören. Der einfachste Weg wäre, die Speicher anzuzünden. Allerdings wäre das ein sehr offener Akt von Sabotage. Geschickter ist es, die Reissäcke mit etwas zu versetzen, was den Reis verdorbt.

Wenn die Helden gute Kontakte zur Universität oder zu Giftmischern haben, bittet Lucio sie, eine geeignete Mixtur zu besorgen. Außerdem werden Freiwillige gesucht, die die Aufgabe übernehmen, sich in die Speicher zu schleichen und den Reis zu 'vergiften'. Das ist nachts am einfachsten, wenn die Arbeiten

am Hafen ruhen und nur einzelne Wachen zu überwältigen sind. Wenn Sie für etwas Aufregung sorgen wollen, können die Helden bei der Unternehmung über einen betrunkenen Magier stolpern, der sich an ihre Fersen heftet und das Unternehmen im Rausch für einen lustigen Streich hält.

Die Reisausgabe am nächsten Morgen gerät erwartungsgemäß zum Fiasko, und es kommt zu einem Aufstand am Hafen, in dessen Verlauf die Helden Zeugen werden, wie es Aurelian mittels Mentalmagie gelingt, die Massen zu beruhigen und auf seine Seite zu zwingen.

DONNA LERYA

Die Anführerin der Desperados (*1001 BF, drahtig, herbe Gesichtszüge, schmale Lippen, raubtierhafter Gang) gilt unter den Widerständlern als gefährlichste Feindin nach den Duumvirn. Anders als Irschan oder Aurelian ist sie in der Stadt unterwegs und damit angreifbar für die Widerständler. Unter den Rebellen gibt es Streit, ob man Donna Lerya töten oder lieber gefangen nehmen soll, um Informationen aus ihr herauszupressen. Wenn die Helden nicht von selbst die Initiative ergreifen, bittet Lucio sie, die Angelegenheit zu übernehmen, solange die anderen noch streiten. Lucio plädiert für eine Gefangennahme, überlässt den Helden aber die Entscheidung.

Donna Lerya lebt im Haus der Unsterblichkeit, ständig umgeben von drei Leibwächtern, ehemalige Gladiatoren, die sie sich gleichzeitig als Liebhaber hält. Ein weiterer Schutz ist ihr zahmer (und wegen der Hitze) geschorener Bornlandbär, den sie vor ein paar Jahren einem reisenden Gaukler abgenommen hat.

Außerhalb ihres Hauses ist sie fast immer von mindestens einem Dutzend Desperados umgeben. Sie trägt dunkelgefärbdtes Leder und ist damit angreifbar durch Bolzen oder Giftpfeile. Ihr Tod sorgt für ein paar Tage für Unruhen, da es unter den Desperados Streitigkeiten um die Nachfolge gibt, bis sich einer ihrer Leibwächter durchsetzt.

DER SCHWARZE GENERAL

Das Eingreifen Oderin du Metuants beendet die Herrschaft der Duumvirn und leitet über zu dem neuen Al'Anfa, in dem der schwarze General mit seinen Garden das Bild der Schwarzen Perle prägen wird (siehe **Al'Anfa nach dem Sturm** auf Seite 128). Für das Abenteuer hat das Eintreffen Oderins die Funktion eines Katalysators, der die Widerstandsaktivitäten der Helden beendet und das Finale in Gang setzt: Mit der Belagerung der Stadt entsteht Zeitdruck, der die Helden zum Handeln zwingt. Sie können den Zeitpunkt von Oderins Auftreten frei bestimmen. Wenn die Spieler Gefallen an dem Spiel als Widerstandskämpfer haben, zögern Sie es ruhig hinaus und bauen die Bedrohung durch den schwarzen General durch immer konkreter werdende Gerüchte langsam auf. Wenn Sie hingegen rasch zum Finale kommen wollen, können Sie Oderin auch wenige Tage nach den Helden Al'Anfa erreichen lassen.

Sollten die Helden von sich aus mit aller Anstrengung am Sturz der Duumvirn arbeiten, ist der Besuch im Feldlager Oderins nicht zwangsläufig notwendig. Oderins Anrücken dient dann lediglich als Hintergrundszenario.

DER GENERAL RÜCKT AUF!

Mit jedem Tag verdichten sich die Gerüchte über das Nahen des Heeres, das Oderin du Metuant gegen Al'Anfa führt. Gleichzeitig werden Stimmen laut, die zu wissen glauben, dass sich auch die Flotte unter Coragon Kugres der Stadt nähert. Die Unruhe ist in der Stadt deutlich spürbar, Oderin ist das Thema auf den Märkten und in den Tavernen der Stadt, auch wenn man nur hinter vorgehaltener Hand davon spricht. Man fürchtet und hofft gleichzeitig auf den General, der vielen noch als der Held des Khôm-Kriegs gilt. Gleichzeitig werden mit aller Macht Vorräte in die Stadt geschafft; jeden Tag kommen Dutzende Fuhrwerke mit Reis und Getreide von den Plantagen und verstopfen die Tore und Straßen der Stadt. Außerdem wird die Präsenz der Wachen am Tor und am Hafen verstärkt und der Koloss dauerhaft mit einem Ausguck besetzt, der Ausschau nach der nahenden Flotte halten soll.

All dies bleibt den Helden und ihren Verbündeten nicht verborgen. Wenn die Helden mit Lucio und seinen Rebellen zusammenarbeiten, finden nun jeden Abend Versammlungen statt, bei denen darüber beratschlagt wird, ob man einen Boten zu Oderin schicken soll, um ihm Unterstützung anzubieten.

Die Meinungen der Widerständler gehen darüber weit auseinander. Einige (unter anderem Lucio) sind der Ansicht, dass man die Duumvirn nur mit Oderins Hilfe vernichten könne und versuchen müsse, sich frühzeitig als Verbündeter des Generals zu positionieren, um nicht unterzugehen, wenn Oderin nach der Eroberung der Stadt aufräume. Außerdem sei dies die einmalige Möglichkeit, sich unentbehrlich zu machen und Einfluss auf die Gestaltung eines

'neuen Al'Anfas' zu nehmen. Andere sehen das kritisch und fürchten, von dem General nur ausgenutzt zu werden, solange dieser die Unterstützung gebrauchen könne. Wieder andere lehnen es rundheraus ab, überhaupt darüber nachzudenken, mit Oderin zu verhandeln, schließlich gehöre auch er der verhassten Grandensippschaft an, und ein Sieg Oderins bringe nur erneute Knechtschaft und Willkür. Lucio ist Realist genug um zu sehen, dass er nicht abwarten darf, bis die Widerständler zu einer gemeinsamen Linie gefunden haben. Daher tritt er an die Helden heran und bittet sie, sich als Unterhändler zu Oderin durchzuschlagen und diesem Zusammenarbeit anzubieten. Sollten die Helden skeptisch sein, führt er ihnen seine Argumentation noch einmal vor Augen, dass er in dem Zusammensehen mit Oderin die einzige Möglichkeit sehe, den Einfluss

Sollten die Helden Lucios Vorschlag ablehnen oder gar nicht erst mit den Rebellen zusammenarbeiten, bieten sich folgende Alternativen an:

👁 Shantalla Karinor lässt den Helden ausrichten, dass sie sie zu sehen wünscht (wobei sich die Helden fragen sollten, wie Shantalla sie ausfindig gemacht hat. Offensichtlich ist die Grandessa geschickter, als sie den Eindruck vermittelt). Sie unternehme einen Ausflug zu den Wassergärten, wo man sich ungesehen treffen könne. Kaum sind die Helden dort angekommen, wirft sie sich dem kampfkärfigsten Helden an die Brust und gesteht unter Tränen, dass sie Al'Anfas Untergang fürchte, sollte Oderin sein Vorhaben in die Tat umsetzen. Sie habe dem General geschrieben und um Gnade gebeten, doch Oderin habe mit barschen Worten geantwortet, es gebe keine Gnade, weder für sie noch für Al'Anfa. Sie bittet die Helden inständig, Oderin entgegen zu reisen und mit ihm zu verhandeln. Sie selbst könne das nicht tun, da die Duumvirn sie nicht abreisen ließen.

👁 Die Helden erhalten Nachricht von Berion, der sie zu einem Treffen in einer verräucherten Hafentaverne bittet. Dort berichtet er von der Unruhe, die den Silberberg erfasst habe, seit die Nachricht vom Anrücken Oderins die Runde mache. Er habe Erkundigungen eingeholt. Offensichtlich wollen Oderin und Coragon die Stadt vom Land und vom Wasser aus in die Zange nehmen und unter Beschuss setzen, bis die Duumvirn aufgeben. Da Berion nicht damit rechnet, dass das geschehe, fürchtet er unzählige Opfer, die in der Stadt eingeschlossen sind. Er bittet die Helden daher, Oderin entgegen zu reisen und den General zum Einlenken zu bewegen.

👁 Vater Firundan (oder ein anderer Kontakt der Helden im Schlund) tritt auf die Helden zu und erinnert sie eindringlich an ihre Verpflichtungen als Tribune des Schlunds – auch wenn das offizielle Amt gerade ruht. Die Menschen im Schlund haben von dem nahenden Heer gehört und fürchten einen Angriff auf die Stadt. Sie sind außer sich vor Sorge und bitten die Helden, etwas zu unternehmen.



Shantalla Karinor

der Widerständler auch über den Sturz der Duumvirn hinaus zu wahren und gemeinsam mit Oderin und den Helden ein neues Al'Anfa zu schaffen. Er schließt mit den pathetischen Worten, dass sie es nicht für ihn, sondern für Al'Anfa tun und die Geschichte ihnen dafür einmal Recht geben wird.

Sollten die Helden auf Lucios Bitte eingehen, stellt er ihnen Alena Karinor zur Seite, die als ehemalige Kommandanta der Rabengarde die Lage in der Stadt des Schweigens kennt und den General vor möglichen Gefahren warnen kann. Lucio drängt die Helden zum Aufbruch; je eher sie Oderin erreichen, desto besser können sich Heer und Widerstand in der Stadt miteinander abstimmen.

IN ODERINS FELDLAGER

Der Weg aus der Stadt heraus gestaltet sich einfacher als gedacht. Obwohl Oderins Heer höchstens noch einen Tag entfernt ist, sind die Tore geöffnet, um Fuhrwerke einzulassen und Flüchtlinge hinaus. Mit einer einfachen Verkleidung kommen die Helden ohne Probleme an den Torwachen vorbei.

Oderin hat sein Lager zwei Tagesreisen von der Stadt entfernt aufgeschlagen. Schon aus der Entfernung können Helden mit entsprechenden Kenntnissen (*Kriegskunst*) schätzen, dass der Schwarze General gut 5.000 Mann unter seinem Kommando führt, dazu eine nicht unerhebliche Anzahl von (teilweise bereits vormontierten) Belagerungsmaschinen. Obwohl es sich nur um ein Nachtlager handelt, ist es mit Graben, Wall und Palisade aus angespitzten Pfählen befestigt.

Führen die Helden eine weiße Fahne mit sich oder etwas anderes, was sie als Unterhändler ausweist, dann löst sich eine Handvoll Reiter vom Tor und kommt auf die Helden zu. Ein junger Offizier, der Mühe hat, sein Pferd zu zügeln, fragt die Helden barsch nach Woher und Wohin. Wenn die Helden ihr Anliegen vortragen, fordert er sie auf, ihre Waffen abzulegen und ihm zu folgen. Er werde sie zum General bringen.

Sollten die Helden sich weigern, ihre Waffen abzugeben, verwehrt man ihnen den Zutritt zum Lager und fordert sie auf, umgehend zu verschwinden. Der Forderung wird durch ein gutes Dutzend auf die Helden angelegter Armbrüste unterstrichen. Zeigen sich die Helden weiterhin halsstarrig, zögern die Soldaten nicht, die Waffen zu benutzen – und die Helden bieten freistehend vor dem Lager ein hervorragendes Ziel.

Falls die Helden mit einer besonders spektakulären Auktion versuchen, sich den Zugang 'freizubomben' (etwa mit einem IGNISPHERO), kommt es zunächst zum Kampf mit den Soldaten. Allein durch die erdrückende Übermacht dürften die Helden bald in Bedrängnis kommen. Doch ehe sie sich ergeben, donnert eine Stimme über das Kampfgeschehen und fordert dazu auf, die Waffen niederzulegen: Der Schwarze General persönlich ist gekommen und befiehlt den Helden mit einer knappen Geste, ihm zu folgen. Ihr Mut hat ihn ausreichend beeindruckt, um sie anzuhören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Feldherrenzelt ist groß, aber keineswegs so prächtig, wie man es erwarten würde. Offensichtlich legt Oderin im Feld mehr Wert auf Brauchbarkeit als auf Pracht, was sich auch in der Einrichtung zeigt: Der hintere Teil des Zeltes ist abgetrennt, wahrscheinlich der Schlafbereich. Der vordere Bereich ist leer bis auf einen zusammenklappbaren Kartentisch und einen Feldhocker mit Armlehnen, auf dem der General Platz genommen hat und euch mit undurchsichtiger Miene entgegenblickt. Trotz der Hitze trägt er seine schwarze Plattenrüstung, auf der sich das schwache Licht der Öllampen spiegelt. Die Hand liegt auf dem Knauf seines Schwerts, das Haar ist staubig von der Reise, aber trotz der Eilmärsche sind ihm keine Spuren von Erschöpfung anzusehen.

"Ihr kommt also, um mit mir zu verhandeln", stellt er unbewegt fest. "Ihr kommt, weil ihr wisst, dass ihr verloren seid. Sagt mir", er beugt sich ein wenig vor, fixiert euch mit seinem eisigen Blick, "nennt mir einen Grund, warum ich mich überhaupt mit euch aufhalten sollte."

Oderin ist ein harter Knochen, und die Jahre im Exil (so empfindet er seine Abschiebung nach Port Corrad inzwischen) haben ihn noch härter gemacht – vor allem gegenüber den Granden. Oderins Position ist sehr klar:

Was immer Irschan und Aurelian befähigt, die Stadt zu unterjochen, es kann nicht göttergefällig sein. Und wenn es nicht göttergefällig ist, ist es entweder dämonisch oder namenlos oder etwas noch Schlimmeres. Oderin werde daher nicht zögern, notfalls auch die ganze Stadt in Schutt und Asche zu legen, um die Duumvirn zur Strecke zu bringen. Das reinigende Feuer sei notwendig, um aus den Ruinen ein neues, stärkeres Al'Anfa entstehen zu lassen.

Die Granden bedeuten ihm nichts. Zu lange haben sich diese nur um ihre eigenen Interessen gekümmert, anstatt sich um das Wohl des Imperiums zu sorgen. Oderin selbst haben sie an die Kette gelegt, weil sie Angst hatten, dass er ihnen gefährlich wird. Nun müssen sie damit leben, dass der Kettenhund nicht länger bereit ist, den Kopf für sie hinzuhalten. Ob sie nun auf der Flucht erschlagen oder im Feuer seiner Geschütze untergehen, ist Oderin gleichgültig.

Die zu erwartenden Verluste bei der Bevölkerung ist ein Opfer, den er hinzunehmen gedenkt. Kriege erfordern Opfer (hierüber diskutiert er nicht weiter).

Wenn er mit den Duumvirn fertig sei, werde er das Imperium neu gestalten und zu dem machen, was es sein sollte: Eine gefürchtete und geachtete Großmacht, deren Nennung Ehrfurcht und nicht Spott hervorruft. Hierbei verzichtet er angewidert das Gesicht, als habe er gerade die feisten Granden bei einem ausufernden Gelage vor Augen.

Seine Soldaten wissen, was er plane, und sie folgen ihm bedingungslos.

Den Patriarchen achte er, aber notfalls sei auch das Opfer Amir Honaks notwendig, um die Feinde des Imperiums zu besiegen. Wenn sich die Duumvirs hinter dem Patriarchen verschanzen sollten, werde er nicht zögern, auch die Stadt des Schweigens unter Beschuss zu nehmen. Boron werde es ihm verzeihen.

Die Gerüchte zu Coragon Kugres entsprechen der Wahrheit. Coragon rücke mit der Flotte in die Goldene Bucht vor und werde die Stadt angreifen, sobald Oderin ihm das Zeichen dazu gebe. Coragon teile Oderins Auffassung, dass die Duumvirs nur mit Feuer und Schwert zu vernichten seien.

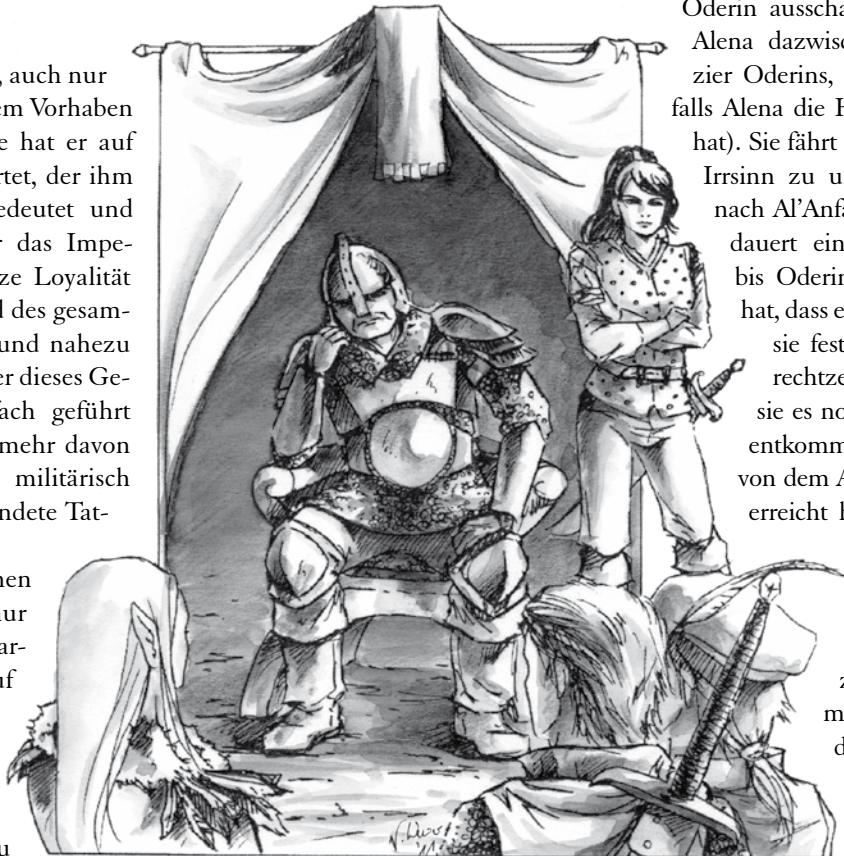
Oderin ist nicht bereit, auch nur einen Spann von seinem Vorhaben abzurücken. Zu lange hat er auf diesen Moment gewartet, der ihm gleichzeitig Rache bedeutet und einen Neuanfang für das Imperium, dem seine ganze Loyalität gilt. Er bleibt während des gesamten Gesprächs ruhig und nahezu emotionslos, als habe er dieses Gespräch bereits mehrfach geführt und sei durch nichts mehr davon abzubringen, Al'Anfa militärisch zu besetzen und vollendete Tat-sachen zu schaffen.

Ein Entgegenkommen können die Helden nur in einem Punkt erwarten: Oderin würde auf die Zerstörung der Stadt verzichten, wenn es den Helden gelingt, die Duumvirs zur Strecke zu

bringen, ehe Coragon und er die Stadt erreichen. Außerdem erwarte er, dass es keinerlei Widerstand der Garden mehr gebe. Ansonsten werde er diesen in Feuer und Blut ersticken.

Den Helden bleibt also nichts anderes übrig, als schleunigst nach Al'Anfa zurückzukehren und zu versuchen, die Duumvirs zu stürzen, ehe Oderin die Stadt erreicht hat. Auch wenn ihnen schnelle Pferde für den Rückweg zur Verfügung gestellt werden, bleiben ihnen höchstens ein-einhalb Tage.

Sollten die Helden auf die wahnwitzige Idee kommen, Oderin ausschalten zu wollen, geht Alena dazwischen (oder ein Offizier Oderins, der mit im Zelt war, falls Alena die Helden nicht begleitet hat). Sie fährt die Helden an, diesen Irrsinn zu unterlassen und sofort nach Al'Anfa zurückzukehren. Es dauert einen kurzen Moment, bis Oderin sich so weit gefasst hat, dass er Verstärkung ruft, um sie festzunehmen. Wenn sie rechtzeitig fliehen, schaffen sie es noch, aus den Toren zu entkommen, ehe die Nachricht von dem Angriff die Torwachen erreicht hat. Ansonsten haben sie ein Lager mit 5.000 gut ausgebildeten Soldaten gegen sich. Oderin zeigt nun keine Gnade mehr und lässt die Helden hinrichten – ein unrühmliches, aber in diesem Fall unvermeidliches Ende.



RABENFLUG

Es bleibt den Helden nicht viel Zeit, die Duumvirs zur Strecke zu bringen und Oderin zu Metuant zuvor zu kommen. Jetzt ist es hilfreich, wenn die Helden während ihrer Zeit als Tribune und nach ihrer Rückkehr aus dem Dschungel Freunde und Verbündete gewonnen haben, die ihnen helfen können. Denn trotz der angespannten Situation ist es schwierig, zu den Duumvirs vorzustoßen.

ZURÜCK IN AL'ANFA

Die erste Herausforderung ist die Rückkehr in die Stadt. Flüchtlinge lässt man passieren, für Leute, die nach Al'Anfa hereinwollen, sind die Tore jedoch verschlossen. Die Helden können entweder versuchen, sich auf einem Reiskarren zu verstecken (bei 1 bis 4 auf W6 wird dieser durchsucht), nachts über die Stadtmauern steigen oder Lucio mit Hilfe eines Fuhrknechts (der durchgelassen wird) eine Nachricht zukommen lassen. Der Rebellenführer kennt einen Weg

durch das Labyrinth, durch den er die Helden lotsen kann. Sobald die Helden heil in die Stadt gelangt sind, werden sie von ihren Verbündeten auf den neuesten Stand gesetzt:

Erst gestern ist eine Galeere eingelaufen, die Neuigkeiten aus dem Süden gebracht hat. Demnach stimmen die Gerüchte, dass Coragon Kugres die Flotte gegen die Stadt führt. Er ist noch eine knappe Tagesreise von Al'Anfa entfernt.

Die Garden sind in der Stadt zusammengezogen worden. Die Duumvirs haben alle Handwerker zusammengetrieben und lassen mit Hochdruck schadhafte Stellen in den Mauern und Bollwerken ausbessern. Al'Anfa hat seit Jahrzehnten keinen Angriff von Land aus zu befürchten gehabt, sodass man die Verteidigung schleifen gelassen hat.

Der Terror hat zugenommen. Wahllos greifen die Desperados Fana auf, um sie als angebliche Verräter und Spione hinzurichten. Auch zwei Rebellen hat es erwischt. Die Stimmung in der Bevölkerung ist angespannt – furchtsam

und gleichzeitig voll unterdrücktem Zorn. Aber noch wagt es niemand loszuschlagen.

Die Duumviren haben den Silberberg seit zwei Tagen nicht mehr verlassen. Noch scheinen sie abzuwarten, aber Gerüchten zufolge wollen sie den Patriarchen aus der Stadt des Schweigens holen, um ihn als Schutzschild gegen Oderin einzusetzen. Auch wenn sie bereit sind, gegen Boron zu freveln, gehen sie wohl davon aus, dass Oderin es nicht ist.

PLÄNE SCHMIEDEN

Die hier vorgestellte Planung ist nur ein Vorschlag, den Sie zur Ausgestaltung des Finales nutzen können. Wenn Ihre Helden anders, aber sinnvoll vorgehen, lassen Sie das zu und passen die Situation entsprechend an. Wichtig ist vor allem, dass die Helden auf den Silberberg gelangen und die Duumviren alleine stellen können.

Wenn die Helden mit Lucio und seinen Rebellen verbündet sind, überlässt Lucio ihnen die Entscheidung für das weitere Vorgehen – ein Schritt, mit dem er seinen Leuten signalisiert, dass jetzt nicht mehr die Zeit zum Streiten, sondern zum Handeln ist. Er greift jedoch beratend ein, wenn die Helden uneins sind oder offensichtlich falsche Einschätzungen haben. Damit dient er Ihnen als Mund und Ohr des Meisters bei den Planungen, und Sie können ihn nutzen, um Ideen einzuwerfen oder auf Schwachstellen der Pläne hinzuweisen.

Falls die Helden auf eigene Faust oder mit anderen Verbündeten gegen die Duumviren vorgehen, müssen sie ohnehin selbst die Entscheidungen treffen. Wichtig sind in jedem Fall folgende Überlegungen:

Die Duumviren sind schwer zu greifen, da sie sich hinter ihren Garden und auf dem Silberberg verschanzen. Obendrein verfügen sie über Kräfte, deren Ausmaß schwer abschätzen ist. Böse Überraschungen sind daher möglich. Man muss versuchen, die Duumviren zum Handeln zu zwingen, damit sie ihren Schild für einen Moment fallen lassen. Ein Aufstand könnte den notwendigen Anstoß geben. Dieser muss jedoch von den Rebellen angestoßen werden, da die Bevölkerung von sich aus noch nicht zu dem Punkt gekommen ist, sich offen gegen die Duumviren zu stellen.

Es ist offensichtlich, dass die Rabengarde unter dem Einfluss der Duumviren steht (die Dukatengarde wird lediglich gut bezahlt, wie die Rebellen herausgefunden haben). Der Einfluss muss gestört und die Garde gleichzeitig auf die Seite der Widerständler gezogen werden, um den Patriarchen zu schützen.

Damit ein Aufstand nicht gleich wieder niedergeknüpft wird, müssen die übrigen Garden dazu gebracht werden, sich auf die Seite der Widerständler zu stellen – mit Hilfe von Bestechungen oder durch Druck.

Die Helden können kaum all diese Aufgaben zugleich übernehmen können, schon gar nicht vor dem Hintergrund des Zeitdrucks. Wenn die Helden bislang ohne Verbündete ausgekommen sind, ist es spätestens jetzt notwendig, sich

Hilfe zu suchen (angesichts der unmittelbaren Gefahr würden auch erklärte Feinde zähneknirschend mit den Helden zusammenarbeiten – wichtig sind vor allem Alena und die Rebellen). Es muss abgestimmt werden, wer sich um was kümmert und wer welchen Kontakt in die Waagschale werfen kann. Auch mögliche Fehlschläge müssen berücksichtigt werden, sodass der Erfolg der Unternehmung von einer Vielzahl von Faktoren abhängt – oder besser: von der geschickten Planung derselben.

