

ADVENTURIEREN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden

NR. 115
ERFAHREN

ERBEN DES ZORPS



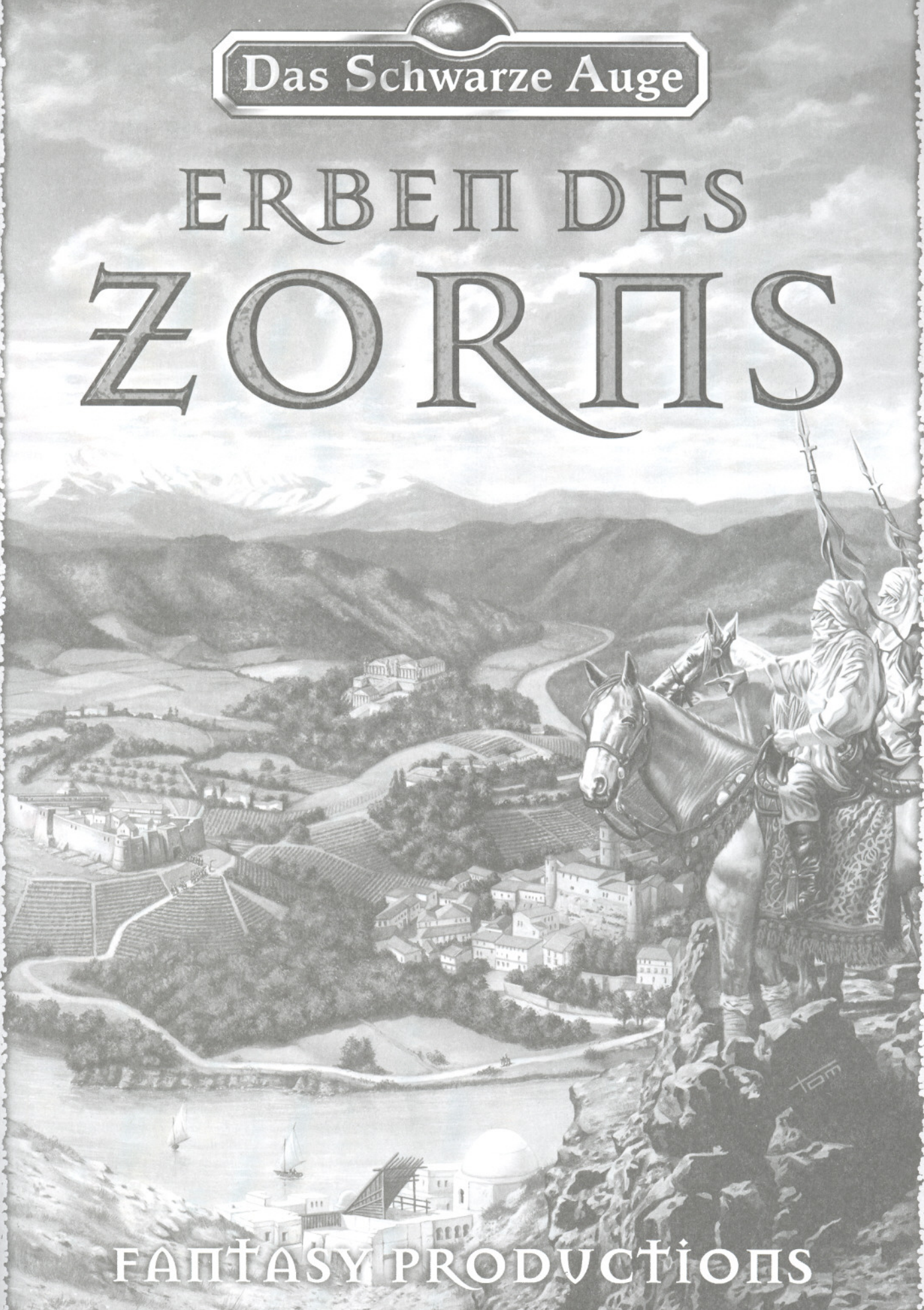
Das Schwarze Auge

10374

Das Schwarze Auge

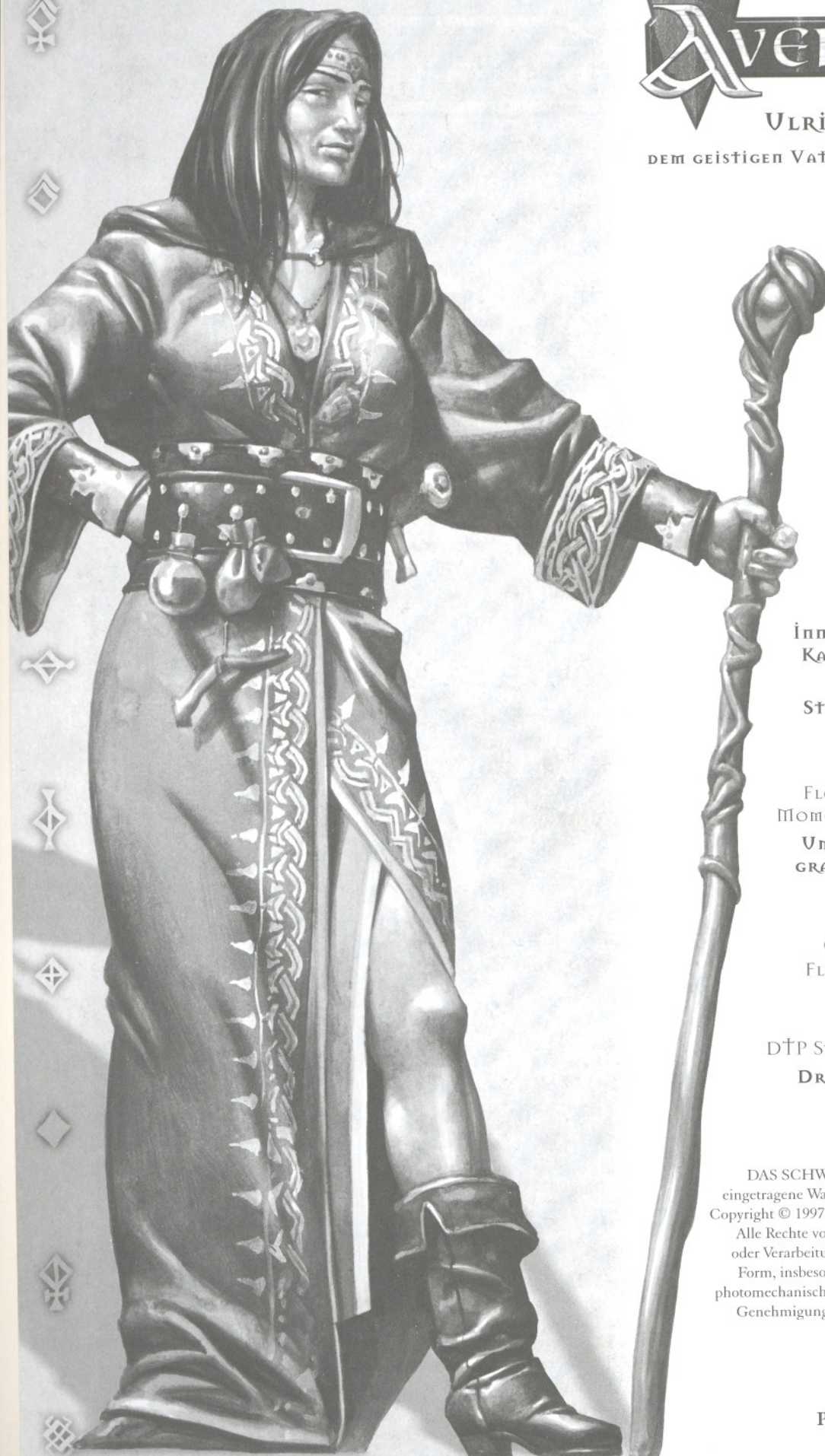
ERBEN DES ZORNS

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD
TOM THIEL

INNENILLUSTRATIONEN &
KARTE DER KULTSTÄTTE
CARYAD

STADTPLÄNE & KARTEN
FANPRO

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN,
MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION
UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

BELICHTUNG

DTP STUDIO MEYER, DÜSSELDORF

DRUCK UND AUFBINDUNG

KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03

Printed in Germany 2003
ISBN 3-89064-374-4

Das Schwarze Auge

D. J. Müller

ERBEN DES ZORNS

VON PIKLAS REIPKE

EIN ABENTEUER FÜR EINEN ERFAHRENEN MEISTER UND
3 BIS 5 EBENSOLCHE SPIELER UND IHRE HELDEN

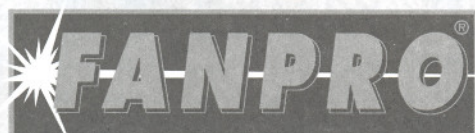
FÜR TODESMUTIGES PROBESPIELEN UND DIE LEICHTFERTIG GEÄUßERTE BEMERKUNG
"LASS' UNS MAL LANGSAM MIT EIN PAAR AUFWÄRM-WÖLFEN ANFANGEN"

CHAPEAU AN DIE WAHREN HELDEN DIESES ABENTEUERS:

SOPHA AREND, MALTE BORKHAMM, DANIEL ECK, MIKE GERMUTH,
FRANK HAGENHOFF, CLEMENS KAPLER UND TOBIAS RAHM

MEIN SPEZIELLER DANK FÜR MANNIGFACHE IDEEN UND MORALISCHE UNTERSTÜTZUNG
SOWIE AUSDAUERNDEN UMSCHWELGEN DES GESAMTEN PLOTS GILT:

FRANK WILCO BARTELS, PETER DIEHN, UTA EPPERS, MAGNUS ERPING, LENA FALKENHAGEN,
LARS FEDDERN, THOMAS FINN, JAN UND DENISE KRUG, STEFAN KÜPPERS, KATHRIN LIEB,
GREGOR ROT UND ANTON WESTE



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

ZUM GELEİT	5
ZEITREISE	5
VERGANGENHEIT – DER HINTERGRUND	5
GEGENWART UND ZUKUNFT – DIE REISEROUTE	6
REISEVORBEREITUNGEN	7
AUFBRUCH	11
TREFFPUNKT THEN	11
AUF INS GEFECHT	11
ERSTE STATION: PUNIP	16
VOR VERSCHLOSSENEN TÖREN	16
SECHS TAGE IN PUNIP	19
DES KANZLERS RUF	25
STROMABWÄRTS	29
ZWEITE STATION: BRIG-LO	30
WILLKOMMEN IN BRIG-LO	33
DER MUCHACHO	37
RECONQUISTA!	37
DIE TOREROQUESTA	39
DAS NÄCHTLICHE GRÄBERFELD	40
AUFBRUCH	43
AMHALLAH – IN FEINDDES LAND	43
PALAST DJER AL'MOUĞİR	44
DURCH FEINDDES LAND	47
DIE KSAR FERCHABA	48
DIE AMHASHAL VON FERCHABA –	
DIE FESTUNG DES BEYS	49
TRÄUME EINES DRACHEN	55
SCHRIFTSTUDIUM	56
FASALLEH – DAS FEST DES BEYS	57
ERBEN DES ZORPS	59
AUF DEN SCHWINGEN DES DRACHEN	59
ANFLUG AUF RASCHTULS TURM	60
DIE KULTSTÄTTE – FİPALE, TEIL 1	62
KAMPF GEGEN DIE ERBEN DES ZORPS –	
FİPALE, TEIL 2	63
DER VORHANG SCHLIEßT SICH	
UND LÄSST MANCHE FRAGE OFFEN	65
DER MÜHE LOHN – ABSCHIED IN BRIG-LO	65
ANHANG 1: ZEITTADEL	66
ANHANG 2: KOPIERVORLAGEN	67



ZUM GELEIT

Liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter!

Seien Sie auf das Herzlichste willkommen geheißen am Yaquir, der silbern schimmernden Lebensader zwischen Neuem Reich und Kalifat, die das Land so nahe der sengenden Glut der Khôm zu einem tsa- und rahjagefälligen Paradies werden ließ. Vertraut und ehrerbietend zugleich benennen die Almadanis den Fluss 'Onkelchen', denn er hat schon so vieles gesehen, was heute kaum die gelehrtesten Historiker ihrer Zunft zu ahnen vermögen.

Das Kulturgebiet entlang des Stromes ist uralt. Es war bereits besiedelt, lange bevor die Nachfahren des legendären Horas oder der Kinder Zulhamids und Zulhamins es erblickten – und es scheint, als hätten die Götter den Yaquir, die einzige Konstante in langen Zeitaltern, selbst dazu bestimmt, über diesem Land Wacht zu halten.

Wie beiläufig leben die Menschen in den Jahren der Zeitenwende mit und neben der Geschichte ihres Landes, aus der sie ihren tief verwurzelten Stolz schöpfen und sich doch über die Belanglosigkeiten des Alltags, der weniger Entbehrungen als anderswo kennt, zu ereifern wissen. Geleiten Sie Ihre Heldengruppe mitten hinein in diesen kochenden Schmelztiegel der Kulturen, der blühenden Wissenschaft und allgegenwärtigen Provinzialität. Bringen Sie Ihre Spieler zum Staunen – über die Magie der Landschaft, die ihre Schönheit und Lieblichkeit mit der Zuspitzung der Handlung zunehmend gegen Schroffheit und Lebensfeindlichkeit eintauschen wird; die Heißblütigkeit ihrer Bewohner, deren Stimmung zwischen feuriger Lebenslust und tiefer Melancholie, selbstverständlicher Rachsucht und augenzwinkernder Frömmigkeit so wankelmütig wie die Launen des Herrn der Gezeiten ist. Langsam und beiläufig werden Sie die

Schatten der Vergangenheit über den Glanz dieser Atmosphäre decken und dabei die schwierige Balance zwischen Erdverbundenheit und Erzählkunst halten müssen.

Sie werden es bemerkt haben: Das vorliegende Abenteuer spielt nicht zufällig in den Landen beiderseits des Yaquir. Vielmehr hat es diese selbst zum Inhalt. Dies bedeutet, dass Sie sich nicht nur wie gewöhnlich eingehend mit dem Inhalt unserer Geschichte vertraut machen müssen – Sie sollten auch Freude am Ausgestalten einer Region und ihrer Kultur haben. Da diese aus Platzgründen im vorliegenden Band nicht in aller Ausführlichkeit behandelt werden kann, möchten wir Ihre Vorstellungskraft mit den richtigen Bildern versorgen: Schließen Sie die Augen und denken Sie an das maurische (von den Arabern besetzte und kultivierte) Spanien, denken Sie an das pulsierende Granada seiner Zeit, denken Sie an die Geschichten des Don Quijote, schmecken Sie die würzige Luft der sommerlichen Toskana und den kräftigen Geschmack herzhaft gewürzter oder honigsüß zubereiteter mediterraner Speisen, hören Sie die Freudenklänge eines fernen Weinfestes, riechen Sie die Düfte eines orientalischen Marktes, spüren Sie die brennende Glut der marokkanischen Wüstensonne auf Ihren Schultern.

Sie begeben sich auf eine Reise nach Almada, die Sie weiter in das von den Novadis beherrschte Emirat Amhallassih und hoch hinauf in die entlegenste Region zwischen Khôm und Punin führen wird: dem Raschtulsturm. Packen Sie Ihre Sachen, wählen Sie behutsam aus – und nehmen Sie Ihre Freunde mit!

Bonn Bad-Godesberg, im September 2002
Niklas Reinke

ZEITREISE

DAS ABENTEUER – EINE KURZÜBERSICHT

Erben des Zorns führt eine Gruppe von Helden auf die Spur eines uralten Kultes – und in diesem Fall bedeutet uralt wirklich älter als die menschliche Zivilisation. Es beginnt mit einigen Aktionen von Novadis, die zunächst so wirken, als wäre wieder einmal der wackelige Frieden zwischen den Wüstensöhnen und Almada in Gefahr.

Doch wenn die Helden ermitteln, werden sie früher oder später dahinter kommen, dass diese Vorfälle keineswegs gegen Almada gerichtet sind, sondern vielmehr mysteriöse Artefakte zum Ziel

haben, die seit der Zeit der Drachen verborgen in tiefen Höhlen schlummern: die *Erben des Zorns*.

Wenn die Helden dann den Novadis folgen, werden sie feststellen, dass hinter der Angelegenheit ein Derwisch steht, der von der Gefährlichkeit dieser Artefakte erfahren hat und sie deswegen in Sicherheit wissen will.

Doch es gibt auch eine andere Partei, die an den 'elementaren Kristallen' interessiert ist – und nicht jedes Mitglied dieser Partei ist menschlich. Um diesen Kult davon abzuhalten, seine fürchterlichen Ziele zu erreichen, müssen die Helden sogar auf die Hilfe eines jungen Drachen zurückgreifen ...

VERGANGENHEIT – DER HINTERGRUND

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunkeln nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Völckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeungen, Kap. III: Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen, ca. 440 v.H., Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth (Auszug)

»Khrāh sz'rahmoss, sz'rahmoss k̄haramak, k̄haramak Ssa'Navv. Zrsh rrim Ppyrr, zrsh rrimo Ppyrr, zrsh rrimo-rrim Ppyrr!«
—pyrdacorisches Beschwörungsformel, verschollen gewährt

»Dunkel muss man sie heißen, unsere Zeit, verblasst ist der Glaube an die heiligen Götter! Götzenanbetung ist an ihre Stelle getreten, und so oft wie nie verdunkelt sich das Praiosauge. Blasphemie! Schlangen und Schleichen und der Zauberei Kundige opfern die Zirkel der Drachenanbeter auf den Altären ihrer Blutgötter. Für was? Doch stets bleiben sie im Verborgenen – niemals haben sie sich offenbart!«
—aus dem Buch der Schlange des Puniner Hesinde-Geweihten Almario Darcóntes, um 1300 v.H., aufbewahrt im Schlangentempel zu Punin. Übersetzung ins Garethi aus jüngerer Zeit. (auch als Kopiervorlage im Anhang 2 auf Seite 67)

»Statusbericht: Die beim Bau der Kaiserpfalz zu C. unter Steinplatten geborgene Leiche wurde unter strengster Bewachung abtransportiert. Beteiligte Arbeiter wurden an die Front verlegt. Identifizierung der Mumie in Punin durch die Agenten Magister Nachtwind und Blitz. Echsenwesen der Rasse Achaz (siehe Beschreibung in Anhang B), Schuppenpanzer eines Höhlendrachen als Rüstung, zyklöpäisches Schwert (siehe Anhang A; die Waffe wurde zur Begutachtung an Agent Koschammer gesandt).«
—Dossier der KGIA, Agent 'Khômwacht', 25 Hal

»Wenn sich nicht der Sultan in Gareth eindeutig für den Weg des Wahren Glaubens entscheidet und im Bündnis mit Amhallas dem Beispiel Tugruk Paschas folgt, so wird der Zorn der Rechtgläubigen auf sein Reich der Lügen kaum mehr im Zaum zu halten sein!«
—aus einem Schreiben des Emirs Dschelafan al-Tergauî ibn Thurschim an den almadanischen Kronverweser Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund, 27 Hal

GEGENWART UND ZUKUNFT – DIE REISEROUTE

Auf der Reise nach Punin geraten die Helden in einen Überfall der Novadis auf die Zollfeste Then, der nur mit äußerster Not zurückgeschlagen werden kann. Hier erhalten sie erste Hinweise auf einen weiteren geplanten Angriff auf Brig-Lo. Offensichtlich suchen die Novadis nach etwas Geheimnisvollem, worüber ein zurückgelassenes uraltes Papyrus Aufschluss zu geben verspricht. Doch um dieses zu entziffern, bedarf es eines studierten Schriftgelehrten.

In Punin angekommen, informieren die Helden die Obrigkeit über den Überfall – diese schwelgt jedoch gerade in Feierlaune, da das 14. Geburtstagsfest Seiner Königlichen Hoheit Selindian-Hal von Gareth begangen wird.

Die Helden können nun das im H'Chuchas der Weisen und Priester des Echsenzeitalters verfasste Dokument untersuchen lassen. Die Schrift stammt zwar aus der Zeit der echsischen Hochkultur in Zze Tha, das Papyrus selbst scheint aber jüngeren Datums zu sein. Möglicherweise wurde es im Kampf der Novadis im Süden als Beute erobert. Magister Mantangor, der das zu berichten weiß, muss jedoch erst vor dem Basiliskentag gerettet werden, bei dem die Stadtjugend überall in der Metropole ausgesetzte Schleichen absticht. Im Verlaufe eines nächtlichen Überfalls versucht der Magus sich nämlich durch einen ADLER-SCHWINGE in Sicherheit zu bringen. Leider verwandelt er sich dazu in eine Speikobra ...

In Punin erleben die Helden das Zusammenleben von Novadis und Almadanis, aber auch die 'akademischen' Reconquista-Planspiele und die almadanische Journaille. Ein nervtötender Redakteur des hurrapatriotischen Blattes *Yaquirblick* heftet sich an die Fersen der Helden und schreibt aufpeitschende Texte. Während unsere Streiter von den Verwundungen des Novadiüberfalls genesen, stellen sie im Auftrag des almadanischen Kanzlers Erkundigungen über die politische und historische Situation entlang des oberen Yaquir an, wobei ein Diebstahl in der Academia ein weiteres Teil des Puzzles zu sein scheint.

Wenige Tage später kommt es zum königlichen Rat auf der Kaiserpfalz Cumrat, von wo aus die Helden nach Brig-Lo zur Eru-

ierung der Lage entsandt werden. Immerhin ist Brig-Lo die Baronie des Leomar Almaderich Sigiswild von Berg, dem obersten Heerführer des Reiches, und einer der wichtigsten Pilgerorte der Zwölfgöttlichen Kirchen.

Dort angekommen werden die Helden bei den Wirtsleuten Manzarres einquartiert. Ihr Sohn steht einer lokalen Reconquista-Gruppe vor, welcher der Bau eines Rastullah-Bethauses im Dorf alles andere als genehm ist. Außerdem plagen den Ärmsten Liebesnöte, um die sich die Helden auch noch kümmern dürfen ... Mitten in der Nacht kommt es wieder zu einem Überfall, in dessen Verlauf die Novadis versuchen, ein Grabmal zu öffnen. Durch die Wachsamkeit der Helden kommt es zum Kampf, in dessen Anschluss erneut Spuren in die drachisch-echsische Vergangenheit entdeckt werden können. Die Frage bleibt: Welches Interesse haben die Wüstensöhne an Drachen und Echsen?

Nachdem das Königreich Almada durch die Helden seinen offiziellen Protest beim Emir vorbringen ließ, sollten diese in Amhallah die wahren Hintergründe der Vorfälle recherchieren. Die Spur führt zu Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin, der herrschaftlich auf seiner uneinnehmbaren Passfeste Amhashal in den entlegenen Amhallassih-Kuppen residiert. Die Helden müssen in diesem Palast weitere Nachforschungen anstellen, doch zunächst gilt es, einen Weg hinein zu finden.

Hier schließlich erfährt man, dass 'die Novadis', also die Elitekämpfer des Bey und ein in seinem Dienst stehender Derwisch, keinesfalls gegen Almada vorzugehen gedachten – zumindest dieses Mal nicht.