DER AUFSTAND

Die Duumviren haben die seit Monaten schwelenden Unruhen durch Geschenke wie kostenlosen Reis einerseits und blanke Gewalt andererseits konsequent unterdrückt. Die Unzufriedenheit wurde dabei jedoch nicht beseitigt, sodass ein Funke reicht, um das Fass zum Explodieren zu bringen. In einem ersten Schritt muss die Stimmung angeheizt werden, um in einem zweiten dann den Zorn der Massen zu entfesseln. Wenn die Helden nichts anderes planen, schlägt Lucio vor, dass die Rebellen diese Aufgabe übernehmen. Sie haben die nötigen Kontakte in der Stadt, wissen, wen man ansprechen kann, damit sich Gerüchte weiter verbreiten, und kennen sich gut genug aus, um im Notfall in den Gassen unterzutauchen. Ein weiteres Argument, die Rebellen mit dieser Aufgabe zu betrauen, ist die Kürze der Zeit. Bis die Helden in den Tavernen und Märkten der Stadt die richtigen Ansprechpartner gefunden haben, ist Oderin längst eingetroffen.

Um den Zorn der Massen zu entfesseln, will Lucio die (scheinbare) Hinrichtung der (eingeweihten) Rahja-Geweihten inszenieren. Dazu spielt er den Desperados eine gefälschte Beschuldigung zu, die Geweihte plane die Ermordung der Duumviren. Außerdem schleust er zwei seiner Leute bei den Desperados ein, die darauf drängen, die Geweihte sofort aufs Schafott zu schaffen, um ein Exempel zu statuieren. Gleichzeitig verbreiten die Rebellen die Neuigkeit der bevorstehenden Hinrichtung in der Stadt und hetzen die Menschen auf. Diese stürzten voller Zorn und Empörung das Schafott und machen die Desperados anstelle der Geweihten einen Kopf kürzer. Anschließend heizt Lucio die Menge mit einer Rede weiter an und führt sie höchstpersönlich durch die Stadt, um die Handlanger der Duumviren anzugreifen.

Wie vorgesehen, zwingt die Lage die Duumviren zum Handeln. Inmitten des Chaos erreicht die Helden die Nachricht eines ihrer Spione, dass Irschan und Aurelian auf dem Weg zur Stadt des Schweigens sind – ohne Frage mit dem Ziel, den Patriarchen gefangen zu nehmen. Für die Helden ist nun der Zeitpunkt zum Handeln gekommen.

Die Rabengarde

Auf dem Weg zum Silberberg werden die Helden von Alena begleitet, die entschlossen ist, den Tod ihres Vaters zu rächen. Schon am Portal zur Stadt des Schweigens werden die Helden Zeugen eines ungeheuerlichen Bilds, das sich ihnen bietet: Der Boron-Tempel ist von Rabengardisten umstellt, Geweihte und Novizen werden herausgezerrt und zusammengetrieben. Einer jungen Geweihten, die Widerstand leistet, schlägt ein Gardist seinen Panzerhandschuh

ins Gesicht, sodass der Kiefer mit einem hässlichen Knacken bricht und die junge Frau vor Schmerz wimmernd in sich zusammenbricht.

Sobald die Rabengardisten auf die Helden aufmerksam werden, fordern sie sie auf, unverzüglich zu verschwinden. Wenn sich die Helden weigern, greifen die Gardisten an, lassen aber bei einer Flucht wieder von ihnen ab.

Es ist offensichtlich, dass die Rabengarde unter dem Einfluss der Duumvirn steht und der Bann gebrochen werden muss. Hilfreich ist hierbei das *Amulett der Schamanin*, das die Helden von den Keke-Wanaq erhalten haben (siehe **Ein wertvolles Geschenk** auf Seite 108). Idealerweise übernimmt Alena als ehemalige Kommandanta der abtrünnigen Garde die Rolle der Bannbrecherin, da die Helden dann unverzüglich die Verfolgung der Duumvirn aufnehmen können. Falls ein Held diese Aufgabe übernehmen will, verzögert sich die Jagd, bis sich die Rabengardisten um die Helden versammelt, das Knie gebeugt und Alena als Kommandanta anerkannt haben.

Das Amulett der Schamanin

Das Amulett ermöglicht es, den Geist des Gegenübers von Vergiftungen und Beeinflussungen zu reinigen und die Seele zu stärken. Es wirkt auch auf mehrere Personen, die den Anwender jedoch sehen müssen. Um das Amulett zu nutzen, muss es umgelegt werden. Das allein erfordert bereits eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, da dem Artefakt ein Zauber ähnlich einem WIDERWILLE, UNGEMACH innewohnt. Damit es seine Wirkung entfalten kann, muss sich der Träger sichtbar präsentieren und die 'Opfer' davon überzeugen, dass sie falsch handeln oder denken. Während der Reinigung spielt sich im Kopf der 'Opfer' ein innerer Kampf ab, der sich dadurch zeigt, dass sie extrem unberechenbar sind. Jede Minute würfelt der Nutzer des Amulets eine Überzeugen- und eine CH-Probe, von denen je drei gelingen müssen, damit die Reinigung abgeschlossen ist. Misssingt eine Probe, kommt es bei 1 bis 10 auf einem W20 zu einem Wutanfall des 'Opfers', das versucht, den Nutzer zu töten (hier sind die anderen Helden gefragt, schnell einzugreifen, vor allem, wenn die Reinigung auf mehrere 'Opfer' wirkt). Beim Gelingen der Probe kommt es bei einer 1 bis 3 auf W20 zu einem Angriff.

Am Ende der Reinigung ist das 'Opfer' erschöpft, kann sich aber an alles erinnern, was es unter dem Einfluss der Beherrschung getan hat.

Alena rät davon ab, die Rabengardisten mitzunehmen. Zum Einen ist es am Rabenfelsen zu eng, als dass dort eine größere Menge Leute gleichzeitig kämpfen könnte, zum Anderen wäre es fatal, wenn es den Duumvirn gelingen würde, die Gardisten erneut unter ihre Kontrolle zu zwingen. Außerdem sollten sie den Helden den Rücken freihalten für den Fall, dass sich die verbliebenen Desperados sammeln und zur Stadt des Schweigens vordringen. Alena bittet die Helden, ihr das Amulett zu überlassen, damit sie die Lage unter Kontrolle behält.

Falls die Helden kämpferisch zu schwach sind, können Sie ihnen zwei oder drei Gardisten zur Seite stellen (die womöglich einen spektakulären Tod erleiden). Mehr sollten es nicht sein, um die Übersicht zu behalten und den Anteil der Helden an dem finalen Kampf nicht zu sehr zu schmälern. Immerhin geht es um das Ende eines Schurken der ersten Riege, und der sollte durch Heldenhand fallen, nicht unter dem Massenansturm gesichtloser Gardisten!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr eilt an den Lotosteichen vorbei über die breite Prozessionsstraße zum Rabenfelsen, der sich schwarz und majestatisch vor euch über den Klippen erhebt. Je weiter ihr euch von dem Tempel entfernt, desto leiser werden die Stimmen der Gardisten und Geweihten, und als ihr den Fuß des gewaltigen Raben erreicht, ist es um euch still, sodass ihr schon Sorge habt, zu spät gekommen zu sein. Doch als ihrbekommen den Blick hebt, zerreißt ein markenschütternder Schrei die Stille, und ihr erkennt noch aus den Augenwinkeln, dass etwas vom Kopf des Raben hinab ins Meer stürzt.

Bei dem Toten handelt es sich um den Sekretär und Vertrauten von Amir Honak, der von Irschan hinabgestürzt wurde. Die Duumvirn und der Patriarch befinden sich noch am Kopf des Raben.

Um den Rabenfelsen tempel zu betreten, muss man rechts oder links vom Raben hinaus auf die Plattform treten. Helden mit Höhenangst sollten hier würfeln, denn es geht gut fünfzig Schritt in die Tiefe, wo die Brandung gegen den Felsen gischtet. Von hier aus führen zwei Treppen in die Brust des Raben. Im Innern befindet sich ein mächtiger Altar, der von einem Bronzeraben überschaut wird. Dahinter führt eine schwarze Holztreppe fünf Stockwerke hoch in den Kopf des Raben, wo sich der Durchgang zum Schnabel befindet. Im Tempel stoßen die Helden auf eine junge Novizin, die bewusstlos vor dem Altar liegt. Eine flüchtige Untersuchung ergibt, dass das Mädchen noch am Leben ist. Bis auf eine Platzwunde an der Stirn scheint sie unverletzt. Zu viel Zeit sollten sich die Helden mit der Versorgung jedoch nicht lassen. Im Notfall machen Sie sie mit lauten Stimmen vom Rabenkopf her darauf aufmerksam, dass die Zeit drängt.

Im Kopf des Raben sind die Duumvirn und Razir alleine mit Amir Honak. Der Patriarch steht am Rande des Abgrunds, wo jedes Jahr die Todesspringer am Tag des Großen Schlafes hinabgestürzt werden. Er hat die Arme ausgebrei-

DER RABENFELSE

Von den Rabengardisten oder den erschreckten Geweihten können die Helden erfahren, dass sich der Patriarch im Rabenfelsen tempel befindet und die Duumvirn auf dem Weg dorthin sind. Wenn die Helden verhindern wollen, dass Irschan und Aurelian Amir als Geisel nehmen, müssen sie sich beeilen.

tet, ein scharfer Wind fängt sich in seiner Robe und den langen Haaren, seine Augen wirken seltsam entrückt. Auf dem Boden liegen zwei weitere Geweihte, der eine mit unnatürlich verdrehten Gliedern, der andere ohne Kopf.

Der Versuch, Amir Honak gefangenzunehmen, ist bislang daran gescheitert, dass Irschan Perval noch gezögert hat, Hand an seinen langjährigen Geliebten zu legen. Der Patriarch selbst ist eher bereit, sich Borons Gnade anzuvertrauen, als sich den Duumvirn zu ergeben. In dem Moment, in dem die Helden in die Szenerie hineinplatzen, sammelt sich Amir, um den letzten Schritt zu tun und den Flug des Raben anzutreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Da seid ihr also.” Mit fast quälender Langsamkeit wendet sich Irschan Perval den Helden zu. Sein alterloses, schönes Gesicht wirkt verzerrt, seine Haare strähnig in dem Wind. Flüchtig wechselt er einen Blick mit Aurelian, der das Wort ergreift. “Wir haben uns schon gefragt, wo ihr geblieben seid.” Aurelians Stimme klingt sanft, freundlich, während seine Augen den Blick der Helden suchen. “Ihr habt uns bitter enttäuscht. Glaubt ihr ernsthaft, Oderin du Metuant schert sich einen Kreuzer um euch, wenn er erst einmal die Macht an sich gerissen hat? Er wird euch ebenso vernichten wie uns. Wie ganz Al’Anfa. Oder glaubt ihr, dass die Schwarze Perle einem Horasier wie ihm mehr wert ist als eine hübsche Trophäe?

Falls die Helden Aurelian gar nicht erst aussprechen lassen, wirft sich Razir dazwischen, und der Kampf beginnt. Andernfalls versucht Aurelian bei seiner Rede den Geist der Helden zu beeinflussen (siehe unten). Sobald Aurelian bemerkt, dass er sich vergeblich bemüht, gibt er Razir ein stummes Zeichen, woraufhin dieser angreift.

Auch wenn den Helden in diesem Kampf nur drei Gegner gegenüberstehen, sollten sie bis an ihre Grenzen gefordert werden. Die Umgebung mit dem Abgrund einerseits und der schmalen Holztreppe andererseits bietet reichlich Raum für spektakuläre Szenen und Rettungen im letzten Moment. Dazu kommen die Fähigkeiten der Gegner, die den Kampf abwechslungsreich werden lassen:

IRSCHAN PERVAL

Der ehemalige Großexecutor ist ein begabter Magier mit Kenntnis einiger borbaradianischer Formeln und als solcher bereits ein gefährlicher Gegner. Durch das Bündnis von Zul’Marald genießt er ‘ewiges Leben’. Siebenmal tritt er wieder ins Leben, erst der siebte Tod ist endgültig. Diese Fähigkeit ist sehr angetan, dem Kampf Spannung zu verleihen. Gerade erst dachte man, dass man den Magus nach einem Sturz hinab in den Tempel los sei, als dieser sich erneut die Treppen hinaufschleppt und mit jedem Schritt an Kraft zurückgewinnen scheint.

Passen Sie die Anzahl der verbliebenen ‘Leben’ der Verfassung Ihrer Gruppe an. Schließlich ist es möglich, dass

Irschan bereits im Dschungel zwei oder drei Leben verbraucht hat. In Regeln gefasst sieht diese Fähigkeit so aus, dass Irschan, sobald seine Lebenspunkte auf 0 sinken, in eine Art Starre verfällt. Diese dauert W20 Kampfrunden an. Danach erwacht er mit halbierten Werten, die jedoch mit jeder Kampfrunde um eins steigen, bis sie die ursprünglichen Werte erreicht haben. Um den Überblick über Irschans aktuelle Werte zu behalten, empfiehlt es sich, dass Sie sich vorher eine Tabelle erstellen, auf der Sie Spielsteine vorrücken lassen und den aktuellen Stand mit einem Blick ableSEN können.

AURELIAN BONARETH

Der Grande ist ein passionierter Schwertkämpfer und geschickt mit seinem Nachtwind, Wurfdolchen und entsprechenden Giften. Er stellt daher als heimtückischer Nahkämpfer eine Herausforderung dar. Gefährlicher aber ist seine Fähigkeit, Einfluss auf den Geist der Helden zu nehmen. Im Kampf versucht er, sich unmittelbaren Angriffen zu entziehen und seine Gegner stattdessen dazu zu bringen, sich gegen ihre Freunde zu wenden.

Aurelian braucht Augenkontakt, um den Helden zu beherrschen. Würfeln Sie auf seinen Fähigkeitswert und gestatten Sie den Helden einen Wurf auf *Selbstbeherrschung*, erleichtert um den halben MU-Wert. Die TaP* werden von Aurelians ZfP* abgezogen, der verliebene Rest bestimmt die Wirkung:

1–3 ZfP*: Er kann ihre Gefühle beherrschen und sie dazu bringen, ihm gegenüber Freundschaft zu empfinden, aber auch Hass, Angst, Liebe, Wut oder Verzweiflung.

4–6 ZfP*: Er kann ihnen zusätzlich Ideen in den Kopf pflanzen, die die Helden nicht als fremde Gedanken wahrnehmen und die ihnen schlüssig erscheinen. Zum Beispiel könnten sie urplötzlich der Meinung sein, dass der Kampf nicht gewonnen werden kann und sie besser fliehen sollten. Ein einzelner Held mit dieser Idee kann für reichlich Chaos sorgen und den Duumvirn einen Vorteil verschaffen.

7–10 ZfP*: Er kann zusätzlich Bilder aus ihrer Erinnerung hervorrufen und verändern, sodass die Helden eine verzerrte Wahrnehmung der Vergangenheit haben. Zum Beispiel könnten sie sich daran erinnern, dass Aurelian sie im Dschungel gerettet oder Amir Honak sie öffentlich gedemütigt hat. Dadurch stellen sie plötzlich den Kampf selbst in Frage oder wenden sich gar gegen ihre eigenen Freunde.

11+ ZfP*: Aurelian beherrscht den Geist der Helden, als habe er einen IMPERAVI und einen BANNBALADIN gleichzeitig gewirkt, d.h. das Opfer sieht in Aurelian seinen besten Freund, dessen Befehlen es widerspruchlos gehorcht. Der Effekt hält an, bis es den Helden gelingt, sich aus der Beeinflussung zu befreien.

Die Helden können sich aus dem Bann befreien, indem ihnen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die ZfP* gelingt. Diese Probe können sie jede zweite Kampfrunde versuchen. Sobald sie sich befreit haben, sind sie noch eine Kampfrunde orientierungslos und nicht in der Lage zu einer gelenkten Aktion.



Razir

Der Maraskaner ist an sich schon eine Kampfmaschine, aber die Kräfte der Skorpioneister haben ihn noch stärker gemacht. Mit jedem erlittenen Schaden wächst seine Kampfkraft, und gleichzeitig nimmt er nach und nach die Gestalt eines riesigen, auf zwei Beinen gehenden Skorpions an. Entscheidend ist der Stachel, der nach dem dritten erlittenen Treffer wächst und über ein starkes Gift verfügt. Ab dem Moment hat Razir eine zusätzliche Aktion, die er für einen Angriff mit dem Stachel nutzt. Das Gift wirkt nur, wenn es dem Maraskaner gelingt, die Rüstung zu durchbohren (SP anrichtet). Wenn Razir für Ihre Gruppe zu stark wird, können Sie die Anzahl seiner Giftangriffe auf drei beschränken oder seine Lebensenergie absenken.

Wenn die Helden in arge Bedrängnis kommen, können Sie ihnen unerwartete Unterstützung zukommen lassen: Amir Honak steht die ganze Zeit über unbewegt an der Spitze des Rabenschnabels und ist ins Gebet vertieft, die Augen geschlossen. Trotz seines ausschweifenden Lebensstils ist der Patriarch ein zutiefst gläubiger Mensch, der einen tiefen

spirituellen Zugang zu seinem Gott hat und daher auf ein Wunder hoffen darf. Wie dieses aussieht, bleibt Ihnen überlassen. Ein vom Felsen stürzender Held kann im letzten Moment Halt unter den Füßen spüren und gerade noch einen Vorsprung erhaschen, ein schon Totgeglaubter beginnt plötzlich wieder zu atmen oder ein an sich tödlicher Angriff prallt an den Helden ab, als seien sie für einen Moment von einem unsichtbaren Panzer geschützt.

DAS ENDE DER DUUMVIRI

Stimmungsvoll wäre für die Duumviri am Ende ein Sturz vom Rabenfelsen. Bleiben Leichen zurück, die man untersuchen kann, ist nichts Ungewöhnliches mehr an ihnen zu entdecken. Selbst Razir hat im Tod seine alte Gestalt wieder angenommen und Irschan scheint um Jahre gealtert. Amir Honak ist äußerlich unverletzt. Sein Gesicht wirkt hart und unbewegt, als er den Helden dankt und sich dann ohne ein weiteres Wort abwendet.

Die Leiche seines langjährigen Geliebten würdigte er keines Blickes.

EPİLOG

Mit dem Tod der Duumvirn ist die Terrorherrschaft beendet, und Al'Anfa öffnet auf Befehl des Patriarchen die Tore für Oderin du Metuant, der ohne Zwischenfälle in die Stadt einzieht. Die verblichenen Desperados haben das Weite gesucht oder sind in den Gassen der Stadt abgetaucht, die übergelaufenen Garden wechseln gegen eine Handvoll Münzen erneut die Seite und unterstellen sich dem Patriarchen, der mangels Rat übergangsweise die Macht in der Stadt übernommen hat. Nachdem die Ordnung auf den Straßen wieder hergestellt worden ist, ziehen sich Amir, Oderin und der ebenfalls angekommene Coragon Kugres für zwei Tage in die Stadt des Schweigens zurück. Wenn Ihre Helden Interesse an politischen Verhandlungen haben, können Sie sie als Sieger über die Duumvirn an den Gesprächen teilnehmen lassen. Ansonsten werden die Grandenhäuser bewusst außen vor gelassen – und kein Haus ist gerade stark genug, um diese Entscheidung in Frage zu stellen.

Am Ende des zweiten Tages wird verkündet, dass Oderin du Metuant auf Wunsch und mit Unterstützung des Patriarchen die weltliche Macht in Al'Anfa übernehme. Seinen Befehlen sei Folge zu leisten. Ihm zur Seite steht ein Rat, bestehend aus Coragon Kugres als alter und neuer Befehlshaber der Flotte, Alena Karinor als Commandanta der Rabengarde, Amato Paligan als Sprecher der Grandenhäuser und Lucio ter Utrecht als Tribun der Fana.

Die Verlautbarung wird unter den Al'Anfanern mit gemischten Gefühlen aufgenommen, die meisten zeigen sich jedoch erleichtert, weil sie große Hoffnung in ihren General legen. Die Zustimmung zu Oderin du Metuant, der seit dem Khom-Krieg die Stadt kaum mehr betreten hat, ist überraschend groß.

Seine Machtübernahme läutet eine neue Epoche in der al'Anfanischen Geschichte ein (siehe **Al'Anfa nach dem Sturm** auf Seite 128).

DIE HELDEN

Auch wenn das Jahr vielleicht noch nicht vorbei ist, beschließt der Vogtvikar, dass die Helden sich Tsaianes Vertrauen würdig erwiesen haben und das Erbe der Ulfharts endgültig in ihren Besitz übergeht. Alle Besitztümer, die die Duumvirn an sich gerissen haben, werden zurückgegeben. Wie weit das Vermögen durch die Kriegsvorbereitungen der Duumvirn in Mitleidenschaft gezogen wurde, liegt in Ihrer Hand und hängt davon ab, wie Sie das Spiel mit der Gruppe über das Abenteuer hinaus fortsetzen wollen. Wenn die Helden als Granden in Al'Anfa bleiben, kann es spannend sein, in Brabak, Kemi oder Port Stoerrebrandt nach verlorenen Erbstücken zu suchen, die von den Duumvirn zur Aufbesserung der Staatskasse verkauft wurden.

Es liegt ebenso in Ihrer Hand, ob die Helden von nun an als Granden in Al'Anfa leben oder die Schwarze Perle nur eine Station in einem unruhigen Heldenleben war. Als Granden ist die Gruppe eng an Al'Anfa gebunden, sodass der Schwerpunkt zukünftiger Abenteuer in Meridiana liegen wird. Auf der anderen Seite verfügen sie nun über Ressourcen und Beziehungen,

die ganz andere Art von Abenteuern zulassen (die Errichtung eines Stützpunktes auf einer Waldinsel, Intrigenspiele, Aufträge der neuen Machthaber, vor deren Augen sich die Helden bereits bewiesen haben, oder ähnliches). Alternativ können sie sich auch zur Ruhe setzen und für zukünftige Heldengenerationen als Auftraggeber oder Mentoren dienen.

Für das gesamte Abenteuer erhalten die Helden **1000 Abenteuerpunkte**, die Sie nach eigenem Gutdünken noch weiter aufstocken können (wenn Sie viele Nebenstränge gespielt haben). Außerdem gibt es eine Reihe von Speziellen Erfahrungen, die Sie je nach Einsatz der Helden festlegen können. Möglich wären Talente wie *Etikette, Staatskunde, Menschenkenntnis, Lügen, Gassenwissen, Überreden, Überzeugen, Götter und Kulte, Sinneshärfe, Wildnisleben* sowie Kampffähigkeiten, die wiederholt zum Einsatz kamen.

Unabhängig davon, ob die Helden in Al'Anfa bleiben oder sich wieder gen Norden wenden, haben sie eine Reihe wichtiger Kontakte geknüpft, die ihnen in Meridiana zukünftig hilfreich oder sogar Aufhänger für weitere Abenteuer sein können. Umgekehrt werden sie im Bornland, in Brabak oder in Kemi eher misstrauisch beäugt. Schließlich haben sich ihre Taten herumgesprochen und sind bereits Teil der Erzählungen und Legenden, die man sich in den Hafentavernen überall in Aventurien erzählt.

ZUL'MARALD?

Nach dem Tod der Duumvirn wissen wahrscheinlich kaum ein Dutzend Leute von dem Geheimnis um Zul'Marald, und Oderin legt großen Wert darauf, dass das so bleibt. Er sieht (sehr realistisch) in der Smaragdstadt eine Gefahr, der man nur schwer begegnen kann. Den Kartenraum lässt er versiegeln und von einem halben Dutzend Basaltfäusten bewachen, den Helden nötigt er einen Schwur am Altar des Rabenfelsens ab, dass sie niemandem auch nur ein Sterbenswörtchen verraten. Andernfalls zwingt er sie, eine Rauschkrautmischung zu sich zu nehmen, die Teile ihrer Erinnerung umschleiert.

Sollten sich die Helden weigern, haben sie sich einen mächtigen Feind gemacht und sollten sehen, dass sie aus Al'Anfa verschwinden, ehe der General andere Wege findet, sie zum Schweigen zu bringen. Oderin hätte jedenfalls keine Skrupel, das Geheimnis auch über die Leichen der Helden zu wahren. Sämtliche Träger und Beschützer, die an der Expedition teilgenommen haben, sind mit dem Rauschkraut versorgt worden, sodass sie keine Erinnerung mehr an die Geschehnisse im Dschungel haben. Der Einzige, der womöglich übrig bleibt, ist der junge Prinz von Shoy'Rina, dem Oderin bei einem ohnehin fälligen Besuch die Notwendigkeit seines Schweigens deutlich macht.

Sollten die Helden auf eigene Faust versuchen, ein zweites Mal nach Zul'Marald zu gelangen, müssen sie feststellen, dass sie ohne das Gift und die Vision des Kartenraums durch den Dschungel tappen wie ein Blinder im Schnee. Als habe etwas alle Zeichen, alle Orientierungsmarken besiegt, können sie wochenlang durch den Dschungel irren, ohne die Senke wiederzufinden.

ANHANG I: AL'ANFA NACH DEM STURM

Die Machtübernahme Oderins führt gegenüber der Regionalspielhilfe **In der Dschungeln Meridianas** zu einigen Änderungen im politischen und sozialen Leben Al'Anfas. Vertrautes mischt sich mit Neuem, wobei Wert darauf gelegt wird, die besondere Atmosphäre Al'Anfas zu bewahren und die Stadt gleichzeitig als Heimat für Spielerhelden attraktiver zu machen. Unter Oderin soll auch ein Fana mit Stolz auf 'seine' Stadt blicken können. Gleichzeitig werden neue Konflikte aufgetan, die das (Intrigen-)Spiel innerhalb der Stadt bereichern. Es gibt ein dynamisches Machtgefüge, Kämpfe, die sich lohnen ausgetragen zu werden, und gleichzeitig die vertrauten Tänzeleien der Silberberger, für die auch in einem 'neuen' Al'Anfa ein Fana nicht mehr gilt als der Hund ihres Stallmeisters.

STIMMUNG

"Mit eiserner Hand hat Oderin du Metuant für Ordnung gesorgt und alles Verkommene, Faulige, Madenzerfassene ausgemerzt. Nichts ist geblieben, wie es war, und anstelle süßlich-eitriger Ausdünstungen geht ein frischer Wind durch die Straßen der Stadt. Jubel empfängt den Schwarzen General, wenn er inmitten seines Stabs durch die Menschenmenge schreitet, denn nur ihm konnte es gelingen, die Schreckensherrschaft der Duumvirn zu beenden und die Willkür der Granden zu brechen. So ist das Volk nicht länger Sklave unter der Geißel der Silberberger. Nein, ein jeder kann sich mit Stolz Sohn oder Tochter der Schwarzen Perle nennen, die unter Oderins Herrschaft glorreichen Zeiten entgegenblickt."