Der glühend gläubige Bey will vielmehr einem sagenumwobenen Pyrdacor-Kult zuvorkommen, von dem er jedoch kaum etwas Konkretes weiß und daher davon ausgehen muss, dass dieser zwangsläufig das Wiedererstarken der Echsen zum Ziel haben muss: Inspiriert durch die Forschungen des Derwischs lässt er das Gelege des Pyrdacor (s. Hintergrundkasten) suchen, um es Rastullah als Opfer darzubringen.

Natürlich wäre dieses auch für die Wissenschaft und den Zwölf-

götterglauben ungemein interessant, ganz davon abgesehen, dass das Ausbrüten dieses Geleges das gesamte Weltgefüge in seinen Grundfesten erschüttern könnte.

HINTERGRUND:

DAS 'GELEGE DES PYRDACOR', DIE 'ERBEN DES ZORNS'

Lange herrschte der Gottdrache Pyrdacor der Güldene über weite Teile der Welt, und erst die Tapferkeit des Zwergenvolkes begann seine Macht zu brechen. Heute nennen die Historiker den ewigen Krieg des Kleinen Volkes gegen Pyrdacors Streitmacht aus Drachen, Echsen und elementaren Kreaturen das Steinerne Zeitalter (um 8200 bis ca. 5200 v.H.).

Und dennoch: Ein endgültiger Sieg über den Alten Drachen war nicht zu erringen, der Wächter über das Gleichgewicht der Elemente war zu mächtig. Doch der Plan des weisen Erzgeoden Brandan wirkte mehr als Waffengewalt: Nach einem Pakt mit dem Elementarherrscher des Erzes brachte er Pyrdacor zu Verhandlungen auf der großen Insel inmitten des Yaquir (5200 v.H.). Hier wurden der almadanische Strom, Raschtulswall und Darpat als Nordgrenze des Echsenreiches festgeschrieben, doch dem fast 1000-jährigen Zwerg war bewusst, dass sich der Gottdrache kaum auf Dauer an ein solches Abkommen halten würde. Brandans List und sein Märtyrertod in den Fluten des Yaquir aber zwangen den Güldenen dazu, diese Grenze auch weiterhin zu respektieren (*Das Königreich Almada*, S. 11; *Mysteria Arcana*, S. 10; *Die Zwerge Aventuriens*, S. 10; *Firuns Atem*, S. 13).

Pyrdacor bebte vor Zorn und schwor, dass alle Zeugen dieses Tages in seinen Flammen vergehen würden. Kraftvoll ließ er seine mächtigen Klauen auf das Erdreich der Insel herniederfahren, das Eiland versank im Yaquir – und der Fluss ordnete seinen Lauf neu.

Über all diesem Ärger über die Zwerge vernachlässigte der Gottdrache einen anderen Plan, der ihn eigentlich schon viel länger beschäftigte: eine alte Rache an seinem verhassten Gigantenbruder Famerlor. Um ihn dereinst besiegen zu können, hatte er aus seiner ureigensten Kraft mächtige elementare Kreaturen (von der Macht eines Elementaren

Meisters, wenn nicht deutlich darüber) in der Form von Dracheneiern geschaffen, die den Hohen Drachen zur gegebenen Zeit in einem elementaren Netz gefangen setzen sollten, damit er selbst ihn niederstrecken könnte. Dazu hatte er sein Gelege in unterirdischen Höhlen platziert, die er in die Berge entlang des nördlichen Yaquirufers geschmolzen hatte und die auf einer mächtigen Kraftlinie lagen.

Doch als es Zeit für die 'Brut' war, aus den Eiern zu schlüpfen, lag sie außerhalb von Pyrdacors Einflussbereich, und nach dem folgenden Weltenbrand erinnerte sich lange Zeit keiner mehr an sie. Auch verschoben sich die Kraftlinien, so dass das magische Band zwischen den elementaren Dracheneiern aufgehoben wurde. So liegen diese Eier bis heute in einem ewigen Schlummer und warten darauf, dass sie mit einem mächtigen Ritual erweckt werden.

Während der großen Schlacht von Punin (1874 v.H.) wurde eine der Höhlen entdeckt. An diesem Ort ließ Fran Horas 1.612 v.H. dann das berühmte Pentagrammaton der Academia errichten und barg dabei das Humus-Ei. In dieser Magierakademie wurde es über Jahrzehnte hinweg immer wieder von Pher Drodont untersucht, der in seinem *Compendium Drakomagia* aber zu keiner eindeutigen Identifizierung des von ihm 'Captus Humus' genannten Artefaktes gelangte.

Als während der Dunklen Zeit (1550 bis 1150 v.H.) erstmals der Pyrdacor-Kult in Almada erschien, den einst ein Statthalter des Goldenen Drachen erschaffen hatte, suchte er – einmal mehr – nach dem Gelege. Der Kult nannte dieses Gelege *Zrsh rrimo-rim*: Erben des Zorns. Fündig aber wurde er nicht, wenn er auch zahlreiche Mutmaßungen in verborgenen Schriften festhielt. Erst heute, an der Schwelle zu einem neuen Zeitalter, sieht der wiedererstarkende Kult eine Möglichkeit, die Eier zu finden und die ungeschlüpften elementaren Drachen in einem Ritual zur Welt zu bringen, weil sie hoffen, auf diese Art den Gottdrachen wiederbeleben zu können – für sie sind die Erben des Zorns das, was in der Prophezeiung als 'Pyrdacors Essenz' bezeichnet wird ...

Auf diese Bedrohung nun ist der Derwisch Ramal bei seinen Studien aufmerksam geworden. Sie veranlassten ihn, den einflussreichen und gebildeten Bey Keshmal al'Harim zum Handeln zu bewegen.

REISEVORBEREITUNGEN

Ihnen werden in diesem Band alle Informationen an die Hand gegeben, um das Abenteuer als Spielleiter meistern zu können. Wenn Sie Ihren Spielern sowie sich selbst allerdings eine unvergessliche Reise in die fantastische Welt entlang des Yaquir bereiten wollen, bauen Sie einige der folgenden Hilfsmittel zum Spielen in Almada und dem Emirat Amhallassih ein, mit denen Sie das Abenteuer nach Belieben zu einer längeren almadanischen Kampagne ausbauen können. Sie werden diese Anregungen auch bei anderer Gelegenheit immer wieder benutzen können, denn natürlich hoffen wir, dass es nicht das letzte Mal

sein wird, dass Sie Ihre Spieler in das Land des Mondes entführen werden.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers immer wieder auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind nicht notwendig für dieses Abenteuer, können es jedoch bereichern. Es bleibt somit Ihnen überlassen, ob Sie die Verweise ignorieren oder die Nachschlagewerke zur weiteren Ausgestal-

tung und Ideenfindung nutzen möchten. Als wichtigste aventurische Hintergrund- und Regelbände seien Ihnen für dieses Abenteuer wärmstens ans Herz gelegt:

- **Das Königreich Almada** (im folgenden abgekürzt **DKA**)
- **Die Wüste Khom und die Echensümpfe** (abgekürzt **Khom**; noch auf dem Stand von DSA3)
- **Enzyklopaedia Aventurica** (abgekürzt **EA**; noch auf dem Stand von DSA3)
- **Bestiarium und Herbarium Aventuricum** (**Bestiarium** bzw. **Herbarium**; noch auf dem Stand von DSA3)
- das Nachschlagewerk **Aventurien – Lexikon des Schwarzen Auges** (kurz als **Lexikon**)
- die aktuellen Regelbände **Aventurische Helden** (**AH**), **Mit flinken Fingern** (**MFF**), **Mit blitzenden Klingen** (**MBK**), **Mit Wissen und Willen** (**MWW**), **Aventurische Zauberer** (**AZ**) und **Liber Cantiones** (**LC**)

Weitere Informationen über das aktuelle Geschehen entlang des Yaquir finden Sie in den Ausgaben des **Aventurischen Boten** (**AB**). Sollten Sie stolzer Besitzer dieser Gazette sein, so können Sie sich als Einführung in den politischen Hintergrund, vor dem die Ereignisse dieses Abenteuers stattfinden, noch einmal die Berichterstattung in den folgenden Ausgaben zu Gemüte führen – und später Ihren Spielern zur Recherche vorlegen:

- Nr. 61: Verhandlungen mit dem Emirat Amhallassih, S. 10
- Nr. 62: Verhandlungen mit dem Emirat Amhallassih auf Cumrat, S. 9; Wehr Almadass verstärkt, S. 9; "Freiwilligenheer Brig-Lo", S. 9
- Nr. 63: Aufschiebung der Verhandlungen mit dem Emirat, S. 27
- Nr. 64: Überzogene Forderungen aus Mherwed, S. 27
- Nr. 66: Eslam von Punin und Eslamsbad, S. 14f.; Drohungen des Emirs – Scheitern der Gespräche mit Amhallass, S. 16
- Nr. 68: Kriegstreiberei in Almada?, S. 13; Eslam von Punin und Eslamsbad, S. 18f.
- Nr. 77: Krönung von Rohaja, S. 9ff.
- Nr. 79: Caldja Vanossa v. Streitzig Jurios ä.H. wird Pfalzgräfin von Cumrat, S. 9
- Nr. 80: Kamelreiter-Überfall wider Cumrat, S. 19; Onkelchen Yaquir, S. 21
- Nr. 81: Cumrat – Eine neue Pfalz für das Reich!, S. 18ff.
- Nr. 82: Verrat Uchackbars, Selindian Hal zum Grafen des Yaquirts gekrönt, S. 2
- Nr. 85: Bund wider die Novadi-Gefahr, S. 7
- Nr. 86: Das Königreich Almada – Ergänzungen, S. 13
- Nr. 88: Rohaja empfängt Eslam, S. 1ff.; Zorn der Götter?, S. 26
- Nr. 94: Der große Kampf, S. 17ff.
- Nr. 96: Im Tal der Dornen, S. 13ff.
- Nr. 97: Reconquista!, S. 7f.
- Nr. 98: Omlad, S. 18f.

Gesetzt den Fall, dass Sie weitere Anregungen für das "almadassische Flair" suchen, versuchen Sie es mit folgenden **irdischen Romanen**:

● Miguel de Cervantes Saavedra: **Don Quijote**. Roman, dtv, München, 1997: Tragikomische Geschichte überholter Heldenideale des verrückten, doch scharfsinnigen Don Quijote und seines bäuerlich schlaun Knappen Sancho Pansa im Spanien des beginnenden 17. Jahrhunderts. Der Roman zählt seit 1605 zu den größten Werken der Weltliteratur.

● Wolf von Niebelschütz: **Kinder der Finsternis**, dtv, München, 1999: Mitten in das höfische Leben der Provence im 12. Jahrhundert gerät der rätselhafte Schäfer Barral. Um seine Herkunft gibt es Gerüchte ...

Erzählt in atemberaubender Intensität und Farbigkeit aus der Blüte des Mittelalters in einer Provence mit legendären Zügen, von Schlachten mit den 'Ungläubigen', den kulturell enorm überlegenen Mauren aus der benachbarten Provinz, von Familienfehden und -zusammenhalt.

● Hanny Alders: **Der Troubadour**, Fischer Taschenbuch, Frankfurt, 1998: Vor dem farbenprächtigen Hintergrund aquitanischer Höfe in ihrer Glanzzeit, auf dem Pilgerweg nach Santiago de Compostela, im maurischen Spanien und im düsteren Paris, das von den Fernwirkungen der Kreuzzüge widerhallt, spielt dieser Roman um das Leben eines der ersten Troubadoure. Marcabru, immer auf der Suche nach der wahren Liebe, nimmt in seinen Versen kein Blatt vor den Mund, wettet gegen Heuchelei und Falschheit, und zieht so den tiefen Hass seiner Gönner auf sich.

● Tariq Ali: **Im Schatten des Granatapfelbaums**, Heyne, München, 2000: Eine Epoche des friedlichen Zusammenlebens von Moslems, Juden und Christen geht nach nahezu 800 Jahren zu Ende. Granada ist von den Spaniern erobert worden, und die Moslems müssen zum katholischen Glauben übertreten oder das Land als Bettler verlassen. Vor dieser Alternative steht auch der wohlhabende, gebildete Gutsbesitzer Umar.

AMBIENTE

Sie werden es nur mit unverhältnismäßig hohem Aufwand und nicht zu wünschenden anschließenden Renovierarbeiten vermögen, den heißen Sandwind der Khôm leibhaftig in Ihre Stube zu zaubern. Mit kleinen Hilfsmitteln können Sie aber leicht erreichen, dass sich Ihre Spieler sogleich in eine fremdartige Region und die jeweiligen Stimmungen hineinversetzt fühlen.

Arbeiten Sie mit Licht. Eine Kerze beim vertrauten Gespräch in der Wirtsstube, helle Beleuchtung bei Tagessituationen, eine grelle Lichtquelle auf die Spieler gerichtet in den heißen Amhallassih-Kuppen, indirektes Licht in unterirdischen Anlagen, gar keines bei Traumsequenzen.

Dekorieren Sie. Auch wenn ein Spieltisch schnell ein heillooses Chaos von Papieren, Würfeln, Papieren, Stiften, Plänen und noch mehr Papieren darstellt, sollten Sie versuchen, auch optisch ein wenig Stimmung zu zaubern. Hierfür sind einige Sommerblumen in einer Vase bereits ausreichend, die Sie später durch getrocknete Disteln ersetzen können. Vielleicht haben Sie auch geeignete Mitbringsel aus Spanien oder arabischen Ländern, die Sie zur gegebenen Zeit ins Spiel bringen möchten.

Speisen Sie. Das ist kein Witz! Almada ist das Land, in dem es sich selbst der ärmste Rebenschneider nicht nehmen lässt, mindestens einmal am Tag eine warme Mahlzeit zu sich zu nehmen und dabei kräftigen Wein zu genießen. Die Gelage der Magnaten hingegen werden wohl – wenn überhaupt! – nur noch von den Bronnjaren des Bornlandes oder den Granden Al'Anfas überboten. Nun werden Ihre Spieler keine kulinarischen Höchstleistungen von Ihnen erwarten. Aber versuchen Sie doch einmal, etwas Spanisches, Provencalisches, Italienisches oder Arabisches auf den Tisch zu bringen – oder ordern Sie beim Gruppenkoch. Trinken Sie dazu Tee oder Wein, und lassen Sie das Bier einmal in der Ecke stehen. Doch selbst spezifisches Knabberzeug trägt bereits ungemein zur Stimmung bei: Oliven, spanischer Käse, Trauben, Rosinen, Mandeln, Baklava und was Ihnen sonst noch so einfällt und schmeckt. Gönnen Sie sich etwas, wenn Sie schon an den Yaqir reisen. Anderenfalls wird Ihre Gruppe bald zum Gespött der Einheimischen werden!

Besorgen Sie Klänge. Musik ist das effektivste Mittel, um die Atmosphäre am Spieltisch zu unterstreichen. Sie bedeutet aber auch einiges an Vorbereitung, da Sie sich im Vorfeld überlegen müssen, welches Stück wann angemessen ist. Selten ist eine CD von vorne bis hinten einsetzbar. Ihre Spieler werden Ihnen diese Mühe aber durch stimmungsvolles Rollenspiel lohnen, wenn es Ihnen gelingt, die Hektik der Metropole Punin, die Lethargie des Yaqirtals am Mittag, den Grusel der nächtlichen Grabanlagen oder das hochkochende Adrenalin während spannender Gefechte musikalisch zu erhöhen. Hierfür eignet sich in besonderem Maße Filmmusik, in unserem Falle aber auch klassische bzw. folkloristische spanische, mexikanische und arabische Musik. Ihnen gehen bereits Ideen durch den Kopf? Gut! Anderenfalls versorgen wir Sie mit Vorschlägen, wobei der Autor nicht davon ausgehen kann, dass jedem Spielleiter das gleiche Klangarchiv zur Verfügung steht. Improvisieren Sie, doch vermeiden Sie, zu bekannte Stücke zu verwenden, die in Ihrer Runde eindeutig andere Assoziationen wecken.

Generelle Musikhinweise für “almadanisches Flair” am Spieltisch:

- Georges Bizet: L'Arlesienne Suiten, Carmen-Préludes, 1. Symphonie C-Dur (Klassik)
- Mario Castelnuovo-Tedesco: Konzert Nr. 1 D-Dur (Klassik)
- Joaquín Rodrigo: Concierto de Aranjuez, Sones en la Giralda (Klassik)
- Heitor Villa-Lobos: Konzert für Gitarre (Klassik)
- Ennio Morricone: The Godfather (Filmmusik)
- Patrick Doyle: Much Ado About Nothing (Filmmusik)
- Jean-Claude Petit: Cyrano von Bergerac (Filmmusik)
- Michael Kamen: Don Juan de Marco (Filmmusik)
- Trancendental: Hamam. The Turkish Bath (Filmmusik)
- James Horner: The Mask of Zorro (Filmmusik)
- Miklós Rózsa: El Cid (Filmmusik)

Weiterhin Werke von Radio Tarifa (spanische Musik mit mittelalterlichem und nordafrikanischem Einschlag), Tomas San Miguel y Xalaparte (baskische, mystische Musik), Luis Milán (Lautenkomponist des 16. Jahrhunderts) und Manuel de Falla (klassische spanische Musik).

SAGEN UND LEGENDEN

Jedes Volk lebt von seinen Mythen, Märchen und Liedern, die man sich auch hierzulande des Abends am Lagerfeuer der Zahori, in den ‘Tabernas’ Almadadas oder den Teehäusern des Amhallassih wortreich und verklärt erzählt. Tauchen Sie ein in die Stimmung und berichten Sie in Gestalt eines ‘Mhanah’ der Zahori, einer almadanischen ‘Trovera’, eines novadischen ‘Haimamud’ oder schlicht einer tulamidischen Hirsebäuerin diese Sagen und Legenden in Form von Geschichten, Gedichten oder ‘Cancions’. Einige finden Sie im Text unseres Abenteuers; doch scheuen Sie nicht davor zurück, auch selbst zur Feder zu greifen und die Mythenwelt Aventuriens zu bereichern.

Doch nicht Sie allein sollen Ihre Spieler unterhalten, fordern Sie insbesondere von den Helden Erzählungen erlebter Questen. Schließlich freut man sich entlang des Yaqir stets von fernen Landen zu hören, wenn man für dortige Gepflogenheiten auch meist nichts anderes als verständnisloses Kopfschütteln übrig hat. Wahre oder maßlos übertriebene Heldengeschichten werden aber gern vernommen und mit einem Kelch Rebenblut goutiert, so sie nur gut vorgetragen sind!

KLEINER SPRACHFÜHRER

Kultur drückt sich wesentlich durch ihre Sprache aus. Keinesfalls wollen wir Sie vor dem Leiten dieses Abenteuers in einen Spanisch- oder gar Arabisch-Kurs schicken. Wir möchten Sie trotzdem ermuntern, den von Ihnen dargestellten Meisterpersonen die geschmeidige Zunge einer tulamidischen Ölhändlerin, den Pathos eines Potentaten aus Almada oder dem Amhallassih oder das ‘Lamento’ einer einfachen Dorfbewohnerin einzuhauchen. Benutzen Sie hierzu je nachdem weiche oder Kehllaute und flechten Sie – allerdings keinesfalls inflationär – spanische oder arabische Vokabeln mit dem entsprechenden Akzent ein. Sie haben viel erreicht, wenn Ihre Spieler es Ihnen gleichtun und ihre Helden versuchsweise an die regionalen Gepflogenheiten anpassen.

Weitere Informationen über Mundart und stumme Eloquenz – der sowohl bei Almadanis wie Novadis gepflegten Körpersprache – finden Sie in **DKA**, S. 68f., Allgemeines zu den Sprachen mit Beispielen im **Lexikon**, S. 234ff., in **MFF**, S. 31ff., sowie **EA**, S. 21f.

Almadanisches Glossar

<i>Administrador</i>	Verwalter
<i>Amiga/-o</i>	Freundin, Freund
<i>Atencion!</i>	Achtung!
<i>Boronstündchen</i>	Mittagsruhe
<i>Caballero/-a</i>	Ritter/Rittfrau
<i>Caldabreser</i>	breitkrepiger Hut mit schmückender Feder
<i>Campanya</i>	Feldzug oder langwierige Abenteuer-Queste
<i>Cancion</i>	Lied
<i>Cressos</i>	in Schmalz gebackene Teigkringel
<i>Creszenz</i>	Herkunft und Art von Weinen
<i>Comerciante</i>	Händler
<i>Decadencia</i>	almadanisierte Form von ‘Dekadenz’
<i>Dom/Domña</i>	angesehener Herr / angesehene Dame

<i>Dominie</i>	Baronie
<i>Domnatella/-o</i> oder <i>Domnita/-o</i>	unmündige/-r junge/-r Dame/Herr
<i>Eigenhörige/-leute</i>	Leibeigene
<i>Eslamo</i>	alt-almadanische Münze (Wert: 10 Dukaten)
<i>Exellenca</i>	almadanische Form von 'Exzellenz'
<i>Familia</i>	almadanische Form von 'Familie'
<i>Fiesta</i>	Feier, Fest
<i>Graciosa/-o</i>	junge/-r, schöne/-r Dame/Herr
<i>Infant</i>	Kronprinz; prekärerweise momentan zwei ...
<i>Lamento</i>	Klage (in Form von Sprache, Gesang und Tanz)
<i>Latifundias</i>	Ländereien
<i>Magnat</i>	Landadliger
<i>Mhanah</i>	Familienältester und Sippenführer der Zahori
<i>Muchacho</i>	(draufgängerischer) Junge
<i>Nobleza</i>	Gesamtheit des Adels
<i>Pelura</i>	lokales boccia-artiges Gesellschaftsspiel
<i>Rapido!</i>	Schnell!
<i>Subito!</i>	Sogleich!
<i>Taberna</i>	Wirtshaus
<i>Toreroquesta</i>	lokales Volksfest
<i>Trovere,-a</i> <i>valpotös</i>	Spielmann, -frau skandalös

Tulamidya-Glossar

<i>Abu</i>	Vater
<i>Askarija</i>	Einheit von Fußkämpfer zu 50 Mann
<i>Bahr-Yaquiro</i>	der Fluss Yaquir
<i>Baklava</i>	Blätterteiggebäck mit Mandeln und Honig
<i>Bakschisch</i>	Almosen, auch: Gebühr, Zoll, Steuer ...
<i>Basar</i>	Marktviertel
<i>ben</i>	Sohn des ... (novadischer Namensteil; siehe auch <i>ibn</i>)
<i>Bey, Mz.: -im</i>	politisches Amt des Kalifats im Rang eines Barons
<i>Channanaclaq</i>	Purpurgewand
<i>Dabla</i>	Handtrommel aus schlankem Tongefäß
<i>Djalud</i>	Speikobra
<i>Dschella</i>	grimmige und mächtige erste Frau Rastullahs
<i>Effendi</i> <i>der Eine</i>	'Herr'; höfliche Anrede an Unbekannte Rastullah
<i>Emir</i>	politisches Amt des Kalifats im Rang eines Grafen/Fürsten
<i>Fantasia</i>	Reiterschaukampf
<i>Fasalleh</i>	traditionell erst am 2. Rastullahellah (18. Peraine) begangener Jahrestag der 'Schlacht v. Yrosien' (29. Ronda 67 v.H.)
<i>Feggagir</i>	unterirdische Bewässerungskanäle
<i>Fellachen</i>	Leibeigene tulamidischer Herkunft
<i>Gottesnamen</i>	novadische 'Woche' zu 9 Tagen
<i>Haimamud/-im</i> <i>Hamam</i>	Geschichtenerzähler Badehaus

<i>Harem</i>	Frauenzelt, -haus
<i>Heschinja</i>	weise – und der Name der fünften Frau Rastullahs
<i>ibn</i>	abstammend von, korrekt: Sohn des ... (tulamidische Form; siehe auch <i>ben</i>)
<i>Kabasflöten</i>	Schilf-, Ton- oder Beinflöte mit quengelndem Ton
<i>Kasbah</i>	Wehrturm von Dörfern, Zitadelle von Kleinstädten
<i>Khabla</i>	liebestolle achte Frau Rastullahs
<i>Ksar/Ksour</i>	befestigtes Bergdorf
<i>Maluk</i>	Zweifler, Ungläubige
<i>Marhibo</i>	siebte Frau Rastullahs; achtet auf jeden, dessen Sinn auf die Vergangenheit ausgerichtet ist.
<i>Mawdli</i>	novadischer Glaubensgelehrter (Plural: <i>Mawdliyat</i>)
<i>Saba</i>	Tochter (des)
<i>Sandschak</i>	Unterteilung eines Emirats, untersteht einem Bey
<i>Shanja</i>	erste Gemahlin, Hauptfrau
<i>Sharisad</i>	(u.U. magisch begabte) Tänzerin
<i>Shefteli</i>	novadischer Trancetanz der Männer
<i>Spahija</i>	Einheit der kämpfenden Reiterei zu 50 Mann
<i>Zitar</i>	Art Harfe mit waagerechten Saiten

GELDMITTEL

Wer eine Reise tut, der braucht Geld – vor allem in Almada! Geben sich Ihre Helden geizig, so sparen Sie nicht mit zunächst hinter vorgehaltener Hand, dann offener ausgesprochenen Geringschätzungen – auch von Leuten, die sich vom sozialen Stand her unter dem der Spieler befinden. Geben Sie den Helden zur Not Geld in die Hand – das sie allerdings allzu bald wieder auszugeben haben. Bedenken Sie zudem, dass es in Aventurien die unterschiedlichsten Währungs- und Maßeinheiten gibt. In der Regel ist dies für das Spiel am Tisch nicht ganz so relevant. Hier, entlang der Kulturgrenze, aber ist es entscheidend. In Punin herrscht ein heilloses Durcheinander von Münzen, so dass Ihren Helden auf Silbertaler von hiesigen Händlern durchaus einmal Muwlati herausgegeben werden. Für die Einwohner ist das nichts Besonderes. Vielleicht kommt ihnen gar einmal ein alter, nur noch in Almada gebräuchlicher Eslamo unter? Auf dass auch Sie nicht den Überblick verlieren, nehmen Sie sich hierfür am besten die Währungstabelle im **Lexikon**, S. 269, oder im **Meisterschirm**, S. 14, zur Hand oder schlagen in der **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 87, nach.

REISEKLEIDUNG

Ihre Recken werden es nicht leicht haben, stets angemessen gewandet zu sein. Nun, wir bewegen uns keinesfalls durch das Horasreich, also legen Sie Ihren Spielern nicht zu viele Steine in den Weg. Sie sollten ihnen aber schon zu bedenken geben, ob die Reisekleidung die rechte Gewandung ist, um sich dem Kanzler des Königreiches oder der Königin, dem Emir des Amhallassih oder dem Bey von Ferchaba entgegenzustellen.

Auf der anderen Seite werden sie sich mit stutzerhaftem Auftreten bei den Eigenhörigen und Fellachen auf dem Land wenige Freunde beschieren. Die Helden werden nicht nur zwischen den Reichen, sondern auch zwischen ihren Schichten wandeln. Vielleicht funktioniert das mit offensichtlich fremdländischem Äußeren. Doch wahre Sympathie wird selbst eine garetische Ritterin am Yaquir erst dann erfahren, wenn sie den ohnehin unbequemen Eisenhut gegen den luftigen Almadaner Calabreser eintauscht hat.

DIE REISEGRUPPE

Eine letzte Vorbemerkung zur Zusammenstellung Ihrer Heldengruppe. Prinzipiell ist **Erben des Zorns** für sämtliche Rassen, Kulturen und Professionen konzipiert, mit einer schwierigen Ausnahme: Novadis. Sie werden schnell verstehen, dass diese während der ersten Hälfte des Abenteuers stets mit Feindseligkeiten auf almadanischer Seite zu kämpfen haben werden, was es dem Spieler nicht eben leicht machen wird. Mit etwas Mühe und vorhergehender Rücksprache mit dem Spieler können Sie durch einen Novadi die Spannung der Handlung aber auch erhöhen. Ein Sohn oder eine Tochter der Wüste wird – auch wenn ihm/ihr niemand Glauben schenken mag – rasch beteuern, dass der Umgang mit echsischer oder drachischer Kultur kaum rastullahgefällig zu nennen ist. Vielleicht steht Ihr Gruppen-Novadi gar im Dienst des Kalifats und gibt sich erst auf dem Fest des Beys als Emissär zu erkennen? Bestmöglich sind Mittelreicher geeignet, vor allem erfahrene Almadanis (denen die Ereignisse schnell

zur Herzenssache werden sollten und die generell weniger gesellschaftliche Hürden überwinden müssen), Zwölfgöttergläubige, Forscher, Wissenschaftler, Entdecker, Gelehrte, Hochstapler, Krieger, Magier, Auelfen und Zwerge. Ein SO von 6 bis 9 ist angemessen (eine Ausnahme von 5 oder 10 mag dabei sein können) – immerhin werden es Ihre Helden im Verlauf des Abenteuers mit einigen Würdenträgern beider Reiche zu tun bekommen. Horasier und Novadis haben in Almada aufgrund traditionell angespannter Verhältnisse generell einen um 1 bis 2 Punkte niedrigeren SO. Problematischer erscheinen Nivesen, Wald- und Firnelfen, Orks, Goblins oder Achaz, die stets eine gute Begründung brauchen, um sich in diesen Breiten aufzuhalten. Letztere sind allerdings wiederum besonders interessant. Doch werden sie im zivilisierten und recht warmen Almada und erst recht im Emirat stets skeptisch bis hasserfüllt beäugt und auch körperlich Probleme bekommen. Es ist durchaus eine mörderische Idee, mit einem Achaz ins Kalifat zu reisen ...

Kurz und gut: Sie sind der Meister – Sie entscheiden. Doch achten Sie auf das Gleichgewicht von Gruppe und Hintergrundatmosphäre, das mit einer Rotte Orks, Gjalskerländern, Schelmen und Moha-Schamanen schnell kippen wird.

Bedenken Sie, dass dieses Abenteuer nach den Regeln der vierten Auflage von DSA erstellt wurde. Sollten Sie noch nach alten Regeln spielen, werden Sie einige Modifikationen bei den Werten vornehmen müssen. Passen Sie wie stets die angegebenen Kampfwerte und Proben an Ihre Gegebenheiten an, damit Sie und Ihre Gruppe das dramaturgische Ziel, das sich hinter allen Zahlen und Tabellen immer verbirgt, erreichen können.

AUFBRUCH

TREFFPUNKT THEN

Der 11. Phex 32 ist kein besonderer Tag in der Zollfeste Then, gelegen gegenüber der Orbun-Mündung. Händler aus Mhanadistan, Reisende aus dem Kalifat, Emissäre aus dem Lieblichen Feld und Mittelreicher machen hier Station. Zur Mittagsstunde, dem allgemein bedächtigt begangenen Boronstündchen, passiert auch in der Zollabfertigung nicht viel, so dass man mit Ungeduld oder Gelassenheit die Zeit bei Kürbisfladen und leichtem Wein in der Taberna, dem örtlichen Wirtshaus, absitzt. Auch unsere Helden.

Es ist nicht ohne Folgen geblieben, dass der Ort in der Vergangenheit wiederholt von den 'Sieben Gezeichneten' besucht wurde (vgl. **Pforte des Grauens**, S. 18, **Rohals Versprechen**, S. 55). Und auch wenn sich dem gemeinen Volk die epische Tragweite dieser Helden und ihrer Mission nicht zu erschließen vermag, so genießen diese 'Gezeichneten' im Ort doch große Verehrung.

Es nimmt also nicht Wunder, dass das hiesige Wirtshaus, in dem alles seinen Anfang nehmen wird, den schmucken Namen *Zum Almadinen Auge* erhielt.

Die Zollstation Then ist im Stil einer südlichen Karawanserei errichtet – aber so, wie man es sich hierzulande vorstellt. Jeweils ein Tor führt zur angrenzenden Fährstation bzw. auf den Yaquirstieg und zur Dorfschaft mit seinen etwa 400 Einwohnern. Um den offenen Innenhof mit Brunnen und Holztreppen hinauf zum oberen Umgang und zu den Gästequartieren reihen sich die Stallung samt Schmiede, Vorratskammer und Lager, Küche, Taverne, Bedienstetenquartiere, Zollstube, ein kleiner Tempel des Phex samt Wechselstube und ein schlichtes Badehaus. Es bietet sich an, für den Verlauf des folgenden Gefechts eine Skizze der Lokalität anzufertigen, wofür Sie die Vorlage in **Tempel, Türme und Tavernen**, S. 33, modifizieren können.

AUF INS GEFECHT

Stimmung der Szene: Kampf auf Leben und Tod, hektisch mit abrupten Szenenwechseln

Musik: laut, schnell, gewaltsam, ausweglos

Beginnen Sie den ersten Spielabend mitten im Kampf – plötzlich und unvermutet, ohne langes Vorgeplänkel. Die Wucht, mit der die Novadis über die Grenzstation herfallen, soll auch Ihre Spieler erschüttern. Just während des Boronstündchens greifen

die Elitekämpfer des Bey Keshmal al'Harim mit Unterstützung des Derwischs Ramal Derembar an. Der Yaquir ist hier mit etwa 120 Schritt noch nicht allzu breit, so dass die Kämpfer ganz auf das Überraschungsmoment setzen. Das sollte ihnen gelingen, denn auch die in Then stationierten zwei Banner des III. Kaiserlichen und Königlichen Garderegiment Yaquir (Schweres Fußvolk und Pikeniere) dösen in den ersten warmen Sonnenstrahlen des Frühlings.

Flechten Sie in die Beschreibung des Geschehens und der Attacken in blitzartigen Rückblenden die ursprüngliche Motivation der Charaktere ein, warum sie sich in Then bzw. auf dem Weg nach Punin befinden und von woher sie angereist sind. Hierfür sollte sich leicht ein Grund finden lassen: Punin als Stadt der Wissenschaft und des Handels, als Zwischenstation, als Anwerbestelle für Abenteurer (wozu übrigens auch Then zählt), als Pilgerstätte (Gilborn, Boronsrad, Tsa- und Rahja-Tempel), im Gefolge eines Herrn oder einer Dame zu den Feierlichkeiten zum Geburtstag von S.K.H. Selindian-Hal o.ä. Doch wenn Sie meinen, dass sich Ihre Spieler mit diesem Vorgehen unangenehm überrumpelt fühlen, dann können Sie dies in vorausgehenden Einzelgesprächen abklären. Durchspielen Sie stets nur für kurze Augenblicke die Situation eines Helden. Für die Gruppe wird sich so erst langsam das Mosaik des Geschehens zusammensetzen.

Die Heldenzusammenführung jedenfalls findet mitten im Gefecht statt. Natürlich können weitere Charaktere auch später in Punin dazustoßen, doch enthalten Sie deren Spieler dann den spannenden Abenteuerbeginn vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Held 1 – ein Gelehrter

Tief warst du in deine Gedanken versunken, als dich gelendes Geschrei in die Gegenwart riss. Ein Weib wurde zu Boden gestoßen – und plötzlich brach um dich her Panik aus.

Held 2 – eine Kämpferin

Man greift dich nicht von hinten an, dich nicht! Na warte. Kaum hast du deine Klinge gezogen, dreschen bereits zwei bärtige Kraftpakete mit kampfeslustigem Glühen in den Augen auf dich ein.

Held 3 – ein naturverbundener Charakter

Du liegst auf dem Boden, niedergestreckt von einem Schlag, dem du nicht ausweichen konntest, als du jemanden eine Fackel gegen das hölzerne Gebälk schleudern siehst. Wie in einem Käfig sitzt man in diesem Bau aus Stein und Holz. Die Fenster fast zu klein zur Flucht, der Eingang des Gasthauses gestürmt von wilden Novadis. Warum wurde dir ausgerechnet Punin als Reiseziel empfohlen? Und warum hast du nur auf diesen Rat gehört?

Held 4 – eine Gläubige der Zwölfgötter

Bei allen Zwölfen, die Heiden sind über euch gekommen wie ein Heuschreckenfluch, und sie scheinen die Zollstation plündern zu wollen. Gibt es Hoffnung? Ein Glück nur, dass du gerade nach deinem treuen Pferd geschaut hast, so dass du den Ansturm aus der vorläufigen Sicherheit der Stallungen heraus hast beobachten können.

Held 1

Kämpfen ist eigentlich nicht deine Sache. Aber hier geht es darum, Alte und Kinder vor der erschreckenden Kampfeswut der Fremden zu retten. Schon schlagen die Flammen in einer Ecke der Taberna um sich, und an eine Flucht aus der Tür ist nicht zu denken. Entweder du kletterst über die obere Balustrade oder du windest dich durch die engen Fensterlöcher. Doch um die Panik zu bändigen, brauchst du Unterstützung. Diese junge Frau dort sieht unerschrocken aus ...

Held 2

Eigentlich hätte dieser Sandfresser von deinem Schlag in die Knie gehen müssen! Doch er spuckt dir nur verächtlich ins Gesicht, während Blut aus seinem Arm quillt. Dann eben noch mal drauf! Punin wird warten müssen. Warum sich dort anwerben lassen, wenn du hier und jetzt Kor und Rondra zu Ehren sein kannst?

Held 3

Ein Kampf unter freiem Himmel ist dir lieber, doch sei's drum. Zwei der mit düsteren Kriegsbemalungen versehenen Novadis drängen auf die Schankmaid ein – das geht wahrlich zu weit! Wenn du nur die Stricke erreichen könntest, an denen die kerzenbestückten Wagenräder an der Decke hängen – direkt über den Angreifern. Vielleicht mit einem gezielten Wurf deines Beils?

Held 4

Das Geburtshaus des heiligen Gilborn in der Königsstadt wolltest du sehen – wenn du aus diesem Chaos herauskommst, hast du jeden Grund, großzügig mit deiner Spende zu sein! Jetzt kommt ein Novadi mit einer Fackel auch in deine Richtungen gerannt – mit einem schnellen Dolchwurf solltest du ihn ausschalten können. Doch was schleichen dort für Gestalten auf den Phexschrein zu?

Entfesseln Sie einen Kampf, der die Helden bis an den Rand ihrer Fähigkeiten fordert und zudem alles bietet, was die Lokalität hergibt: Stühle als improvisierte Waffen, das Umstürzen von einem Tisch, auf den sich gerade ein Novadi hinauf geschwungen hat, Enge, Geschrei und Panik, in flagranti vom Rahjadenst aufgeschreckte Gäste ...

Sparen Sie nicht mit entsprechenden Proben gemäß der Kampfregeln in **Schwerter und Helden**, doch opfern Sie die Dynamik nicht zu langen Würfelorgien.

Sie haben es hier eben nicht mit den eingangs zitierten 'Aufwärmwölfen' zu tun, sondern mit einem todbringenden Gegner, der zwar grausam ist und sicherlich nicht rondragefällig auftritt, aber doch seine eigene hohe (Kampf-)Kultur besitzt. Versuchen Sie daher, hinter die einheitlichen Kampfwerte zumindest schwach umrissene Charaktere zu stellen, so dass die Spieler einen Eindruck von ihren Gegnern erhalten.

Jeder Held hat es mit mindestens einem entschlossen kämpfenden Novadi zu tun (mehrere Gegner für kampferprobte Streiter sind durchaus denkbar), so dass sich bald die ernüchternde Einsicht der unbezwingbaren Übermacht einstellt.

Schließlich sind die Novadis von Ramals Kampfritual magisch gestärkt wurden. Die Tatsache, dass es sich bei Ramal um einen

Derwisch handelt, sollten Sie als Mysterium erst auf der Amhasal lüften. Lassen Sie Ihre Helden das Geheimnis eines bestehenden Derwisch-Ordens erst später durchschauen, und geben Sie ihnen dann die Möglichkeit, die Puniner Gelehrten damit zu verblüffen.

Insgesamt sind es sicherlich 26 Streiter, die an verschiedenen Stellen die Karawanserei stürmen. Erst wenn die Helden am Ende ihrer Kräfte sind, wird Ramal Derembar, der etwas Hundgroßes unter seinem Kaftan trägt, den Rückzug befehlen – just der Moment, in dem auch die almadanischen Gardisten endlich anrücken.

Novadi-Elitekämpfer

Khunchomer:	INI 15+W6	AT 14–18*	PA 13
TP 1W+4	DK N		
Waqif:	INI 13+W6	AT 11–14*	PA 10
TP 1W+2	DK H		
LE 34**	RS 1	AU 36	KO 14**
MR 9*	GS 8		

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammer-schlag, Entwaffnen als Attacke

Besondere Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 10, Sinnen-schärfe 9, Selbstbeherrschung 7

*) Attacke-Wert und Magieresistenz sind durch SCHUTZ RAS-TULLAHS und DER RUF DES KRIEGERES jeweils um 2 erhöht.

**) Durch DER RUF DES KRIEGERES erhält der Novadi den Vorteil *Zäher Hund* (siehe AH 111); er erleidet außerdem keine Einschränkungen durch Wunden.

Bauen Sie während des Kampfes einige Situationen ein, die den Helden zusätzliche Aktionen abverlangen. Passen Sie folgende Vorschläge individuell an Ihr Kampfszenario an:

● Der Zollwächter **Boronir Flogglonder** (46, graudurchsetztes, braunes Haar zum Zopf zurückgebunden, dickbäuchig und mit natürlicher Autorität) fürchtet um die Kasse und die gut gefüllte Lagerhalle, die alsbald in Flammen aufzugehen droht. Geld interessiert die Novadis, die lediglich aus genereller Rachsucht für Omlad und als Ablenkungsmanöver angreifen, jedoch nicht im Geringsten.

Die zunehmenden Brände allerdings stellen durchaus ein Problem dar: Ein Held kann nur mit einer gelungenen *Athletik*-Probe einen Novadi rechtzeitig im Sprint erreichen, bevor dieser eine Fackel wirft, und ihn dann z.B. mit dem Manöver *Niederwerfen* am Wurf hindern. An anderer Stelle können Sie eine *Selbstbeherrschung*-Probe +4 verlangen, wenn eine Heldin durch eine Feuerwand springen will; eine gelungene Probe auf *Baukunst* oder *Zimmermann* lässt die Vermutung zur Gewissheit wachsen, dass ein weiterer Brandherd das Dachgebälk wohl zum Einsturz bringen dürfte, und in diesem Fall lässt sich nur durch *Ausweichen* vermeiden, unter die brennenden Trümmer zu geraten.

● Kinder und Greise müssen aus dem Inferno gerettet werden. Um sie dazu zu bewegen, ihre scheinbar sichere Zuflucht hinter Fenstern und Balustraden zu verlassen, muss den Helden zunächst eine *Überreden*-Probe +2 gelingen. Eventuell kann es hier auch noch zu Verständigungsproblemen kommen, wenn der betreffende Held nicht die gleiche Sprache spricht.

● Die drohende Versklavung von Reisenden kann nur verhindert werden, wenn zuvor ein Manöver *Befreiungsschlag*, die *Entwaff-*

nung oder *Betäubung* des momentanen Gegners gelingt – ewige Dankbarkeit der erretteten Person mag Segen oder Fluch für den Helden werden.

● Durchgehende Pferde sorgen im Innenhof für zusätzliche Unruhe, wogegen nur *Abrichten*-Proben +6 bzw. *Reiten*-Proben +9 helfen.

DER DERWISCH

Das eigentliche Ziel von Ramal Derembar ist eine alte Höhle tief im Felsmassiv, auf dem die Zollfeste errichtet wurde und dessen Zugang sich unter dem Altar des Phex-Tempels befindet. Diesen schiebt der Mittfünfziger mit überwältigender Kraft (ein weiteres Anzeichen für die magische Begabung Ramals) beiseite und begibt sich eine dunkle Stiege hinab.

Gestalten Sie diese Szene so, dass mindestens ein Helden diesen Vorgang beobachtet, aber sorgen Sie dafür, dass sie nicht verhindert wird. Ramal hat je nach Stärke der Helden einen oder mehrere Mann Bedeckung, die jeden Angreifer lange genug aufhalten, dass niemand dem Derwisch folgen kann. Selbst wenn die Helden diese Kämpfer ausschalten können, sollte dies lange genug dauern, damit Ramal genau in diesem Augenblick wieder hervorkommt. Notfalls bahnt er sich mit seiner übermenschlichen Kraft einen Weg – achten Sie darauf, dass jetzt kein Zauberer in der Nähe ist, der Sie in arge Bedrängnis bringen könnte, wenn es darum geht, dass der Derwisch wirklich entkommen kann.

Während seiner Flucht trägt Ramal etwas Sperriges unter seinem Umhang und gibt sorgsam darauf Acht, dass diesem Gegenstand nichts geschieht. So fällt ihm nicht auf, dass er unterwegs ein altes Pergament fallen lässt, das die Helden sofort oder später finden werden.

Bedienen Sie sich zur Darstellung des Derwischs seiner Beschreibung auf S. 53.

Gönnen Sie den Helden (und zu deren Ehrenrettung: auch den Gardisten) bei diesem für sie nicht sehr rühmlichen Abenteuerstart noch einige Teilerfolge, bevor sich doch die meisten der Novadis wieder über den Yaquir und dort auf Pferden durch den dichten Schilfbewuchs und die sich anschließenden Zedern-Wälder flüchten können. Sollten die Helden hier später nach Spuren suchen wollen, verlieren sich diese im aufziehenden Regen bald. Gefangengenommene Novadis aber werden sich eher – effektiv! – die Zunge abbeißen oder sich mit ihr zu ersticken versuchen (oder die Helden ansucken), als Auskünfte zu erteilen.

NACH DEM KAMPF

Stimmung der Szene: Verzweiflung, Trauer, stille Wut

Musik: getragen, mit wenig Hoffnung (die in den Helden liegt)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch bietet sich ein Bild der Verwüstung, das Bitterkeit und Wut zugleich in euch aufsteigen lässt. Die Zollstation ist zu einem guten Teil verwüstet, die Gardisten und herbeige-eilten Dorfbewohnern bekommen die Brände nur allmählich unter Kontrolle. Verletzte und Tote liegen zwischen und unter den Trümmern, darunter auch Kinder und Greise. Andere wurden von den Wüstensöhnen verschleppt, mit an

Gewissheit grenzender Wahrscheinlichkeit in die Sklaverei. Auch euch steht nach diesem Gefecht die Erschöpfung ins Gesicht geschrieben. Die Khunchomer der Novadis haben bei jedem ihre Spuren hinterlassen – auf die eine oder andere Weise.

Tatsächlich sollten die Helden zunächst an ihre Wunden und die zahlreichen Verletzten denken. Wahrscheinlich sind selbst einige der Charaktere nur knapp dem Tod entronnen. Befindet sich kein Heilkundiger unter den Helden, wird eine mildtätige Geweihte der Peraine oder ein resoluter Medicus die nötigen Anweisungen erteilen.