—Thassilo Pio, 'Hofdichter' Amato Paligans

Auch wenn Thassilo Pios Lobpreisungen auf das 'neue' Al'Anfa einseitig-euphorisch anmuten, spiegeln sie doch die Aufbruchsstimmung wider, die sich mit der Machtübernahme Oderins in der Stadt breitmacht hat.

Nach dem Sturz der Duumvirn hat der General die verworrene Situation genutzt, den Rat der Zwölf kurzerhand für aufgelöst zu erklären und sich selbst von seinen Truppen

zum *Protector* von Stadt und Imperium ausrufen zu lassen. Die Grandenhäuser waren zu dem Zeitpunkt nicht in der Lage, ihm ernsthaft Widerstand entgegenzusetzen, und Amir Honak ließ ihn nach einer Beratung hinter verschlossenen Türen in der Stadt des Schweigens gewähren. Seitdem herrscht Oderin über die Stadt, unterstützt und beraten von einem kleinen Kreis von Vertrauten und gestützt auf die Zustimmung des Volks, die Macht seiner Truppen und auf seine *Schwarzen Garden*. Für viele Al'Anfaner begann mit Oderins Machtübernahme eine neue Zeit. Oderin hat den Fana ein Al'Anfa versprochen, in dem jeder stolz auf seine Stadt sein kann, vom Bettler bis zum General, ein Al'Anfa, in dem Leistung und Treue zählen und nicht mehr silbernes Blut oder Kisten voller Gold, ein Al'Anfa ohne Willkür und Korruption, ein Al'Anfa, dessen Name in Meridiana mit Achtung und Ehrfurcht ausgesprochen werde. Diese Versprechungen und die Tatsache, dass Oderin seinen Worten durch die Berufung Lucio ter Ubrechts in seinen Stab sogleich Taten folgen ließ, sicherten ihm den Rückhalt im Volk. Seitdem hat Oderin die Verwaltung der Stadt umgekämpft, alte Strukturen zuschlagen und neue, effektivere geschaffen – sehr zum Ärger der Granden, die sich nur langsam von den Folgen der Terrorherrschaft erholen.

Doch Oderins Machtübernahme hat auch Schattenseiten. Der Schwarze General war nie dafür bekannt, sonderlich zimperlich zu sein, und er herrscht mit harter Hand. Seine Schwarzen Garden unterdrücken kompromisslos jeden Widerstand und lassen keinen Zweifel an der neuen Herrschaft zu. Oderins Feinde sind entweder aus Al'Anfa geflohen oder halten sich bedeckt, Kritik äußert man nur hinter vorgehaltener Hand. Besonders gefürchtet sind die 'Greifer' – besonders verdiente Veteranen der Schwarzen Garden, die auf persönlichen Befehl des Generals ausrücken und politische Gegner bei Nacht und Nebel verhaften, um sie in den Kerkern des Labyrinths auf Nimmerwiedersehen verschwinden zu lassen.

POLITIK UND GESELLSCHAFT

Die Regierung

Der Patriarch **Amir Honak** ist nach wie vor nomineller Herrscher der Stadt. Die weltliche Macht aber hat er an Oderin du Metuant abgetreten und konzentriert sich ganz auf seine Berufung als oberster Boron-Geweihter. Die meiste Zeit verbringt er in Meditation in der Stadt des Schweigens, um seinem Gott nahe zu sein. Amirs politische Zeit ist vorbei, aber er ist die moralische Instanz und er wird vom Volk geachtet und verehrt. Er kann daher bei wichtigen politischen Entscheidungen nicht übergangen, sondern muss um Zustimmung gebeten werden. Damit ist es für Oderin unumgänglich, auf den Patriarchen Rück-

sicht zu nehmen und sich um ein gutes Einvernehmen mit der Boron-Kirche zu bemühen. Amir folgt dabei seinem Gewissen und den Eingebungen Borons. Er hat sich freigemacht von allen familienpolitischen Intrigenspielchen und versucht, im Sinne Al'Anfas und des göttlichen Raben zu entscheiden.

Während der Patriarch die geistig-spirituelle Führung der Stadt für sich beansprucht, untersteht die weltliche Macht **Oderin du Metuant**, der der 'Schwarze General' genannt wird. Oderins Wort ist Gesetz, er bestimmt Funktionsträger und Offiziere, von denen er absolute Loyalität und Gehorsam fordert. Als oberster Heerführer, oberster Richter und Gesetzgeber vereint er alle drei

AMIR HONAK IM SPIEL

Der Patriarch tritt selten persönlich in Erscheinung, sondern wird zu einer fast schon entrückten Persönlichkeit, die nur an hohen Feiertagen vor das Volk tritt. Eine Begegnung mit Amir sollte daher für die Helden ein besonderes Ereignis sein. Dennoch verschließt Amir die Ohren nicht vor den Sorgen der Welt, sodass er auch jetzt noch als Auftraggeber für besonders verdiente oder boronfürchtige Helden fungieren kann – wenn auch meistens über Mittelsleute. Die Verfolgung von Frevlern, die Erforschung von Totenmysterien oder diskrete diplomatische Aufträge, bei denen Amir nicht auf Oderins Taktgefühl vertraut, wären passende Aufgaben, mit denen der Patriarch Helden betrauen könnte. Aber auch Anschläge auf das Kirchenoberhaupt oder andere wichtige Boroni können die Helden auf den Plan rufen – schließlich hat sich Amir mit der Unterstützung Oderins nicht nur Freunde gemacht.

Gewalten in seiner Person. Sein offizieller Titel eines *Protectors* drückt sein Selbstverständnis als Schutzherr von Stadt und Imperium aus.

Oderin selbst residiert in einer Villa unweit der Paligan-Thermen. Obwohl ihm die Möglichkeit offenstand, sich jedes Anwesen auf dem Silberberg zu sichern, hat er es vorgezogen, darauf zu verzichten und auch in der Wahl seines Wohnortes einen deutlichen Bruch zur Grandenherrschaft



Oderin du Metuant

zu vollziehen. Nur einen kleinen Teil der schwer bewachten Villa nutzt er für seine eigenen Zwecke; der Großteil dient als Regierungssitz, Verwaltungsgebäude und Gericht, in dem er selbst den Vorsitz führt. Außerdem gibt es einen Vorraum, der jedem offensteht und in dem zwei marmorne Urnen stehen. Die linke ist für Bitten und Beschwerden jeder Art, die dort eingeworfen werden können und mit etwas Glück den General erreichen (nach einer gründlichen Vorauswahl durch seine Mitarbeiter). Die rechte dient Oderins Versprechen, jeden unabhängig von seiner Herkunft in seinen Diensten zu fördern. Jeder kann hier eine Bitte um Aufnahme einwerfen und darauf hoffen, dass man ihn zur Prüfung der Anwärter aufruft, die einmal im Monat stattfindet. Dabei sucht Oderin nicht nur Personal für seine Garden oder die stehenden Truppen, sondern ebenso für die Verwaltung und andere Aufgaben, für die er loyale, fähige Leute braucht.

ODERIN DU METUANT IM SPIEL

Oderins Mythos lebt davon, dass er einerseits volksnah mitten unter den Fana lebt und sich andererseits rar macht, sodass es für das Volk ein besonderes Ereignis ist, den General mit eigenen Augen zu sehen. Wenn er sich der Menge zeigt, achtet er auf eine entsprechende Inszenierung mit glänzend schwarzer Plattenrüstung, wallendem Mantel und unbewegter Miene, meistens hoch zu Ross und an der Seite Sklaventod und Prunkdolch. Eine andere Gelegenheit, den General persönlich zu erleben, sind die hohen Gerichtstage, die einmal im Monat stattfinden.

Oderin ist die große Gestalt im Hintergrund, die omnipräsent ist, aber nur wenige Auftritte haben sollte. Helden werden es eher mit Offizieren und anderen Handlangern zu tun haben, als dass sie Oderin persönlich zu Gesicht bekommen (vor allem, wenn die Helden als Feinde in der Stadt sind; Oderin sollte nicht als ständig scheiternder Oberschurke ‘verbraten’ werden). Im Zuge einer Al’Anfa-Kampagne kann es ein wichtiger Zwischenfolg sein, dass der Schwarze General auf sie aufmerksam geworden ist und sie zur Audienz empfängt. Oderin ist kein herzlicher Mann, sondern durch und durch Soldat. Entsprechend knapp und ergebnisorientiert verlaufen Gespräche mit ihm. Schmeicheleien verabscheut er. Gelingt es den Helden aber, sein Wohlwollen zu erringen, können sie unter ihm Karriere machen und in seinem Auftrag für Ruhm und Reichtum des Imperiums kämpfen.

Oderin versucht, der Stadt eine neue Ordnung aufzudrücken, aber diese ist nicht überall durchzusetzen. Wenn der General einen Moment wegschaut, gedeihen Korruption und Vetternwirtschaft genauso wie früher, und sofort kriechen seine Gegner aus ihren Löchern, um an seinem Stuhl zu sägen.

Oderin zur Seite steht ein Rat, der sich aus seinen engsten Vertrauten zusammensetzt. Dieser besteht aus **Coragon Kugres**, der den Oberbefehl über die Flotte innehat, **Alena Karinor** als rechter Hand des Generals, **Amato Paligan** als Mund und Ohr der Granden und **Lucio ter Utrecht** als Vertreter des Volkes. Oderin hat alle vier während des Kampfes gegen die Duumvirs als verlässlich und brauchbar erlebt und ruft sie zusammen, wann immer es schwierige

Entscheidungen zu treffen gilt. Gleichzeitig sind sie seine Stellvertreter, wenn der General selbst nicht abkömmling ist. Es liegt wohl an der Auswahl der Ratsleute, dass es untereinander kein Hauen und Stechen gibt – und an der Tatsache, dass sie allein von Oderins Wohlwollen abhängig sind. Und wenn der General eines noch mehr hasst als Korruption, dann sind es Intrigen und Machtkämpfe unter vermeintlichen Verbündeten.

DER 'RAT' IM SPIEL

• **Coragon Kugres** ist Ansprechpartner für alles, was die Flotte und überseeische Besitzungen anbelangt. Er verbringt die meiste Zeit auf See und ist daher nur selten in der Stadt anzutreffen.

• **Alena Karinor** dient Oderin als rechte Hand. Ihre Loyalität gilt zuerst Al'Anfa und erst in zweiter Linie dem General. Sie hat sich Oderin angeschlossen, weil sie in ihm die einzige Möglichkeit sah, den Morast, in den sich der Silberberg verwandelt hatte, auszutrocknen und das Imperium mit Schwert und Feuer zu neuer Größe zu erheben. Alena ist diejenige, mit der die Helden vermutlich am ehesten zu tun haben, wenn sie in die Dienste Oderins treten – und ihre Gegnerin, wenn sie für die Gegenseite arbeiten. Die junge Grandessa ist hart geworden und gilt als unnahbar, und tatsächlich ist es leichter, einen Stein zum Weinen zu bringen als Alenas Herz zu gewinnen.

• **Amato Ugolinez-Paligan** hat seinen Aufstieg ausnahmsweise nicht seinem Onkel Goldo zu verdanken. In den Wochen nach dem Sturz der Duumvir hat der junge Grande immer wieder bei Oderin vorgesprochen, um die Wahrung von Ordnung und Disziplin unter den Söldnern einzufordern, und der Mut des jungen Mannes hat den General beeindruckt. Amato ist von allen Ratsleuten sicher derjenige, dessen Band zu Oderin am lockersten gewebt ist. Auf der anderen Seite weiß er das Vertrauen des Generals zu schätzen und setzt seinen Einfluss behutsam ein, um Dinge in seinem Sinne zu lenken. Nebenbei gilt sein Interesse immer noch den Gladiatorenspielen und der Förderung von Künstlern, die er dazu anregt, das neue Al'Anfa in Bild und Ton zu feiern. Amato wünscht ein in sich einiges Al'Anfa und eine Aussöhnung mit den Granden, denen er sich nach wie vor eng verbunden fühlt. Im Rat fungiert er häufig als Gewissen oder *Advocatus Diaboli*, wenn er es für nötig erachtet. Amato hat inzwischen gelernt, dass es über Leben und Tod entscheiden kann, wie

gut man informiert ist. Daher sammelt er Informationen aller Art, richtet häufig Feiern aus, auf denen die Leute reden, und streift auch selbst gelegentlich in Verkleidung und von einem Gladiatoren begleitet durch die Stadt. Er ist daher ein guter Kontakt für Helden, die neu in Al'Anfa sind und die Neugierde des jungen Granden erregen.

• **Lucio ter Utrecht** wurde von Oderin in den Stab geholt, um sich den Rückhalt beim Volk zu sichern. Tatsächlich wurde dieser Zug mit Begeisterung aufgenommen, weil er als Beweis gedeutet wurde, dass Oderin die Wahrheit sagt und wichtige Position nicht mehr allein den Granden vorbehalten sind. Lucio tut sich noch schwer mit seiner neuen Rolle als 'Volkstribun', aber er lernt schnell und scheut sich nicht, dem General auch unangenehme Wahrheiten auf den Kopf zuzusagen. Lucios neue Bleibe, ein leerstehendes Haus in der Grafenstadt, steht allen offen, die nicht wissen, wohin, oder die Hilfe des ehemaligen Rebellen benötigen. Entsprechend bunt geht es in seinem Haus zu. Wenn es erforderlich ist, schleust Lucio auch persönlich Bittsteller in Oderins Residenz ein, um sie beim General vorsprechen zu lassen. Allerdings ist er dadurch, dass er sich offen und ohne Beschützer unter den Fana bewegt, auch ein begehrtes Ziel für Attentäter. Wenn die Helden nicht gerade den Untergang Al'Anfas planen oder auf der Seite machtiger Granden stehen, finden sie bei Lucio immer ein offenes Ohr und Aufnahme. Die Positionen im engeren Rat sind keine festen Ämter und stehen und fallen mit dem Vertrauen Oderins. Theoretisch wäre also ein Sturz eines der Ratsmitglieder denkbar und ein mögliches Ziel einer Intrige. Im offiziellen Aventurien bleibt es vorerst jedoch bei den vier vorgestellten Ratsleuten, um eine Verbindlichkeit für die offizielle Zeitlinie herzustellen. Es steht Ihnen aber frei, zusätzliche Ratsleute aus dem engen Kreis um Oderin zu erfinden oder eines der Ratsmitglieder im Rahmen Ihrer Abenteuer vorübergehend auszuschalten.

DIE VERWALTUNG

Oderin verabscheut Korruption und bekämpft sie, wo immer er ihr begegnet. Auf Bestechung steht die Todesstrafe, und nachdem er einige Angestellte der Hafenmeisterei und zwei Stadtgardisten aufhängen ließ, erzielt die Maßnahme die erhoffte Abschreckung. Dennoch vermag auch ein Oderin du Metuant nicht Gewohnheiten verändern, die seit Jahrhunderten gang und gäbe waren, sodass unter der Hand munter weiter Bestechungsgelder gezahlt und gefordert werden. Es ist nur gefährlicher geworden, denn

niemand kann mit Gewissheit sagen, dass der Gegenüber nicht doch Meldung bei den Garden macht, wenn er sich übervorteilt fühlt.

Um die Verwaltung der Steuern und anderer Dinge einfacher zu machen, hat Oderin in jedem Viertel einen *Kurator* eingesetzt, der sich um Verwaltungsangelegenheiten kümmern soll. Unterstützt wird er von einem Stab an Schreibern und Sklaven und einer Handvoll Gardisten, meistens strafversetzte Mitglieder der Schwarzen Garden oder anderer Verbände. Die Kuratoren sind Oderin selbst unterstellt, der sie alle zwei Wochen zum Rapport einbestellt.

DIE VERWALTUNG IM SPIEL

Der Gegensatz aus harter Ahndung und heimlicher Korruption bietet reichlich Raum für kleine Szenen, mit denen sich die Helden am Rande eines Al'Anfa-Abenteuers herumschlagen müssen. Ein anderer Ansatz sind die Kuratoren, die in 'ihren' Vierteln nahezu uneingeschränkt schalten und walten können, solange sich niemand traut, ihr Treiben bei Oderin anzuseigen. Und selbst das muss nicht erfolgreich sein, wenn jemand verhindern will, dass die Beschwerde zum General vordringt (etwa, um ihn in ein schlechtes Licht zu setzen und die Fana gegen ihn aufzubringen) oder der Kurator alles leugnet und es zum Götterurteil in der Arena kommt. Auf der anderen Seite können die Kuratoren (deren Ausgestaltung bewusst offen gelassen wird, um sie Ihnen als Meister zu überlassen) auch als Verbündete und Ansprechpartner dienen, vor allem, wenn man nicht gleich bei Oderin selbst anklopfen will.

DIE GERICHTSBARKEIT IM SPIEL

Die Ausarbeitung des Gesetzbuchs zieht sich über einige Jahre – und bietet Stoff für Intrigenabenteuer. Die Rechtsgelehrten müssen jedes einzelne Gesetz prüfen, das jemals erlassen wurde, und in dem Wust alfanischer Gesetze, die irgendwo in irgendwelchen Winkeln der juristischen Bibliothek herumliegen, finden sich immer wieder welche, bei denen bestimmte Leute kein Interesse haben, dass sie ans Licht der Öffentlichkeit gezerrt werden. Allzu eifrig arbeitende Rechtsgelehrte werden auch nicht gerne gesehen und erleiden durchaus einmal einen bedauerlichen 'Arbeitsunfall' – eine Aufgabe für Helden, den Mörder zu finden und die Hintergründe aufzudecken.

Das Götterurteil in der Arena bietet Ihnen als Spielleiter die Möglichkeit, Helden, die sich bis zum Hals in Schwierigkeiten geritten haben, am Ende den Kopf noch aus der Schlinge ziehen zu lassen. Vertraute oder manipulierte Lose können dabei für zusätzliche Dramatik sorgen.

RECHT UND GESETZ

Eine der ersten Amtshandlungen Oderins war ein Befehl an die juristische Fakultät der Universität, aus dem Wust an Gesetzen, Verordnungen und Erlassen ein Gesetzbuch zu erarbeiten, das für alle gleichermaßen gültig und verständlich ist. Da die Rechtsgelehrten damit die Hoheit über die Rechtsauslegung verlören, gehen sie recht zurückhaltend ans Werk. Aber auch andere haben wenig Interesse an Oderins Vorhaben. Amosh Tiljak predigt jedem, der es hören will oder nicht, dass eine allgemein verständliche Gesetzesammlung ein Angriff gegen die göttliche Ordnung sei, denn allein Praios habe Al'Anfa in all seiner Weisheit diese Fülle von Gesetzen geschenkt. Verschiedene Granden versuchen ebenfalls, die Arbeit zu sabotieren, und selbst unter Oderins Vertrauten regt sich Widerstand, da sie (zu Recht) befürchten, sich nun auch selbst an feste Gesetze halten zu müssen.

Auch das Gerichtswesen hat Oderin reformiert. Es gibt in jedem Viertel einen Richter, der dem jeweiligen Kurator unterstellt und für die üblichen Streitigkeiten zuständig ist. Besonders schwere Fälle oder solche, vor denen die gewöhnlichen Gerichte kapituliert haben, übernimmt Oderin selbst in einem zweiwöchentlich stattfindenden Gerichtstag, der in der Bal-Honak-Arena stattfindet und für die Öffentlichkeit frei zugänglich ist. Herrscht Zweifel an der Schuld des Angeklagten, besteht die Möglichkeit eines Götterurteils, auf das Oderin gerne zurückgreift. Dazu muss der Beklagte eine Nacht in Meditation im Boron-Tempel verbringen und am nächsten Tag drei Kämpfe in der Arena überstehen. Die Art der Kämpfe entscheidet das Los, das von einem Boroni gezogen wird. Von menschlichen Gegnern bis hin zu einem Schlinger oder Waldelefanten kann alles vorkommen. Überlebt der Beklagte die Probe, war Boron mit ihm, und Oderin spricht ihn frei.

UNIVERSITÄT UND BILDUNG

Auch wenn Oderin die Stärkung der Fana gegenüber den Granden will, hält er nichts davon, Bildung frei zugänglich zu machen. Ein Volk, das zu viel weiß, stellt die bestehenden Umstände in Frage und kommt am Ende noch auf solch 'götterlästerliche' Ideen wie Demokratie. Es gilt daher weiterhin das Verbot, freie Schulen zu unterhalten oder Sklaven zu unterrichten. Neuigkeiten werden weiterhin ausgerufen; die einzige zugelassene Zeitung ist der *Tempelufer*, der jetzt sowohl vom Boron-Tempel als auch von Oderin censiert wird.

Die einzigen Möglichkeiten, Bildung zu erlangen, sind Hauslehrer (die in wohlhabenden Haushalten geduldet werden), der Boron-Tempel – oder die neue Schule, die Oderin eingerichtet hat, und die den schlichten Namen *Akademie von Al'Anfa* trägt. Sein Ziel ist die Ausbildung begabter Kinder, um sie in Heer und Verwaltung einzusetzen. Einmal im Jahr findet die Aufnahme statt, bei der hoffnungsvolle Eltern ihren Nachwuchs vorstellen können. Da es lediglich zehn Plätze pro Jahrgang gibt, wird nur ein winziger Teil der Bewerber aufgenommen.

Gewöhnlich beginnt die Schulzeit im Alter von sechs Jahren, in Ausnahmefällen kann es auch später noch zur Aufnahme kommen. Die Schüler leben im Schulgebäude und werden dort versorgt. Körperliche Ertüchtigung, Fremdsprachen und Weltkunde stehen ebenso auf dem Stundenplan wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Die Schulzeit endet mit dem siebzehnten Lebensjahr. Anschließend sind die Abgänger verpflichtet, als Gegenleistung für ihre Ausbildung zehn Jahre lang im Dienst des Generals zu bleiben. Bei besonders begabten Schülern ist das auch im Rahmen einer Universitätskarriere möglich, die ebenfalls von Oderin finanziert wird.

Für die Zöglinge ist die Akademie eine einzigartige Möglichkeit, aus dem Elend ihrer Familien auszubrechen und es einmal ‘besser zu haben’. Für Oderin hat die Ausbildung der Vorteil, dass er hervorragend geschulte Leute bekommt, die ihm verpflichtet sind. Dass ein entsprechendes Weltbild vermittelt wird, das Oderin als Befreier Al’Anfas sieht, versteht sich von selbst.

Die Universität hat unter Oderin ihre Freiheiten und Privilegien behalten – so wenig er auch mit Wissenschaft anfangen kann, so einleuchtend ist es ihm doch, dass man kluge Köpfe nicht in zu enge Käfige stecken sollte. Stattdessen fördert er die Universität mit eigenen Mitteln und vertraut darauf, dass Rektor Cessario Paligan ‘seine’ Wissenschaftler im Griff hat.

DAS MILITÄR

An der Aufstellung der Truppen und Garden hat Oderin nichts geändert. Er fordert lediglich den Treueeid der Offiziere, die diesen auf Al’Anfa, den Patriarchen und auf seine Person sprechen müssen.

Eine Umstellung gab es nur bei den innerstädtischen Einheiten. Die **Stadtwache** verbleibt unter *Oboto Florios*’ Kommando, steht in der Hierarchie aber unter den Schwarzen Garden. Die Aufgaben der Stadtwache beschränken sich darauf, für Ruhe und Ordnung zu sorgen, Diebe und Störenfriede festzunehmen und Präsenz zu zeigen.

Alles andere obliegt den **Schwarzen Garden**. Dabei handelt es sich um eine neu ausgehobene Einheit, die Oderin persönlich untersteht und seiner Person verbunden ist. Es gilt als besondere Ehre und Auszeichnung, in diese knapp 200 Personen starke Truppe berufen zu werden, denn die Auswahl trifft der Schwarze General höchstpersönlich. Die Garde ist in der Stadt gleichermaßen geachtet wie gefürchtet, und es ist ein offenes Geheimnis, dass einige besonders verdiente Gardisten Oderin als ‘Greifer’ dienen, um politische Gegner festzunehmen und verschwinden zu lassen. Bewaffnet sind die Schwarzen Gardisten mit schwarzer Leichter Platte, einer Sturmhaube mit schwarzem Schweif, Sklaventod, Schild und Schnitter. Ihr Zeichen ist ein schwarzer Hund, als Symbol ihrer Treue und Ergebenheit gegenüber ihrem General.

Die Granden

»Zornbrecht? Paligan? Karinor? Natürlich gibt es die Herrschaften noch. Da braucht es mehr als eine Schreckenherrschaft, um diese Sippen gänzlich auszurotten. Sie schmollen und lecken sich die Wunden, ja, aber das macht sie nicht minder gefährlich. Glaubt mir, wir werden noch von ihnen hören.«
—ein namenloser Schreiber des Aventurischen Boten
in einem Brief an die Heimatredaktion

Auch der Terror der Duumvirs vermochte die Silberberger nicht ausrotten, und so existieren die Grandenhäuser auch unter der Herrschaft des Schwarzen Generals weiter. Durch die Auflösung des Rats der Zwölf sind sie von der unmittelbaren politischen Macht ausgeschlossen, aber hinter den Kulissen hat sich wenig an ihrem Einfluss verändert. Ode-

Die Schwarzen Garden im Spiel

Es ist natürlich möglich, dass ein Held im Rahmen einer Al’Anfa-Kampagne Karriere in den Schwarzen Garden macht. Allerdings ist die Ausbildung hart und jedes Abweichen wird als Schwäche ausgelegt, die zum Ausschluss aus der Truppe führt. Die Stärke der Schwarzen Garden ist ihre absolute Verlässlichkeit und das Vertrauen, das jeder Gardist seinen Kameraden und seinem General entgegenbringt. Besonders verdiente Gardisten werden von Oderin persönlich gefördert. Für Helden, die freigeistig denken und gegen Autorität rebellieren, ist eine Laufbahn bei den Schwarzen Garden daher kaum geeignet. Ohnehin sollte man bedenken, dass der Dienst in einer militärischen Einheit immer Einschränkungen der Handlungsfreiheit der Helden bedeutet, zumindest, bis die Helden einen Rang erreicht haben, der ihnen mehr Freiheiten bietet. Dies kann durchaus seinen Reiz haben, sollte aber bei der Planung entsprechender Kampagnen berücksichtigt werden.

Auf der anderen Seite treten die Schwarzen Garden als Gegner auf, vor denen sich die Helden in Acht nehmen müssen. Die nächtlichen schweren Schritte der Gardisten auf den Straßen sind gefürchtet, und als Feinde der Generals müssen die Helden immer damit rechnen, von den Garden aufgegriffen zu werden. Im Gegensatz zur Stadtwache sind die Gardisten unbestechlich und gnadenlos – Gegner, die zu Recht gefürchtet werden sollten.

Durchschnittlicher Schwarzer Gardist

Sklaventod/Schild:

INI 13+IW6 **AT** 17 **PA** 18 **TP** IW6+5 **DK** N

Schnitter:

INI 13+IW6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** IW6+5 **DK** NS

Rauen:

INI 12+IW6 **AT** 13 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1

DK H

LeP 35 **AuP** 38 **WS** 9 **RS** 5 **MR** 5 **GS** 6

Relevante Eigenschaften: MU 15, IN 13, GE 15, KO 14, KK 15

Sonderfähigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffen, Finte, Formation, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf II, Umreißen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Besonderheiten: Eisern, Selbstbeherrschung 7 (15/14/15), Rüstung ist eine leichte Platte und Sturmhaube

Erfahrene Schwarze Gardisten (Unteroffiziere und Offiziere): AT/PA +2/+1, LeP +1, AuP +2, bessere Talentwerte in gesellschaftlichen und körperlichen Talen (vor allem bei den Offizieren), eventuell höhere relevante Eigenschaften.

rin hat vor einer Enteignung der Grandenfamilien zurückgeschreckt, um sie sich nicht zum Feind zu machen – zu tief sind die Sippschaften in die alfanische Gesellschaft verwurzelt, als dass man sich ihrer mit einem oberflächlichen Kahlschlag entledigen könnte.

Die Macht der Grandenfamilien basiert auf ihrem Reichtum und ihrer wirtschaftlichen Stärke, schließlich sind sie es, die die Handelsflotten befehligen. Um diesen Reichtum für das Imperium zu nutzen, muss Oderin an einem Ausgleich mit den Granden gelegen sein. Das Verhältnis ist geprägt von Druck einerseits und Zugeständnissen andererseits. Die Granden wissen, dass Oderin nicht zögern würde, eine (einzelne) aufmüpfige Familie mit Mann und Maus zu vernichten. Aber sie wissen auch, dass er ihrer bedarf, und nutzen dies, um für sich Privilegien zu erstreiten. So finden sich unter Oderins Offizieren neben verdienten Fana immer wieder Grandensprösslinge, deren einziger Verdienst es ist, auf seidenen Laken geboren worden zu sein. Dass dies gelegentlich zu Unmut unter den Soldaten und Oderins Vertrauten führt, ist nicht verwunderlich.

Während einige Granden versuchen, sich mit dem neuen Herrscher zu arrangieren und das Beste aus den Umständen zu machen, sinnen andere auf Rache und arbeiten auf einen Sturz des Schwarzen Generals hin. Dennoch gelingt

DIE GRÄNDEN IM SPIEL

Das ‘neue’ Al’Anfa unter Oderin du Metuant bedeutet nicht, dass man auf das vertraute und liebgewonnene Intrigenspiel der Granden verzichten muss. Im Gegenteil – durch Oderin ist eine weitere Seite hinzugekommen, die als Verbündeter, Gegner und mächtiger Richter auftreten kann. Die Granden streiten untereinander um Einfluss bei Oderin und seinen engen Vertrauten, um Reichtümer, Ansehen und die Gunst des Volkes. Manche hoffen, jemanden aus ihrer Familie in den engsten Kreis des Generals zu bringen, andere setzen auf wirtschaftliche Macht, um sich bei Oderin unverzichtbar zu machen – und den General so zu lenken. Wieder andere sägen eifrig an Oderins Stuhl und versuchen, seine Vertrauten abzuwerben, oder suchen Unterstützung im Ausland, um mit Hilfe brabakischer, charyptischer oder mengbillanischer Intrigen und Truppen den General zu stürzen. Natürlich geschehen all diese Bemühungen nur im Geheimen, aber für Helden gibt es reichlich zu tun – entweder auf Seiten Oderins, als unfreiwilliger Spielstein der Granden oder als Angehöriger eines Grandenhauses.

Das Leben der Granden hat sich ansonsten kaum verändert. Nach wie vor schwelgt man im Luxus, abgeschottet auf dem Silberberg und schwer bewacht von angeworbenen Dukatengardisten. Oderin sieht darüber hinweg, wenn die Beschützer ihren Herren die Straßen freipräugeln, wie sie es immer schon getan haben – das sind die Privilegien der Granden, die der General nicht bereit ist ihnen zu nehmen, um ihre Eitelkeit nicht zu kränken.

es den miteinander konkurrierenden Granden nicht, sich auf ein gemeinsames Vorgehen zu einigen, sodass es eine Vielzahl von geheimen Widerstandsgruppen gibt, die selten mehr als ein halbes Dutzend eingeweihte Mitglieder haben. Eine Ausnahme ist *Marbos Rache*, eine Gruppierung, die neben einem Dutzend Granden etliche einflussreiche Fana angehören. Niemand kennt die Namen der anderen Verschwörer, da man sich nur maskiert trifft und Decknamen verwendet. Aufgenommen wird nur, wer eine magische und karmatische Prüfung besteht. Ziel der Gruppe ist die Unterwanderung der Verwaltung und des engeren Stabs des Generals sowie die Herstellung von Kontakten ins Ausland. Langfristig will man die alten Verhältnisse wiederherstellen und den Rat der Zwölf als Regierungsorgan wieder einrichten. Oderin weiß von der Existenz dieser Gruppe. Bislang hat er jedoch keine Hinweise darauf, wer hinter der Verschwörung steht.

DAS SCHICKSAL DER GRÄNDENFAMILIEN ODER

WER LEBT EIGENTLICH NOCH?

Infolge des Terrors haben sich die Reihen der Granden ein wenig gelichtet, sodass hier kurz der aktuelle Stand nach dem Sturz der Duumvirn vorgestellt wird. Familienangehörige, die in *Meridiana* aufgeführt, hier aber nicht erwähnt werden, haben Terror und Proskriptionen unbeschadet überstanden und verbleiben in ihrer alten Funktion.

HONAK

Amir Honak herrscht nach wie vor als Patriarch. Seine Tochter **Amira** wurde nach dem Ende der Duumvirn nach Al’Anfa zurückgeholt, aber Amir hat keinen Versuch unternommen, sie erneut zur Commandanta der Rabengarde oder gar zu seiner Stellvertreterin zu machen. Stattdessen reist sie in seinem Auftrag, um zu lernen und für sich einen Weg zu finden, Boron und dem Imperium zu dienen. Sie wurde jüngst von ihrem Vater damit beauftragt, ein bestimmtes Boronartefakt zu suchen, von dem sie glaubt, dass es in Uthuria zu finden sei.

Yasmina Honak hat gemeinsam mit ihrer Mutter **Viviane Perval** die Stadt verlassen und sich nach Mirham begeben.

BONARETH

Rahjadan Bonareth hat während des Terrors seinen eigenen Tod inszeniert und sich als sein eigener Vetter neu erfunden – natürlich wieder unter dem Namen Rahjadan, weil es ihm zu umständlich ist, sich umzugewöhnen. Im Gegensatz zu seinen letzten ‘Identitätswechseln’ hat er dieses Mal eine Erbin hinterlassen, sodass er nicht ohne weiteres den Familienvorsitz übernehmen kann (sein Sohn **Doriano** ist während der Proskriptionen umgekommen). Das stört ihn jedoch kaum, da ihm nach den Ereignissen der letzten Monate bewusst geworden ist, wie erschreckend gefährlich das Leben als Familienoberhaupt ist. Er hat sich daher auf seine Plantage *Aria Paradisa* zurückgezogen und züchtet dort Orchideen. Seine Familie ahnt um sein Geheimnis, schweigt aber. Rahjadans Gemahlin **Gilia** vergnügt sich stattdessen

mit jüngeren (politisch interessanten) Liebhabern, und die junge **Emilia** hat sich selbst zum Familienoberhaupt ernannt. Die hübsche junge Frau ist nicht dumm, aber vergnügungssüchtig, und es fehlt ihr noch an politischem Gespür, sodass sie ein gefundenes Fressen ist für alle, die das Haus Bonareth für ihre Interessen nutzen wollen. Ihre wichtigste Stütze ist ihre Mutter **Gilia**.

FLORIOS

Die Florios haben die Proskriptionen erstaunlich gut überstanden. Prominentestes Opfer ist **Folsina**, über deren Schicksal Sie frei bestimmen können. **Immuel** bemüht sich an dem Patriarchen vorbei die Interessen der Familie im Boron-Tempel zu vertreten (wo er das Amt des Schatzmeisters bekleidet) und **Oboto** ist Kommandant der Stadtwache. Die Florios haben sich mit Oderin arrangiert, zählen aber zu den Familien, die insgeheim gegen den General arbeiten. Vor allem Oboto versucht, den Einfluss der Stadtwache zu erhalten und Einmischungen der Schwarzen Garden zu verhindern. Im Ernstfall meidet er jedoch die offene Konfrontation und versucht eher über Handlanger, die Garden zu sabotieren.

Zur Zeit gibt es kein offizielles Familienoberhaupt, da sich Immuel und Oboto nicht einig werden und ein interner Machtkampf entbrannt ist. Neben den beiden alten Platzhirschen schielen auch andere Verwandte nach der Macht, allen voran die junge **Tirzia Florios** (*1007 BF), eine ehrgeizige Absolventin der Alchimistenfakultät, die es versteht, ihre Onkel gegeneinander auszuspielen. Aber auch der feinsinnige **Losian Florios** (*989 BF), ein eloquenter Mittvierziger mit messerscharfem Verstand, Kunstgeschmack und einer Vorliebe für junge Sklavinnen, oder Obotos Tochter **Desmonda** (*1001 BF), die die Kontrolle der Reisplantage La Perainaya an sich gerissen hat und in engem Kontakt zu Oderin steht, könnten dabei noch ein Wörtchen mitreden. Im offiziellen Aventurien wird sich an der Situation des Hauses Florios nichts ändern, aber es steht Ihnen frei, zwischendurch einen der Streithähne zum Familienoberhaupt zu machen, das von den anderen wieder gestürzt wird. Die **Horigan** gilt seit der Eroberung Syllas als verschollen.

KARINOR

Auch **Shantalla Karinor** hat den Terror überlebt. Die Entmachtung ihrer Familie hat sie getroffen, aber anstatt den neuen Machthaber zu bekämpfen, sucht sie nach anderen Betätigungsfeldern. Besonderes Augenmerk gilt dem Handel mit dem Horasreich, wobei sie die familieneigenen Kontore ausbauen lässt und sich Handelsprivilegien sichert. Ihre Versuche, mit **Alena Karinor** Frieden zu schließen und die junge Offizierin stärker an die Familie zu binden, sind allesamt gescheitert. Daher ist Shantalla dazu übergegangen, die bewährte Heiratspolitik der Karinor fortzusetzen und sich durch die Vermählung entfernter Verwandter Vorteile zu erkaufen. Sie scheut auch nicht davor zurück, Verbindungen mit Fana einzugehen, wenn jemand das besondere Wohlwollen Oderins genießt. Sich selbst nimmt sie bei den Heiratsplänen jedoch heraus. Eine ihrer größten Sorgen ist Satinavs unbarmherzige Fahrt, deren Folgen sie allmählich nicht mehr ignorieren kann. Schönheit und Jugend waren

ihr wichtigstes Gut, und so setzt sie alles daran, Wege zu finden, wie sich der drohende Verfall ihres schönen Körpers aufzuhalten lässt. Dafür ist sie bereit, viel Geld auszugeben – oder Helden bis ans Ende der Welt zu schicken.

Eine wertvolle Verbündete ist die junge **Isira Karinor** (*1012 BF), die Shantalla mit Rezzan Zornbrecht verheiraten wollte, ehe jene mit ihrem Geliebten durchgebrannt ist. Shantalla hat mit ihr Frieden geschlossen, und seitdem lebt Isira mit ihrem **Rico** (*1008 BF) und dem gemeinsamen Sohn **Rahdan** (*1035 BF) im Horasreich und kümmert sich im Auftrag ihrer Verwandten um den Ausbau der karinorischen Kontore.

Ramin Karinor (Meisterinformationen)

Auch wenn Alena inzwischen um die Umstände seines ‘Todes’ weiß, ahnt sie nicht, dass ihr Vater noch lebt – ebenso wenig wie Shantalla, die über eine Rückkehr des Enterbten wenig entzückt wäre. Ramin, der sein Gedächtnis bei dem Sturz verloren hat, irrt seit Jahrzehnten ohne Namen und Erinnerung durch Meridiana. (Zu Ramin siehe auch **Meridiana 176**)

KUGRES

Nach **Salix**’ Tod (der offiziell ungeklärt ist) und dem darauf folgenden Terror wäre es eine logische Folge gewesen, dass **Coragon** sich zum neuen Familienoberhaupt erklärt. So war es für alle überraschend, dass der Admiral darauf verzichtet und stattdessen eine Art ‘Familienrat’ eingeführt hat. Neben ihm umfasst der Rat den Dekan-Admiral der Seefahrtsfakultät **Antherin Kugres**, Glaubensbewahrer **Dolgur Kugres** und zur allgemeinen Überraschung eine entfernte Nichte, **Violanda Kugres** (*1005 BF), die sich vor allem durch ihre bestechende Intelligenz und ihr wirtschaftliches Talent auszeichnet. Coragons Ziel ist es, Macht und Verantwortung auf mehreren Schultern zu verteilen und Ruhe in das junge Grandenhaus Kugres zu bringen. Als enger Vertrauter Oderins steht er natürlich hinter der Regentschaft des Generals. Der Rest der Familie ist eher zwiggespalten. Vor allem die junge Violanda gehört zu jenen Granden, die die Machteinbuße nicht hinnehmen wollen. Salix’ Geheimnis kennt nur Glaubensbewahrer Dolgur, der täglich mit sich hadert, nicht früh genug eingegriffen zu haben. Um Schaden von der Familie fernzuhalten und sein eigenes Versagen zu vertuschen, schweigt er eisern, zieht sich aber auch innerhalb des Tempels zurück und verbringt die Tage in Meditation und Gebet.

PALIGAN

Jahrzehntelang hat **Goldo Paligan** die Geschicke der Familie bestimmt, und es ist ihm auch dieses Mal gelungen, unbeschadet alle Proskriptionen und Verfolgungen zu überstehen. Nach dem Sturz der Duumvir ist er nach Al’Anfa zurückgekehrt, allerdings zu spät, um die Veränderungen unter Oderin aufzuhalten zu können. Einziger Lichtblick war, dass der General seinen Neffen **Amato Ugolinez-Paligan** in den engen Rat berufen hat und Goldo sich ausrechnete, über den jungen Granden Einfluss auf Oderin zu haben. Amato gehorcht seinem Onkel jedoch längst nicht mehr bedin-

gungslos, sondern verfolgt seine eigene Politik, deren oberstes Ziel eine Stärkung Al'Anfas und nicht des Hauses Paligan ist. Goldo lässt sich nicht anmerken, wie sehr ihn die Zurückweisung kränkt, doch er arbeitet insgeheim daran, Amato wieder an die Kandare zu nehmen. Dummerweise bietet der junge Grande kaum Ansatzpunkte für Erpressungen.

Daher konzentriert sich Goldo zunehmend darauf, den jungen **Esmeraldo** (siehe unten Sylla) aufzubauen, um über ihn Druck auf Amato auszuüben. Ansonsten verhält sich Goldo nicht anders als zu der Zeit vor Oderins Machtübernahme – er hält fürstlich Hof, ist über alles informiert, lässt seine Marionetten tanzen und mischt mit, wo man ihn am wenigsten erwartet. Doch auch der 'Großartige' scheint allmählich alt zu werden: Immer öfter zieht es ihn auf seine Arangerie *Gran Paligana*, wo er bei gutem Wein, Stutenmilchbädern und Massagen Entspannung sucht.

ULFHART

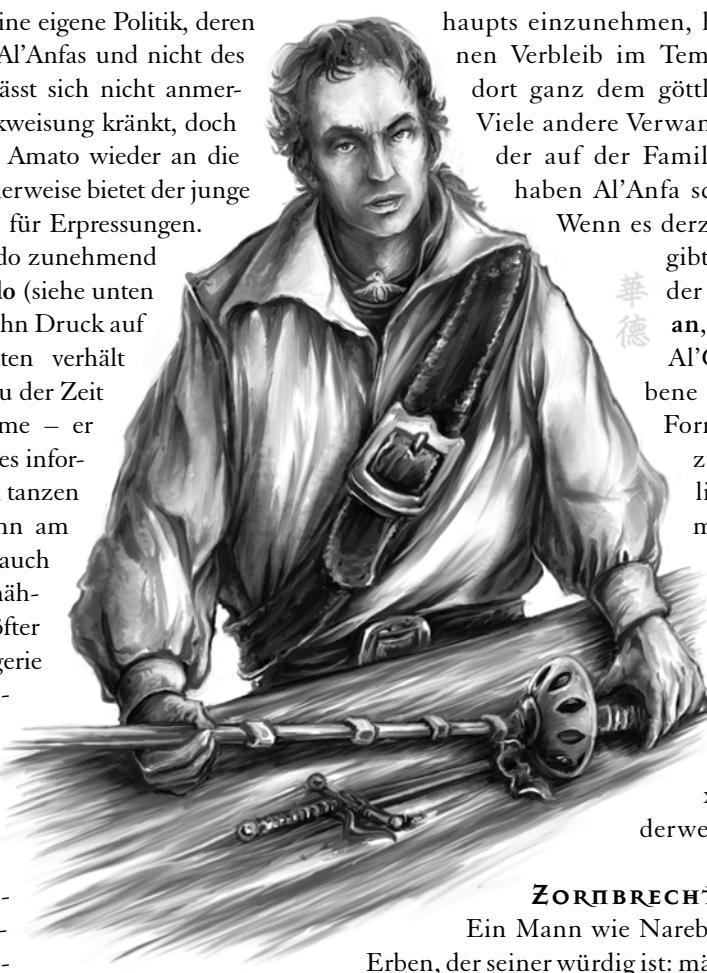
Das Haus Ulfhart ist als einziges Grandenhaus in Spielerhand und wird im offiziellen Aventurien daher nicht weiter thematisiert. Sie können die neuen Ulfharts auch als frei verfügbare Meisterpersonen verwenden, wenn Sie keine eigenen Helden zu Granden gemacht haben.

WILMAAN

Galek Wilmaan ist eines der prominentesten Opfer der Proskriptionen und hinterlässt die Familie Wilmaanführungslos. **Sannah Wilmaan**, die als ehemalige Ratsfrau am ehesten in Frage käme, die Rolle des Familienober-

Der Fluch der Wilmaan (Meisterinformationen)

Auch nach Galeks Tod hält der Fluch an, und die alte Hexe **Mata Al'Sulem** sinnt nach wie vor auf Rache. Die letzten Jahre ist es Sannah Wilmaan noch gelungen, den Einflüsterungen und der Lethargie zu widerstehen, doch sie war inzwischen am Ende ihrer Kraft. Es erschien ihr daher wie göttliche Fügung, dass der Umsturz ihr Gelegenheit bot, sich in den Tempel zurückzuziehen und mit Borons Hilfe neue Kraft zu sammeln. Gemeinsam mit **Brotos Paligan**, der um den Fluch weiß, arbeitet sie nun daran, einen Weg zu finden, den Fluch endgültig zu brechen – ehe ihre Familie sich selbst vernichtet hat. Natürlich weiß sie, dass Brotos sie nicht ohne Gegenleistung unterstützt, aber sie ist bereit zu geben, was er verlangt – wenn die Zeit reif ist und der Fluch gebrochen.



haupts einzunehmen, hat sich stattdessen für einen Verbleib im Tempel entschieden, um sich dort ganz dem göttlichen Raben zu widmen. Viele andere Verwandte sind durch den Fluch, der auf der Familie lastet, lethargisch oder haben Al'Anfa schon vor Jahren verlassen.

Wenn es derzeit ein Familienoberhaupt gibt, dann ist das am ehesten der ältere **Dragan Wilmaan**, Dekan-Mechanicus der Al'Gebrä. Dass der verschrobene Wissenschaftler nicht das Format besitzt, die Familie zu neuer Größe zu führen, liegt auf der Hand, sodass man bereits insgeheim munkelt, es werde nicht mehr lange dauern, bis die Familie Wilmaan endgültig auseinandergebrochen sei. Die Ziele und Pläne der umtriebigen Spinnenhexe **Katara Wilmaan** kann derweil keiner durchschauen.

ZORNBRECHT

Ein Mann wie Nareb Zornbrecht braucht einen Erben, der seiner würdig ist: mächtig, skrupellos, intrigant, grausam – und vierzig Jahre jünger. **Rezzan Zornbrecht** erfüllt all diese Kriterien. Mit berechnender Brutalität hat er sich nach seiner Rückkehr in Oderins Gefolge Achtung unter seinen Verwandten verschafft, die es bald nicht mehr wagten, seinen Anspruch auf die Führung der Familie in Frage zu stellen. Ebenso gnadenlos geht er gegen all jene vor, die meinen, den Moment der Schwäche ausnutzen und sich am Besitz der Zornbrechts bereichern zu können. Anders als Nareb weiß Rezzan aber auch, dass Gewalt alleine nicht ausreicht, wenn man keine Verbündeten hat. Handelsabkommen, Schutz oder nur wohlwollendes Wegschauen sichern ihm Unterstürzer und Freunde, die er dringend braucht, um das angeschlagene Haus Zornbrecht zu stabilisieren. Mit Oderin verbindet ihn ein auf Misstrauen basierendes Zweckbündnis. Mittelfristig plant Rezzan, die Herrschaft des Generals zu beenden und unter dem Vorsitz des Hauses Zornbrecht einen neuen Rat zu formen. Er sucht zur Zeit nach einer passenden Gemahlin, um seinen Machtanspruch durch die Zeugung eines Erben zu untermauern.

Amosh Tiljak zürnt Oderin, der ihm das Amt des Obersten Richters genommen und ihn (in seinen Augen) zu unwürdiger Untätigkeit verdammt hat. Der Praois-Geweihte hetzt in seinen Predigten gegen den General, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Oderin schaut bislang darüber hinweg, da ihm die Beseitigung eines Hochgeweihten mehr Scherereien als Vorteile verschafft, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis es zum ernsthaften Konflikt zwischen den beiden kommt. Rezzan meidet den Kontakt zu Amosh Tiljak.

DIE BORON-KIRCHE

Offiziell hat sich die Boron-Kirche aus der Regierung der Stadt zurückgezogen. Inoffiziell hat dieser Schritt die Macht der Geweihten vergrößert. Der freiwillige Rückzug (auch aus den korrupten Strukturen der Verwaltung) hat das Ansehen der Boron-Kirche beim Volk enorm gesteigert: An die Stelle des raffgierigen Boron-Geweihten, der den Gläubigen den letzten Kreuzer aus der Tasche zieht, tritt das Bild des frommen, im Zwiegespräch mit Boron stehenden Priesters, der sein Leben für den Dienst an dem Gott aufopfert.

DIE BORON-KIRCHE IM SPIEL

Die meisten Boronis verhalten sich nicht anders als vor der Machtergreifung Oderins – nur gab es damals niemanden, der das geahndet hat. Nun geschieht vieles im Geheimen und bietet daher Möglichkeiten für Verwicklungen, bei denen Helden eingreifen können. So kann zum Beispiel ein junger, hoffnungsvoller Geweihter Opfer einer Intrige geworden sein, bei der ihn jemand mit Rauschmitteln gefügig gemacht hat. Als er am nächsten Morgen ohne Erinnerung in einem stadtbekannten Bordell neben dem blutüberströmten Leichnam einer Hure aufwacht, steht die Rabengarde bereits vor der Tür. Verzweifelt bittet der junge Geweihte die Helden um Hilfe, die die Zusammenhänge aufklären sollen – und dabei im Tempel immer wieder auf eine Mauer des Schweigens stoßen. Veruntreute Spendengelder, Manipulationen bei Götterurteilen (siehe oben) oder heimliche Diebstähle von Tempelleigentum wären andere Probleme, bei denen sich ein Vertrauter Amir Honaks an die Helden wendet – natürlich diskret. Außerdem ist der Tempel nach wie vor geeignet als Auftraggeber für borongefällige Questen. Für alianfanische Boron-Geweihte als Spielerhelden gibt es zudem viele Gründe, weshalb sie der Patriarch in die weite Welt schickt: Ein Traumbild, das zu deuten ist, diplomatische Missionen, die Suche nach einem Artefakt, Bekehrung oder die Erforschung eines fremden Boron-Heiligtums wären ehrenvolle Aufgaben, die Sühne eines Vergehens eine schmachvolle.

Vor allem ehemals mächtige Geweihte sehen den neuen Kurs des Patriarchen mit gemischten Gefühlen. Brotos Paligan, der schon seit Jahrzehnten hofft, Patriarch anstelle des Patriarchen zu werden, träufelt eifrig Gift in die Ohren murrender Geweihter und sammelt unzufriedene Gleichgesinnte um sich. Noch treffen sie sich nur heimlich und treiben ihre Pläne zum Sturz des Patriarchen und zur Errichtung eines neuen Gottesstaates voran. Da Brotos Paligan einer der prominentesten Boron-Geweihten Südaventuriens ist, sollte die Verschwörung nicht allzu schnell aufgedeckt werden und wird sich die nächsten Jahre über halten. Helden können es aber durchaus mit einzelnen Fanatikern zu tun bekommen, die nicht länger reden, sondern endlich handeln wollen. Brotos Paligan weist dabei alle Beschuldigungen von sich, und Amir glaubt ihm – vorerst.

Natürlich haben sich die Boron-Geweihten nicht von heute auf morgen von Wölfen in Schafe verwandelt. Machtgier, Profilierungssucht und Familienräson gelten vielen von ihnen nach wie vor mehr als ein frommes, gottgewolltes Leben. Allerdings hält Amir seine ‘Schäfchen’ mit bislang unbekannter Härte zusammen und duldet keine Ausschweißungen mehr. Die Herrschaft der Duumvirn, die Geister der Insektenpriester und der Verrat seines Geliebten haben Amir hart werden lassen. Die Zeit des Terrors sieht er als Warnung, ähnlich wie die *Große Seuche* vor Golgaris Erscheinen, und er ist fest entschlossen, alles zu tun, um Tempel und Stadt auf den rechten Weg zurückzuführen. Geweihte, die sich in seinen Augen etwas zu Schulden haben kommen lassen, werden nicht mehr wie früher an irgendeinen Stützpunkt versetzt, wo niemand von ihrem Treiben etwas mitbekommt. Stattdessen fordert Amir Reue und Buße, die meistens darin besteht, über Tage und Woche eingesperrt in eine Zelle Borons Wohlwollen zu erflehen.