Auch der Zollwärter ist ernsthaft verletzt, stellt aber fest, dass weder das Lager noch die Kasse geplündert worden sind. Ebenso wurde den Reisenden nichts geraubt – sehr wohl aber einige hübsche oder kräftige Angehörige entführt.

Nachdem sich die erste Erschütterung gelegt hat, bahnt sich allgemeine Wut den Weg. So mancher Almadani wird von ähnlichen Überfällen berichten können, was stets in Verfluchungen der 'Heiden' und dem Wunsch nach Vertreibung der mit unglaublichen Schimpfwörtern belegten Novadis aus dem ehemaligen Süd-Almada endet.

Bei der Untersuchung des Schauplatzes aber stoßen die Helden, die sich spätestens jetzt als Gruppe tatkräftiger Recken gefunden haben sollten, bald auf Indizien, dass hier doch so manches ungewöhnlich war: die hohe Kampfkraft und Kondition der Angreifer, das verlorene Dokument (s. Hintergrundkasten), der freigelegte Zugang zur Kaverne, keine Plünderung, ein unerwarteter Rückzug – es hat sich offensichtlich um einen Scheinangriff gehandelt.

DIE KAVERNE

Stimmung der Szene: enigmatisch, mit leichtem Grusel

Musik: mystisch, aus einer längst vergangenen Zeit stammend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schwere Steinaltar des Handelsgottes ist zur Seite geschoben, als wäre er ein im Weg stehender Blumentopf. Darunter führt eine steile Wendeltreppe etwa 30 Schritt hinab in die dunkle Tiefe. Feucht und modrig ist die Luft, Wasser tropft von den Wänden.

Als ihr vorsichtig hinabsteigt, beschleicht euch ein bedrohliches Gefühl, denn ihr müsst euch deutlich unterhalb des Yaquir befinden. Die Treppe endet an einer eisenbeschlagenen Tür, die mit altertümlichen Siegeln versehen ist: Eines zeigt einen nackten Mann mit zwei Zeptern in den Händen, ein zweites eine schlangenleibige Frau, das dritte eine volle Mondscheibe. Die Siegel sind erbrochen!

Verlangen Sie von Helden, die die Siegel betrachten, eine *Götter/Kulte*-Probe +4.

0 bis 1 TaP*: Die Siegel zeigen altertümliche Darstellungen von Praios (als Horas), Hesinde und Phex.

2 oder 3 TaP*: Derartige Siegel sind eine hohe Form des kirchlichen Banns.

4 bis 6 TaP*: Sie sollen Unheil wider die Weltenordnung ein-

dämmen. Bemerkenswert an diesen Siegeln ist allerdings, dass nur drei Götter angerufen werden – üblicherweise sind es alle Zwölf.

7 oder 8 TaP*: Solche Siegel wurden in einer Zeit verwendet, die etwa 1.200 Jahre zurückliegt.

9 oder mehr TaP*: Diese Siegel wurden vor dem Silem-Horas-Edikt angebracht, welches das Pantheon der zwölf Götter als solches erkannte und als elementaren Glaubensgrundsatz fest-schrieb. Daher konnte es noch keinen zwölfgöttlichen Bann geben, den man heute für solche Zwecke bemühen würde.

All diese Informationen (bis auf die letzte, denn hierbei handelt es sich um ein gut gehütetes Geheimnis der zwölfgöttlichen Kirchen) können die Helden zur Not auch später in Punin erhalten.

Eigentlich sollten Ihre Helden den so lange Zeit verschlossen gehaltenen Raum nicht völlig bedenkenlos betreten. Mit gewissen Formen von *Aberglaube* ist dies gar unmöglich oder muss mittels Probe erfragt werden (Meisterentscheid). Die bleiernen Siegel selbst hat Ramal mit seinem Ritual-Waqqif durchtrennt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt eine gigantische Halle. Nur langsam vermag euer Licht die vollständigen Dimensionen des Raumes aus-leuchten, und so seht ihr, dass er eine Grundfläche von etwa 80 mal 80 Schritt hat. 20 Schritt über euch läuft die Decke dieser Grotte kegelförmig zusammen. Alle Wände sind merkwürdig glatt, und etwa in der Mitte des Saals seht ihr einen etwa hüfthohen Sockel.

In der Mitte des Sockels findet sich eine runde Aussparung von etwa anderthalb Spann Durchmesser. Der Staub in der Aussparung und überall auf dem Boden der Grotte lässt erkennen, dass hier seit Jahrhunderten kein Inventar mehr vorhanden gewesen sein kann.

Gesteinskunde:

0 bis 3 TaP*: Die Kaverne ist nicht natürlichen Ursprungs.

4 bis 5 TaP*: Sie scheint gut 5.000 Jahre alt zu sein.

6 bis 7 TaP*: Der Sockel selbst scheint früher einmal eine Inschrift oder Ornamente getragen zu haben, die jedoch nach-träglich weggeschliffen wurden. (Hintergrundinformation: Die Geweihtenschaft der Kirchen entdeckte die Höhle und den Sockel mit seinen an einen Drachenkult gemahnenden Verzierungen am Ende der Dunklen Zeit, worauf sie diese gründlich schliffen und versiegelten.)

8 bis 9 TaP*: Dies geschah vor etwa 1.000 Jahren.

10 und mehr TaP*: Die Glätte der Kavernenwände ist mit natür-lichem Werkzeug kaum zu erreichen.

Wenn die Helden auf den letzteren Schluss gekommen sind, können Sie ihnen eine *Alchimie*-Probe +2, eine *Bergbau*-Probe +5 oder eine *Steinmetz*-Probe +3 abverlangen: Ein Erfolg bringt den Helden darauf, dass diese Grotte aus dem Felsen herausge-schmolzen worden sein muss.

Ein OCULUS ASTRALIS oder *Blick der Weberin* enthüllt ein dickes rotes Band, das sich quer durch die Kaverne und einige Schritt vom Sockel vorbei zieht: eine Kraftlinie. Bedenken Sie bei allen hier ausgeführten Zaubern die Besonderheiten in der Nähe von Kraftlinien (siehe **MWW 97**), wobei diese Linie eine Stärke von 4 besitzt, also durchaus ein starkes Band ist.

HINTERGRUND: DIE PAPYRUSROLLE

Während eines Aufenthalts in Selem vor über einem Jahr recherchierte Ramal in den Ruinen der Silem-Horas-Bibliothek Bekämpfungsformen echsischer Magie, die sich den Novadis im gegenwärtigen Kampf gegen die Geschuppten immer stärker offenbart (vgl. aktuelle Berichterstattung des AB). Dabei stieß er auf ein Fragment, das seine Aufmerksamkeit erregte: ein in H'Chuchas-Glyphen beschriebenes Papyrus – eine ungeheuerliche Rarität! Mit Hilfe des jungen Purpurwurms Japhgur, der von Ramals Mäzen, dem Bey von Ferchaba, seit einer Drachenhatz festgehalten wurde, gelang ihm die Übersetzung, an der sich in Punin die gelehrtesten Schriftkundigen für die Helden die Zähne ausbeißen werden. Nur bei einem KL-Wert von 18 kann ein Hesinde-Geweihter den Inhalt auch mittels der Liturgie *Schriftum fremder Lande* lesen. Da die Helden in diesem Fall um den Spaß am Basiliskentag kommen würden, lassen Sie Magister Mantangor dann wenigstens das Alter der Schriftrolle analysieren (eine Kopiervorlage finden Sie im Anhang 2, S. 67). Der Inhalt des Textes lautet:

»Der Groll des Mächtigen/Herrschers/Gottkaisers fokussiert ... kein Rückzug der Heerschar/Übermacht ohne Wiederkehr/Triumph ... Vorsorge, große/vielfältige Macht ... zu fangen/vernichten/beherrschen den Löwen und den hintertriebenen Meister der Kampfeskraft ... Feuer, Humus ... Wasser ... zu entfesseln die Erben des Zorns ...«

Handschriftlich merkte Ramal in den Glyphen von Unau die Orte an, die er nach weiteren Recherchen für mögliche Stätten der elementaren 'Artefakte' hielt (er geht – fälschlicherweise – davon aus, dass Pyrdacor die Eier erst nach dem Verlust der Elemente Eis und Erz erschuf):

„Then?“ – „?“ – „Brig-Lo?“ – „?“

Zum Verständnis für den Spielleiter:

Mächtigen/Herrschers/Gottkaisers: Pyrdacor

Heerschar/Übermacht: Gefolge Pyrdacors

Wiederkehr/Triumph: Anspielung auf Zusammenführung von Essenz und Karfunkel Pyrdacors gemäß der Prophezeiung Fuldigors

große/vielfältige Macht: Anspielung auf die elementaren Drachen

Löwe und hintertriebener Meister der Kampfeskraft: Famerlor

Verfasst wurde der Text vor etwa 3.200 Jahren in Yash'Hualay, wohin sich die letzten überlebenden Anhänger des Gottdrachen nach seinem Fall zurückgezogen hatten. Über verschlungene Pfade geriet das Papier über die Echsensümpfe, in die Bastrabun die Geschuppten bannte, in späteren Jahrhunderten nach Selem. Spezifische Informationen zu den einzelnen Sprachen finden Sie in MFF, S. 32, EA, S. 21f. sowie Lexikon, S. 234ff.



AUFBRUCH

Stimmung der Szene: nachdenklich, ernst, hoffnungsvoll

Musik: keine

Zunächst werden die Helden die Zollstation gründlich untersuchen, vielleicht gar den Spuren auf der anderen Yaquirseite nachgehen wollen. Geben Sie aber zu bedenken, dass die Helden stark verwundet sind und dringend ärztlicher Fürsorge bedürfen.

Sollten die Helden in dem Durcheinander und Geschimpfe, das nachfolgend herrscht, nicht selbst darauf kommen, so wird Boronir Flogglonder sie als erwiesenermaßen tapfere Recken beauftragen, dem Kanzler zu Punin Bericht zu erstatten. Er wird sie nötigenfalls mit frischen Pferden versorgen und ein Schreiben an Seine Exzellenz Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H. aufsetzen, in dem er den Vorfall in knappen Sätzen schildert und die Helden lobend erwähnt.

Sorgen Sie für einen Aufbruch am Nachmittag, so dass die Helden am späten Abend die Reichsstadt erreichen. Gestalten Sie die Reise allenfalls mit heldenspezifischen Ereignissen, denn die Verwundungen sollten den Helden Sorgen genug bereiten.

Die Schilderung eines Sonnenuntergangs hinter den sanften Weinhängen des Yaquirtals mag noch einmal etwas Hoffnungen spenden, bevor die Helden Unter-Punin erreichen ...

ERSTE STATION: PUNIN

Punin ist das pulsierende Herz des Königreichs Almada, eine Stadt der hohen Wissenschaften, Magie und des Handels sowie ein kultureller Schmelztiegel aus Mittelreichern, Horasiern, Novadis, Tulamiden, Zwergen und Elfen. Etwa 20.000 Einwohner zählt die Reichsstadt, und jährlich sind es mehr geworden, welche den Lockungen der Metropole mit seiner 1.900-jährigen Geschichte folgen.

Hier kann aus Platzgründen keine generelle Beschreibung Punins gegeben werden. Bedienen Sie sich für eine solche bitte

der bereits vorliegenden Ausführungen in **DKA**, S. 37–49, auf die sich auch die hier angegebenen, in Klammern stehenden Nummerierungen für Gebäudebeschreibungen beziehen. Dort finden Sie auch eine Farbkarte der Stadt. Weitere Informationen zu Punin, eine detailgetreue Stadtansicht sowie generelle Informationen zum Spiel in der Großstadt können Sie dem Abenteuer **Stein der Mada** ab S. 14 entnehmen. Eine allgemeine Beschreibung finden Sie auch im **Lexikon**, S. 201f.

VOR VERSCHLOSSENEN TÖREN

Stimmung der Szene: frustrierend, bedrohlich, düster

Musik: schmierig, beunruhigend, schäbige Spelunkenmusik

Die folgende Szene mag starker Tobak für Ihre Helden werden, doch geben Sie ihnen einmal das Gefühl, für mehr oder weniger ehrbare Bürger nichts weiter als streunendes Volk zu sein. Tatsächlich erwecken die Helden mit ihren Verletzungen, ihrer unweigerlich zerfetzten Gewandung und ihrer Erschöpfung sicherlich nicht den Eindruck, das zu sein, als was sie sich ausgeben: nämlich Helden!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Spät am Abend erreicht ihr endlich die Königsstadt Punin: jene Stadt, die von sich behauptet, die älteste des Neuen Reiches zu sein. Viel habt ihr bereits über die unbeschreiblichen Schönheiten der stolzen Yaquirmetropole vernommen – die Stadt, in der reiche Händler, gelehrte Magister und eitle Magnaten hinter altherwürdigen Mauern ihren Geschäften nachgehen, horasische und einheimische Schauspieler, tulamidisches Gauklervolk und kraftprotzende Gladiatoren die Straßen bevölkern, die nach süßem Zuckerwerk, kräftigen Gewürzen oder verbotenen Kräutern duften.

Doch zunächst riecht es hier eigentlich nur abstoßend. Ist auch der Yaquirstieg bis vor die Tore der Stadtmauer gut ausgebaut, so kann man dies von den gammigen Hütten der Unterstadt nicht behaupten. Lichtscheues Gesindel und allerlei dunkle Gestalten lehnen an windschiefen, schilfbedeckten Baracken, während sie euch scheinbar träge und billigem Fusel erlegen misstrauisch beäugen. Wahrlich, so hattet ihr euch die Perle am Yaquir nicht vorgestellt!

Zu dieser Stunde haben die Helden vermutlich keine Chance mehr, das schäbige Unter-Punin durch die Vinsalter Pforte (Nr. 93, siehe Puniner Stadtplan im **Anhang 2** auf Seite 68) in Richtung Innenstadt zu verlassen. Durch das Nachtloch werden sie von einem der Grünröcke, der hiesigen Stadtgarde, bestenfalls wohlwollend darauf hingewiesen, die Nacht besser nicht in Unter-Punin selbst zu verbringen (worauf ein Held bei gelungener *Gassenwissen*-Probe +2 oder mit *Gefahreninstinkt* auch von selbst kommen mag). Bis auf das Garether Tor, das allerdings nur über die Kaiser-Raul-Brücke vom anderen Yaquirufer aus zu erreichen ist (Nr. 2), werden sämtliche Tore aus Sicherheits-

gründen diese Nacht verschlossen gehalten, da man am nächsten Tag das Geburtstagsfest S.K.H. Selindian Hal v. Gareth begehen wird, zu dem zahlreiche hohe Gäste noch diese Nacht aus dem fernen Gareth erwartet werden. Nur wenn einer der Helden einen Sozialstatus von 10 oder mehr hat, anerkannter Geweihter oder in Almada als Held bekannt ist und glaubhaft versichern kann, eine wichtige Botschaft mit sich zu führen, können sie nach gutem Zureden doch noch den Einlass in die Stadt erreichen – um diese Zeit wird der Kanzler allerdings nicht mehr zu sprechen sein. Der Büttel mag sich auch bereit erklären, die Botschaft zur Hofkanzlei bringen zu lassen. Doch es ist natürlich zweifelhaft, ob die Helden diese aus der Hand geben werden.

VOR DEN TÖREN

Es gibt selbstverständlich mehrere Möglichkeiten, auch außerhalb der Altstadt die Nacht zu verbringen – bessere und schlechtere:

- Wollen Sie Ihren Helden tatsächlich ein Nachtstuhl in der Spelunke *Zum räudigen Köter* (Nr. 95; Q3/P3*) servieren lassen, bei dem diese zwar Schauergeschichten über die Hehlerbande des Blutalrik (Nr. 94) zu hören bekommen, sich aber ansonsten mit schmierigstem Gesinde und Verbrecherpack umgeben wiederfinden werden, welches die Helden die restliche Nacht beschatten dürfte?

- Es gäbe da in Unter-Punin auch noch die einzige Herberge *Bei Adalbin* (Nr. 98; Q2/P2), die allerdings nur als orkisch zu bezeichnen ist.

- Als Alternative mag zunächst die nach der hiesigen Travia-Geweihten benannte Herberge *Mutter Zefira* (Q3/P5) im westlichen Palangana erscheinen, auf die man die Helden in Unter-Punin gegen unverschämte Bezahlung hämisch aufmerksam machen wird. Diese allerdings ist Treffpunkt der Größen von Punins Unterwelt. Über Nacht wird hier niemand beherbergt, was die Helden aber erst nach dem üppigen, aber überbezahlten Mahl erfahren werden.

- Eine wirkliche Alternative stellt die Unterkunft in einem novadischen Gasthaus in der Nähe des Rastullah-Bethauses (Q5/P4) dar, in dem man freundlich bewirtet wird. Ob die Helden nach den vorausgehenden Ereignissen hierauf jedoch Lust verspüren,

*) Q und P stehen für Qualität und Preis eines Gasthauses, die auf einer Skala von 1 bis 10 bewertet werden, wobei 10 'hochwertig' bzw. 'teuer' bedeutet. Findet sich in einer solchen Bewertung auch noch ein S, so steht dies für die Anzahl der Schlafplätze.

steht auf einem anderen Blatt. Es bietet sich Ihnen als Spielleiter hier allerdings bereits die Chance, auch das mehr oder weniger friedfertige Nebeneinanderleben von Novadis und Almadanis in Punin anzuspielden.

● Sollte auch dies nicht nach dem Gusto Ihrer Gruppe sein, so bietet sich noch die Zahori-Wagenstadt an, in der man gerne hilft. Gestalten Sie in diesem Falle eine rührselige Nacht mit Geschichten des Fahrenden Volkes, deftiger, aber einfacher Küche und den Alltagssorgen der Zahori. Vielleicht tanzt den Helden gar eine magiebegabte Hazaqi die stolze Pavonarese, den *Tanz der Ermutigung* (DKA, S. 63, MWW, S. 86). Auch wenn es in den gehobenen Schichten ungern bis missfällig betrachtet wird – es kann nie schaden, eine Freundschaft zu Zahori zu pflegen. In höheren Kreisen ist dies bei Bekanntwerden allerdings meist mit einem (auf Almada begrenzten) Malus auf den SO von 1 verbunden.

● Es ist durchaus möglich, unter Einsatz von Diebesfertigkeiten die Mauer zu überqueren. Wenn Ihre Helden jedoch dabei erwischt werden, könnte es bei den folgenden Verhandlungen mit dem Kanzler sehr schwer werden ...

● Schließlich bleibt das Hausieren als letzte Möglichkeit, so man die Nacht nicht unter freiem Himmel verbringen mag, was in der Nähe der Stadt nicht ohne Gefahr sein kann.

Nur für den Fall, dass es Ihren Helden noch nicht übel genug geht:

Messerstecher

Dolch: **INI** 9+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** H
LE 20 **RS** 0 **KO** 10 **AU** 20 **MR** 4 **GS** 8

Vorteil: Ortskenntnis

Sonderfertigkeiten: Doppelschlag, Knie, Kopfstoß, Tritt

Besondere Talente: Sich Verstecken 7, Gassenwissen 7

GEBURTSTAG EINES PRINZEN

Stimmung der Szene: feierlich, lebhaft, unübersichtlich

Musik: feierlich, leicht pompös, klassisch

Unabhängig davon, wie die Helden die Nacht verbracht haben: Sobald sie sich am nächsten Tag, dem 12. Phex 32, der Innenstadt nähern, geraten sie in eine turbulente Menschenmenge:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Grünröcke, die euch gestern noch so rüde abgewiesen hatten, scheinen heute besserer Laune zu sein, wenngleich sie auch noch immer jeden sorgsam mustern, der sich den Toren nähert, und gelegentliche Kontrollen vornehmen. Punin aber ist an diesem Tag voll der Feierlaune, welche die ganze Stadt in freudiges Lachen und Tanzen taucht. Zwischen den Häusern wurden bunte Girlanden in den Farben des Königreiches (rot, weiß, blau) und des Hauses von Gareth (rot, silbern, schwarz) aufgehangen. Musik erschallt aus allen Ecken, in denen sich kleine Tanzgesellschaften zusammengefunden haben. Verführerisch weht der Duft von frischem Gebäck durch die Straßen, und so manches Kind trägt voller Stolz frisch erstandene Spezereien vor sich her. Die Stadt feiert ein rauschendes Fest – und ein jeder läßt euch freudestrahlend zu allerlei Kurzweil, Vergnüglichkeit und Gaumenkitzel ein.

Lassen Sie die Helden bei den stichprobenartigen Leibesvisiten ob ihrer im Stiefel versteckten Dolche oder ähnlichem ruhig ein wenig schwitzen.

Punin und das ganze Yaquirtal begeht an diesem Tag das 14. Geburtstagsfest S.K.H. Selindian-Hal von Gareth und Almada, dem Grafen vom Yaquirtal und Infanten des Königreiches. Der Pomp, mit dem die Stadt die Feierlichkeiten inszenieren lässt, gleicht fast mehr einem Freudenfest für die Königin Rohaja selbst, die gemeinsam mit der Kaiserinwitwe Alara Paligan aus dem fernen Gareth angereist ist.

Doch in Punin wird nur wenig Volk einen Hehl daraus machen, dass doch eigentlich der junge Infant der wahre König der Herzen ist. Nur aus politischer Opportunität hat seinerzeit die junge Hoheit an der Seite der gestrengen 'Domna Alara' zugunsten der älteren Schwester abgedankt – ein Vorfall, der höchste Aufregung im ganzen Königreich zur Folge hatte, da er gänzlich gegen die königliche Erbfolgeregelung für den Almadintron im Mannesstamm stand.

Ob es die Helden hören wollen oder nicht, bei ihrer Suche nach dem Kanzler werden sie mit allerlei Klatsch bombardiert, der zumeist ohne jegliche Relevanz für das Abenteuer ist, aber die Stimmung in der Stadt auf das Schönste widerspiegelt. Wählen Sie großzügig aus folgender Liste:

● "Vivat Almada, meine Freunde! Den Kanzler sucht Ihr, diesen feinen Mann? Nun, für gewöhnlich trifft Ihr Seine Exzellenza in der Königlichen Hofkanzlei am Fuße des Goldackers."

● "Heho, Dom Rafico? Der wird sich heute auf das Trefflichste den rahjaischen Freuden hingeben. [Breites Grinsen] Was schaut Ihr so? Das ist hier doch wirklich einem jeden gewiss! Hehe. Und wer würde das nicht, wenn man sich seine Gespielen und Gespielinnen derart freizügig auswählen kann? Doch an der Schwarzen Witwe hat er sich bislang vergeblich die Zähne ausgebissen ... äh, so heißt es ..." (Mit der 'Schwarzen Witwe' ist die ehemalige Gattin Kaiser Hals, die als humorlos verschriene Alanfanerin Alara Paligan gemeint.)

● "Düstere Träume soll der Infant haben, der arme Kleine. Hättet Ihr diese nicht auch, wenn Ihr an der Seite einer Alanfanerin großgeworden wäret? Ähm, vergesst, was ich gesagt habe ..." [und verschwindet im Getümmel]

● "Dom Selindian ist ja doch etwas verschoben, findet Ihr nicht auch, Caballero? Wer wollte schon einen König, der sich mehr im Boron- denn im Rahja-Tempel aufhält? Wenn Ihr mich fragt, so ist Dom Eslam mein Favorit."

● "Habt Ihr sie schon gesehen? Ach, sie sieht sooo schön aus, unsere Königin!"

● "Domna Rohaja? Was wird sie schon an diesem eitlen Dom Eslam finden? Natürlich, ein stattliches Mannsbild. Aber man weiß ja doch nicht genau, wo er her gekommen ist."

● "Was interessieren uns die hohen Magnaten? Eitle Pfauen und Fasane, allesamt. Doch wenn es einen Tag mit Speis und Trank für jedermann gibt, so sollen sie einmal hochleben! Vivat, Vivat!"

● "Soeben findet für den Prinzen ein Festgottesdienst in der Gilbornshalle statt. Nun, da wird sich auch Dom Rafik finden lassen."

● "Das ist jetzt mein!", sprach die Beutelschneiderin und verschwand in der Menschenmenge.

VON DER KUNST, EINEN FASAN ZU FANGEN

An den umtriebigen Rafik von Taladur zu gelangen ist nicht gerade ein leichtes Unterfangen. Tatsächlich befinden sich die hohen Herrschaften, und so auch der Kanzler, zu dieser Stunde im hiesigen Praios-Tempel, der großen, runden Gilbornshalle (Nr. 66) gegenüber den dampfenden Mada-Thermen (Nr. 60).

Den Weg dorthin sollten Sie als ein Abenteuer ganz eigener Art ausgestalten. Zunächst einmal drängt von dort bereits alles in entgegengesetzte Richtung zum Fuß der Eslamidischen Treppe neben der Hofkanzlei. Auf dieser wird sich der Prinz nach dem Dienst am Herrn Praios dem Volk (neben Königin Rohaja mit der rubinschimmernden Krone und Eslam von Punin und Eslamsbad) zeigen und bejubeln lassen. Dies ist ihm selbst keinesfalls angenehm, Rohaja und Eslam, die einander unter dem missbilligenden Auge der Schwarzen Witwe kecke Blicke zuwerfen, finden das 'Bad in der Menge' aber offensichtlich angenehm.

Weiterhin ist ein Fest wie das heutige natürlich eine beliebte Spielwiese für Diebe, deren Opfer die Helden durchaus werden könnten. Da diese aber bereits genug frustrierende Erlebnisse hinter sich haben und auch die Suche nach dem Kanzler ermüdend wird, sollten Sie ihnen die Gelegenheit geben, einem Bäcker-geßellen die Heller von einer Beutelschneiderin zurückzuerobieren, mit denen er soeben seiner Liebsten einige kandierte Feigen erstehen wollte.

Schließlich an der Gilbornshalle angelangt, zieht dort die hohe Gesellschaft unter starker Bedeckung auf die Prachtstraße Lotostieg, die den Goldacker hinauf zur Treppe führt. Hier können die Helden vergeblich versuchen, sich Gehör zu verschaffen – der Kanzler wird keine Gelegenheit verstreichen lassen, um sich neben dem Infanten, den er als seinen persönlichen Schützling betrachtet, vom Volk feiern zu lassen.

Außerdem werden die Helden bei ihrer Suche beschattet. Dies fällt in dem Getümmel erst nicht auf, kann dann aber zu Verfolgungswahn werden, bis sich der Verfolger als lästiger Redakteur Eslam Frostwein von der hurratriotischen Postille *Yaquirblick* zu erkennen gibt. Er hat von Gerüchten über einen Übergriff der Novadis entlang des Yaquir vernommen, und teuer bezahlte Informanten bei der Stadtwache haben ihn auf die Helden aufmerksam gemacht. Er versucht geschmeidig, den Helden weitere Details zu entlocken, was Sie mit allen Tricks der schreibenden Zunft versuchen sollten: Verneinen die Helden eine Behauptung seinerseits nicht, wird er es als Bestätigung auffassen, geben die Helden auf eine Frage keine Antwort, scheint es ihm ein Geheimnis zu sein, dem man erst recht nachgehen muss. Auf

jeden Fall wird der *Yaquirblick* am übernächsten Tag mit einem reißerischen Extrablatt die Stimmung in der Stadt wieder einmal auf Reconquista einschwören – und die Helden, namentlich oder nicht, zitieren.

DOM RAFIK

Tatsächlich dürfte es das einfachste sein, in der Hofkanzlei (Nr. 59) auf den almadanischen Kanzler zu warten. Dieser mit zahlreichen stuckierten Szenen aus der wechselvollen Geschichte der Almadaner Lande verzierte, im verspielten eslamidischen Stil errichtete Prunkbau wird stets von königlichen Elitgardisten in Almadanerblau und Silbergrau mit rotem Rosswap-

pen bewacht. Wenn die Helden ihnen ihr Anliegen vorgebracht haben, wird man sie freundlich und leicht verlegen in ein kleines Kabinett führen lassen, wo man ihnen immer wieder Tee und Gebäck nachreicht.

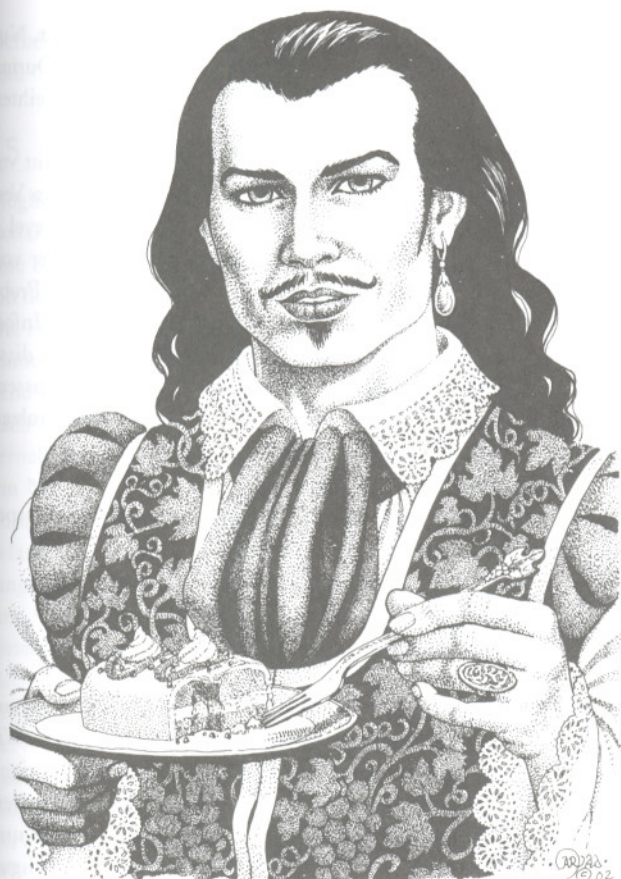
Nach einem weiteren Empfang in der Eslamidischen Residenz und einem Bankett wird der Hausherr dann irgendwann eintreffen. Dann aber ist er untröstlich, dass er die Helden so lange hat warten lassen, und wird ihnen versöhnlich vorschlagen, ihm bei Tee und Gebäck (das den Helden inzwischen zu den Ohren herausquellen dürfte) den Sachverhalt darzulegen. Auch hier mag der Kanzler des Öfteren "auf ein Wort" von Lakaien und Schreibern hinaus gebeten werden.

Vom Überfall der Novadis wird er besorgt Kenntnis nehmen, aber nicht viele seiner Gedanken preisgeben. Lassen Sie sich all das berichten, was die Helden derzeit wissen, und geben Sie



Hilfestellungen, was es nunmehr zu tun gilt: Zum einen wird man das Dokument entschlüsseln lassen, zum anderen die Wunden der Helden versorgen müssen. Dom Rafik selbst wird die Gesellschaft der kaiserlichen Familie weiter nach Cumrat begleiten, wo er die Kunde mit dem Kronverweser und dem soeben von einem Heimataufenthalt zurückkehrenden Reichserzmarschall beraten wird.

Das Thema Geld behandelt Rafik großzügig – er weiß, dass man das Geld in Punin schnell wieder loswerden kann: Ausrüstung will ausgebessert oder neu besorgt werden und der Magen gefüllt, eine Unterkunft muss gefunden werden und ebenso Experten, die bei der Entschlüsselung des Papyrus behilflich sein können. Geben Sie den Helden etwa 50 Dukaten (wobei für eine Erhöhung des Betrags eine erfolgreiche *Betören*-Probe +2 beim Kanzler eher Erfolg versprechend ist als das Talent *Überreden* – doch darauf sollten Ihre Spieler von selbst kommen) und vereinbaren Sie für Ihre Helden und Rafik ein erneutes Treffen für den 16. Phex.



Reichsritter Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H., Kanzler des Königreichs Almada

Nach Jahren des Paraphierens und Justizierens als Secretarius des Reichsschreibmeisters in Gareth gelang es dem Absolventen des Beilunker Rechtsseminars, sich durch unkonventionelle Reformvorschläge und 'gute persönliche Kontakte' ins Gespräch für die vakante Spitze der almadanischen Hofkanzlei zu bringen. Seit der gebürtige Waldwachter im Boron 27 Hal die almadanische Landesadministration übernahm, ist die Hofkanzlei zu einem gesellschaftlichem Zentrum geworden. Heutzutage gilt es zugleich als Statussymbol wie auch als pikante rhetorische Gratwanderung, mit dem redegewandten Kanzler die Belange der almadanischen Lande bei Tee und Gebäck zu diskutieren.

Im vorliegenden Abenteuer ist 'Dom Rafik' der Hauptansprechpartner der Helden. Stellen Sie den 37-jährigen einerseits als putzsüchtigen Lebemann dar, andererseits als gescheiterten und nüchternen Diplomaten. Wenn er auch zwischen beiden Rollen nach Belieben zu wechseln versteht, so ist er eines stets: eine Spur zu charmant. Seiner Exzellenz ist daran gelegen, dass kein Krieg über den Yaquir getragen wird, zumindest nicht von Süd nach Nord. Ingeheim unterstützt er die Reconquista-Pläne der 'Nobleza', wenngleich er dies aus Staatsraison niemals offen bekennen wird (DKA, S. 93.)

SECHS TAGE IN PUNIN

Stimmung der Szene: entspannt bis wachsam (für die Helden),
angespannt (für die Stadt)

Musik: geschäftig

Geben Sie den Helden Zeit, ihren Geschäften in Punin nachzugehen. Am 12. Phex ist ohnehin nichts mehr zu machen: Es gilt ein Quartier zu suchen, was im überfüllten Punin nicht leicht ist. Zudem können die Helden erste Informationen einholen, an welche Stellen man sich denn mit der Analyse wenden könnte.

ANALYSE

Im Folgenden seien die möglichen Orte aufgeführt, an denen die Helden (bessere oder schlechtere) Informationen über die Papyrusrolle und ihren Inhalt erhalten können.

- **Das Tulamidya** in den Glyphen von Unau kann jeder Novadi und mancher Tulamide in der Stadt sofort übersetzen – fraglich, ob die Helden ein solches Dokument jedem zeigen werden.
- **Druckhaus Sfindini Erben & Cie.** (Nr. 16) / **Zunft- und Buchbinder** (Nr. 63): Bei dem Papyrus handelt es sich um eine sehr alte und längst nicht mehr gebräuchliche Sorte, die es in Almada nicht zu kaufen gibt (hier benutzt man Büttchen oder billigeres Lumpenpapier), die aber auch für das Kalifat ungewöhnlich ist. Die Unau-Glyphen können erkannt und gelesen werden, die anderen Schriftzeichen nicht. (Der alte Zunftmeister Bodar Sfindini ist ein glühender Reconquista-Anhänger und wird die Kunde gleich verbreiten, so dass am nächsten oder spätestens übernächsten Tag ein anonymes Flugblatt in der Stadt

verbreitet wird, das die Schlagzeile trägt: "Nächster Angriff der Heiden auf die heiligen Stätten in Brig-Lo?")

- **Stadtarchiv** (im Rathaus, Nr. 56) und **Königliche Sammlung** (Nr. 59): Wie bei Nr. 16/63, nur ohne das Flugblatt; hier gibt es auch die Sammlung des **Aventurischen Boten** zum Studium der politischen Lage zwischen Emirat und Königreich, worauf Sie die Helden durch die Archivarin Archea hinweisen können. Wenn Sie mögen, reichen Sie Ihren Spielern also einen Packen der Boten!

- **Papiermühle Guridi** (Nr. 90): Die meisterliche Büttnerin Pilar Guridi weiß zu berichten, dass dieses Papyrus nur aus den Pflanzen vom Delta des Mhanadi hergestellt worden sein kann – sonst wäre es längst zerfallen. Das Alter schätzt sie (fast richtig) auf ca. 3.500 Jahre, kann mit den echsischen Glyphen aber nichts anfangen.

- **Hesinde-Tempel** (Nr. 36): Wie Nr. 16, dazu die Auskunft, dass es sich um Chrmk- oder Zelemja-Glyphen handelt (was nicht ganz richtig ist, da sich diese erst im Laufe von Jahrtausenden aus der H'Chuchas-Schrift bzw. dem allgemeineren Chuchas entwickelt hatten). Hinweise zu diesen Sprachen können die Helden in begrenztem Umfang bekommen, lesen kann sie aber niemand. Man sollte sich an die magische Zunft oder den Hort der Dracoiner wenden.

- **Regenbogentempel** (Nr. 77): Es ist ein durchaus gewagtes Unterfangen, eine Geweihte hier auf alte echsische Glyphen anzusprechen. Weiterhelfen kann man den Helden nicht.

- **Sprach- und Schreibschule** (Nr. 43): wie Nr. 16. Man ist mit dem Entziffern überfordert, kann aber sagen, dass es wohl

Chrmk (falsch) ist, was ein hohes Alter des Dokumentes nahe legt: sicherlich über 1.000 Jahre ...

● **Hort der Draconiter** (Nr. 81; s. auch **Stein der Mada**, S. 25): wie Nr. 36, die Übersetzung ist durch Erzabt Cadomar Viarius Erlenfang nur äußerst grob und größtenteils falsch möglich. Er wird jedoch feststellen, dass es sich um eine uralte Vorform des Chrmk handelt, wofür man sich doch besser an Magister Mantangor wenden sollte, einen Khunchomer Magus der Akademie. Das Alter des Dokumentes kann nur geschätzt werden: ca. 2.500 Jahre – doch geht die Wissenschaft davon aus, dass zu dieser Zeit das Chrmk alle Vorgängerschriften bereits ersetzt hätte ...

Der Erzabt ist sehr an der Geschichte des Dokumentes interessiert und bietet weitere Hilfe an – es scheint ihm ein (weiterer) Hinweis auf den lange verschwunden geglaubten Pyrdacor-Kult zu sein, was er gegenüber den Helden aber nicht offen ausspricht. Wenn Sie im Verlauf des Abenteuers den Helden weitere Informationen zukommen lassen wollen, so bietet sich der Erzabt dafür durchaus an.

● **Academia** (Nr. 40) oder **Ordenshaus der Grauen Stäbe** (Nr. 30): wie Nr. 36, die genaue Analyse des Textes ist aber durch Magister Rabenus Mantangor möglich (etwas vergeistigter Graumagier mit dem Fachgebiet der Verwandlungsmagie, grauhaarig). Dieser kommt erst am 14. Phex spät abends von einer Reise aus Kuslik zurück und wird ständig von seiner besorgten Adeptin Nazira Gaurontez umsorgt (fürchterlich arrogant, hasst ihre Sommersprossen, die andere 'süß' finden). Für die Analyse und Übersetzung dieser äußerst seltenen Schrift wird er neben seinen anderen Beschäftigungen vier Tage benötigen, weshalb die Helden am Morgen des 18. Phex erneut kommen mögen. Mantangor wird später auch Rakorium Muntagonus, einen persönlichen Freund, verständigen.

WUNDEPLECKEN

Neben der Analyse sollten die Helden sich ausgiebig den wohl-tuenden Heil- und Entspannungskünsten Punins hingeben – immerhin dürften viele der Helden reichlich ramponiert daher- kommen. Diesbezüglich hilft das **Zunft haus der Apotheker und Medici** (Nr. 39) gegen äußerst gute Bezahlung gerne. Wohltaten besonderer Art verheißen die über den heißen, leicht schwefel- haltigen Quellen im opulenten tulamidischen Stil errichteten **Mada-Thermen** (Nr. 60) – nicht ganz billig bei einem Eintritt von 3 Silbertalern pro Tag, dafür aber ein Ort, an dem man inter- essante Kontakte aufbauen und Informationen erstehen kann. Bei zu starken Verletzungen sollte man allerdings vermeiden, den **Marbiden** in die Hände zu fallen, die überall in der Stadt Sterbende geistlich begleiten ...

Aber schon bei der traditionsreichen **Apotheke Blaemendal** (Nr. 22), in welcher man den Heiltränken inzwischen gerne Boron- wein (ein Traumsaft exzellenter Qualität, der aber auch abhän- gig macht) beimengt, können die Helden deutlich in die falschen Hände des geheimen Alanfaner Boron-Ritus gelangen ...

SONSTIGE NACHFORSCHUNGEN

Im **Praios-Tempel** weiß man heute nichts mehr von der Ver- siegelung der Kaverne in Then. Zu häufig war die Kirche in den letzten Jahrhunderten grundsätzlichen Neustrukturierun- gen unterworfen, als dass sich derartiges Wissen überliefert hätte. Ebenso erfolglos werden die Helden im **Phex-Tempel** (Nr. 96)

sein, wo man vielleicht etwas weiß, es aber nicht kund tut. Nur im **Schlangentempel** (Nr. 36) wird sich Seine Eminenz Durian von der Heydt an das alte Buch der Schlange des Geweihten Almario Darcóntes erinnern.

Legen Sie Ihren Spielern den eingangs zitierten Ausschnitt vor (s. S. 6) und improvisieren Sie weitere Fragmente, die vom Ver- schluss einer uralten Bedrohung sprechen, vom Götterfrevl – genauere Aufzeichnungen aber wurden inzwischen Opfer von Satinavs Gehörn. Bei einer gelungenen *Geschichtswissen*-Probe +4 können Sie den Helden die allgemein zugänglichen Infor- mationen zur Dunklen Zeit zur Verfügung stellen – oder sie diese ebenfalls in den Bibliotheken der Stadt recherchieren lassen: **Lexikon**, S. 67, **Das Reich des Horas**, S. 22f., **Land der stolzen Schlösser**, S. 9f., **Die Welt des Schwarzen Auges**, S. 9.

Würzen Sie den Aufenthalt der Helden mit folgenden tagesspe- zifischen Ereignissen:

13. PHEX: ERHOLUNG UND ERSTE ERKUNDUNGEN

Morgens wird den Helden für 1 Silbertaler der neuste *Yaquirblick* in die Hände gedrückt, der Selindian Hal hochjubelt ("Wie einen wahren König feiert Punin den Infanten!"), an den übrigen Mitgliedern der kaiserlichen Familie durch respektlose Bemerkungen aber weniger gute Haare lässt ("Domna Rohaja und Dom Eslam: Versteckte Liebe?"), insbesondere an Alara Paligan ("Neue Schönheit der Kaiserinwitwe Hexenwerk?"). Sie können hier noch nicht benutzte Informationen aus dem Abschnitt **Geburtstag eines Prinzen** (s. S. 17) und schrille patriotische Propaganda einbauen, um den Helden ein Bild von dieser Journaille zu vermitteln – und der für einen konservativen Mittelreicher erschreckenden Gelassenheit, mit welcher man hier diesen auf- rührerischen Ton hinnimmt.

Die Hälfte des Tages wird sich Frostwein (s. S. 18) an die Fersen der Helden heften, um weitere Informationen zu ergattern. Zur Not wird er es in Verkleidung bei den unmöglichsten Gelegen- heiten oder mit waghalsigen Bspitzelungsmethoden versuchen. Der Mann liebt seine Profession. (Eine nähere Beschreibung des Hauses *Yaquirblick* und der Art dort verbreiteter 'Informationen' finden Sie in **Stein der Mada**, S. 25ff.)

14. PHEX: RUHIN IM AUFRUHR

Flugblatt des *Yaquirblick*. Egal, was die Helden Frostwein bislang erzählt haben, nun wird eine Sensationsmeldung die Stadt in Aufruhr versetzen ("Feiges Ketzepack überfällt stolze Yaquirfeste Then – Wo bleibt die Antwort des Goldackers?" evtl. "Novadis mit Echsen im Bunde?"). Passen Sie die Berichterstattung den Aussagen Ihrer Helden an – und überziehen Sie diese maßlos! Unweigerlich kommt es daraufhin zum Aufruhr gegen die Nova- dis der Stadt, die hier ansonsten relativ assimiliert als ehrbare Bürger leben. Es gehen, dank des Artikels und der Nachforschun- gen der Helden, bald Gerüchte um, dass ein "Rastullah-Priester" die Horden angeführt und beim Rückzug eine "echsische Ritual- schrift" zurückgelassen hätte. Das wiederum wird bei den Nova- dis für heftige Empörung sorgen, da ihre Einstellung zu de Echsen mehr als feindselig ist. Verwickeln Sie die Helden in ei Handgemenge, das sie besser schlichten oder anderweitig bee- den sollten, bevor die Grünröcke anrücken ... Verwenden S

hierbei gegebenenfalls waffenlose Kampfaktiken aus MbK, S. 48ff.

15. PHEX: LEHRE IN PATRIOTISMUS

Möglicherweise peitscht die anonym verteilte Flugschrift des Bodar Sfindini die Atmosphäre zusätzlich auf, wobei mit dieser eine eindeutige Vermutung zu einem "Pakt der Sandschlucker mit den Geschuppten!?" öffentlich wird.

Die Helden werden derweil nicht nur von Frostwein beschattet, sondern auch von Mitgliedern des Pyrdacor-Kultes, die selbstredend Interesse an dem gefundenen Papyrus haben, über das sie nach den beginnenden Recherchen der Helden bald Gerüchte vernehmen. Lassen Sie die Helden aber denken, es handle sich um Novadis: Inszenieren Sie eine Durchsuchung ihrer Unterkunft, wobei (absichtlich) eine novadische Gebetskette liegen gelassen wird. Das Dokument selbst sollte erst bei Magister Mantangor tatsächlich abhanden kommen.

Am Abend werden die Helden in das Speischaus *Reichsmark Amhallah* (Nr. 49) eingeladen, wo sie lebhaft als Helden der Reconquista gefeiert werden. Sie erleben die hehren Phantasien der Stadtjugend über eine, notfalls kriegerisch erzwungene, Wiedervereinigung Almadass, die einem Fremdling aus Caldaia eins auf die Mütze geben – der darüber nur spottet, da auch im Norden das Land geteilt wäre ...

Verwickeln Sie die Helden in Diskussionen über das Für und Wider einer Rückeroberung Süd-Almadass (wobei letzteres hier nicht gerne gehört wird!) und würfeln Sie stetig schwieriger werdende *Zechen*-Proben. Hierbei können Sie mit Hilfe der Artikel im AB Veteranenberichte von Überfällen der Novadis oder der Eroberung Omlads liefern oder Verwünschungen gegen Kronverweser und Kanzler, die viel zu sehr auf diplomatische Verhandlungen setzen würden. Unter der Hand macht dabei das vor einiger Zeit veröffentlichte Werk *Die Eroberung der Mark Süd-Almada* des Bodar Sfindini die Runde, das hier begeisterte Aufnahme fand, aber vom Kronverweser verboten worden war.