Dennoch kann auch der Patriarch seine Augen nicht überall haben, und so gibt es nach wie vor reichlich Geweihte, die ihre Position ausnutzen, um sich persönliche Vorteile für sich und ihre Familie zu verschaffen, oder einem Lebenswandel frönen, der eher einem Levthans- als einem Borondiener angemessen wäre. Auch Bestechungsgelder sind im Tempel, wo Oderins harter Arm nicht hinreicht, nach wie vor gang und gäbe.

DIE FANA

Für die Mehrheit der Fana hat sich unter Oderin kaum etwas verändert. Sie leben weiterhin unter ärmlichen Verhältnissen und zusammengepfercht in Mietskasernen und versuchen, den Mächtigen aus dem Weg zu gehen. Ein Lichtblick sind die regelmäßigen Getreidespenden, die Oderin befohlen hat: Einmal pro Woche wird in jedem Viertel kostenloser Weizen oder Reis an die Armen verteilt, genug, um mit etwas Sparsamkeit bis zur nächsten Ausgabe hinzukommen. Finanziert wird diese Großzügigkeit über neu eingeführte Steuern, die nur von den Reichen und Wohlhabenden gezahlt werden müssen. Die Getreideausgabe ist also gerade den Granden und den reichen Fana ein Dorn im Auge. Da Oderin seine Augen nicht überall haben kann, kommt es immer wieder vor, dass korrupte Kuratoren das gestellte Getreide gegen minderwertige, faulige Ware austauschen und den Gewinn in die eigene Tasche stecken. Natürlich wissen sie um die Gefahr, wenn der General davon erfährt, doch kaum jemand wagt es, einen Kurator anzuklagen, wenn dessen Gehilfen zuvor eindrucksvoll demonstrieren, was einem ‘Verräter’ blüht.

Auf der anderen Seite eröffnet Oderins Herrschaft gerade ehrgeizigen Fana eine Möglichkeit zum Aufstieg, die es in Al’Anfa so bislang nicht gegeben hat. Sowohl in der Verwaltung als auch im Militär setzt er auf fähige Leute, die sich unter ihm hochdienen und ihm daher auch persönlich verpflichtet sind. Diese ‘Aufsteiger’ sichern seine Macht, da ihnen die Haussmacht fehlt, um auch ohne ihn bestehen zu können, und dem General daher auf Gedeih und Verderb verbunden sind. Dass diese Fana alteingesessenen Offizieren und Granden ein Dorn im Auge ist, weiß Oderin, sieht darin aber einen gesunden Wettbewerb, der zu einer Auslese der Besten führen werde – solange mit fairen Mitteln gekämpft wird.

DIE FANA IM SPIEL

Die Fana sind die großen Gewinner der neuen Machtverhältnisse. Dank der Aufweichung der Grandenprivilegien ist es ihnen möglich, in Positionen vorzurücken, die lange ausschließlich den Grandenfamilien vorbehalten waren. Dazu kommt die Reform der Gerichtsbarkeit, bei der Oderin größten Wert darauf legt, dass jeder Al'Anfaner, gleichgültig ob Grande oder Bettler, gleich behandelt wird (zumindest in der Theorie). Dies und die großzügigen Getreidespenden sorgen dafür, dass die Fana weitgehend hinter Oderin stehen und eine wichtige Stütze seiner Herrschaft sind. Natürlich ist Oderins Feinden daran gelegen, diese Stütze zu unterwandern und das Ansehen des Generals zu zerstören. Sabotage und Verleumdung sind daher Probleme, mit denen sich Oderin regelmäßig herumschlagen muss. Um solche Geschichten unauffällig aus der Welt zu schaffen, greift er gerne auf diskrete Spezialisten zurück – die Helden.

Für al'anfanische Spielerhelden bedeuten die Änderungen unter Oderin, dass es mehr Möglichkeiten der sozialen Herkunft für verschiedene Konzepte gibt. Man kann einen Fana aus ärmlichen Verhältnissen spielen, der dennoch im Militär, in der Verwaltung oder in der Wissenschaft Karriere macht – und vielleicht mächtige Konkurrenten hat, die ihm den Erfolg neiden. Ebenso kann ein Grandenspross um seinen – seiner Meinung nach – verdienten Posten betrogen worden sein, weil seine Feinde stattdessen einen Fana in die Position gehievt haben – und sei es nur, um ihn zu demütigen.

DIE REBELLEN VOM VISRABERG

Nach dem Übertritt Lucios in Oderins engen Stab hat sich die Rebellengruppe aufgelöst. Während einige alte Weggefährten Lucio gefolgt sind und ihn unterstützen, haben ihm andere enttäuscht den Rücken zugewandt, denn die Herrschaft des Generals ist ihrer Meinung nach mitnichten das, wofür die Rebellen all die Jahre gekämpft haben. Die Unzufriedenen haben sich unter dem Namen *Visrarebellen* neu zusammengeschlossen und kämpfen für ein freies Al'Anfa, wobei sie selbst nicht genau wissen, wie dieses einmal aussehen soll. Der um Ausgleich bemühte Lucio aber macht nun die wenig schöne Erfahrung, Attentate seiner ehemaligen eigenen Weggefährten fürchten zu müssen. Anführerin der Visrarebellen ist eine junge Frau, die sich selbst **Rose** (*1019 BF) nennt. Über ihre Herkunft ist wenig bekannt. Es gibt jedoch Spekulationen, sie sei die Tochter einer Straßendirne und eines Granden, die späte Vergeltung für ihre Mutter einfordere. Rose verachtet Lucio und nennt ihn einen Verräter, der ebenso ausgemerzt werden muss wie der Rest der Grandensippschaften.



DIE STADT UND DAS IMPERIUM

In Al'Anfa selbst hat der Umsturz zu keinen nennenswerten Veränderungen geführt. Der Silberberg bleibt Wohnstatt der Granden, auch wenn neureiche Fana darauf schielen, eines der Anwesen zu ergattern. Doch da dies nur über die Leichen der betreffenden Grandensippe möglich ist, bleibt es bei Begehrlichkeiten – oder man versucht, ein Grandenhaus bei Oderin so zu dekreditieren, dass er die Familie verbannen oder auslöschen würde. Bislang war keiner dieser Versuche von Erfolg gekrönt, aber die Granden sind wachsam geworden (und vertrauen notfalls auf die Hilfe von Helden, um ihren Hals zu retten und den Verleumder zu überführen).

Die Plantagen im Umland sind nach wie vor fest in der Hand der Granden. Oderin unternimmt keinen Versuch, sie zu enteignen, setzt sie aber unter Druck, dass neben den üblichen Luxuswaren (Seide, Tabak, Kakao, Südfrüchte ...) auch Reis und Getreide für die Versorgung der Stadt angebaut werden. Es gelingt ihm zwar nicht, Al'Anfa gänzlich unabhängig von Importen werden zu lassen, aber diese Maßnahme mildert die Folgen eines möglichen Handelsboykotts oder eines Ausbleibens der Kornschiffe ab.

PORT CORRAD

Oderin hat das Kommando über die Stadt seiner ehemaligen Stellvertreterin **Phenia Delazar** (*1001 BF) überlassen, eine entfernte Verwandte von Rodrigo Delazar, dem Kommandant der Basaltaufstand. Phenias vordringliche Aufgabe ist die Abwehr der Novadis und der Ausbau Port Corrads zur Festung. Beides verfolgt die junge Offizierin mit glühendem Eifer. Sie verehrt 'ihren' General und steht loyal zum Imperium. Ihr einziges Laster ist ihre Rauschkrautsucht, die sie unter unmittelbarer Beobachtung Oderins nur heimlich ausgelebt hat, nun aber immer offener zeigt. Manchmal ist sie tagelang kaum ansprechbar und überlässt die Tagesgeschäfte ihren Stellvertretern. Phenia weiß, dass sie alles verliert, wenn der General davon erfährt, und sie hat schon mehrfach versucht, von dem Kraut loszukommen – bislang ohne Erfolg. So hat sie es wohl nur der Tatsache zu verdanken, dass das Kommando in Port Corrad als undankbare Aufgabe gilt, dass sie nicht schon längst bei Oderin verraten wurde.

In Port Corrad und am Loch Harodrôle sind insgesamt etwa tausend Kämpfer verschiedener Einheiten, vor allem der Fremdenlegion, stationiert.

PORT CORRAD IM SPIEL

Obwohl Port Corrad in Al'Anfa als jämmerliches Provinznest angesehen wird, in das man unliebsame Zeitgenossen verbannt, ist die dortige Garnision für die Sicherheit des Imperiums ungemein wichtig. Port Corrad sichert die Nordgrenzen gegen die benachbarten Novadistämme, die einen Moment der Schwäche sofort ausnutzen würden, um späte Rache für den Khôm-Feldzug zu üben. Port Corrad kann daher sowohl für alfanische Gruppen interessant sein, die von hier aus einen Vorstoß ins Feindesgebiet wagen (um einen Gefangenen zu retten oder einen bevorstehenden Angriff auszuspionieren oder einfach nur einen seltenen Rohstoff zu besorgen, der ausschließlich auf dem Gebiet eines rachsüchtigen Novadistamms zu finden ist), als auch für Al'Anfafeindliche Helden, die heimlich in die Stadt eindringen oder einen Angriff auf eine alfanische Karawane oder einen Versorgungstrupp führen.

Die Rauschkrautsucht der Kommandantin führt dazu, dass die Stadt phasenweise ohne Führung ist. Gerade im Moment eines Angriffs kann das verheerende Folgen haben, sodass die Helden bei der Verteidigung das Kommando übernehmen können.

SYLLA

Nach Zornbrechts Verrat ist man in Al'Anfa nur umso entschlossener, Sylla zu halten. Die Befestigungen wurden verstärkt und weitere Truppen in der Stadt stationiert. Mit **Esmeraldo Paligan** (*1009 BF) ist ein weiterer junger Offizier aus Oderins Gefolge zum Kommandant einer Stadt ernannt worden. Esmeraldo hat als Kind die Zorganpocken überlebt und wurde von seiner Familie wegen des vernarbenen Gesichts zum Militär abgeschoben. Dort machte der intelligente und berechnende Junge unter Oderin Karriere. Seine Förderung nutzt Oderin auch, um einen starken Konkurrenten zu Amato Paligan aufzubauen – und Goldo einen weiteren, jungen Wilden, der mit den Hufen scharrt und das Ableben des Großartigen herbeisehnt.

Esmeraldo ist ein kühl berechnender Kopf, durchsetzungsfähig und nicht feige und damit der ideale Präfekt für den Umgang mit den charyptischen Nachbarn, mit denen man zwar in brüchiger Allianz verbunden ist, ihnen aber keinen Spann weit traut.

Um den Anspruch auf die Herrschaft über die Meerenge zu unterstreichen, lässt Esmeraldo ein gutes Dutzend Galeeren unentwegt in der Straße von Sylla kreuzen. Schiffe, die die Enge passieren wollen, werden aufgehalten und müssen hohe Zölle zahlen. Piraterie wird hier nicht geduldet; Charypter, die sich über ein entsprechendes Abkommen hinwegsetzen, das Dagon Lolonna mit Oderin geschlossen hat, werden bei Ergreifung öffentlich gehenkt und ihre abgeschlagenen Hände nach Charypso geschickt.

SYLLA IM SPIEL

Hat man nach der Seeschlacht von Phrygaios wenig Interesse an der eroberten Stadt gezeigt, so hat sich das nun grundlegend geändert. Vor allem Coragon Kugres drängt darauf, Sylla zu befestigen und mit allen Mitteln zu halten – einmal, um die Charypter in die Schranken zu weisen (und die Meerenge nicht den Piraten zu überlassen), zum anderen, um die strategisch wichtige Position an der Meerenge zu sichern und Al'Anfas Einfluss auf See auszubauen. Natürlich gibt es eine Reihe von Konkurrenten, die ebenfalls Interesse an der Stadt haben. Auch wenn Dagon Lolonna mit dem Abkommen mit Nareb Zornbrecht gescheitert ist, trachtet er nach wie vor danach, Sylla in seine Gewalt zu bringen. In Brabak und Festum sieht man die Besetzung der Stadt mit gemischten Gefühlen und man würde die Gelegenheit ergreifen, Sylla den Al'Anfanern zu entreißen, wenn sie sich denn ergeben würde. Doch auch in Sylla selbst formiert sich Widerstand. Der harte Führungsstil Esmeraldos und die Tatsache, dass die Syllaner gegenüber den Al'Anfanern als 'Bewohner zweiter Klasse' gelten (was sich bei Steuern, Arbeitsdiensten oder auch in der Rechtssprechung zeigt), sorgen dafür, dass man insgeheim auf eine Vertreibung der Besatzer hofft und bereit wäre, fremde Erüberer zu unterstützen.

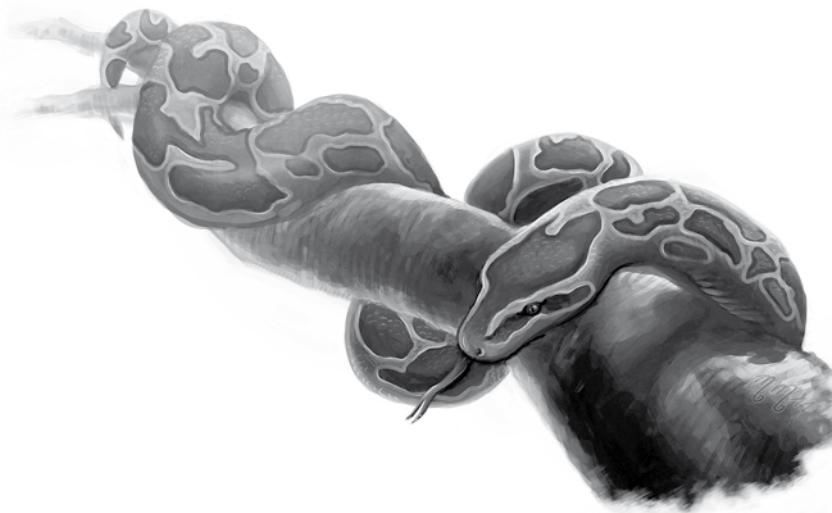
Sylla ist ein Zankapfel, der in den folgenden Jahren für Unruhe im Süden sorgen wird. Dennoch wird es Al'Anfa gelingen, die Stadt vorerst zu halten. Für Helden gibt es indes genug zu tun, sei es auf der Seite Al'Anfas, wenn es gilt, Verschwörungen aufzudecken und Verräter zu finden, oder auf Seiten der 'Befreier', die vielleicht eine wichtige Kapitänin aus alfanischer Gefangenschaft retten wollen oder jemanden für Sabotage innerhalb der Stadt brauchen, um einen Angriff vorzubereiten.

AUΞΕΠΟΛΙΤΙΚ

Eines der wichtigsten Ziele Oderins ist die Stärkung und die Vergrößerung des Imperiums. Er weiß allerdings auch, dass dies nur dann von Dauer sein kann, wenn die nötigen Schritte durchdacht und nacheinander getan werden. Oderins erstes (Teil-)Ziel ist daher die Sicherung der bestehenden Grenzen und die Reorganisation von Militär und Gesellschaft. Flotte und Heer werden ausgebaut, Küstenbefestigungen erneuert und Stützpunkte befestigt. Gegenüber anderen Mächten zeigt sich der General kühl und lässt keinen Zweifel daran, dass Al'Anfa die Vormachtstellung im Süden für sich beansprucht. Offene Waffengänge sucht er jedoch nicht, sondern beläßt es bei Drohgebärden, um seinen Anspruch zu untermauern. Er zögert aber nicht, die alfanische Überlegenheit auch im Kampf unter Beweis zu stellen, sollte sich eine Konfrontation nicht vermeiden lassen.

Gute Handelskontakte sucht er zu den Tulamidenlanden und Aranien (Getreideversorgung). Die Fürstkomturei kommt als Verbündeter weder für Oderin noch für Amir in Frage. Mit Festum steht man nach wie vor in einer Art Konkurrenz um die Schätze der Waldinseln. Brabak ignoriert man nach Möglichkeit. Es steht jedoch zusammen mit dem Kemi-Reich auf Oderins Liste der Reiche, die zur Erweiterung des Imperi-

ums besetzt werden sollen – wenn die Zeit dazu reif ist. Das Verhältnis zum Horasreich ist von gegenseitiger Nichtbeachtung geprägt – ein brüchiger Frieden, der mit keinem Vertrag besiegelt ist. Alle Länder nördlich der Khôm interessieren Oderin nicht, solange sie ihm nicht in die Quere kommen. Sie sind höchstens als Handelspartner interessant, aber das ist Sache der Granden, nicht des Generals.



ANHANG II: DRAMATIS PERSONAE

DIE GEGENSPIELER

An dieser Stelle seien die wichtigsten Gegner der Helden kurz vorgestellt:

IRSCHAN PERVAL

Der gutaussehende, intrigeante Magier hat jahrelang davon gezehrt, als Geliebter und Günstling des Patriarchen unangreifbar zu sein und ein Netz aus Verpflichtungen und Erpressungen aufzubauen, das seine Macht sichert. Allerdings weiß er auch, dass ihm in der Gestalt Amiras eine Gegnerin heranwächst, die zunehmend mehr Einfluss auf ihren Vater gewinnt. Irschan steht daher vor der Entscheidung, den Dingen ihren Lauf zu lassen und zu hoffen, dass die junge Geweihte ihn nicht eines Tages beseitigt, oder etwas zu unternehmen, um seine Macht unabhängig von Amir zu sichern. Hoffen zählt jedoch nicht zu den Dingen, auf denen Irschan seine Existenz aufzubauen pflegt, sodass er sich für den zweiten Weg entschieden hat. Da er außerdem spürt, dass er das Altern bald nicht mehr aufhalten können wird, und der Fluch Borbarads zusätzlich an seinen Kräften zehrt, weiß er, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt. Irschans (größenwahnssinniges) Ziel ist es, sich unsterblich zu machen – in mehrfacher Hinsicht. Durch Zufall sind ihm Aufzeichnungen Bal Honaks über dessen Suche nach Zul'Marald in die Hände gefallen. Um mehr über die Geheimnisse der Vielbeiner herauszufinden, hat er Kontakt zu oronischen Zirkeln aufgenommen, die ihn schon länger umschmeicheln. Zu Beginn des Abenteuers ist Irschan mit seinen Nachforschungen schon fast soweit, mit der Suche nach Zul'Marald zu beginnen. Er hat außerdem ein Bündnis mit seinem früheren Gegner Aurelian Bonareth geschlossen, der ihm geeignet scheint, bei einem Putsch den nötigen Rückhalt bei der Bevölkerung zu sichern. Die Erweiterung zum Dreibund mit Nareb Zornbrecht geschieht erst, nachdem die Helden dessen Pläne vereitelt haben und Zornbrecht keine andere Wahl lassen, als sich auf Irschans Angebot einzulassen. Allerdings denkt der Magier nicht im Traum daran, mit den beiden anderen zu teilen. Nareb Zornbrecht schaltet er bereits frühzeitig aus, da ihm der alternde Löwe zu gefährlich erscheint. Angesichts der schwierigen Situation in Al'Anfa nach der Machtübernahme (siehe **Al'Anfa nach dem Sturm** auf Seite 128) verzichtet er vorerst darauf, auch Aurelian zu beseitigen, in der Hoffnung, diesem alle Fehlschläge anhängen zu können.

Irschan kommt letztendlich durch Heldenhand um.

Alter: *975 BF

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: vollendet Intrigant und Diplomat, brillanter Magier (Herrschaft, Einfluss, Objekt) und Verführer

Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 16, CH 18, FF 14, GE 15, KO 13, KK 12; Gutaussehend, Grausamkeit 8

Talente: Betören (Südaventurien) 17 (19), Magiekunde 17, Menschenkenntnis (Südaventurien) 18 (20), Staatskunst (Intrige) 19 (21), Überreden (Lügen, Einschüchtern) 16 (18)

Zauber: BLITZ 13, GRANIT UND MARMOR 14, HARTES SCHMELZE 16, IGNIFAXIUS 15, IGNISPHEAERO 14, PARALYSIS 11, WEICHES ERSTARRE 18, TRANSMUTARE 15; mittels letztgenannter Formel verschafft er sich dauerhaft das Aussehen eines ca. 40-jährigen. Viele Sprüche aus seinen Fachgebieten meisterlich und besser, viele (auch mittlerweile 'entschärfte') Barbarianer-Formeln

Irschan Perval

Magierstab*:

INI 11+IW6	AT 15	PA 10	TP 1W6+1*	DK N
------------	-------	-------	-----------	------

Dolch:

INI 12+IW6	AT 14	PA 12	TP 1W6+1	DK H
------------	-------	-------	----------	------

Waffenlos:

INI 11+IW6	AT 16	PA 14	TP 1W6(A)**	DK H
------------	-------	-------	-------------	------

LeP 29	AuP 34	WS 7	RS 0	MR 8	GS 8
--------	--------	------	------	------	------

Relevante Eigenschaften:

MU 16, GE 14, KO 13, KK 11

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit

Besonderheiten:

Selbstbeherrschung 16 (16/13/11). Ritualkenntnis (Gildenmagie) 16

*) Auf seinem Stab befinden sich unter anderem folgenden Stabzauber: Seile des Adepten, Hammer des Magus, Flammenschwert. Meist hat Irschan auch darin noch Zauber gespeichert.

AURELIAN BONARETH

Mit der Demütigung bei der Wahl zum Rat der Zwölf im Rahjamond 1026 BF (siehe auch **Rabengeflüster** auf Seite 151) ist Aurelian klar geworden, dass er sich nicht auf Verbündete oder sogenannte 'Freunde' verlassen kann. Lange hat er sich zurückgezogen und beobachtet, doch jetzt scheint die Gelegenheit gekommen, den Umsturz voranzutreiben, den er sich erhofft hat. Anders als Irschan entstammt Aurelian einer festeingesessenen Grandenfamilie und muss nicht um seine Existenz bangen. Der intelligente, ehrgeizige Grande handelt nur zum Teil aus persönlichem Machtstreben. Vielmehr hat er über die Jahre hinweg beobachtet, wie das Imperium seit dem Tod Tar Honaks immer mehr zum Spielball eigensüchtiger Granden geworden ist, die ihren persönlichen Vorteil über die Interessen Al'Anfas stellen. Nur ein Umsturz, der die verkrusteten Strukturen hinwegfegt und Platz für fähige Männer und Frauen macht (zu denen Aurelian sich selbstverständlich selbst auch zählt), kann seiner Meinung nach die Zukunft des Imperiums sichern und Al'Anfas Macht in Meridiana festigen.

Den Schlüssel dazu sieht Aurelian bei den Fana. Obwohl unterdrückt und verunsichert, wohnt dem einfachen Volk doch die Gewalt einer Flutwelle innen, die alles hinwegspülen kann, wenn man sie erst einmal entfesselt. Daher arbeitet Aurelian seit der Niederlage von Phrygaios daran, die Fana für sich zu gewinnen und sich als eine Art 'Volkstribun' für sie einzusetzen. Besondere Bedeutung kommt

dabei den Desperados zu – mittellosen Männern und Frauen ohne Perspektive, die Aurelian unterstützen (siehe **Desperados** auf Seite 54).

Das Bündnis mit Irschan ist er widerwillig eingegangen, aber er sieht den Sinn der Zusammenarbeit, zumal auch er allmählich merkt, dass Satinav nicht spurlos an ihm vorbeigeht. Ebenso wie Irschan hat er nicht vor, die Macht zu teilen, sondern plant bereits, wie er seinen 'Verbündeten' nach dem Putsch beseitigen kann.

Begleitet wird Aurelian fast immer von seinem maraskanischen Leibwächter *Razir*.

Aurelian wird das Abenteuer nicht überleben.

Alter: *982 BF **Größe:** 1,86 Schritt

Haarfarbe: blauschwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant und Verführer, kompetenter Diplomat

Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 15, CH 17, FF 13, GE 15, KO 12, KK 12; Rachsucht 8

Talente: Alchimie 10, Betören (Südaventurien) 16 (18), Menschenkenntnis (Südaventurien) 12 (14), Staatskunst (Intrige) 15 (17), Überreden (Lügen, Aufwiegeln) 15 (17)

Aurelian Bonareth

Nachtwind:

INI 15+IW6	AT 17	PA 16	TP IW6+4*	DK N
-------------------	--------------	--------------	------------------	-------------

Dolch:

INI 12+IW6	AT 14	PA 12	TP IW6+1**	DK H
-------------------	--------------	--------------	-------------------	-------------

Wurfdolch:

INI 12+IW6	FK 19	TP IW6+1**
-------------------	--------------	-------------------

Waffenlos:

INI 11+IW6	AT 14	PA 14	TP IW6(A)	DK H
-------------------	--------------	--------------	------------------	-------------

LeP 33	AuP 34	WS 6	RS 3	MR 8	GS 8
---------------	---------------	-------------	-------------	-------------	-------------

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 15, KO 12, KK 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung), Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 10 (16/15/15), Selbstbeherrschung 12 (16/12/12), Sinnenschärfe 14 (15/15/15). Rüstung ist eine maßgeschneiderte Iryanrüstung (RS 3/ BE 1). Wenn Aurelian von den Geistern beherrscht wird, verfügt er über einen "Beherrschungswert" von ZfW 13 (16/15/15)

*) Das Nachtwind ist gute Schmiedearbeit, verursacht u.a. +2 TP und hat einen um 2 gesunkenen BF (bereits oben eingerechnet). Zudem ist es Aurelians persönliche Waffe: WM-AT; WM-PA; INI je +1

) Die Waffen sind mit Kukris versetzt (siehe **WdS 149).

NAREB ZORNBRECHT

Das Oberhaupt der Zornbrecht-Sippe hat bei der Seeschlacht von Phrygaios mehr verloren als jeder andere Grande, und seine Feinde haben die Situation genutzt, um ihn mit dem Rücken an die Wand zu drängen. Doch der alte Löwe ist nur dem Schein nach gelähmt. Insgesamt hat er ein Bündnis mit Dagon Lolonna auf den Weg gebracht, um seine Feinde in Al'Anfa zu vernichten und die Macht an sich zu reißen. Dazu wartet er noch auf eine passende Gelegenheit und nutzt die Zeit, indem er mittels skrupelloser Schlägerbanden für Terror auf den Straßen Al'Anfas sorgt

und so seinen (auf Furcht basierenden) Einfluss wieder herstellt (siehe auch **Die Geschäfte des Don Zornbrecht I – Hintergrund** auf Seite 49).

Nachdem die Helden ihm bei der Sache mit den Piraten einen Strich durch die Rechnung gemacht haben (siehe auch **Die Geschäfte des Don Zornbrecht II** auf Seite 66), kommt er Irschans Ansinnen, ihn als Geldgeber für die Suche nach Zul'Marald zu gewinnen, nur zu gerne nach. Der alte Löwe erhofft, Satinav ein Schnippchen zu schlagen und gleichzeitig nach Ausschaltung Irschans und Aurelians die alleinige Macht in Al'Anfa an sich zu reißen. Irschan kommt ihm jedoch zuvor.

Eine gefährliche Waffe sind die sieben Meuchler, die Nareb über familiäre Beziehungen aus Fasar angeworben hat und die ihm als unsichtbare, aber unbedingt loyale Leibwächter und Handlanger dienen.

Nareb Zornbrecht ist der wichtigste Gegner der Helden im ersten Kapitel, ehe er Irschans Intrige zum Opfer fällt und damit einen würdigen Abgang hat.

Alter: *968 BF **Größe:** 1,96 Schritt

Haarfarbe: kahl **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher (und oftmals brutaler) Intrigant und Sklavenhändler

Eigenschaften: MU 19, KL 15, IN 16, CH 12, FF 11, GE 13, KO 16, KK 16; Fettleibig

Talente: Ringen 18, Handel (Al'Anfa, Mhanadistan) 16 (18), Hauswirtschaft (Personal, Vorratshaltung) 13 (15), Hruruzat 16, Staatskunst (Intrige) 12 (14), Überreden (Einschüchtern, Lügen) 17 (19)

Nareb Zornbrecht

Waffenlos:

INI 13+IW6	AT 16	PA 14	TP IW6+2(A)*	DK H
-------------------	--------------	--------------	---------------------	-------------

LeP 39	AuP 40	WS 8	RS 0	MR 8	GS 8
---------------	---------------	-------------	-------------	-------------	-------------

Relevante Eigenschaften: MU 19, GE 13, KO 16, KK 16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorstil, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung (19/15/13), Selbstbeherrschung (19/16/16), Sinnenschärfe (15/16/16)

*) Wahlweise Raufen oder Ringen. Bei Ringangriffen spezielle Schadensregeln beachten.

SALIX KUGRES

Auch an Salix Kugres ist Satinav nicht spurlos vorübergegangen. Der Tasfarel-Paktierer ist alt (*952 BF) und inzwischen nahe am siebten Kreis der Verdammnis (sprich: im sechsten Kreis). Letzteres verdrängt er und widmet sich ganz dem 'Problem' des Alterns. Aus diesem Grund hat er sich dem Zirkel von Nabuleth angeschlossen, einem Geheimbund von Paktierern, der sich mit den Geheimnissen des Siebten Zeitalters beschäftigt (siehe auch **Der Zirkel von Nabuleth** auf Seite 151). Im Zuge seiner eigenen Forschungen ist Salix auf Irschan aufmerksam geworden und hat festgestellt, dass der Magier der gleichen Sache nachgeht. Anstatt sich zu bemühen, Irschan zuvorkommen, beobachtet Salix lieber und wartet ab. Er hat vor, Irschans Erkenntnisse zu nutzen und den Magier zu beseitigen, wenn er nicht mehr nützlich ist. Das Auftreten der Helden

verändert die Lage. Salix fasst einen neuen Plan – die Konkurrenten gegeneinander ausspielen, sodass er als lachender Dritter am Ende die Ernte einfahren kann. Daher unterstützt er die Helden heimlich und beobachtet sie.

Salix ist ein unsichtbarer Gegner, der erst im zweiten Abschnitt offen in Erscheinung tritt. Bis dahin ist er der Strippenzieher im Hintergrund, den die Helden vielleicht erahnen, aber nicht fassen können (zum Beispiel, wenn sie unerwartete Unterstützung bei Überfällen bekommen, die wieder verschwunden ist, ehe man sich bedanken kann, oder Warnungen zugeflüstert bekommen, ohne die Quelle ausmachen zu können).

Alter: *952 BF **Größe:** 1,74 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendet Händler und Verwalter

Eigenschaften: MU 17, KL 18, IN 18, CH 11, FF 11, GE 10, KO 12, KK 11; Goldgier 10; hochrangiger Tasfarel-Paktierer im 6. Kreis der Verdammnis

Talente: Schätzen 21, Handel (Al'Anfa) 19 (21), Überreden (Lügen) 17 (19)

Zauber: verfügt über die Schwarzen Gaben *Goldene Hand* und *Lohnende Geschäfte* (siehe **WdZ 248**)

Salix Kugres

Dolch:

INI 13+IW6	AT 14	PA 12	TP 1W6+1	DK H
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Waffenlos:

INI 12+IW6	AT 12	PA 12	TP 1W6(A)	DK H
-------------------	--------------	--------------	------------------	-------------

LeP 30	AuP 33	WS 6	RS 0	MR 8	GS 8
---------------	---------------	-------------	-------------	-------------	-------------

Relevante Eigenschaften: MU 17, GE 10, KO 12, KK 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Besonderheiten: siehe oben.



Salix Kugres

ESMERALDA DELLA MONTE

Die schöne Spinnenhexe gehört ebenfalls dem Zirkel von Nabuleth an. Sie widmet sich seit Jahren den Geheimnissen des Zeitalters der Vielbeinigen und hat im Auftrag des Zirkels das Haus der Unsterblichkeit erworben, in der Hoffnung, Hinweise auf Bal Honaks Forschungen zu finden. Allerdings war sie bislang nicht so erfolgreich, wie sie gehofft hatte. Nach außen hin gibt sie sich als wohlhabende Kunsthändlerin, die sich auf wertvolle Antiquitäten konzentriert hat. Daher wundert es auch niemanden, dass sie nur selten Kunden in ihrem Haus empfängt und ansonsten luxuriös, aber zurückgezogen lebt.

Donna Esmeralda legt keinen Wert darauf, dass Fremde sich in ihre Angelegenheiten mischen. Daher gibt sie sich höflich, aber kühl und distanziert und macht keinen Hehl daraus, dass sie wenig Interesse an einer Unterhaltung hat. Dem Zirkel von Nabuleth ist sie mit Leib und Seele verpflichtet und würde eher sterben, als den Zirkel zu verraten. Salix Kugres ist ihr gegenüber weisungsberechtigt, und sie zieht seine Anordnungen nicht in Zweifel – ein schwerer Fehler, denn er zögert nicht, die schöne Hexe zu opfern, um seinen Plan aufzugehen zu lassen.

Alter: *991 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Spinnenhexe und kompetente Vielbeinerkundlerin

Eigenschaften: MU 13, KL 13, IN 15, CH 16, FF 15, GE 14, KO 13, KK 12; Rachsucht 8

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnenstärke (Tastsinn) 12 (14), Magiekunde 12, Tierkunde (Spinnen) 15 (17), Alchemie 15

Zauber: ABVENENUM 17, BLICK IN DIE GEDANKEN 14, HARMLOSE GESTALT 12, HELLSICHT TRÜBEN 12, HEXENGALLE 12, KLARUM PURUM 16, LEVTHANS FEUER 14, MADAS SPIEGEL 14, SATUARIAS HERRLICHKEIT 14, SPINNENLAUF 13, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 15, SILENTIUM 10, VIPERNBLICK 13

Anmerkung: Vertrautentier Spinne Karmanda

Esmeralda della Monte

Dolch:

INI 12+IW6	AT 14	PA 12	TP 1W6+1	DK H
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Waffenlos:

INI 11+IW6	AT 16	PA 14	TP 1W6(A)**	DK H
-------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

LeP 29	AuP 34	WS 7	RS 0	MR 8	GS 8
---------------	---------------	-------------	-------------	-------------	-------------

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 14, KO 13, KK 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Besonderheiten: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnesträger (Tastsinn) 12 (14)

Razir

Der Maraskaner heißt eigentlich **Rhasirijan al'Boran** und kämpfte auf Seiten der Novadis im Khôm-Krieg. Als Gefangener kam er nach Al'Anfa, wo er einige Jahre als Gladiator in der Arena kämpfte, bis Aurelian Bonareth auf ihn aufmerksam wurde und ihn freikaufte. Seitdem dient er dem Granden als Leibwächter und folgt ihm auf Schritt und Tritt. Razir, wie er der Einfachheit halber genannt wird, steht loyal zu seinem Herrn und würde für ihn durch Tod und Niederhöllen gehen. Das Leben der Granden sieht er mit einem gewissen amüsierten Sarkasmus, das Elend auf den Straßen hat er gelernt zu ignorieren. Der erfahrene Kämpfer, der alle schmutzigen Tricks beherrscht (und auch anwendet), ist auch für kampferprobte Helden eine Herausforderung.

Razir

Tuzakmesser:

INI 15+|W6 **AT** 21 **PA** 19 **TP** 1W6+8* **DK** NS

Dolch:

INI 15+|W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6+1** **DK** H

Waffenlos:

INI 14+|W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6(A)*** **DK** H

LeP 36 **AuP** 36 **WS** 11 **RS** 0 **MR** 8 **GS** 8

Relevante Eigenschaften:

MU 18, GE 18, KO 17, KK 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, II und III (insgesamt Ausweichen 19), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingewand, Meisterparade, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 17 (18/16/17), Selbstbeherrschung 15 (18/17/17), Sinnenschärfe 14 (12/16/16), Eisern

*) Das Tuzakmesser ist gute Schmiedearbeit und verursacht u.a. +2 TP und (bereits oben eingerechnet). Zudem ist es Razirs persönliche Waffe: WM-AT und WM-PA je +1

) Diese Waffe ist mit Kukris versetzt (siehe **WdS 149).

***) Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

Razir in Skorpiongestalt: KO und KK +4, LeP +15, +1 Aktion pro KR, Giftstachel AT 14, TP 1W6+4, **Gift:** Stufe: 6, Wirkung: 2W6 SP / 1W6 SP, Dauer: einmalig, Beginn: sofort

Handlungstragende Personen

Aurelian Bonareth ist ein entfernter Vetter Rahjadan Bonareths. Nachdem er lange Zeit darauf gehofft hat, mit Unterstützung seines ehemaligen Geliebten und Freundes Amir Honak in den Rat der Zwölf berufen zu werden, wurden seine Erwartungen bei der Wahl im Rahja 1026 bitter enttäuscht. Nun sucht er nach einem anderen Weg, Al'Anfa aus den Klauen (seiner Meinung nach) unfähiger Ratsleute zu retten und zu neuer Größe zu führen. Siehe auch **Meridiana 174f**. Seite 5, 7, 8, 27, 34, 52–56, 66, 72, 83–91, 96, 98–100, 104–125, 140, 141, 144

Esmeralda della Monte ist Spinnenhexe und Mitglied im Zirkel des Nabuleth. Im Auftrag von Salix Kugres forscht sie im Haus der Unsterblichkeit nach den Geheimnissen der Vielbeiner, denen auch Bal Honak auf der Spur war. Siehe auch **Meridiana 46**.

Seite 36, 48, 48, 49, 63–65, 72, 76, 77, 142, 151

Irschan Perval beherrschte den Rat der Zwölf als Großexecutor und Geliebter des Patriarchen. Doch er weiß, dass seine Macht auf tönernen Füßen steht. Auf seinen Gönner glaubt er sich nicht länger verlassen zu können, und verbündet sich mit Aurelian Bonareth und Nareb Zornbrecht, um die Herrschaft über Al'Anfa mit Hilfe der Geheimnisse von Zul'Marald an sich zu reißen. Siehe auch **Meridiana 181**. Seite 6–8, 25, 32, 34, 41, 43f, 46–48, 54ff, 72f, 83–91, 96–100, 104–1119, 123–125, 140, 141, 151

Lucio ter Utrecht wuchs in den Gassen der Stadt auf und arbeitete sich zum Anführer der Rebellen vom Visraberg hinauf. Das Attentat 1026 auf die *Stolz von Al'Anfa* ging auf sein Konto. Lucio ist seitdem reifer und vorsichtiger geworden, doch eines hat er nicht verloren: seinen Traum von einem besseren, gerechten Al'Anfa. Siehe auch **Meridiana 181**. Seite 5, 34, 55, 115, 116, 127, 128, 130

Nareb Zornbrecht ist das (alternde) Oberhaupt der Familie Zornbrecht. Seit der Seeschlacht von Phrygaios kämpft er um den Erhalt seiner Macht und ist dazu auch bereit, Bündnisse mit den Feinden Al'Anfas einzugehen. Der alte Zornbrecht ist grausam, rücksichtslos und ohne Skrupel. Seine Banden beherrschen die Straßen und tyrannisieren die Stadt. Nareb Zornbrecht ist der wichtigste Gegner der Helden im ersten Teil. Siehe auch **Meridiana 180**. Seite 7, 9, 14–16, 24, 26, 30–34, 47–52, 56, 65–72, 82, 83, 89, 90, 135, 138

Oderin du Metuant wurde nach dem Ende des Khôm-Kriegs nach Port Corrad abgeschoben. Dennoch gilt er den Fana und Soldaten bis heute als Kriegsheld. Geduldig hat er im Exil abgewartet und ergreift nun die Gelegenheit, sich auf der politischen Bühne zurückzumelden – desillusioniert, gereift und gnadenlos. Siehe auch **Meridiana 182**. Seite 8, 27, 34f, 69, 71, 93, 109, 113f, 117, 119–123, 125, 127–139

Razir ist Maraskaner, ehemaliger Sklave und Leibwächter Aurelians, dem er auf Gedeih und Verderb verbunden ist. Mit seinem Tuzakmesser, dem gestählten Körper und den langen, zu unzähligen Zöpfen geflochtenen Haaren ist er eine beeindruckende Gestalt, die wenig redet und schnell handelt.

Seite 143

Salix Kugres ist das Oberhaupt der Familie Kugres und insgeheim ein mächtiger Tasfarel-Paktierer. Er sucht ebenfalls nach dem Geheimnis von Zul'Marald, in der irren Hoffnung, so den Verlust seiner Seele abwenden zu können. Salix tritt kaum offen auf, sondern ist der große Puppenspieler im Hintergrund, bis ihn sein (gerechtes) Schicksal ereilt. Siehe auch **Meridiana 177**.

Seite 141

Tsaiane Ulfhart spielt in diesem Abenteuer selbst keine Rolle mehr, da ihr Tod den Ereignissen vorangeht. Mangels Erben vermaßt sie Status und Besitz den Helden – sofern diese sich würdig erweisen. Siehe auch **Meridiana 179**.

Seite 5, 7–17, 19–24, 29–31, 36, 39, 41–43, 48–50, 53, 56, 59–61, 66, 127

Vater Firundan ist der rauschkrautsüchtige Firun-Geweihte, der den heruntergekommenen Tempel im Schlund betreut. Mit etwas Fingerspitzengefühl kann er ein wichtiger Verbündeter der Helden werden. (*979 BF, belebt, Stirnglatze, lange graumelierte Haare und Bart, ausgeprägte Tränensäcke)

Seite 39, 40, 45, 49, 50, 61, 76, 77, 116, 117, 120

WICHTIGE PERSONEN

Alena Karinor ist die Tochter Ramin Karinors und Viviane Pervals. Von Shantalla um ihr Erbe gebracht, hat die junge Grandessa zuletzt an der Kriegs-Fakultät studiert, um dem Haushalt ihres Onkels Irschan zu entkommen. Die stolze, eigensinnige junge Frau übernimmt das Kommando der Rabengarde nach Amira Honaks Gang ins Exil und wird am Ende eine wichtige Verbündete der Helden. Siehe auch **Meridiana 176**.

Seite 30, 33, 57f, 96, 110, 113, 118, 121–124, 127, 130, 134

Amato Ugolinez-Paligan wurde 1027 BF durch Protektion seines Onkels Goldo Mitglied im Rat der Zwölf. Der junge Grande denkt inzwischen jedoch nicht mehr daran, sich wie ein Hund an der Leine führen zu lassen. Aufgrund seiner besonnenen Politik ist er ein möglicher Verbündeter der Helden. Siehe auch **Meridiana 178**.

Seite 30, 32f, 52, 58, 68, 72, 113, 118, 127f, 130, 134f, 138, 151

Amir Honak ist seit dem Tod seines Vaters Tar Patriarch von Al'Anfa und seit 1027 BF Vorsitzender des Rats der Zwölf. War er lange Jahre dem weltlichen Leben nicht abgeneigt, zieht er sich nun zunehmend zur Meditation in den Tempel zurück. Siehe auch **Meridiana 173**.

Seite 6, 31f, 41, 51, 59, 67f, 75, 80, 83, 105, 109f, 113, 118, 122, 124–126, 128, 129, 133, 136, 139f, 151

Amira Honak ist die Tochter des Patriarchen, eine Halbelfe und Boron-Geweihte und durch die Protektion ihres Vaters Mitglied des Rats der Zwölf und Commandanta der Rabengarde. Amira verabscheut die Granden und träumt davon, eines Tages mit Feuer und Schwert einen Gottesstaat an den Hängen des Visra zu errichten. Siehe auch **Meridiana 173**.
Seite 6, 32, 57–59, 133, 140, 151

Amosh Tiljak ist der oberste Praios-Geweihte der Stadt und Vetter Nareb Zornbrechts. In seiner Funktion als Richter deutet er Gesetze auch gerne einmal so, dass es ihm zuträglich ist. Seit dem Attentat im Rahja 1026 fühlt sich der Geweihte von Praios erleuchtet. Diskussionen führt er nicht, da nur er den wahren Willen der Götter ergründen könne. Siehe auch **Meridiana 180**.

Seite 20, 22, 24, 29, 31, 32, 34, 47, 49, 50, 52, 55, 57, 65, 131, 135, 151

Berion Lodecker ist der Verwalter des ulfhartschen Besitzes und damit wichtigster Ansprechpartner für die Helden. (*976 BF, mittelreichische Herkunft, graue, kurze Haare, gutmütige, aber wach blickende Augen, ein etwas rundliches Gesicht und unersetzte Figur)

Seite 13–17, 22, 24, 27, 36, 39, 44, 48, 50, 59, 64, 77ff, 114, 120

Coragon Kugres ist seit seiner Rückkehr aus dem Güldenland der kommende, große Mann der Familie Kugres. Nach der Ermordung seines Vorgängers wurde er gegen Nareb Zornbrechts Widerstand zum neuen Großadmiralissimus ernannt. Siehe auch **Efferd 169**.

Seite 8, 30, 32, 50, 66–69, 72, 113, 120, 122, 127, 130, 134, 138

Oboto Florios ist der Kommandant der Stadtwache. Er wendet lieber seine Segel nach dem Wind, anstatt zwischen die Fronten zu geraten. Den Helden macht er mit willkürlichen Verhaftungen und unerträglich lethargischer Bürokratie das Leben schwer. Siehe auch **Meridiana 175**.

Seite 22, 32–34, 47, 52, 108, 113, 118, 132, 134

Rezzan Zornbrecht ist klug, gerissen und skrupellos – Eigenschaften, die für das Überleben in Al'Anfa unerlässlich sind. Er dient seinem Onkel Nareb, solange ihm dies nützlich erscheint. Sein Verrat an seiner Familie sichert ihm das Wohlwollen der Sieger, sodass er die Gelegenheit nutzt, nach Narebs Tod den Familienvorsitz an sich zu reißen.
Seite 34, 49, 52, 68–72, 134, 135

Stipen 'Spinnenbein' Gusbert ist Insektenforscher an der Universität und hat sich auch äußerlich seinen Forschungsgegenständen angepasst: Fast zwei Schritt groß, wiegt er kaum mehr als ein junges Mädchen. Arme und Beine wirken ungewöhnlich lang, sein Rücken ist gebeugt vom jahrelangen Sitzen, die Augen scheinen riesig hinter den fast fingerdicken Sehgläsern hervorzuquellen. Seine Haut ist fahl, das Gesicht eingefallen. Stipen Gusbert hat sein ganzes bisheriges Leben der Erforschung der Vielbeiner gewidmet und kann den Helden mit Rat zur Seite stehen.
Seite 48, 61–63, 66, 84, 90

Taron Haidar (*983 BF, hochgewachsen, schlank, halblange graue Haare, Lachfalten um die Augen) ist der Vogtvikar von Al'Anfa, der offen in der Stadt residiert. Er ist für die Verwaltung des ulfartschen Testaments verantwortlich.

Seite 11–13, 117

Themodates von Shoy'Rina (*1003 BF, schwarze Haare, hellblaue, ungewöhnlich strahlende Augen, schlank, erlebte Jagdkleidung) ist der Erbprinz von Mirham und ein begeisterter Jäger, der den Helden zufällig begegnen kann. Er begeistert sich für alte Mysterien und sammelt Kunstgegenstände. Siehe auch **Meridiana 183f.**

Seite 10, 92, 93, 100, 106, 119

ΠΕΒΕΠPERSONEN

Adario Effren del Urjoste (Hochgeweihter des Rahja-Tempels; *981 BF, hochgewachsen, graumelierte schulterlange Haare, ernstes, aber freundliches Gesicht). Siehe auch **Meridiana 182.**

Seite 42

Alricio (Spottänger im 'Räudigen Hai' und Geliebter Norielas; *1008 BF, halblange schmutzig-blonde Haare, Sommersprossen, zerschlissene und wild zusammengestellte Kleidung)

Seite 37, 39

Anuro (Sklavin im Haus der Unsterblichkeit)

Seite 64

Assid (Sohn eines Korbfleckers aus dem Schlund, Opfer des Levthan-Kults)

Seite 41, 44

Baratosch, Sohn des Borotosch (flüchtiger Sklave im Labyrinth, Zwerg)

Seite 81, 82

Brandula Korten (Meisterin der Esse)

Seite 30

Brotos Paligan ist Zeremonienmeister und Boron-Geweihter. Sein langfristiges Ziel ist es, Patriarch zu werden anstelle des Patriarchen. Siehe auch **Meridiana 178.**

Seite 29, 31, 32, 65, 66, 71, 72, 80, 135, 136

Caran Montagez (Phex-Geweihter, der die Helden nach Al'Anfa bittet)

Seite 10–12

Cessario Paligan (Rektor der Universität) Siehe auch **Meridiana 178.**

Seite 34, 50, 61, 63, 118, 132

Dhanya Tirzian (Sekretärin der Helden; *995 BF, kurze, schwarze Haare, große Nase, Brille, kurzgewachsen, pummelig)

Seite 13, 20

Dhjidan (Küchenjunge; *1020 BF, schlaksig, schwarze Locken, Pickel)

Seite 14

Dolgon Sandez (Reitlehrer Tsaianes; *1002 BF, drahtig, rote Haare, Spitzbart, frech funkelnde Augen)

Seite 14, 20

Donna Lerya (Anführerin der Desperados und Aurelians rechte Hand; *1001 BF, drahtig, herbe Gesichtszüge, schmale Lippen, rauhtierhafter Gang)

Seite 111, 119

Donna Paona (Besitzerin des Bordells 'Rahjas Rosenbett' im Schlund; *956 BF, klein, schneeweisse, hüftlange Haare, stark geschminkt, Moha)

Seite 38

Dunja Marano (Verwalterin des ulfhartschen Stadthauses)

Seite 22

Efferaine H'Rordin-Kugres (Efferd-Hochgeweihte)

Seite 29

Emilia Bonareth (Erbtochter Rahjadan Bonareths)

Seite 32, 118, 132

Enrico (Spion in Tsaianes Diensten; *1003 BF, schwarze halblange Haare, schmale Augen, drahtige Figur, fehlender Finger an der linken Hand)

Seite 26

Faisal der 'Krämer' (Händler und Hehler im Schlund; *995 BF, bullige Gestalt, zusammengewachsene Augenbrauen, stinkt nach Schweiß und Knoblauch)

Seite 37, 38

Faro (Gassenjunge aus dem Schlund)

Seite 76

Feliano Bonareth (bedauernswertes Opfer des Terrors)

Seite 111

Galek Wilmaan ist Familienoberhaupt der Wilmaan und vom Familienfluch zu tiefster Lethargie verdammt. Er tritt selbst nicht in Erscheinung, ist aber eines der prominentesten Opfer der Proskriptionen.