Lassen Sie den Abend mit folgendem weinseligen Volkslied ausklingen, das derzeit in Almada unglaublich populär ist. Sie sollten es den Helden im Verlauf des Abenteuers immer wieder zu Gehör bringen. Wenn Ihre Spieler dieses am Ende des Abenteuers selbst anstimmen, bestätigen Sie, dass die Helden nunmehr von den Almadanern als Ihresgleichen akzeptiert werden, und verteilen Sie jeweils **30 Abenteuerpunkte**, denn das ist eine Erfahrung ganz eigener Art. Zunächst aber geben Sie sich selbst einen Ruck und singen Sie es Ihren Spielern vor (oder rezitieren Sie es alternativ):

ALMADALIED

(Refrain)

Almada, du bist das Land des Sonnenscheins, Almada, nur du.

Almada, du bist das Land des süßen Weins, Almada, nur du.

Almada, von deinen Trauben will ich kosten, bin auf ewig dein.

Almada, in deinen Armen, an deinem Busen möchte' ich immer sein!

Einst traf ich auf neun Novadis

und frug: »Quo Vadis?«

Wo wollt ihr hin?«

*»Nach Mord oder Totschlag oder beidem«,
sprach die Heiden,
»steht uns der Sinn!«*

*»Da erschlug ich sie mit Hohngelächter,
da ich ein rechter
Ragather bin!«*

(Refrain)

[Ersetzen Sie das Wort "Ragather" wahlweise durch "Caldaier", "Waldwächter", "Yaquirtaler" oder "Südpforter". Zu singen auf die irdische Melodie von "Azzurro" von Paolo Conte.]

16. PHEX: DIEBSTAHL UND MORD IN DER ACADEMIA

Am Festtag der Händler und Diebe erwarten die Helden Dom Rafik zurück, doch dieser erscheint nicht.

Stattdessen besucht sie am späten Nachmittag die hochnäsige Adeptin Nazira Gaurontez: Magister Finkenarn höchstselbst schickt sie, um die im Auftrag des Kanzlers stehenden Helden über einen Einbruch in der Academia zu informieren, der eventuell in Verbindung mit ihren Recherchen stehen könnte.

Im Pentagrammaton angekommen (Beschreibung u. Plan entnehmen Sie bitte dem DKA, S. 41 u. 87ff., sowie **Rohals Versprechen**, S. 10ff.), begrüßt sie Magister Salandrion Farnion Finkenarn (zivilisierter Auelf aus Bosquirien, schlank, langes blondes Haar, dunkelviolette Augen, führender Theoretiker, eine tragische Figur zwischen den Welten). Nach einigen höflich gewechselten Belanglosigkeiten wird der stellvertretende Akademieleiter die Helden in wohl gesetzten Worten davon unterrichten, dass ein altes Artefakt abhanden gekommen ist. In dem Chaos der magischen Archivalien sei dies zwar nichts Besonderes, eine erstochene Adeptin allerdings schon.

Wirkt das Pentagrammaton selbst geordnet und harmonisch, so wandelt sich das Bild, wenn Finkenarn die Helden in das Gewirr der unendlich erscheinenden unterirdischen Gewölbe führt, die vollgestopft mit Laboratorien, Pergamentrollen, schaurigen Schautafeln, eingelegten Kuriositäten und unidentifizierbaren Geräuschen sind. Lassen Sie den Helden die Augen aufgehen – oder verschließen, je nach Charakter.

Nachdem die Helden tief in das Labyrinth hinabgestiegen sind, eröffnet sich ihnen ein gewaltiger unterirdischer Saal, der ebenfalls mit diversen Instrumenten, Truhen und Artefakten vollgestellt ist – achten Sie auf Langfinger in Ihrer Gruppe und überraschen Sie diese mit vielleicht etwas peinlichen, aber doch harmlosen magischen Fallen: Die Haut des Übeltäters läuft grün an, seine Finger verkleben für einen halben Tag, der gestohlene Gegenstand summt nervtötend das Almadalied etc.

Der Dieb und Mörder, der hier vor kurzem eingedrungen ist, war offenbar gegen solche Abwehr gewappnet.

In der Mitte der Grotte wird noch die tote Adeptin untersucht: Grimma Ardirsdottir aus Prem. Die Elementaristin studierte das hier auf einem Sockel gelagerte 'Artefakt', das von Finkenarn als "mutierende Humusmanifestation im Achatkubus" beschrieben wird und in etwa die Größe eines Ogerkopfes gehabt haben muss. Sockel und Grotte ähneln stark den Gegebenheiten in Then (benutzen Sie die gleichen Proben, siehe S. 14), nur dass

ein OCULUS ASTRALIS oder ein *Blick der Weberin* einen nicht meisterlichen Anwender an diesem Ort für einen Tag erblinden lässt, da er direkt in einen überaus machtvollen Nodix blickt. Der nicht abgeschliffene Sockel weist Verzierungen auf, die vornehmlich das Element Humus symbolisieren, aber auch andere Zeichen.

Jahrhunderte von wissenschaftlichen Untersuchungen haben deutlich ihre Spuren hinterlassen, so dass man kaum mehr etwas von den Ornamenten erkennen kann.

Wer die Leiche näher betrachtet, kann eine *Heilkunde Gift-Probe* +2 oder wahlweise eine *Alchimie-Probe* +1 ablegen: Die Adeptin ist nicht an ihrer Schnittwunde, sondern an Vergiftung mit Omrais verstorben, das aus dem Gift des Wüstenskorpions gewonnen wird (vgl. EA, S. 97). Vom Täter fehlt jede Spur.

Über das Artefakt kann Finkenarn nicht viel erzählen, nur dass sie es seit Jahrhunderten nicht gelungen ist, sein Geheimnis zu entschlüsseln. Er kann aber auf die Schriften des Pher Drodont verweisen, welche die bislang ergiebigste Quelle zum Thema darstellen. Finkenarn kann diese Schriften zum nächsten Tag den Helden in die Bibliothek ordern lassen.

17. PHEX: AKTENSTUDIUM

Finkenarn hat die in Frage kommenden Schriftrollen in die Kleine Bibliothek bringen lassen. Jedoch scheint der überaus kostbare Foliant mit dem Titel *Compendium Draconomagia* (s. **Die Magische Bibliothek**, S. XII) zu fehlen. Dieser war noch bis vor zwei Tagen von einer Ordensfrau der Draconiter ausgiebig studiert worden. Der Name dieser Draconiterin ist Richeza Bolongaro, und zu erkennen ist sie an der auffälligen Tatsache, dass ein saphirblaues und ein smaragdgrünes Auge hat. Erkundigungen der Helden beim Ordenshort werden ergeben, dass auch sie spurlos verschwunden ist. Was nur Sie als Spielleiter bislang wissen: Sie war die Mörderin der Adepta, stahl Humus-Ei und das *Compendium Draconomagia*, steht dem Pyrdacor-Kult vor und ist dabei weder weiblich noch Mensch. Finkenarn wird die Helden bitten, alles zu unternehmen, den wertvollen Band zu bergen.

Quellen

»Sine dubio von einem Odem Arcanum umweht. Intensität der Kraft: wahrhaft grandios, veritabel disponiert. Triphonisches Kadunom, unter Beachtung der sich bipolar überlagernden Matrizen gar hexaphonisch mit seperierter Singularmatrix! Ad hoc analysiert: ein Meisterstück!«

»Präcisation: Kadunom aus Achat, ohne Verunreinigung. Ein geschliffener (?) Hexaeder umfasst Captus Humus. Bei der Herrin – sollte es sich um eine Urform des Elements handeln?«

»Präcisation, Addendum: drei kollektierte Canti, non humana, non elbica – dracoid? Dublitzitäre Manifestation der Invocatio Elementharü, dazu inhärente Magica Chronologia. Doch keine bekannten Signaturen. Verwandtschaft zum Infinitum, gekoppelt mit einem Reversalis des Chr'szess'aich? Unwahrscheinlich. Doch sine dubio eine Urthesis des Meister der Elemente, nicht ohne ein deutliches Quantum Manifesto von Sumus Kraft.«

»Conclusio: Famos! Keine Parenthese, Okkupation oder Astraloiden, das Artefactum ist integer. Die rudimentären Radialstrukturen und der Zerfall der Pylonmatrix deuten darauf hin, dass es noch nicht benutzt wurde. Genauer Zweck des Unicats bleibt unbestimmt.«

—Kollektan der Drodontschen Untersuchungen des Captus Humus, zusammengetragen 276 v.H.

»Der Nebachote irrt, spricht er vom Manifesto im Captus Humus. Eindeutig dem Zorn der Elemente verwandt – doch ungleich stärker.«

—Archon Megalon, Marginalie zu Drodont, Pher im Compendium der elementaren Beschwörung, moderne Abschrift und reichlich illustriert, Havena, 5 Hal

(auch als Kopiervorlage im **Anhang 2** auf S. 67)

Lassen Sie Ihre Spieler rätseln. Brauchen sie Hilfe, drücken Sie Ihnen ein Fremd- oder Lateinwörterbuch in die Hand. Die Dokumente können natürlich zudem mit *Magiekunde*-Proben +3 entschlüsselt werden.

0 bis 1 TaP*: Drodont hielt das Artefakt für möglicherweise drachischen Ursprungs.

2 TaP*: Das verwundert nicht, da er alles mit Drachen in Verbindung brachte (dies können die Helden auch in der *Enzyclopaedia Magica* nachschlagen)

3 bis 4 TaP*: Die elementare Analogie ordnet den Achat dem Humus zu.

5 bis 6 TaP*: Die überlagernden drei Matrizenpaare sprechen für einen meisterlichen Elementarbeschwörer als Hersteller des Artefaktes.

7 bis 8 TaP*: Den ZORN DER ELEMENTE konnte Drodont nicht kennen, da er von den Geoden bis vor Kurzem geheim gehalten wurde.

9 TaP*: Offensichtlich behandelte der Erschaffer die Kraft als das siebte Element, so wie es manche Magierphilosophen tun.

10 bis 12 TaP*: Das Artefakt sollte für sehr lange Zeit bestehen, aus dem vielleicht ein mächtiger Elementargeist entstehen würde.

13 und mehr TaP*: Das legendäre Ritual von CHR'SZESS'AICH entstammt der Echsenmagie. Mit seiner Hilfe wurde angeblich als letzte Tat des so genannten Zweiten Drachenkriegs das Reich von Zze Tha in eine 'Unzeit' entrückt. Ob es dieses Ritual wirklich jemals gegeben hat, konnte bisher nicht bewiesen werden.

Bis zu dem Punkt bei 9 TaP* können auch die ansprechbaren Magister den Helden bei der Entschlüsselung helfen, für weitere Informationen wird aber ein Experte auf diesem Gebiet benötigt. Darauf angesprochen, wird es Magister Mantangor erst recht ein Anliegen sein, nach seinem alten Lehrmeister Rakorium Muntagonus rufen zu lassen.

Zeitaufwendigere, aber befriedigendere Methode bleibt das Selbststudium, wenn der Held in den Bibliotheken stöbert. Hierzu ist allerdings ein ausreichender Wert in den Sprachen Garethi, Bosparano und im Idealfall noch Tulamidya und Alt-Tulamidya ebenso nötig wie in den dazugehörigen Schriften. Wir geben hier keine konkreten Werte an, sondern überlassen die Einschätzung Ihnen als Spielleiter. Je nachdem, wie hoch oder niedrig diese Werte sind, können Sie eine Obergrenze der erhältlichen Informationen festlegen.

Pro zwei Stunden darf der Held eine offene *Magiekunde*-Probe ablegen (vgl. **Mit flinken Fingern**, S. 14f.). Die auf diese Weise erreichten TaP* dürfen zwar aufaddiert werden, gelten aber nur zur Hälfte. Wenn also beispielsweise ein Held nach 6 Stunden Arbeit 6+8+4 TaP* zusammenbekommt, erhält er das Wissen bis einschließlich 9 TaP* (denn 6+8+4=18, halbiert 9).

Für Sie haben wir hier eine direkte Übersetzung des Textes angefertigt. Sie ist nicht für die Ohren oder Augen der Spieler gedacht, sondern soll Ihnen dienen, den Text besser zu verste-

hen und eventuelle Rückfragen der Spieler richtig beantworten zu können:

● "Ohne Zweifel ist das Artefakt magisch behandelt worden. Die ihm innewohnende Kraft ist äußerst stark, bestens geordnet. Es ist ein magisches Behältnis, das von drei unterschiedlichen Kraftlinien umgeben ist, die jeweils aus zwei Strängen bestehen, also aus sechs Kraftlinien. Zudem gibt es eine siebte, einzelne Linie. Aus dem Stegreif analysiert: ein Meisterstück!"

● "Präzisierung: Das magische Behältnis ist aus reinem Achat. Ein geschliffener (?) Würfel umschließt das gefangene Element Humus. Bei der Herrin Hesinde: Sollte es sich um eine Urform des Elements handeln?"

● "Weitere Präzisierung: Es gibt drei kombinierte Zauber, die jedoch nicht menschlichen Ursprungs sind, auch nicht elfisch – etwa drachisch? Zwei der Sprüche gehören in das Feld der Elementarbeschwörung, der dritte in die Zeitmagie. Doch keiner der Sprüche ist ein bekannter Zauber. Sollte es eine Verwandtschaft zum Infinitum geben, gekoppelt mit einem in seiner Wirkung umgedrehten Ritual des Chr'szess'aich? Unwahrscheinlich. Doch zweifellos ist dies eine Urform des 'Meister der Elemente', und zwar mit einem erheblichen Anteil einer Herbeirufung von Zauberkraft."

● "Schlussfolgerung: Beeindruckend! Es gibt keine magische Umschweifung, Besessenheit oder astralen Nebeneffekte, das Artefakt ist rein. Die zurückbleibende Gesamtstruktur und der Zerfall der Schlüsselmatrix deuten daraufhin, dass es noch nicht benutzt wurde. Genauer Zweck des Einzelstücks bleibt unbestimmt."

Am Abend erhalten die Helden in ihrer Unterkunft eine knappe Nachricht des Kanzlers, sie mögen ihn baldmöglichst auf der Kaiserpfalz Cumrat treffen.

18. PHEX: BASILISKENTAG

Stimmung der Szene: turbulent, volkstümlich, mit innerer Aufregung

Musik: munter, übermütig, schrill-volkstümlich, temperamentvoller Flamenco, später ruhig

Bevor die Helden nach Cumrat aufbrechen können, müssen sie noch die Analyse des Papyrus abholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr einmal mehr durch die altherwürdigen Gassen Punins zur Academia schlendert, vernehmt ihr vom Theaterplatz immer deutlicher werdendes Gejohle und Lachen von Jugendlichen sowie den näselnden Klang tulamidischer Kabasflöten, immer schneller geschlagener Dabla und Schellenbänder.

Doch nach Vergnüglichkeit ist euch momentan nicht zumute, ihr seid mit Magister Mantangor verabredet. In der Academia erwartet euch allerdings nur eine vollkommen aufgelöste Nazira Gaurontez: Ihr Lehrmeister ist heute nicht erschienen, dabei hatte er das Papyrus zur abschließenden Analyse über Nacht mit nach Hause genommen.

Nazira begleitet die Helden zur Wohnung des Magiers unweit der Akademie. Dort weiß seine Haushälterin, eine dickliche alte Garetierin mit starkem Perricumer Akzent, mehr zu berichten: In früher Morgenstunde stürmten Männer in bunten Kaftanen das Anwesen. Nach einem kurzen Handgemenge und mehrfachen Blitzen floh der Magister in Nachtrobe aus dem Haus, nur mit seinem Stab und einem Pergament in der Hand. Sie hat sogleich die Stadtwache gerufen, und es hat einige Untersuchungen gegeben – aber obwohl seitdem schon einige Stunden vergangen sind, hat sie nichts mehr vom Magister vernommen.

Untersuchen die Helden nun die dichten Gassen nahe des Theaterplatzes, so finden sie in einer Ecke bald Nachtrobe und Stab – offensichtlich war die Stadtwache hier nicht sonderlich gründlich. Vom Papyrus oder dem Magister fehlt hingegen jegliche Spur.

In seiner Not hat sich Magister Mantangor mit der restlichen ihm zur Verfügung stehenden Astralenenergie mittels ADLERSCHWINGE in eine giftige Speikobra verwandelt (**Bestiarium Aventuricum**, S. 155). Nazira befürchtet das, äußert es nach einigem Grübeln auch laut, wobei ihr gar nicht wohl zu Mute ist: Diesen Zauber liebt Mantangor zwar, doch beherrscht er ihn nur mittelmäßig. Da er sich bislang nicht wieder gezeigt hat, ist ihm offenkundig ein Fehler unterlaufen – und das am Basiliskentag ...

Ungeachtet der Tatsache, dass die Priesterschaft der Hesinde seit Jahren vergeblich versucht, gegen diesen volkstümlichen Brauch in Almada vorzugehen, hat er im Niedermetzeln von Schleichen und harmlosen



Schlangen durch die Stadtjugend Bestand. Der Brauch ist vermutlich ein Vermächtnis der tulamidischen Urahnen, die vor den Echsenwesen flüchteten – und durch die Ereignisse wird der Tag in diesem Jahr besonders wild und aufgebracht begangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Soeben wurden auf dem Theaterplatz Hunderte von Schleichen aus hölzernen Kisten freigesetzt, die sich zischend auf dem gesamten Platz verteilen. Schon erschallt ein Hornsignal, woraufhin die freudig grölende Stadtjugend von allen Seiten auf den Platz strömt. Bewaffnet mit angespitzten Holzstecken und allerlei Steinen treiben die Älteren das Schlangengezücht vor sich her, während die Jüngeren mit um Arm und Bein getragenen Schellenketten das ihre dazu beitragen, die Schleichen zu reizen. Unter allgemeinem Jubel und aufschneiderischer Prahlerei der umstehenden Halbstarken versucht nun ein jeder, die sich windenden eleganten Rubinnattern, flinken Felsschleichen, recht behäbigen Feldschlangen oder spindeldürren Fadennattern auf seinen Stecken aufzuspießen.

Es ist offenkundig, dass in dem turbulentem Treiben dringend die richtige Schlange gefunden werden muss – zum einen, weil sie möglicherweise rasch der draufgängerischen Jugend zum Opfer fallen könnte, zum anderen, weil eine Speikobra eine ernstzunehmende Gefahr darstellt (Gift der Stufe 8: 1 SP/KR für 3W6+3 KR, 1W20 SP auf der Haut – für ein Kind also eventuell tödlich).

Optisch hebt sie sich von dem übrigen Gezücht schnell ab, da sie etwa 3 Schritt lang ist und mit ihrem verbreiterten Hals und gezackten gelb-grünen Rückenzeichnungen unverkennbar ist. Bei all den Schleichen ist es aber schwer, die Spreu vom Weizen zu trennen. Dies ist die Stunde für Stadthelden, die sich bald Streit mit der Jugend einhandeln werden. Kreieren Sie einige pikante Situationen:

● **Talente:** *Raufen, Athletik* (um schnell zu sein und sich durch die Massen zu 'schlängeln'), *Gassenwissen* (um nicht die Orientierung zu verlieren und um das Verhalten einer Gruppe Jugendlicher einzuschätzen), *Sinnenschärfe* (um erfolgreich nach der Kobra Ausschau zu halten), *Menschenkenntnis* (Wo würde sich der Magister in seiner verzweiferten Situation hinbegeben? In den Etilien-Park zum Hesinde-Tempel!), *Tierkunde* (die Speikobra zu erkennen: Aussehen; Herkunft aus Mhanadistan, hier der Jugend also unbekannt).

● **Falscher Alarm:** Die total hektische Nazira glaubt, die richtige Schlange entdeckt zu haben, aber sobald die Helden sich zu ihr vorgearbeitet und ein paar Halbstärke verscheucht haben, müssen sie feststellen, dass es doch die falsche ist. Helden können dabei von Jugendlichen mit der Stechstange zum Stolpern gebracht werden (*Körperbeherrschung*, sonst ist ihnen almadanischer Spott sicher). Je länger die Störaktion der Helden dauert, desto wütender werden die Jugendlichen auf sie reagieren, bis sich eine ganze Meute auf sie wirft. Wir hoffen, Ihre Recken können sich aus dieser Situation befreien, ohne jemanden ernsthaft zu verletzen oder öffentliches Ärgernis zu erregen.

● **Häme:** Dies hier ist ein Kinderfest und eigentlich keine Angelegenheit für erwachsene Kämpen. Umherstehende Eltern oder Passanten werden sie daher mit bissigen Schmährufen bedecken ("Hehe, da will wohl einer seine Kindheit nachholen!" – "Seid Ihr für so was nicht etwas zu reif, Caballero/Domna/Conquistador?" – "Atencion, Atencion! Klein-Alrik will auch mal seinen Spaß, hoho!" – "So was gibt's in Darpatien nicht, gell?" – "Ich wette 3 Heller auf den dicken Minderwüchsigen mit dem Bart!"). Hier sind ein paar *Selbstbeherrschungs*-Proben fällig, erschwert um mögliche Werte in *Jähzorn* und *Stolz*, damit die Helden nicht ihr eigentliches Ziel aus den Augen verlieren.

● **Der Hesinde-Geweihte:** Ein aufgebracht Diener der Allwissenden Mutter versucht vergeblich, die Jugend von dem in seinen Augen blasphemischen Brauch abzubringen, aber bei den Helden hofft er auf mehr Einsicht und predigt auf sie ein ...

● **Im Etilien-Park:** Gerade, als die Helden die Speikobra an der Mauer zum Etilien-Park (Nr. 35) entdeckt haben, kommt Mantangor auf die glorreiche Idee, sich über die Mauer zu verkrüechen und seine Rettung im Nandus-Labyrinth zu suchen, einem Irrgarten aus dichtem Heckenbewuchs zum hesindegefälligen Wandeln in der Nähe des Schlangentempels (Nr. 36). Auch die Jugendlichen haben dies bemerkt und folgen aufgeregt der Kobra (ist ja besonders spannend, so eine Schlangenjagd in der Nähe des Hesinde-Tempels ...). Starten Sie ein Wettrennen. Lassen Sie *Orientierungs*-Proben +2 würfeln, ob die Helden bis ins Zentrum des Irrgartens vordringen können. Nazira könnte es vermutlich mit Leichtigkeit, wenn sie nur etwas ruhiger wäre.

● **Gefunden:** Die Speikobra wird zu Füßen der herzerweichend romantischen Etilia-Statue mit der neugeborenen Marbo auf dem Arm und einem Raben auf der Schulter entdeckt. Die Helden aber vernehmen nur noch einen schmerzverzerrten Schrei, woraufhin die ebenfalls aus dem Labyrinth aufgetauchte Horde Jugendlicher mit den Stangen nach der Schlange sticht, da diese soeben ein zu keckes Mädchen gebissen hat. Es gilt, sowohl die Meute von der Schlange fortzuschrecken, als auch dringend dem Giftopfer zur Hilfe zu eilen, das ansonsten binnen weniger Minuten sterben wird. Überlassen Sie dies nur im Notfall Nazira (die sich dann ein paar Pluspunkte sammeln kann).