Seite 34, 42, 43, 113, 135

Gambert Steinhammer (zwergischer Architekt; *856 BF, dunkelrote Haare und zu Zöpfen geflohtener Bart, dämmrig, Sehhilfe)

Seite 39, 40

Gero (Koch im *Haus der Unsterblichkeit*; *991 BF, Kugelbauch, Glatze, stinkt nach Wein)

Seite 64

Goldo Paligan hat ebenfalls unter der Niederlage bei Phrygaios gelitten, tut aber alles, um dies zu verbergen. Weltmännisch wie immer beobachtet er die politische Lage und reist rechtzeitig genug ab, sodass er den Proskriptionen entgeht. Siehe auch *Meridiana 177f.*

Seite 21, 27, 30, 32, 33, 52, 93, 113, 118, 119, 130, 134, 135, 138, 151

Harn und Hern (Zwillinge; Schläger im Dienst von Yolanda Peronez; *1004 BF, hünenhafte Statur, schwarze Seitenzöpfe, rasierte Glatze, stumpfsinniger Blick)

Seite 23

Hasbert Grimmerhofen (Leiter der Außenstelle der Naturkundlichen Fakultät der Al'Anfaner Universität in Tyrinth; *989 BF, Halbglatze, kräftige Statur, schwitzt ständig)

Seite 91, 93

Heldoria Aragena (Offizierin der ulfhartschen Wachmannschaften; *992 BF, kahler Schädel, hochgewachsen, muskulös, feingeschnittene, fast schöne Gesichtszüge, Narbe über der linken Augenbraue)

Seite 14, 20, 27, 114

Heskem Lauerbach (ulfhartscher Hausmagier; *1001 BF, dicklich, rotes Gesicht, schwitzt ständig)

Seite 14, 20, 43, 46

Immuel Florios ist Boron-Geweihter und Vertreter seiner Familie im Rat der Zwölf. Er bekleidet das Amt des Aquacurator. Siehe auch *Meridiana 175.*

Seite 32, 118, 134

Isgrinna Lorano (Hohe Lehrmeisterin des Hesinde-Tempels, schwer boronweinsüchtig)

Seite 30

Isidor Regener (ulfhartscher Vorkoster; *1003 BF, blonde Locken, Lachgrübchen, unersetzt, auf einem Auge blind)

Seite 14, 20

Jaccino Ulhart (Tsa-Geweihter und Verwandter Tsaianes; *983 BF, hochgewachsen, schlank, lange dunkelblonde Haare, an den Schläfen grau meliert)

Seite 30, 66

Jaina (Jagdmeisterin und Mätresse des Themodates von Shoy'Rina; *1007 BF, drahtige Figur, schwarzer Pferdeschwanz, Utulu-Wurzeln)

Seite 92, 94

Jassandra Bonareth (Hafenmeisterin; *978 BF, verkniffenes Gesicht, Brille, sprichwörtliche Beamtenmentalität)

Seite 27, 32

Jesidoro Wilmaan (Grande, der im Schlund eine Therme unterhält; *995 BF, ernstes, aber gutaussehendes Gesicht, graue Schläfen, wortkarg)

Seite 39

Kena'Ri (Dolmetscher bei den Keke-Wanaq; *976 BF, gebeugt, knotige Hände, hageres Gesicht mit tiefliegenden Augen, lippenloser Mund)

Seite 107

Khala (Spionin der Ulfharts; *1005 BF, klein, unscheinbar mit dunklen, halblangen Haaren und einem mausigen Gesicht)

Seite 14, 16, 22, 114

Mahan (Sklavin im Haus der Unsterblichkeit)

Seite 64

Marquez d'Urbino d'Argento (Drecksack und Verbündeter von Yolanda Peronez; *999 BF, schwarze, im Nacken zusammengebundene Haare, Kinnbärtchen, ehemals edle, aber inzwischen verschlissene Kleidung)

Seite 23, 24

Mutter Doraya (Peraine-Hochgeweihte)

Seite 30

Mylissa Veerdenhag (Professorin und Rechtswissenschaftlerin; *967 BF, grauer Haarknoten im Nacken, klein, hager, große Sehhilfe, Stock)

Seite 45

Narynna Karinor (entfernte Base Shantalla Karinors, Mitglied des geheimen Levthan-Kults)

Seite 45

Noriella (Wirtin des 'Räudigen Hai' im Schlund; *1002 BF, drahtig, kurze rote Haare, kantiges Gesicht, viele Tätowierungen)

Seite 37

Orgon Einauge (unbedeutender Pirat)

Seite 9

Rahjadan Bonareth ist Familienoberhaupt der Bonareth. Ein 'Fluch' lässt ein Bild an seiner Stelle altern. Rahjadan ist politisch uninteressiert, sitzt aber trotzdem im Rat der Zwölf. Siehe auch *Meridiana 174.*

Seite 30–32, 54, 113, 118, 133, 143

Ramina (ulfhartsche Gladiatorenausbilderin; *995 BF, kräftig, muskelbepackt, zu Zöpfen geflochtene schwarze Haare, neun Finger)

Seite 14, 20, 21

Ranad (ehemaliger Leibsklave Tsaianes; *1009 BF, Halbmoha, schlank, blauschwarze hüftlange Haare, schwarze Glutaugen, klare, melodiöse Stimme)

Seite 14, 19

Renoldo (ulfhartscher Jagdmeister; *994 BF, breitschultrig, rechtes Ohr verloren, trägt nur Leder, stinkt nach Schweiß)

Seite 21

- Rethon** (Leibwächter von Yolanda Peronez; *1010 BF, hochgewachsen, muskulös, dunkelbrauner Pferdeschwanz, ehemaliger Gladiator)
Seite 23
- Rondo Valazar** (junger Botaniker im Dienste der Florios)
Seite 2
- Rondralieb Löwenherz** (rauschkrautsüchtige Rondra-Hochgeeihte). Siehe auch **Meridiana 182.**
Seite 29
- Rondrigo Delazar** (Kommandant der Basaltfaust)
Seite 35
- Said der Dieb** (Schlundbewohner; *1021 BF, schlaksig, schalkhaftes Grinsen, zerschlissene Kleidung)
Seite 38
- Salahan ibn Mustafa** (ulfhartscher Koch; *989 BF, Talamide, Halbglatze mit schwarzem Haarkranz, mächtiger Schnauzer, griesgrämiger Blick, cholisch)
Seite 14, 20
- Salandria Mareno** (Steuerpächterin; *999 BF, fettleibig, schwarze Perücke, schwitzt ständig)
Seite 31
- Sannah Wilmaan** vertritt seit dem Verschwinden ihrer Großtante Mata Al'Sulem ihre Familie im Rat der Zwölf. Da Familienoberhaupt Galek in Lethargie verfallen ist, ist sie Ansprechpartnerin für die Helden. Siehe auch **Meridiana 179f.**
Seite 32, 34, 42, 43, 51, 68, 135
- Saraya Klippstein** (Dekanin der alchemistischen Fakultät und Gründerin des Nandusbundes). Siehe auch **Meridiana 182.**
Seite 34
- Serphma** (Leibdienerin von Yolanda Peronez; *1012 BF, aschblond, zierlich, breiter Mund, linkes Auge fehlt)
Seite 23
- Shan'du** (Keke-Wanaq-Sklavin; *981 BF, sehnige Gestalt, tiefe Furchen im Gesicht, lippenloser Mund, rasiert Vorderkopf, blinzelt nicht)
Seite 20
- Shantalla Karinor** ist das Oberhaupt der Familie Karinor und bekannt für ihre Schönheit – die sie gerne einsetzt, um im Bett zu erreichen, was am Verhandlungstisch gescheitert ist. Siehe auch **Meridiana 176.**
Seite 32, 33, 45, 47, 51, 52, 58, 68, 113, 118, 120, 134
- Sulana** (Wirtin in Tyrinth; *976 BF, graue Locken, zahllose Falten, klein, geschwäztig)
Seite 91
- Tanake** (Haushälterin der Ulfharts; *992 BF, Moha, stämmig mit rundem Gesicht und hochgebundenen Haaren, große Hände)
Seite 14, 20
- Tarano der Prophet** (Schlundbewohner; *967 BF, mager, schütterer Bart, Altersflecken im Gesicht)
Seite 38, 39
- Tarek der Schnitter** (Anführer des *Blutlotos* im Schlund; *997 BF, stämmig, tätowierter Schädel, Augenklappe, nervöses Zucken im Mundwinkel)
Seite 38
- Theophana Baristo** (korrupte Verwalterin der Opalmine; *992 BF, drahtig, unruhiger Blick, zuckende Mundwinkel, kurze, mit Duftölen an den Kopf angelegte Haare)
Seite 59
- Torben Dollasilla** (Stipen Gusberts Assistent; ein rundlicher, lebenslustiger junger Mann)
Seite 61
- Ulinna** (Hasbert Grimmerhofens Assistentin; *1008 BF, Halbmoha, kurze Haare, hübsch, Rehaugen)
Seite 91, 93
- Vater Rupart Backlin** (Travia-Hochgeeihter, mager, gebückte Schultern, Brille auf der Nase, weite Gewänder)
Seite 29
- Yolanda Peronez** (Hochstaplerin und angebliche Erbin des Ulfhart-Vermögens; blonde Locken, meerblaue Augen)
Seite 23, 24
- Zachas** (Bootverkäufer in Tyrinth)
Seite 93
- Zelena** (Ingerimm-Novizin und Bastardnichte aus dem Haus Zornbrecht)
Seite 30
- Zephiria Vaskez** (Generälin der Dukatengarde)
Seite 71
- Zulhamin die Tänzerin** (Schlundbewohnerin; *1009 BF, hübsch, große Rehaugen, stark geschminkt)
Seite 39

ERWÄHNTÉ PERSONEN

- Arachnor** (Piraten-Magier, Kommandant der Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe*)
Seite 10, 92
- Dagon Lolonna** (Pirat und inoffizieller Herr über Charypso). Siehe auch **Meridiana 185.**
Seite 6, 16, 50, 52, 67, 70–72, 113, 138, 141

 **Doriano Bonareth** (Sohn Rahjadan Bonareths; während des Terrors ermordet)

Seite 32, 113, 133

 **Emmeran Traloper** (Meister der Brandung)

Seite 29

 **Gerlita Ulfhart** (berühmte Ahnin)

Seite 14, 15, 17, 66

 **Ghynna Zornbrecht** (Statthalterin von Sylla)

Seite 50, 68

 **Neridin Paligan** (Besitzer eines Grabmals, das als Treffpunkt mit Lucio ter Utrecht dient)

Seite 55

 **Phranya Zornbrecht** (in der Seeschlacht von Phrygaios gefallene Großadmiralissima)

Seite 6, 50

 **Thinya Ulfhart** (angebliche Schwester Tsaianes)

Seite 24

 **Todesechse** (berühmte Achaz-Gladiatorin)

Seite 8

VERSTORBENE PERSONEN

 **Bal Honak** (Großvater Amir Honaks und Begründer der Honak-Dynastie). Siehe auch Meridiana 29f.

Seite 6, 27, 35, 36, 62, 64, 65, 67, 78, 80, 83, 87, 88, 140, 142

 **Geron Vielfuß** (Verfasser von Reiseberichten um 600 BF)

Seite 20

 **Isora del'Orsino** (Verfasserin der Historia Mundi)

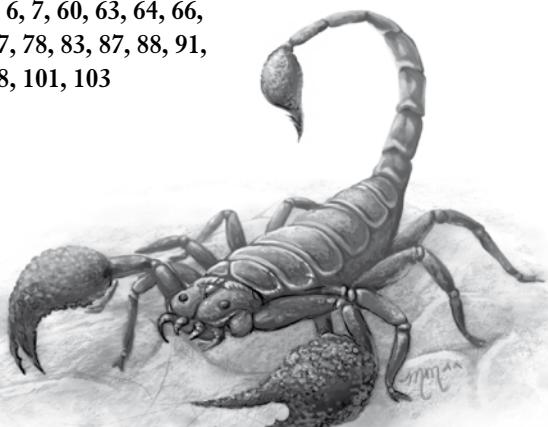
Seite 36, 63

 **Valerian Wilmaan** (hingerichtetes Mitglied des geheimen Levthankults)

Seite 42, 43

 **Walkir Zornbrecht** (legendärer Söldnerführer). Siehe auch Meridiana 26f.

Seite 6, 7, 60, 63, 64, 66, 72, 77, 78, 83, 87, 88, 91, 93, 98, 101, 103



KAMPFWERTE

Abschließend finden Sie nun die Kampfwerte der Gegner der Helden, die häufiger im Abenteuer auftauchen können.

Schläger (des Nareb Zornbrecht)

Säbel:

INI 10+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+3 **DK** N

Keule:

INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** IW6+3 **DK** N

Schwerer Dolch:

INI 10+IW6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** IW6+2 **DK** H

Rauen:

INI 9+IW6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** IW6+1(A) **DK** H

LeP 32 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 13, KO 13, KK 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Wuchtschlag (Dolchkämpfer: Finte), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch oder Mercenario

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (12/12/13), Selbstbeherrschung 6 (12/13/14), Sinnenschärfe 6 (11/12/12)

Erfahrene Schläger: AT/PA +2/+1, LeP/AuP +2/+3, RS +3 (Irranrüstung, allerdings BE von 2 beachten!); zusätzliche SF Niederwerfen (Dolchkämpfer: Gezielter Stich), eventuell höhere relevante Eigenschaften

Lohnmagier

Magierstab:

INI 10+IW6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** IW6+1 **DK** N

Rauen:

INI 9+IW6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** IW6(A) **DK** H

LeP 28 **AuP** 30 **AsP** 47 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 13, KL 13, IN 13, CH 12, FF 11, GE 12, KO 12, KK 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13); Merkmalskenntnis Eigenschaften und Einfluss, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Körperbeherrschung 3 (13/13/12), Selbstbeherrschung 8 (13/12/11), Sinnenschärfe 8 (13/13/13)

Zauber: BLITZ DICH FIND 13 (13/13/12), CORPOFESSO 9 (13/12/11), DUPLICATUS 10 (13/12/12), FULMINICTUS 9 (13/12/12), GARDIANUM 9 (13/13/12), HORRIPHOBUS 13 (13/13/12)

Schlund-Bewohner und Aufständische

Knüppel:

INI 10+IW6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** IW6+1 **DK** N

Rauen:

INI 9+IW6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** IW6(A) **DK** H

LeP 28 **AuP** 28 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12

Sonderfertigkeiten: –

Besonderheiten: Körperbeherrschung 4 (12/12/12), Selbstbeherrschung 5 (12/12/12), Sinnenschärfe 4 (11/12/12)

Erfahrene Schlund-Bewohner: AT/PA +2/+1, Lep +3, AuP +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.



Oronische Wächter

Säbel:

INI 11+IW6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** IW6+4* **DK N**

Waffenlos:

INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** IW6+1(A) **DK H**

LeP 33 **AuP** 36 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 13, KK 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (insgesamt Ausweichen 12), Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Schnellziehen

Besonderheiten: Körperbeherrschung 12 (16/15/16), Selbstbeherrschung 10 (16/13/14), Sinnenschärfe 10 (12/15/15)

*) Die Waffe ist mit Schlafgift versetzt (Wirkung: Das Opfer fällt nach 3 KR in einen 3 SR dauernden Tiefschlaf / Das Opfer ist für 3 SR leicht benebelt (KL, GE, AT, PA -2); Beginn: 3 KR; Dauer: 3 SR; Stufe: 5 (alchimistisches Gift, Qualität C, siehe **WdS 149** und **WdA 52**).

Kultisten des Levthan-Kultes

Schwerer Dolch:

INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+2 **DK H**

Kerzenständer:

INI 10+IW6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** IW6 **DK N**

Öllampe:

INI 10+IW6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** IW6 **DK H**

Waffenlos:

INI 10+IW6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** IW6(A) **DK H**

LeP 33 **AuP** 37 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 12, KO 13, KK 12

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag

Besonderheiten: Athletik 9 (12/13/12), Klettern 8 (14/12/12), Körperbeherrschung 8 (14/14/12), Selbstbeherrschung 12, (14/13/12), Sinnenschärfe (11/14/14)

Geweihte des Levthan-Kultes

Neunschwänzige Peitsche:

INI 11+IW6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** IW6+1* **DK N**

Dolch:

INI 12+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+1 **DK H**

Waffenlos:

INI 11+IW6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** IW6(A)** **DK H**

LeP 29 **AuP** 34 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 8 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 14, KO 13, KK 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 16 (MU/KO/KK). Die Paktiererin besitzt die Paktgeschenke *Dämonische Waffe* (Neunschwänzige Peitsche), Seelenopfer, Brünstigkeit erzeugen und Belkelets Ekstase (siehe **WdZ 242** und **249**).

*) Die Neunschwänzige Peitsche ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden. Die Waffe kann keine regeltechnischen Wunden verursachen. Angriffe dieser Waffe sind um 2 Punkte schwerer zu parieren.

**) Wahlweise Raufen oder Ringen. Bei Ringangriffen spezielle Schadensregeln beachten.

Dukatengardisten

Großer Sklaventod:

INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 2W6+5 **DK NS**

Kurzschwert:

INI 12+IW6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** IW6+2 **DK HN**

Waffenlos:

INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** IW6+1(A) **DK H**

LeP 35 **AuP** 35 **WS** 10 **RS** 4 **MR** 5 **GS** x

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 15, KK 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (15/14/14), Selbstbeherrschung 12 (15/15/15), Sinnenschärfe 7 (11/14/14)

Erfahrene Dukatengardisten: AT/PA+3/+1, Lep +3, AuP +3, Schildpalter, Sturmangriff, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Echte Zornbrechter Bluthunde

Biss:

INI 7+IW6 **AT** 13 **PA** 7 **TP** IW6+3 **DK H**

LeP 27 **AuP** 35 **KO** 11 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 1/1 **GS** 10

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Raserei (1, bei Verletzungen)

Zornbrechts Fasarer Meuchler

Khunchomer:

INI 15+IW6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** IW6+4 **DK N**

Basiliskenzunge:

INI 14+IW6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** IW6+2* **DK H**

Leichte Armbrust:

INI 15+IW6 **FK** 19 **TP** IW6+6*

Waffenlos:

INI 14+IW6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** IW6+1(A) **DK H**

LeP 33 **AuP** 36 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 13, KK 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schnellziehen

Besonderheiten: Körperbeherrschung 13 (16/15/16), Selbstbeherrschung 12 (16/13/14), Sinnenschärfe 12 (12/15/15)

Erfahrene Meuchler: AT/PA +3/+3, FK+5, LeP +2, AuP +2, Kampfgefühl, Meisterschütze, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

*) Die Waffen sind oft mit Kukris oder Tulmadron versetzt (siehe **WdS 149**).

Rabengardisten

Sklaventod:

INI 8+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+4 **DK N**

Rabenschnabel:

INI 8+IW6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** IW6+5 **DK N**

Waffenlos:

INI 7+IW6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** IW6+1(A) **DK H**

LeP 33 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 6 **MR** 5 **GS** 5

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 13, KK 14

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 6 (14/14/14), Selbstbeherrschung 9 (14/13/14), Sinnenschärfe 6 (12/14/14), Rüstung ist eine leichte Platte und eine Sturmhaube (alternativ: Kusliker Lamellar, Topfhelm in Form eines Rabenkopfes, dazu auch passende Rüstungsgewöhnung)

Erfahrene Rabengardisten: AT/PA +3/+2, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Stadtwache					
Kurzschwert:					
INI 8+IW6	AT 12	PA 11	TP IW6+2	DK HN	
Geißel:					
INI 7+IW6	AT 11	PA 7	TP IW6-1	DK N	
Hellebarde:					
INI 7+IW6	AT 12	PA 10	TP IW6+5	DK S	
Leichte Armbrust:					
INI 8+IW6	FK 16	FK IW6+6			
Waffenlos:					
INI 7+IW6	AT 13	PA 12	TP IW6+1(A)	DK H	
LeP 30 AuP 30	WS 7	RS 4	MR 3	GS 6	
Relevante Eigenschaften:	MU 13, GE 13, KO 13, KK 13				
Sonderfertigkeiten:	Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung), Wuchtschlag				
Besonderheiten:	Körperbeherrschung 5 (13/14/13), Selbstbeherrschung 6 (13/13/13), Sinnenschärfe 6 (11/14/14), Rüstung besteht aus Iryanrüstung und Lederhelm				
Erfahrene Stadtwache:	AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LeP +3, AuP +3, Aufmerksamkeit, Finte, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				
Basaltaufschlag					
Boronsichel:					
INI 8+IW6	AT 17	PA 17	TP 2W6+9*	DK NS	
Waffenlos:					
INI 7+IW6	AT 15	PA 14	TP IW6+2(A)	DK H	
LeP 39 AuP 38	WS 10	RS 8	MR 8	GS 3	
Relevante Eigenschaften:	MU 16, GE 15, KO 16, KK 17				
Sonderfertigkeiten:	Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung I (Schwere Platte), Sturmangriff, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen,				
Besonderheiten:	Eisern, Zäher Hund, Körperbeherrschung 10 (16/14/15), Selbstbeherrschung 16 (16/16/17), Sinnenschärfe 8 (11/14/14). Rüstung besteht aus einer Schweren Platte mit Zeug				
Erfahrene Basaltfäuste:	AT/PA +3/+2, LeP+3, AuP +4, Befreiungsschlag, Schildpalter, Windmühle, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				
*) Die Boronsicheln der Basaltaufschlag sind gute Schmiedearbeiten und verursachen u.a. +1TP (bereits oben eingerechnet).					
Piraten und Matrosen					
Entermesser:					
INI 10+IW6	AT 13	PA 12	TP IW6+3	DK N	
Waffenlos:					
INI 9+IW6	AT 14	PA 12	TP IW6+1(A)	DK H	
LeP 30 AuP 33	WS 7	RS 0	MR 2	GS 8	
Relevante Eigenschaften:	MU 13, GE 14, KO 13, KK 13				
Sonderfertigkeiten:	Kampf im Wasser, Standfest, Wuchtschlag				
Besonderheiten:	Körperbeherrschung 12 (13/14/14), Schwimmen 12 (14/13/13), Selbstbeherrschung 7 (13/13/13), Sinnenschärfe 7 (11/14/14)				
Erfahrene Piraten:	AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				
Keke-Wanaq					
Speer:					
INI 15+IW6	AT 15	PA 12	TP IW6+4	DK S	
Waffenlos:					
INI 14+IW6	AT 13	PA 13	TP 2W*	DK H	
LeP 29 AuP 34	WS 7 RS MR 2 GS 8				
Relevante Eigenschaften:	MU 13, GE 15, KO 14, KK 13				
Sonderfertigkeiten:	Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Finte				
Besonderheiten:	Körperbeherrschung 10 (13/14/15), Selbstbeherrschung 8 (MU/KO/KK), Sinnenschärfe 11 (12/14/14)				
Erfahrene Keke-Wanaq:	AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +3, Niederwerfen, Gezielter Stich, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				
*) Waffenloser Kampfstil: Hruruzat					
Kopfgeldjäger					
Kurzschwert:					
INI 10+IW6	AT 14	PA 12	TP IW6+2	DK HN	
Sklaventod:					
INI 10+IW6	AT 14	PA 12	TP IW6+4	DK N	
Leichte Armbrust:					
INI 10+IW6	FK 18	TP IW6+6			
Waffenlos:					
INI 9+IW6	AT 12	PA 12	TP IW6+1(A)	DK H	
LeP 30 AuP 32	WS 7	RS 3	MR 5	GS 7	
Relevante Eigenschaften:	MU 14, GE 14, KO 13, KK 14				
Sonderfertigkeiten:	Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung)				
Besonderheiten:	Körperbeherrschung 7 (14/14/14), Selbstbeherrschung 8 (14/13/14), Sinnenschärfe 11 (12/14/14). Rüstung ist eine Iryanrüstung				
Erfahrene Kopfgeldjäger:	AT/PA +2/+1, FK +4, Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				
Desperados					
Dolch:					
INI 10+IW6	AT 13	PA 10	TP IW6+1	DK H	
Schlagring:					
INI 10+IW6	AT 13	PA 11	TP IW6+2(A)	DK H	
Wurfstern:					
INI 10+IW6	FK 16	TP IW6+1			
Waffenlos:					
INI 9+IW6	AT 14	PA 12	TP IW6+1(A)	DK H	
LeP 29 AuP 31	WS 6	RS 0	MR 3	GS 8	
Relevante Eigenschaften:	MU 13, GE 12, KO 12, KK 13				
Sonderfertigkeiten:	Aufmerksamkeit				
Besonderheiten:	Körperbeherrschung 6 (13/14/12), Selbstbeherrschung 5 (13/12/13), Sinnenschärfe 6 (10/14/14)				
Erfahrene Desperados:	AT/PA +1/+1, FK +2, Wuchtschlag, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				
Wachleute/Leibwächter					
Kurzschwert:					
INI 10+IW6	AT 14	PA 11	TP IW6+2	DK HN	
Waffenlos:					
INI 9+IW6	AT 13	PA 12	TP IW6+1(A)	DK H	
LeP 31 AuP 33	WS 7	RS 0	MR 4	GS 8	
Relevante Eigenschaften:	MU 13, GE 13, KO 14, KK 14				
Sonderfertigkeiten:	Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag				
Besonderheiten:	Körperbeherrschung 6 (13/14/13), Selbstbeherrschung 7 (13/14/14), Sinnenschärfe 5 (11/14/14)				
Erfahrene Wachleute:	AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.				

АПНАНГ III: WEITERE INFORMATIONЕП

DER ROMAN RABENGEFLÜSTER

Einige Entwicklungen dieses Abenteuers gehen auf Ereignisse zurück, die in dem Roman **Rabengeflüster** thematisiert werden. Daher wird der Inhalt des Romans hier kurz vorgestellt:

Kurz vor den Wahlen zum Rat der Zwölf stirbt im Rahjamond 1026 BF überraschend der bisherige Schatzmeister, sodass ein Sitz frei wird. Aurelian Bonareth rechnet fest damit, dass Amir Honak seine jahrelange Treue endlich belohnt und ihn in den Rat beruft. Er macht die Rechnung jedoch ohne Goldo Paligan, der dank einer großzügigen Spende dafür sorgt, dass sein Neffe Amato Ugolinez-Paligan den freien Platz erhält. Im Hintergrund zieht Irschan Perval die Fäden, der Goldo zu diesem Schritt angestiftet hat, um Aurelian aus dem Spiel zu werfen. Enttäuscht und zornig sucht Aurelian nach Verbündeten, um sich zu rächen und die (seiner Meinung nach) unfähigen Ratsmitglieder auszulöschen. Hilfe findet er überraschend bei Lucio ter Utrecht, dem Anführer der Rebellen, der dringend einen Erfolg vorweisen muss, um sich vor seinen Leuten zu behaupten. Gemeinsam wollen sie am letzten Rahjatag einen Anschlag auf die *Stolz von Al'Anfa* verüben, bei dem sich die Feuerschale des Kolosses auf die Galeere ergießt und die Granden mitsamt Schiff verbrennen.

Irschan fängt Aurelians Leibsklavin ab und presst aus ihr heraus, was sie über die Pläne ihres Herrn weiß. Er zwingt Aurelian, am Tag des Attentats auf dem Schiff zu sein, während er selbst an Land bleibt und die Stadtwache holt, um die Rebellen festzunehmen – natürlich erst, nachdem die Feuerschale gekippt ist.

Auf dem Schiff kommen zahlreiche Granden ums Leben. Amir Honak wird von Aurelian noch rechtzeitig ins Hafenbecken gestoßen und gerettet. Amosh Tiljak erlebt brennend wie eine Fackel eine göttliche Erleuchtung, und auch Amira entkommt zu Irschans Ärger. Lucio kann sich unterdessen im letzten Moment retten, und während am Hafen noch die Überreste der Prunkgaleere gelöscht werden, findet er Zuflucht bei Aurelian, der inzwischen hinter den Verrat seiner Sklavin gekommen ist und diese umgebracht hat. Da Irschan um die wahren Hintergründe des Attentats weiß, hat er Aurelian in der Hand, woraufhin dieser sich vorerst aus der Politik und der Stadt zurückzieht.

DER ZIRKEL VON NABULETH

Obwohl der Name dieses Zirkels verschiedener Magiekundiger eine Herkunft in Meridiana vermuten lässt, findet man Mitglieder der Gruppierung nahezu überall in Aventurien. Zuletzt war der Zirkel vor allem im Svellttal und dem Orkland tätig, aber auch im Süden finden sich immer wieder neue Mitglieder, die sich dem Zirkel mit Leib und Seele verschreiben.

Ziel dieser Gemeinschaft ist es, die Geheimnisse der Vielbeiner zu ergründen. Dabei werden die meisten Mitglieder weniger von Forschungsdrang als vielmehr von persönlichem Machtstreben angetrieben. Um Verrat und Alleingänge zu verhindern, gibt es eine klare Hierarchie, die dem Prinzip von Befehl und Gehorsam folgt. Außerdem bestimmt der Grad des Mitglieds, zu welchen Informationen und Geheimnissen es Zugang hat. Insgesamt gibt es sieben Initiationsstufen. Der obersten gehören angeblich nur zwei Personen an, deren Identität jedoch unbekannt ist.

Das gesammelte Wissen gelangt angeblich zu jenen unbekannten Zirkelmeistern, die eifersüchtig darüber wachen. Verräter werden unbarmherzig verfolgt und besiegt. Besonders verdiente Mitglieder haben die Möglichkeit, innerhalb des Zirkels aufzusteigen und als Belohnung Wissen zu erhalten.

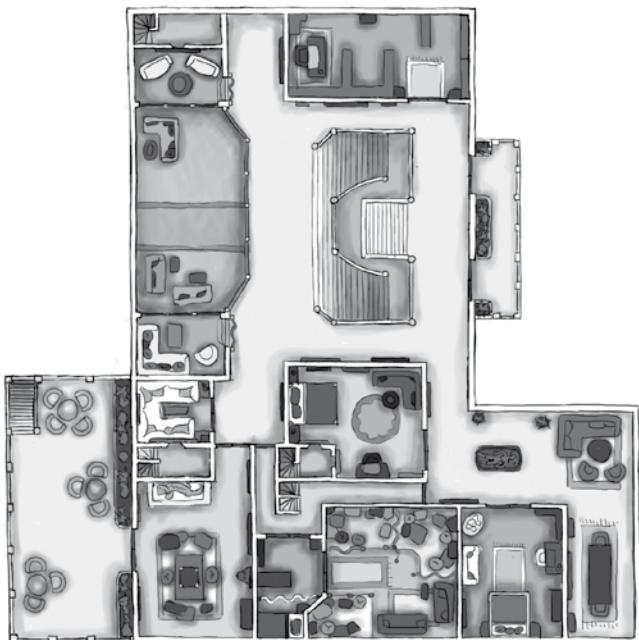
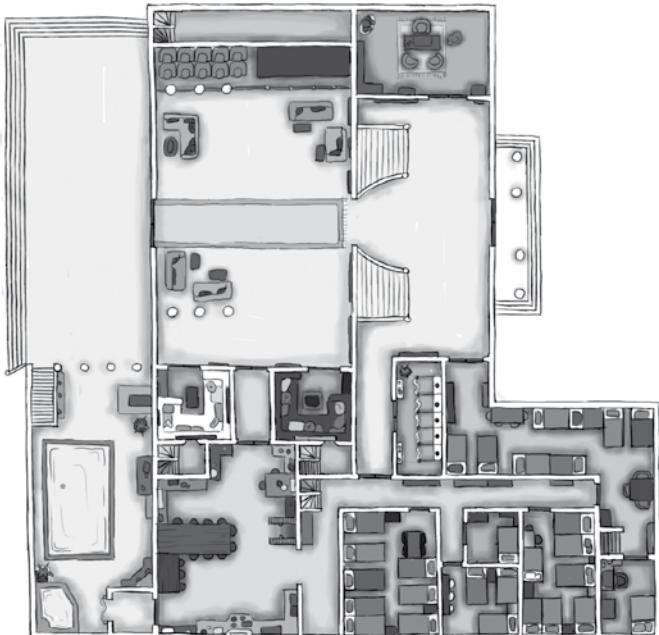
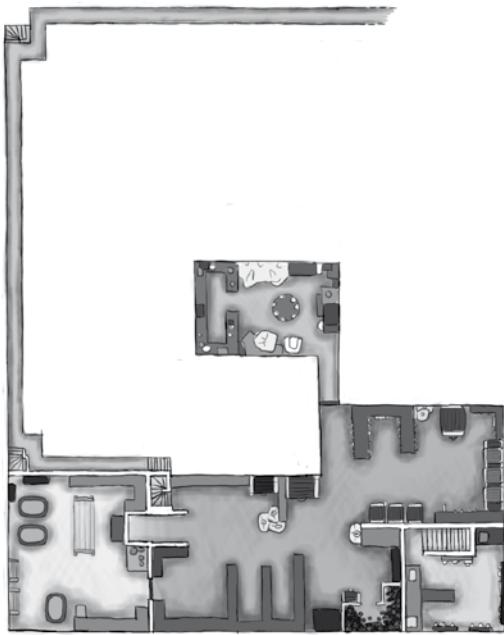
Der Zirkel rekrutiert sich vor allem aus Schwarzmagiern und Hexen, aber auch andere Zauberkundige schließen sich dem Geheimbund an. Die meisten Mitglieder kennen nur die Personen aus ihrem eigenen Zirkel vor Ort. Insgesamt gibt es in ganz Aventurien kaum mehr als hundert Mitglieder; die einzelnen Zirkel können zwischen drei und zehn Personen umfassen. Um keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, operiert der Zirkel im Geheimen.

Der Zirkel des Nabuleth ist eine kleine, unauffällige Organisation, die nicht auffallen möchte und offene Konflikte meidet. Auf der anderen Seite ist er ein Hort von Wissen zum Zeitalter der Vielleibigen und daher für alle Abenteuer interessant, bei denen sich die Helden mit Vielbeinern herumschlagen müssen.

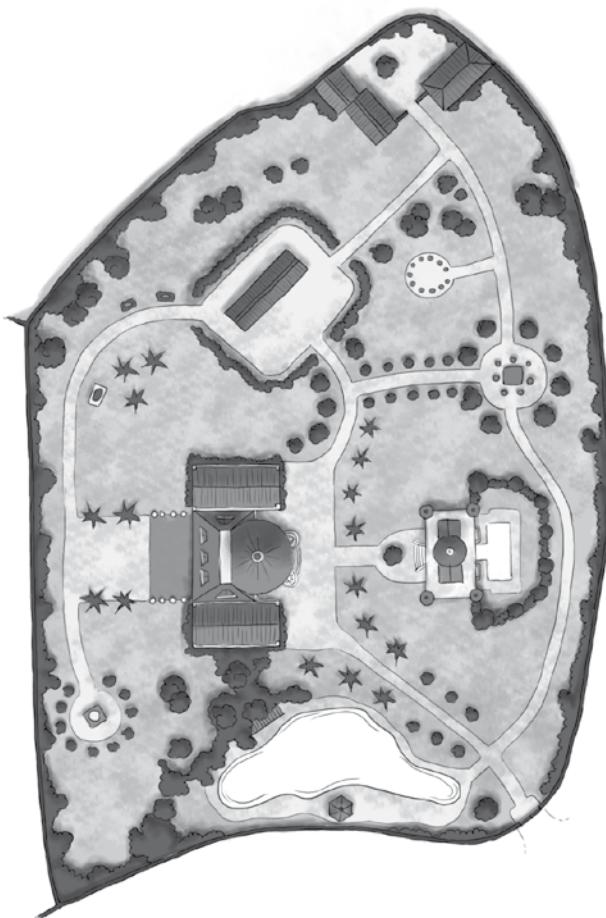
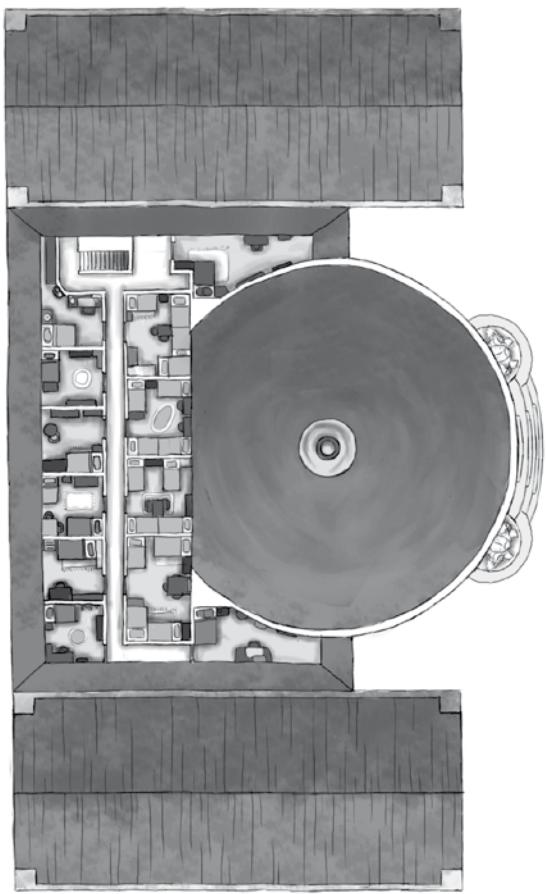
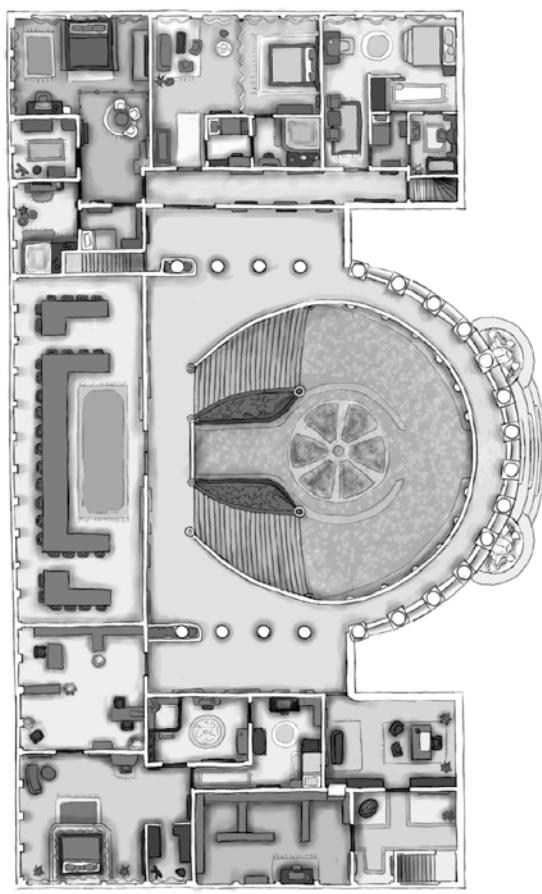
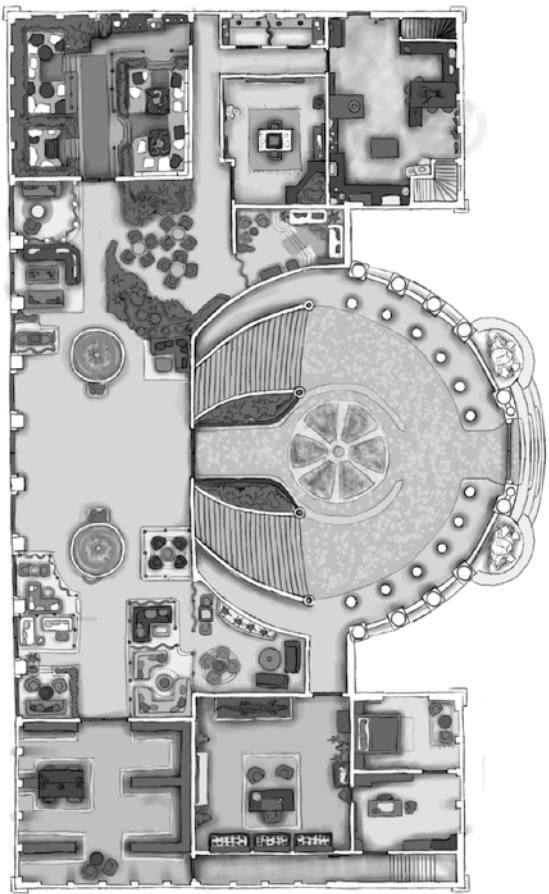
Der Tod von Salix Kugres und Donna Esmeralda della Monte lässt den Zirkel in Al'Anfa zusammenbrechen, da das Misstrauen unter den verbliebenen Mitgliedern zu groß ist.

ANHANG IV: HANDOUTS

VILLA HERMETICA



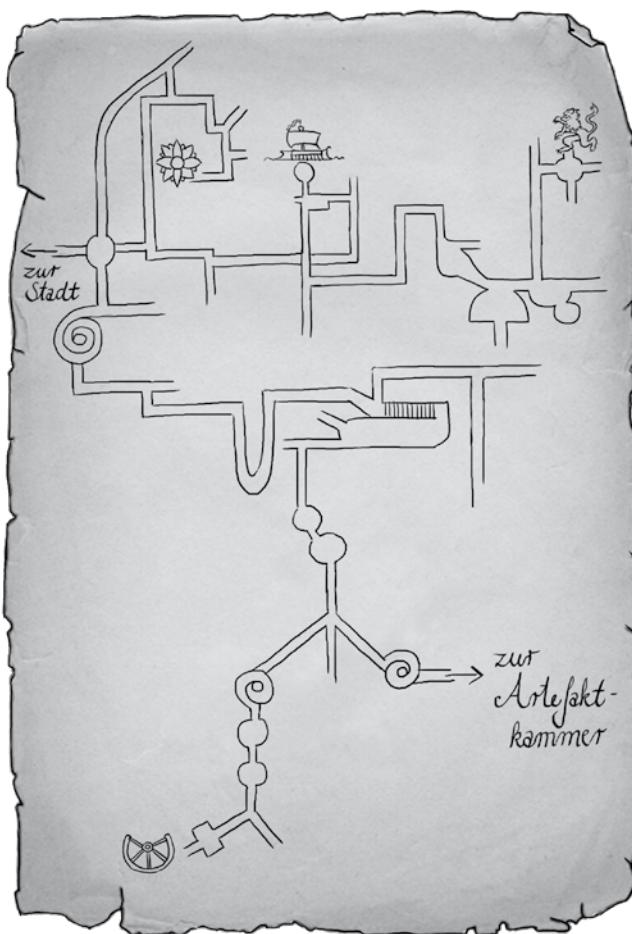
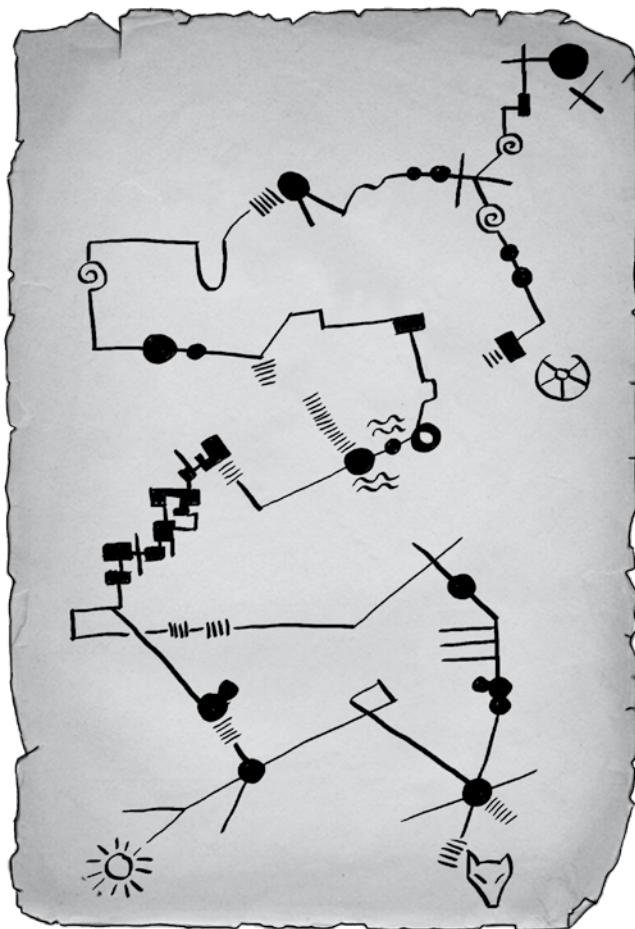
VILLA ULFHART



Die Karte vom Labyrinth



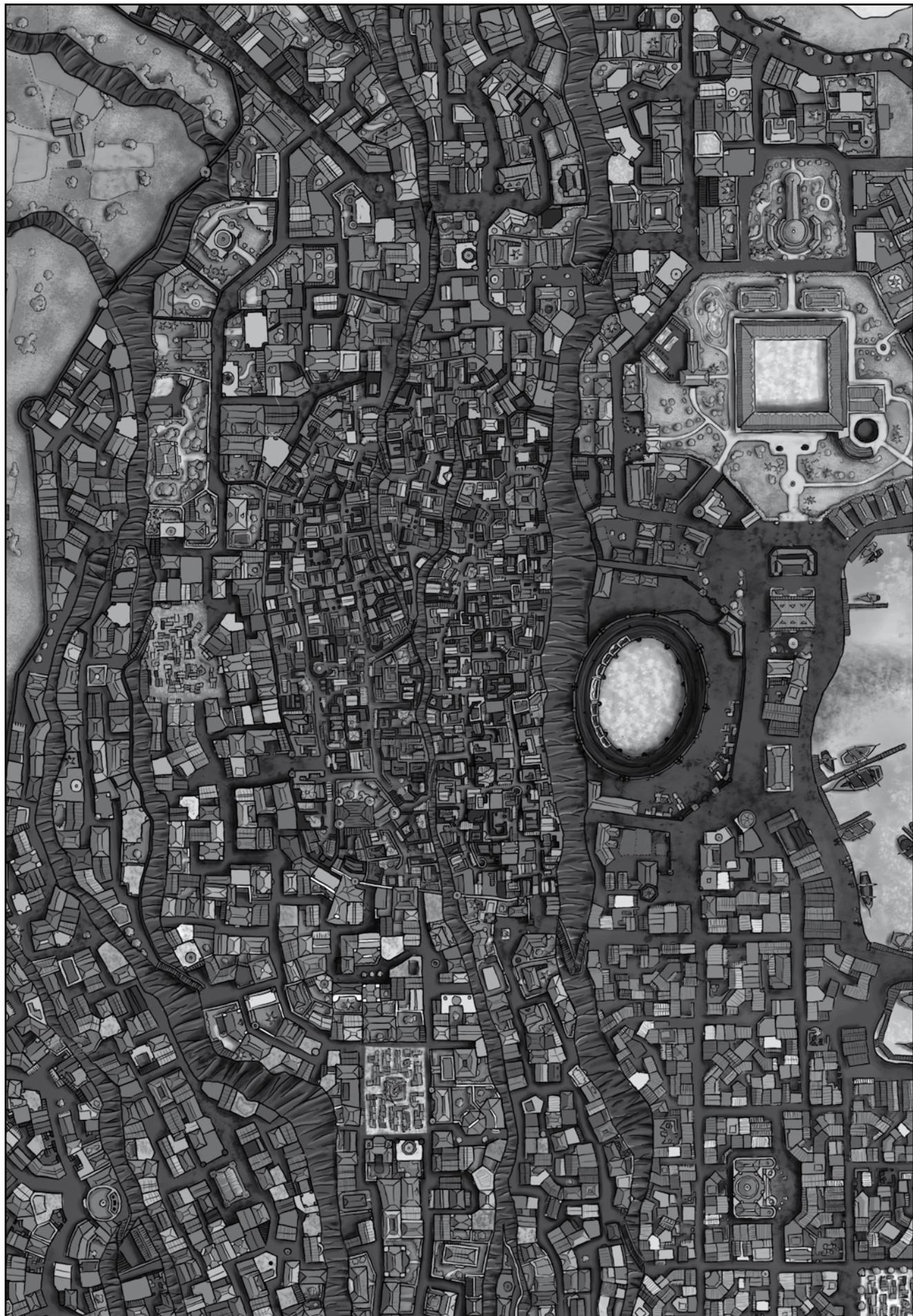
Die Skizzen vom LABYRINTH



RÄTSELHAFTE ZEILEN

Die Haie haben zugeschlagen,
doch sie sind noch immer
hungrig. Bei vollem Mond
werden sie kommen, um die
Beute zu reißen. Sie erwarten
den Lotsen am üblichen Ort.

AL'ANFA – DER SCHLU ND



LEGENDE

- 1 – Schänke "Simia"
- 2 – Universität
- 3 – Hesinde-Tempel St. Argelion
- 4 – Ingerimm-Tempel
- 5 – Gutshof Balura von Mirham
- 6 – Hochofen und Münze
- 7 – Seidenmalergasse
- 8 – Pferdeschwemme
- 9 – Travia-Tempel
- 10 – Hotel "Zum Weißen Einhorn"
- 11 – Schwarzer Turm
- 12 – Villa Hermetica
- 13 – Herberge "Travias Segen"
- 14 – Palmenpark
- 15 – Rondra-Tempel St. Geron
- 16 – Tar-Honak-Platz
- 17 – Gespensterturm / Therbuniten-Spiral
- 18 – Perlemarkt
- 19 – Anwesen von Gero Klippstein
- 20 – Elfenhaus
- 21 – Anwesen von Horun dem Giftfürsten
- 22 – Perval-Anwesen
- 23 – Domizil des Großen Theatralo
- 24 – Verfallenes Anwesen des Arkhan Aarabaal
- 25 – Garnison des Schwarzen Bund des Kor
- 26 – Kriegshafen
- 27 – Der Koloss
- 28 – Werft
- 29 – Großadmiralität
- 30 – Efferd-Tempel
- 31 – Maraskantempel
- 32 – Schänke "Wellen & Sturm"
- 33 – Schänke "Swafnir"
- 34 – Hotel "Residenz"
- 35 – Bordell "Sieben Spiegel"
- 36 – Praios-Tempel "Seine-Heiligkeit Gurvan-Sakrale"
- 37 – Drachenmarkt
- 38 – Bordell "Rahja Hauch"
- 39 – Haus der Unsterblichkeit
- 40 – Silberberger Rohal
- 41 – Hundemarkt
- 42 – Villa Desideriya
- 43 – Schänke "Schlundloch"
- 44 – Firun-Tempel
- 45 – Bal-Honak-Arena
- 46 – Ordenshaus zum Schwarzen Löwen
- 47 – Hotel "Haus Raxis"
- 48 – Hafenmeisterei
- 49 – Frachthafen
- 50 – Börse
- 51 – Phex-Tempel "Die offene Hand"
- 52 – Stadtwache am Sklavenmarkt
- 53 – Sklavenmarkt
- 54 – Hotel "Efferdsruh"
- 55 – Paligan-Therme
- 56 – Sklaveninsel
- 57 – Hotel "Perle von Al'Anfa"
- 58 – Alte Richtwiese
- 59 – Haus mit Turm
- 60 – Rahja-Tempel "Halle der Tausend Lüste"
- 61 – Stadthaus









LEGENDE

- 27 – Der Koloss
- 42 – Villa Desiderya
- 43 – Schänke "Schlundloch"
- 44 – Firun-Tempel
- 50 – Börse
- 51 – Phex-Tempel "Die offene Hand"
- 52 – Stadtwache am Sklavenmarkt
- 53 – Sklavenmarkt
- 54 – Hotel "Efferdsruh"
- 55 – Paligan-Therme
- 56 – Sklaveninsel
- 57 – Hotel "Perle von Al'Anfa"
- 58 – Alte Richtwiese
- 59 – Haus mit Turm
- 60 – Rahja-Tempel "Halle der Tausend Lüste"
- 61 – Stadthaus
- 62 – Herberge "Madamal"
- 63 – Söldnermarkt
- 64 – Seilergasse
- 65 – Tsa-Tempel "Die ewige Wiedergeburt"
- 66 – Herberge "Haus Mirham"
- 67 – Brauereien
- 68 – Tempel des Mantikor (Kor-Tempel)
- 69 – Kommandantur der Stadtgarde
- 70 – Marbo-Tempel
- 71 – Mirhamer Tor
- 72 – Sitz des Hohen Rates der Zwölf
- 73 – Schrägaufzug
- 74 – Silberbergtor
- 75 – Prozessionsstraße
- 76 – Tempelhafen
- 77 – Zugang zur Zwingfeste/
Eingang im Labyrinth
- 78 – Wassergärten
- 79 – Rabenfelsen
- 80 – Neuer Tempel
- 81 – Ordenshaus der Boronsraben
und der Basaltauf
- 82 – Zwingfeste
- 83 – Villa Paligan
- 84 – Villa Bonareth
- 85 – Arsenal und Neues Stadttor
- 86 – Villa Florios
- 87 – Villa Ulfhart
- 88 – Villa Karinot
- 89 – Villa Zornbrecht
- 90 – Villa Kügries
- 91 – Villa Wilmaan



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*



RABENBLUT

Autorin: HEIKE WOLF

Die Zeit heilt alle Wunden, sagt man. Doch die verheerende Niederlage bei der Seeschlacht von Phrygaios frisst immer noch tief im Herzen der Schwarzen Perle Al'Anfa. Unruhen und Aufstände erschüttern die Stadt, Machtkämpfe unter den Granden lähmen die Politik, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis der berüchtigte Funke das Pulverfass zur Explosion bringt. Ausgerechnet unter solchen Umständen stirbt die Grandessa Tsaiane Ulfhart, kinderlos und ohne Verwandte. Erben werden gesucht – und gefunden in den Helden, die sich würdig erweisen müssen, das Grandenhaus durch diese stürmischen Zeiten zu führen und sich gegen Neider, Erbschleicher und Konkurrenten durchzusetzen. Allen voran Nareb Zornbrecht, der berüchtigte Erbe skrupelloser Sklavenhändler, der sich ein Ziel gesetzt hat: Das Haus Ulfhart auszulöschen. Doch es gibt noch andere, die die Unruhen nutzen und nach einem uralten Geheimnis forschen, das mächtig genug ist, um die Herrschaft in Al'Anfa an sich zu reißen und den Silberberg in einem Meer aus Blut zu ertränken.

Rabenblut führt die Heldengruppe durch Al'Anfas Intrigen und enthält Hintergrundinformationen für die Zeit nach den Aufständen.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände Wege des Schwerths, Wege der Zauberei und Wege der Götter sowie den Ergänzungsband Zoo-Botanica Aventurica. Für die Kenntnis der zu erlebenden Region und der Situation dort ist die Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas hilfreich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 186

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

HOCHE / HOCH

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

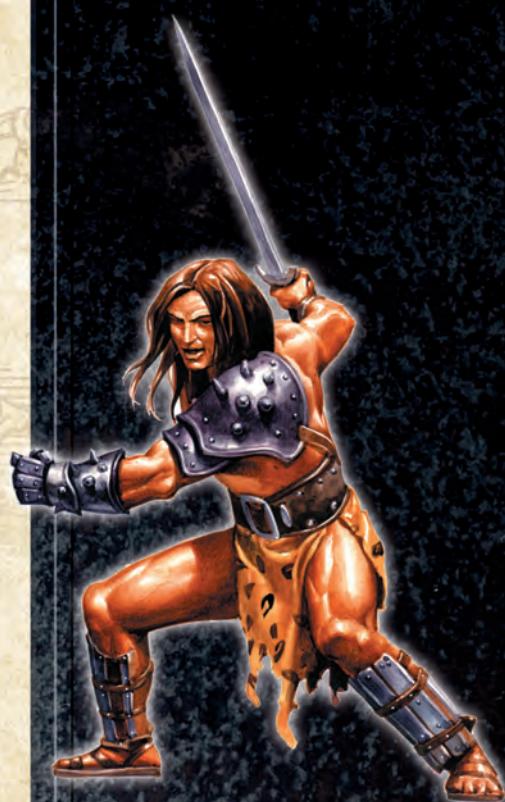
(HELDEN)

TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
HINTERGRUNDKENNTNIS

ORT UND ZEIT

AL'ANFA

1032-1035 BF



www.ulisses-spiele.de