Mit Hilfe der Adeptin gelingt es, Mantangor rückzuverwandeln – allerdings ist er dann nackt. Er kann nur berichten, dass ihn Novadis (in Wirklichkeit einige Mitglieder des Pyrdacor-Kultes) überfallen haben und sich das Papyrus nun in ihrer Hand befindet. Von der Übersetzung hat er aber vorsorglich eine Abschrift angefertigt, die er in seiner Schreibstube den Helden aushändigt (s. **Die Papyrusrolle**, S. 15).

Bei der Interpretation kann Mantangor wenig helfen, berichtet aber, dass er bereits einen Boten zu seinem Lehrmeister geschickt hat, dem Erzmagus Rakorium Muntagonus in Khunchom, und ihn darum bat, trotz seines hohen Alters noch einmal die Reise nach Punin anzutreten. Dieser wird nicht kommen, da er bereits in ähnlicher Mission unterwegs ist (s.u.) und seine 'rechte Hand' Hilbert von Puspereiken ohnehin nach Punin entsandt hat, aber das kann Mantangor schließlich nicht wissen.

Die Helden aber können hier nicht mehr viel tun und sollten nun nach Cumrat aufbrechen.

DES KANZLERS RUF

Gut einen Tag lang dauert die Reise von Punin zur Kaiserpfalz Cumrat mit dem Pferd, einen halben mit dem Schiff. Das Wetter ist für diese Jahreszeit angenehm mild, Beleman weht eine wohlige Brise den Yaquir hinauf, und die Kirsch- und Mandelbäume stehen in voller Blüte. Wenn Sie mögen, können Sie die Reise mit einigen typischen Almadaner Szenen am Wegesrand schmücken (Pelura spielende Winzer, eine Duellszene auf einer kleinen Yaquirinsel, ein rustikales Mittagssmahl in der *Taberna Alonsos* (deren Bild Sie in **DKA** auf S. 5 finden), bei dem man auf einen Hahnenkampf wettet (und lauthals das *Almadalied* anstimmt). Mannigfache Anregungen hierzu finden Sie in **DKA**.

Unterwegs oder später durch das Gesindel auf Cumrat selbst können Sie den Helden an stimmungsvollem Ort zudem die *Mär von Cumrat* durch Volkes Mund präsentieren.

Die Mär von Cumrat

Vor langer, langer Zeit lebten die Gebrüder Itzach und Aytan, die Söhne eines reichen und guten Kaufmannes aus Fasar, der Getürmten. Doch hatten sie nichts Gutes von ihrem Vater mitgenommen. Die Mutter mühte sich gar schwer mit ihnen, und auch des Vaters strenge Hand mochte sie nicht bändigen. Unheil war ihr Leben, und sie hörten nicht auf die Worte der Alten, unterwarfen sich nicht den Oberen. Riet ihnen die Mutter, so taten sie derlei nicht, befahl ihnen der Vater, ihn zu ehren, taten sie das Gegenteil und spotteten über ihn. Als sie vor dem Herrscher das Haupt beugen sollten, da sträubten sie sich und höhnten: »Wer bist schon du!«

So geschah es, dass man sie nicht länger dulden wollte in Fasar, der Getürmten, und sie wurden verbannt. Alle lachten nun, auch ihr Vater. Die Mutter aber weinte. Itzach und Aytan jedoch vergalt ihr die Trauer mit Verachtung.

»Fasar haben wir getrotzt!«, rief Itzach.

»Wohlan«, entgegnete Aytan, »lass uns den Baume da versuchen!«

Sie taten 's, und wie sie ihn zwangen, so endete der Baum sein Gedeihen, und er starb.

»Fein!«, rief Itzach da sehr laut, und Aytan spornete: »Nun das Feld dort, es gedeiht so schön!«, und sie zwangen das Feld, und es verdorrte.

»Prächtig!«, schrie Itzach da, dass alle Vögel starben.

»Lass uns weiterziehen und Götterkinder finden«, drängte Aytan. Sie gingen und erreichten die große Khôm. Darinnen war die Oase Alam-Terekh. Viele Götterkinder lebten dort, die begrüßten die Neuankömmlinge und gewährten ihnen die Gastfreundschaft, wie dies die Götter geboten. Doch die Gebrüder zwangen sie, und alle Menschen starben. Bis auf einen, der zu den Göttern rief und sie verfluchte. Aber Itzach lachte, und Aytan erschlug ihn.

»Tod!«, geiferte Itzach, und es erscholl im ganzen Lande, dass die Erde bebte. Die Brüder setzten ihre Wanderschaft fort und erreichten einen großen Fluss mit Namen Yaquiro, der sich stolz seinen Weg in den Abend bahnte und mit ruhiger Allmacht über das Leben im Umkreise herrschte.

»Den wollen wir zwingen!«, sprach Itzach, und Aytan endete:

»Wir wollen uns nicht seiner Macht beugen, eher wollen wir sterben!«

Sie taten 's und stiegen hinab in die Fluten. Und siehe: Der Yaquiro beugte sich und floss an ihnen vorüber, und unberührt wandelten sie in seinen Fluten umher.

Doch nun zürnten die Götter, die auf die Frevler aufmerksam geworden waren.

»Cumrat!«, sprachen sie, und die Unbelehrsamen wurden zu Gestein, von nun an auf ewiglich der Macht des Wassers zu trotzen.

—uralte Mär aus der Zeit vor dem ersten Diamantenen Sultanat, ca. 2600 v.H.

AUF DES KAISERS PFALZ

Stimmung der Szene: geschäftlich, konzentriert, Eindruck heischend bezüglich der Umgebung

Musik: ländlich-herrschaftlich, ritterlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Name dieser bizarren Felslandschaft gegenüber der Yrosa-Mündung leitet sich aus dem Alt-Tulamidischen her: *cumrat* heißt so viel wie standhaft, beständig, zugleich auch widerborstig und trotzig. Allerlei Aberglaube rankt sich um die von alteingesessenen Einwohnern gemiedene Gegend. Die Felsen Itzach und Aytan, die gut sechs Schritt aus den Fluten ragen und die Einfahrt in den Yaquir behindern, gelten als verflucht. Der Strom misst hier gut an die hundert Schritt, das seichte, sumpfige Schilfland am Ufer Amhallas-sihs nicht mitgerechnet.

Tief atmet ihr die würzige Luft, als ihr auf die repräsentative, Pinien besäumte Allee aus robustem Ambosser Quarzstein einschwenkt, die direkt auf die im ganzen Reich legendäre Kaiserpfalz zuführt, die jüngste und wehrhafteste von allen. Während ihr vorbei an den kaiserlichen Weinhängen und dem kaiserlichen Gestüt zieht, kommt euch ein prächtig anzuschauendes Banner der berühmten Almadaner Drachenreiter entgegen. Mit Stolz tragen die Männer und Frauen die am Rücken ihres blankpolierten Plattenpanzers angebrachten 'Drachenflügel'.

Dann steht ihr vor dem gewaltigen, 16 Schritt messenden Eingangsportal, reich verziert mit Szenen aus der wechselvollen Geschichte der Grenzprovinz: die Gründung der Stadt Punin (1874 v.H.), der Sieg Kaiser Rauls in der Zweiten Dämonenschlacht (30. Praios 993), die Erdolchung der Fürstin Madalena und des Grafen Bugo auf dem Blutfest von Aguilon (13. Ingerimm 419 v.H.) und, wie zur Gemahnung an den Zweck der Pfalz, eine grausame Darstellung der schmachvollen 'Schlacht von Yrosien', in der Kalif Malkillah II. das Heer der Gräfin Hadjinsunni besiegte und die Reichsmark Süd-Almada seinem Reich einverleibte (29. Rondra 67 v.H.). Rechts und links der Schildwappen von Reich und Provinz blicken die elf Eslamidenkönige herrschaftlich auf euch hinab.



Das Tor wird stets von zwölf Wachen des I. Kaiserlichen und Königlichen Almadanischen Garderegiments in ihren blau-weiß-roten Röcken bewacht. Plan und Beschreibung der Pfalz entnehmen Sie bitte **DKA**, S. 51, oder **AB** 81. Vermitteln Sie Ihren Spielern den Eindruck einer uneinnehmbaren, bestens bewachten Feste, die zugleich auf Repräsentation und Lebenskunst ausgerichtet ist. Zwei Offiziere werden die Helden – je nach Zusammenstellung Ihrer Gruppe aufgeschlossen oder irritiert distanziert – zu den Gesindestuben begleiten, wo ihnen eine Unterkunft zugewiesen wird. Nachdem die Ankömmlinge sich frisch gemacht haben, wird man sie weiter hinauf ins Oktagon führen, dessen Frontfassade gänzlich mit jungem Weinlaub bewachsen ist.

VORBEREITUNGEN FÜR DIE BARBAREN

Im Windhager Kabinett, einem mit dicken Teppichen und Ledermobiliar ausgestatteten Salon, erwartet Kanzler Rafik die Helden bei einigen herzhaften Leckereien. Nachdenklich nimmt er einen ersten knappen Bericht ihrerseits entgegen und stimmt die Helden darauf ein, dass es am Abend zu einer Konsultation mit Königin Rohaja und dem Reichserzmarschall Leomar Almadarich Sigiswild vom Berg kommen wird. Der Kronverweser lässt sich entschuldigen, er ist vom Blutigen Rotz ans Bett gefesselt.

Machen Sie den Helden durch Rafik klar, was für eine äußerst ungewöhnliche Ehre es für Leute ihres Standes es ist, nicht nur von derart hochgestellten Persönlichkeiten empfangen zu werden, sondern sogar von ihnen zu einer gemeinsamen Beratung geladen zu werden. Selbst gestandene Helden können in

einer Welt wie Aventurien nur selten darauf hoffen, eine Audienz bei Königen zu erhalten – doch das, was ihnen nun bevorsteht, ist weit mehr als das. Wenn Ihre Helden beim ersten Zusammentreffen mit Rohaja und Leomar erst einmal schüchtern und unsicher reagieren, dann haben Sie diese Aufgabe gut gelöst und Ihre Spieler haben auch ein Gefühl für diese Welt. Sollten die Helden jedoch die Hochadligen kumpelhaft oder sogar respektlos behandeln, dann ist den Spielern offensichtlich nicht klar geworden, mit wem sie es eigentlich zu tun haben. In diesem Fall sollte der Kanzler versuchen, die Situation mit ein paar Ermahnungen zu retten – und wenn die Helden daraus auch noch nicht lernen, dann läuft der Rest der Beratung ohne sie ab. Dennoch gelten sie als wacker genug, um mit weiteren Aufgaben betraut zu werden – für ein weiteres Gespräch stehen die hohen Persönlichkeiten dann jedoch nicht mehr zur Verfügung.

Der Kanzler beginnt seine Unterweisung mit den Grundkenntnissen der Etikette. Spielen Sie ihn durchaus mit einer Prise Humor, so lange die Helden sich lernwillig zeigen, aber lassen Sie die Helden auf jeden Fall spüren, wie wichtig das richtige Benehmen ist. Sollte sich ein Held durch schlechtes Benehmen hervortun (vor allem Thorwaler und 'andere Barbaren' sind hierfür berüchtigt), dann kann Rafik notfalls entscheiden, diesen Helden vor die Alternative zu stellen: Entweder er benimmt sich, oder er kann an der Besprechung nicht teilnehmen.

Etikette

Ein Knicks oder eine tiefe Verbeugung gegenüber der Königin geziemt sich, nicht hingegen ein Handkuss; gesprochen wird nur, wenn man dazu aufgefordert wird; die korrekte Anrede für die Königin lautet "Eure Allerduchlauchtigste Hoheit" (als

kaiserliche Kronprinzessin) oder "Eure Königliche Majestät" (als Königin), für den Reichserzmarschall "Eure Exzellenz" (im Reichsamt) oder "Euer Hochgeboren" (als Baron); getrunken wird nur, wenn die Königin dazu ansetzt.

Erweitern Sie diesen Katalog nach Belieben. Sicherlich nicht nur einmal werden die Helden Rafiks Urteil "Das üben wir noch einmal!" zu hören bekommen. Notfalls versucht Rafik auch, die Helden noch angemessen einkleiden zu lassen – ob sich jedes Mitglied Ihrer Gruppe so etwas gefallen lässt, wird sich zeigen.

DER RAT DER KÖNIGIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid in den ovalen, nur von zwei eisernen Lüstern beleuchteten Heraldiksaal umgezogen, an dessen Wänden in filigraner Technik die gesamte Wappenrolle des Reiches (unterteilt nach Provinzen und Grafschaften) sowie der bis auf Raul den Großen zurück reichende Stammbaum des Hauses Gareth aufgezeichnet wurde.

Eine Probe auf *Heraldik* + 3 lässt erkennen, dass die angebrachte Stammestafel derer von Gareth stellenweise durchaus spekulativer Natur ist. Erst unlängst wurde ein neuer Ast hinzugefügt, der Eslam von Punin und Eslamsbad als unmittelbaren Nachfahren eines nachgeborenen Cousins Kaiser Valpos darstellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch auf die Ankündigung der Königin wartet, erscheint diese in Begleitung des ernst dreinblickenden und von den Fähnissen der letzten Jahre gezeichneten Marschalls. Sie ist vollkommen unpräntüös und doch elegant in Ragather Spitze gewandet und trägt einen schlichten Rubin an einem Samtband um den Hals. Während euch der Marschall streng mustert, tritt die junge Königin selbstbewusst auf euch zu.

Lassen Sie sich nun die von den Helden einstudierten Artigkeiten vorführen, welche die Königin mit sehr viel Wohlwollen und freundschaftlichen Worten der Begrüßung entgegennimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hat Königin Rohaja die Runde aufgefordert, Platz zu nehmen, und ließ nach kühlem Wein schicken, als sich eine weitere Person unbestimmbaren reifen Alters in den Saal begibt. Sie ist vollkommen in schwarzer Seide gekleidet, mit prächtigem südländischen Ohrschmuck ausgestattet und aufwendig geschminkt. Ihr habt diese Dame bereits beim Fest in Punin von der Ferne aus gesehen: Alara Paligan, die Witwe von Kaiser Hal.

Egal, wie Ihre Helden reagieren (sie wurden von Rafik nicht über die richtige Etikette der Kaiserinwitwe gegenüber unterrichtet; die richtige Anrede als Mitglied der kaiserlichen Familie lautet "Eure Kaiserliche Hoheit"), Alara wird sie ebenso ignorieren wie die irritiert gewechselten Blicke der beiden Exzellenzen. Sie nimmt stillschweigend auf einem abseits stehenden Sessel Platz, wird die Gespräche ohne jegliche Gefühlsregung verfolgen und sich kurz vor Abschluss derselben zurückziehen.

Zur Darstellung der Königin, des Reichserzmarschalls und der

Kaiserinwitwe bedienen Sie sich bitte der auf S. 28 stehenden Charakterbeschreibungen. Verlangen Sie zu gegebenem Anlass *Etikette*-Proben, die Sie für Helden, die nicht aus dem Mittel- oder Horasreiches stammen, und für Nicht-Menschen um bis zu 6 Punkte erschweren können.

Geben Sie den Helden zunächst das Gefühl, dass hier an ihnen vorbei geredet wird – insbesondere von vom Berg. Dann aber wird die Königin sie in das Gespräch einbeziehen und sie zu folgenden Fragen anhören:

- Was wollten die Novadis in Then?
- Welchen Zusammenhang gibt es zum Diebstahl in der Academia?
- Wie gefährlich ist der Gegner?
- Wo wird er als nächstes zuschlagen?

Auf all diese Fragen sollten die Helden inzwischen eine mehr oder weniger präzise Antwort haben. Diejenige auf die letzte müsste lauten: Brig-Lo, das Land des Reichserzmarschalls. Diskutiert werden weiterhin folgende Punkte, zu denen zunächst die Meinungen der Helden gehört werden – wobei es zur Diskussion zwischen den Spielercharakteren kommen sollte:

- Sollte das Reich mit voller militärischer Härte gegen das Kalifat reagieren?

vom Berg: Wer genau ist der Gegner?

Rohaja: Ich will keine unnötig neue Front im Süden – der Osten ist noch Bedrohung genug.

Rafik: Keinesfalls darf ein derartiges Verhalten weiterhin untätig gestattet werden.

- Wie schützt man sich gegen weitere Angriffe?

vom Berg: Die Regimenter müssen zur Sicherung der bedeutendsten Pilgerstätte des Königreiches verstärkt werden – dies bedarf allerdings geraumer Vorbereitungszeit.

Rohaja: Lasst uns diese erwiesenermaßen tapferen Helden zur Sondierung nach Brig-Lo schicken.

Rafik: Wir müssen eine diplomatische Note an den Emir verfassen.

- Wie schützt man sich gegen Überreaktionen im Volk?

vom Berg: Die Operation der Helden muss unter strikter Geheimhaltung ablaufen.

Rohaja: Das friedliche Miteinander von Novadis und Zwölfgöttergläubigen muss von den Helden in ihrem Umfeld gesichert werden, da anderenfalls die Grenzlage des Königreiches ernsthaft gefährdet würde – die Hintermänner aber müssen aufgedeckt werden.

Rafik: Ich werde das Druckereigewerbe vorläufig unter staatliche Kontrolle stellen.

DAS ERGEBNIS

Der Verlauf des Gesprächs hängt stark vom Verhalten der Helden ab. Unabhängig davon wird das Ergebnis aber das gleiche sein: Die Helden erhalten den Auftrag, nach Brig-Lo zu gehen. Im Idealfall ist dies das Resultat der gemeinsamen Beratung, andernfalls wird der Kanzler diesen Auftrag im Anschluss an seine Gespräche mit den anderen den Helden überbringen.

Die Helden sollen in Brig-Lo nach dem Rechten schauen und dort vor einem drohenden Überfall der Novadis warnen. Dazu erhalten sie ein gesiegeltes Schreiben an Gerone von Berg, Leomars Tochter.

Leomar selbst muss weiter an die Ostfront, während den Helden

das Schiff des Kanzlers zur morgigen Fahrt nach Brig-Lo zur Verfügung gestellt wird. Der Kanzler soll mittels Beilunker Reiter sofort kontaktiert werden, sobald es Neuigkeiten gibt. Als Lohn der Mühe spricht die Königin jedem Helden einen almadanischen Rubin zu (Wert ca. 100 Dukaten) – und es verbietet sich, mit ihr oder dem Kanzler zu feilschen.

Den restlichen Abend können die Helden mit dem Gesinde verbringen, das genug Klatsch und Tratsch für eine lange Nacht zu berichten weiß (diesbezüglich können Sie u.a. auch auf die AB 88, 91, 92 zurückgreifen). Auch steht ihnen natürlich der Ronda- und Praios-Tempel offen.

Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg, des Reiches Erzmarschall

Der momentan oberste Heeresführer des Reiches ist nach einem kurzen Heimataufenthalt in Brig-Lo auf dem Weg nach Tobrien, um dort mit Marschall Gerdenwald die weitere Strategie gegen die Feinde im Osten zu beraten. Während die von ihm hier neu rekrutierten zweihundert Almadaner Dragoner bereits nach Ysilien aufgebrochen sind, widmet er sich in seiner energischen und schneidigen Art kurz dem "almadanischen Problem". Er will keine neue Front am Yaquir, was der charismatische Mittvierziger mit knappen, selbstbewussten Worten deutlich macht: "Kein Recht auf Rachel!"

Noch immer glaubt der stolze Spross eines der ältesten Adelsgeschlechter des Kontinentes an die Freundschaft zwischen Raulschem Reich und Kalifat, auf dessen Seite er einst im Khômkrieg gekämpft hatte.

(EA, S. 115, *Land der stolzen Schlösser*, S. 131, *Rausch der Ewigkeit*, S. 66, u. Löwe und Rabe I, S. 24.)

Rohaja von Gareth, Kronprinzessin des Mittelreichs, Königin von Almada, Darpatrien, Garetien und Kosch

Die inzwischen fast 17-jährige Majestät mit den blonden Haaren ihrer Eltern und den forschenden, rehbraunen Augen hat in den vergangenen Jahren Schicksalsschläge erlitten, die weniger starke Persönlichkeiten zerbrochen hätten: zunächst das rätselhafte Verschwinden des Großvaters, der grausame Tod des Vaters vor der Trollpforte, die Inthronisierung in Almada aus Gründen der Staatsräson gegen erheblichen Widerstand der dortigen Noblesse, eine Entführung durch den 'Dämonenkaiser' Galotta sowie schließlich der Verrat und das Exil der geliebten Schwester.

Diese Ereignisse haben sie als Herrscherin einen gewissen Pragmatismus gelehrt, in ihr aber auch die weise Erkenntnis reifen lassen, dass sie sich keinesfalls ausschließlich auf die Garether Administration mit all ihren Intrigen und Ränkespielen verlassen darf. Schon einmal haben ihr mutige Recken aus der Not geholfen, und es könnte sich erweisen, dass die aufrechten Helden Aventuriens eine nicht unbedeutende Stütze ihrer Regentschaft werden. Während sie als 'beste Partie' des Kontinentes gilt und täglich neue Brautwerber zu Neu-Gareth vorstellig werden, scheint sie ihre Wahl bereits zu Gunsten einer Person getroffen zu haben, die für sie in all dem Kummer stets eine starke Schulter und ein offenes Ohr gehabt hat.

(EA, S. 118, *Land der stolzen Schlösser*, S. 128f., *Tal der Finsternis*, S. 60.)

Alara Paligan, die 'Schwarze Witwe'

Die Gattin des verschwundenen Kaisers Hal ist eine Frau, die man sich besser nicht zur Feindin machen sollte. Im Hintergrund versteht sie es, intrigant und mit von der mittelreichischen Norm abweichenden Moralvorstellungen ihre ganz eigenen Ziele zu erreichen, wovon überraschend auch einmal ein Held – als ihr Werkzeug – profitieren könnte. Seit geraumer Zeit versteckt sie ihre tiefen, unergründlichen und stets zu aufwendig geschminkten Augen nicht mehr hinter Schleiern, sondern präsentiert ihre fast perfekt konservierte Schönheit trotz fortgeschrittenen Alters unverhüllt.

Stellen Sie Alara als eine Frau dar, die alle legalen (und einige illegalen) Lustbarkeiten des Lebens bereits im Übermaß erfahren hat, so dass sie fast allem mit zur Schau gestellter Emotionslosigkeit, Ignoranz, Zynismus und nicht zuletzt Langeweile begegnet. Als überraschend kühle Südländerin von höchster Abstammung ist sie gewohnt, dass man ihr ohne Widerspruch zu Diensten ist.

(EA, S. 107f., *Land der stolzen Schlösser*, S. 129f., *Leicht verdientes Gold*, S. 49.)

FRÜHSTÜCK MIT EINER WITWE

Stimmung der Szene: unterkühlt, von oben herab, monoton, mit wenigen, aber gezielten Anklängen von Emotion

Musik: keine, sollten Sie aber Naturgeräusche haben, könnten diese hier passen.

Alara Paligan wählt denjenigen Helden aus, der sich am ehesten gegen die Friedenspolitik des Reiches und gegen die ungläubigen Novadis ausgesprochen hat, und lässt ihn am nächsten Morgen noch vor Sonnenaufgang von einem Fähnrich aus dem Bett zitieren: "He, Ihr da, man verlangt nach Euch – und zieht beste Gewandung über. Rapido!"

Worum es geht, weiß der Fähnrich nicht. Er wird den betroffenen Helden wortkarg zur Yaquirterrasse führen, es aber keinesfalls zulassen, dass andere Helden als der ausgewählte ihn begleiten. Eine Ablehnung dieser Einladung ist zwar möglich, aber nicht nur ein massiver Verstoß gegen die Etikette (weswegen der Fähnrich mit Fassungslosigkeit reagiert und den 'Barbaren' dies auch deutlich spüren lässt), sondern hat auch zur Folge, dass Alara sich Namen und Gesicht dieses Flegels deutlich einprägt – und das wird sicherlich irgendwann unabsehbare Folgen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter einem verspielt mit almadanischen Fresken bemalten Torbogen trittst du durch die wuchtigen Sandsteinquader der Festungsanlage auf eine halbmondförmige Terrasse. Herrschaftlich liegt der stolze Yaquir mit seinem silbernen Schleier aus Morgennebel gut 40 Schritt unter dir. In ihm brechen sich rubinrot die ersten Strahlen des just über den östlichen Amhallassih-Kuppen aufgehenden Praiosrundes. Wie in einem magischen Gemälde verstreichen jenseits des Flusses die über den sanften Hängen liegenden Schatten und geben den Blick frei auf eine mit Akazien, Korkeichen und Olivenhainen betupfte friedliche Landschaft, aus der sich wie ockerfarbene Höcker die Dörfer der Fellachen erheben.

In einem zobelbesetzten Morgenmantel nippt Alara Paligan, dir den Rücken zuwendend, an einer Tasse dampfender Schokolade.

Die Reaktion des betroffenen Helden ist für Alara ohne Belang, sie wird sie gelangweilt verstreichen lassen. Zwei Wachen tragen für ihren Schutz Sorge. Auch dem wohl sicherlich verdutzten Helden werden von einer mohischen Leibdienerin Alaras eine Tasse Schokolade und warme Cressos mit Entenschmalz angeboten, als die Witwe mit scharfer, aber leiser Stimme langsam zu sprechen beginnt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Das Reich ist schwach geworden. Stück für Stück hat es sich sein Territorium amputieren lassen: Aranien, Maraskan, Tobrien – und davor die Mark Amhallas, besetzt von törichten Heiden. Niemals hat Gareth etwas gegen dieses Gezücht unternommen, obgleich es die Okkupation auch niemals akzeptiert hat.

Wir haben nach Ihm schicken lassen, da Er Uns ähnlich zu denken scheint. So Er Indizien für geplante Angriffe des Kalifats aufdeckt, so wird Er sie Uns unverzüglich zukommen lassen. Eine weitere derartige Schmach wird das Reich nicht dulden – wofür Wir schon Sorge tragen werden.”

Alara, die wie wohl jede patriotische Alanfanerin unauslöschliche Verachtung gegen das Kalifat hegt, ist nicht daran gelegen, an dieser Stelle eine Diskussion zu führen. Sie wird nur ihren Willen unmissverständlich zum Ausdruck bringen: Sollte es Hinweise für geplante Übergriffe ‘staatlicher Institutionen’ des Kalifats geben (und als solche wird man die Attacken des Beys durchaus interpretieren können), dann will sie hiervon in Kenntnis gesetzt werden. So etwas wäre nämlich ein ernstzunehmender Kriegsgrund. Natürlich widerspricht ihr Handeln den von Rohaja und vom Berg ausgegebenen Direktiven – doch das sollte der Held im Folgenden schon aus ganz grundlegenden eigenen Interessen für sich behalten.

Bedenken Sie: Alara vergisst nicht. Niemals.

Mit den Worten: “Hat Er dies verstanden? Dann darf Er sich jetzt entfernen”, erklärt sie das Gespräch für beendet. Der Held müsste todesmutig sein, um mit Alara Entsoldungsverhandlungen zu führen, auf die sie nur spröde eingehen wird: “Der nächste Sonnenaufgang mag Ihm schon Lohn genug sein.”

DES GÖTTERFÜRSTEN SEGEN

Stimmung der Szene: würdig, sakral

Musik: überirdisch, mächtig, sakral

Sollten die Helden noch dringenden Ausrüstungsbedarf haben, wird man sie auf Cumrat versorgen, auch mit Waffen und Rüstung guter Qualität – allerdings sind dies nur Leihgaben.

Zur Mittagsstunde findet ein kurzer Gottesdienst in der mit weißem Eternenmarmor ausgelegten Halle des Götterfürsten statt, die selbstbewusst über die steilen Klippen Cumrats hinaus gegen den heidnischen Süden ragt wie die Spitze eines Pfeils über den gespannten Bogen. Prachtvoll erhebt sich über dem Sakralbau eine zehn Schritt durchmessende Kuppel, deren kunstvoll zur Netzstruktur arrangierte Gold- und Emailleplatten das Licht der Praiosscheibe gleißend widerspiegeln.

Am Dienst nimmt auch die kaiserliche Familie und der Hofstaat teil. Gestalten Sie eine kurze Predigt unter Hochwürden Herodin von Beilunk, dem früher am kaiserlichen Hof zu Neu-Gareth die Praios-Kapelle unterstellt war, ganz nach den Gegebenheiten Ihrer Runde, so dass ein wenig weihevoller Stimmung aufkommt: “Herr Praios, Ordner der Welt, Ewige Sonne, Heiliges Licht! Spende deinem Diener Helligkeit und lass es die Streiter von Greif und Falke gegen die Ungläubigen im Herzen Tragen! Lass sie deine Ordnung mehrnen!”

Ein warmes Licht erfüllt den Saal und geht in den Helden auf (so sie nicht das Mal des Frevlers tragen, also durchaus auch in Elfen etc.), worauf Mut und Magieresistenz sowie die Talente *Götter/Kulte* und *Staatskunst* der Helden für die nächste Woche um einen Punkt erhöht sind.

STROMABWÄRTS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hoch und warm steht inzwischen das Praiosrund über euch, als ihr das Schiff des Kanzlers, die *Yaquirtreu*, besteigt. Ein letztes Mal wünscht euch von Taladur eine erfolgreiche Reise, spricht noch ein paar Worte mit Kapitänin Erinessa Capo (hoch gewachsen, stechender Blick, deftige Wortwahl) und zieht sich dann zurück. Es dauert nicht lange, da weht euch der Beleman freundlich entgegen – ihr habt abgelegt. Vorbei an den unheimlichen und gischtumspülten Felsen Itzach und Aytan, die das Wasser in gefährliche Strudel lenken, beginnt die Fahrt yaquirabwärts unter den verspielt verzierten Mauern Cumrats. Und steht dort oben, hoch gegen den azurblauen Himmel, nicht die Königin selbst neben Eslam von Eslamsbad und Punin auf der Yaquitterasse und sieht ihren Helden hinterher?

Die Reise nach Brig-Lo wird etwa zwei Tage dauern, während derer die Helden gerne Wachaufgaben übernehmen können. Die Mannschaft der *Yaquirtreu* ist allerdings bestens ausgebildet – außerdem wäre es eine Schande, die Annehmlichkeiten dieses luxuriös ausgestatteten Seglers ungenutzt zu lassen.

In der ersten Nacht legt das Schiff unangekündigt im von Almadanern besetzten **Omlad** an, wo einige Fässer und Kisten unbekannten Inhalts entladen werden. Diese Szene soll lediglich unterstreichen, dass die Hofkanzlei die Reconquista-Bemühungen insgeheim unterstützt, von Taladur also diesbezüglich eine ähnliche Meinung wie die Dame Paligan hat. Wenn Sie mögen, können Sie das Schiff aufgrund eines kleinen Lecks oder eines anderen vorgeschobenen Grundes der Kapitänin auch einen Tag lang Station machen lassen, was Ihnen und Ihren Spielern die Chance eröffnet, das eroberte Omlad kennenzulernen.

Die euphorische Stimmung in der besetzten Stadt ist ein wenig abgeklungen. Nach dem glorreichen Sieg über die Novadis haben

sich die meisten Magnaten wieder zurück auf ihre bequemen Landsitze gezogen. Die Besetzung Omlads wird seitdem weitestgehend von einfachem Fußvolk aufrechterhalten, das in lockeren Abständen 'Verstärkung' von schwärmerischen, jugendlichen Freiheitskämpfern aus Punin oder vom Land erhalten. Diese haben zwar kein taktisches Verständnis und stehen häufig auch eher im Weg herum, als dass sie wirklich hilfreich wären, dafür aber sind sie ein Hort für überhöhte Reconquista-Geschichten, die sie, sobald das Heimweh beginnt, in alle Winkel des Königreichs tragen.

Bedienen Sie sich für eine weitere Ausschmückung Omlads bitte der Meisterinformationen aus dem **AB 98**. Vielleicht aber mögen Sie auch erst nach dem Abenteuer mit den Helden hierher zurückkommen – denn die Reconquista geht weiter!

Weitere Vorfälle während der ansonsten eher ereignislosen Fahrt:

- Eine Stunde westlich von Omlad ist ein **Stoßtrupp der Novadis** zu erspähen, der augenscheinlich auf die besetzte Stadt zuhält. Die Helden können hier wenig unternehmen, es sei denn, sie haben fliegende Gefährten oder Reitutensilien im Gepäck, mittels derer man die Almadaner in Omlad warnen könnte. Eine solche Aktion ist auf jeden Fall aufregend und **20 Abenteuerpunkte** wert.

- In einem **Weinberg** brennen Felder und Rebhänge. Auch hier hat sich die uralte Rivalität zwischen den Bauern und Winzern, die ihren Wein an den Steilhängen anbauen, gehalten. Grund der Verbitterung im Dorf ist die Tatsache, dass das Land an den zum Weinbau geeigneten Hängen traditionell doppelt so hoch gehandelt wird wie jedes andere. Die Winzer wollen sich nun aber auch in den billigeren Auen ausbreiten, um aus den hier wachsenden Weiden ihre Körbe und Rüter herzustellen. Dies gedenken die Ackerbauern zu verhindern – ein typisch almadanisches Problem. Sollten Ihre Helden hier tatsächlich einen

Lösungsweg finden, werden sie viel Dankbarkeit ernten, doch wahrscheinlicher ist, dass sie sich kopfschüttelnd zurückziehen werden.

- Glitzert dort nicht etwas im Wasser? Die ganze Fahrt über schon sehen die Helden den Schiffsjungen Alrigo über die Reling ins Wasser starren.

"Kennt Ihr nicht die Sage vom Heiligen Geron? Nachdem er die Schlangenleibigen Schwestern mit Siebenstreich erschlagen hatte, versenkte er all ihre Schätze im Yaquir – und bis heute hat sie keiner gefunden!"

Tatsächlich blitzt dort unten etwas auf. Der Strom ist hier etwa 7 Schritt tief, und aufgrund der Strömung wird für einen Tauchgang eine *Schwimmen*-Probe +3 erforderlich, angebunden nur eine +1 (**Basisregeln**, S. 113). (Einmal ganz davon abgesehen, dass das Schiff nicht unbedingt wegen solcher Trivialitäten anhält.)

Was sich hier unten verbirgt, ist ein sehr alter, stumpfer, aber noch blitzblanker Dolch dessen Knauf die Form eines Drachenkopfes hat. Zunächst aber wird der Dolch von zwei ein Schritt langen Blitzaaen eifersüchtig bewacht, denn vor den Lohn haben die Götter die Arbeit gesetzt (Unterwasser-Kampfregeln finden sich in **MBK**, S. 34, gemäß derer für den Helden AT-6/PA-6 gilt):

Blitzaal

Biss:	INI 5+W6	AT 9	PA 5	TP 1W+3	DK H
LeP 12	RS 0	KO 6	MR 5	GS 9	

Die Aale geben in der zweiten bzw. dritten KR als Freie Aktion einen leichten Blitzstoß von sich, wodurch jeder Held je 3 Punkte INI verliert.

Alrigo mag man bei gelungener *Sagen/Legenden*-Probe damit trösten, dass der Sage zufolge die Schätze als unheilig und gefährlich gelten, es also besser ist, sie bleiben in der Obhut des Flusses.

ZWEITE STATION: BRIG-LO

Die nächsten Tage werden die Helden in Brig-Lo verbringen, einem kleinen, etwa 350 Einwohner zählenden Nest (darunter ca. drei Dutzend Novadis und etwa genauso viele Elfen und Halbelfen). Es liegt zwischen den beiden 20 bis 30 Schritt breiten Mündungsarmen der kalten Brigella, über die zwei leicht verwahrloste Steinbrücken führen. Auf der westlichen, unter der momentan das meiste Wasser fließt, erhebt ein Zöllner der Grafschaft Yaquirtal Brückenzoll in Höhe von einem Heller pro Person und für jedes Tier, das größer ist als eine Katze. Nebenher ist der Mann jederzeit zu einem Plausch aufgelegt und kann die Helden mit den neuesten (aber irrelevanten) Neuigkeiten aus der Umgebung versorgen.

Im Frühling ist es hier ruhig und beschaulich. Nichts lässt darauf schließen, dass sich hier während der Pilgerzeit Ende Praios Tausende Menschen einfinden und der Ort dann eine rege Geschäftigkeit entwickelt. Praktisch alle Dorfbewohner betätigen sich dann im Gastgewerbe: Jedes Büschel Stroh wird als Schlafplatz vermietet und jede Hausfrau kocht eimerweise Taladura (ein Eintopfgemisch aus Feld- und Baumfrüchten sowie Innereien).

Jetzt aber ist das Gräberfeld verlassen und still, und jeder geht seinem gewohnten Tagewerk nach: auf den Feldern, Rebhängen, den Flüssen oder in den größtenteils aus Lehm und Holz errichteten und mit Yaquir-Schilf gedeckten Häusern. Abends kommt man bei Freunden oder in einer der Tavernen zusammen, knackt Mandeln und lässt Boron einen guten Herrn sein.

Die Nähe des teils verfluchten, teils heiligen Schlachtfelds, auf dem einst am 30. Praios 993 v.H. die Zweite Dämonenschlacht tobte, hat bei den Brig-Loern eine gewisse Vertraulichkeit zu den übernatürlichen Mächten erzeugt.

Zum Aufbau der Ortschaft ziehen Sie neben folgender Beschreibung bitte den beiliegenden Plan zu Rate, der auf Seite 69 im **Anhang 2** zu finden ist.

Weitere Informationen können Sie bei Bedarf im älteren Abenteuer **Das Grabmal von Brig-Lo**, S. 10–19, sowie in **DKA**, S. 51, und im **Lexikon**, S. 51f., finden. Die Zweite Dämonenschlacht ist beschrieben in **Land der stolzen Schlösser**, S. 11, und im **Lexikon**, S. 59.

1 – Herberge *Sieg von Brig-Lo*

(Q5/P8 – P6 außerhalb der ‘Saison’/S30*)

Der Dreiseitenhof liegt unmittelbar am Yaquirstieg, und auch wenn er nur aus weißgetünchten Lehmziegeln errichtet wurde, ist es doch das ‘erste Haus am Platze’. Die Wirtin Elea Manzarres führt die bis unter die Decke mit Bildern, ‘Antiquitäten’, verrosteten Waffen und naiven Dämonenfiguren vollgestopfte Lokalität engagiert fort, seit ihr Mann Reto Sinderquast-Manzarres bei einem Überfall der Novadis vor 4 Jahren verschleppt wurde und nun als tot gilt. Zur Hand geht ihr ihre vernünftige und anpackende Tochter Etalina, während der draufgängerische und zum Leidwesen seiner Mutter abenteuerlustige Sohn Almadez Reconquista-Schwärmereien nachhängt.

Auf dem Hof hat man ein kleines ‘Museum’ eingerichtet: An den Hauswänden lehnen Regale mit uralten Dolchen, Speerspitzen, Kettengliedern, Knöpfen und Schnallen. In der Mitte steht die Statue eines nackten Mannes mit Greifenkopf: der Götterfürst Praios. Neben der Eingangstür ist ein Holzschild angebracht: “In dieser Herberge erhielt Kaiser Eslam I., Stammvater der Almadaner Dynastie, die Nachricht von seiner Berufung auf den verwaisten Thron des Neuen Reiches.”

Die Herberge verfügt über einen Schlafsaal mit Strohsäcken und zwei einfache Dreibettzimmer.

(Zur weiteren Ausgestaltung der Herberge können Sie die Beschreibung des Wirtshauses *Zum Stachel* aus **Tempel, Türme und Tavernen**, S. 28ff., zu Rate ziehen.)

2 – Boron-Tempel

Der schlichte Ziegelbau zeigt auf seinem bronzenen Portal das Symbol eines Raben mit ausgebreiteten Flügeln. Die ehemalige Geweihte Borondria ist inzwischen zur Großmeisterin der Golariten avanciert, ihr Nachfolger ist der gemütliche Fraternello Corvinio.

3 – Haus des *Administradors*

An der Vorderwand dieses einfachen Hauses hängt ein Wappenschild, auf dem zwei gekreuzte silberne Schwerter auf rotem Grund zu sehen sind. Hier geht Mahalla Ibrasha seit Jahren seinem Dienst für den Baron nach.

4 – Gasthaus *Graf Selindian* (Q3/P4)

Nachdem der frühere almadanische Marschall zum Emirat übergelaufen ist (**AB 82**), wurde die ehemals *Graf Khorim* genannte Stube eiligst umbenannt. Über beides ereifert man sich heute noch – über den Verrat des Geächteten, dessen Name im Königreich nicht mehr ausgesprochen werden darf, genauso wie über die Tatsache, dass sich der Wirt Rondrigo Effrese schon wieder auf Gedeih und Verderb dem neuen Grafen ausgeliefert hat. Dennoch trifft sich seitdem ein jeder des Dorfes hier, der lieber den Infanten Selindian an Stelle von Königin Rohaja auf dem Thron sehen würde.

Sollte sich hier ein Eslamist aus der Südpforte einfinden, der hingegen Eslam von Eslamsbad und Punin favorisiert, so gibt es – nach einem bissigen Wortgefecht – ziemlich sicher eine zünftige Wirtshauskeilerei. Die Helden sollten sich also überlegen, auf welcher Seite sie stehen. (Für eine eventuell gemäß der Regeln in **MBK**, S. 48ff. ausgetragene Rauferei verwenden Sie bitte die Werte des **Messerstechers** von S. 17 – natürlich ohne Dolch. In die Problematik der Bündnisse und Parteilungen in Almada führt **DKA**, S. 77ff., ein.)

5 – Schenke *Hela, Hela, wir kommen!* (Q2/P3 – P2)

Eine schlichte Weinschenke, in der sich meist nur Winzer treffen, die üblicherweise ihren eigenen Wein mitbringen. Die Rosinen-Pfannekuchen der molligen Wirtin Gonzalla Harez sind aber ganz akzeptabel.

6 – Station

Die Station besteht aus einem größeren Gebäude gelber Lehmziegel und mehreren Anbauten, teils aus Lehm, teils aus Holz. Ein Anbau birgt einen Stall, ein weiterer, halboffener Schuppen eine einfache Schmiede. Das Haus hat auf seinem flachen Dach eine Brustwehr, die Fensteröffnungen sind sehr schmal, fast schon schießchartenartig. Über der massiven Holztür sind zwei alte Holzschilder befestigt, die ein Hufeisen und einen stürzenden Falken zeigen. Ein neues, ausgebessertes stellt eine galoppierende Reiterin dar.

Die Station ist Hufschmiede, Leihstall, Pferdewechsel- und Poststation für die Beilunker Reiter und die Silbernen Falken zugleich. Hier arbeiten Elida Küferhilf, Flinarro Rapanja und Armanda Sinderquast.

7 – Taberne *Amhallwind* (Q4/P6 – P5)

Auch wenn die Taberne noch den garetischen Namen trägt, so treffen sich hier, am Rande des Dorfes, zumeist die novadischen Bewohner Brig-Los. Diskutiert werden stets die 99 Glaubensregeln, zu deren schwieriger Auslegung man an fortgeschrittenen Abenden auch schon einmal einen offensichtlich Weitgereisten befragt. Momentan nächtigen hier zudem die vom Emir geschickten Bauarbeiter, die das neue Rastullah-Bethaus errichten.

8 – Baustelle des Rastullah-Bethauses

Am östlichen Dorfrand, nicht weit vom Ufer der Brigella, befindet sich ein halbfertiges Sandsteingebäude, das von hölzernen Gerüsten umringt ist. Es scheint nur aus einem einzigen, großen Saal zu bestehen – und ist in ganz Brig-Lo Anstoß nicht enden wollender Diskussionen und Verwünschungen gegen den Adel. Infolge eines Wettkampfs Almadaner Magnaten mit Streibern des Emirats (dessen Ende offiziell als Patt bewertet wurde) setzten beide Seiten ihre Siegesforderungen in die Tat um. Während die Almadaner Omlad besetzten, begnügte sich der Emir damit, unter Zustimmung des Reichserzmarschalls in der Pilgerstadt Brig-Lo ein Bethaus des Rastullah errichten zu lassen. Die Büttel des Barons haben seitdem alle Hände voll damit zu tun, wutentbrannte Steinewerfer von dem Platz fernzuhalten und die novadischen Bauarbeiter zu beschützen.

9 – Anlegestelle

Während die meisten Fischerboote am schilfbewachsenen Ufer vertäut werden, können die größeren Schiffe wie die *Yaquirtreu* hier anlegen – obwohl es nur selten vorkommt, dass ein solches Schiff hier Halt macht.

10 – Grenzstein

Auf einem gut hundert Jahre alten Stein steht gut leserlich geschrieben: “Brig-Lo: Südlichster Punkt des Mittelreiches”. Auch wenn dieser den Helden stolz vorgeführt wird, ist er nichts weiter als Aufschneiderei, die sich mit den Methoden der aventurischen Geographie nur schwer beweisen lässt. In Harben steht übrigens ein ähnlicher Stein.

11 – Gestüt *Diamant*

Auf dem weitläufigen Gestüt am östlichen Ufer der Brigella werden einige der besten Rösser Almadras gezüchtet, was etwas heißen will: weiße Elenviner der Linie Chalik al-Kalif. Alljährlich treffen sich hier im Rahjamond die Pferdejunker Almadras zur Fohlenschau und Hengstkörung – ein zutiefst almadanisches Spektakel (s. auch **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 14ff.).

12 – *Residencia Leonore*

Die Villa des Reichserzmarschalls und seiner Tochter Gerone vom Berg befindet sich auf dem Gelände des Gestüts, etwas abseits des manchmal sehr turbulenten Örtchens. Zur Residenz, die aus braun-gelbem Sandstein errichtet ist und ein flach geneigtes Dach roter Tonziegel trägt, führt eine schmale Zedernallee. Auch wenn es der Reichserzmarschall eher nüchtern liebt, so hat seine 24-jährige Tochter, eine begnadete Dressurreiterin, in den langen Jahren seiner Abwesenheit hier doch etwas Gemütlichkeit einziehen lassen.

13 – *Kavallerie-Fort*

Am Westufer der Brigella, welche die Grafschaft Yaquirtal von der Grenzmark Südpforte trennt, steht ein mächtiges Fort neuerer Bauart, das aus schweren Blöcken von Kalkbruchstein errichtet wurde. Auf seinem Turm weht die Fahne des Königreichs, die ein rotes Pferd vor silberner Scheibe auf blauem Grund zeigt, und ein Wimpel mit einem silbernen Portal auf rotem Grund, das Wappen der Grenzmark.

Hier ist nach mehrfacher Neuordnung des almadanischen Heereswesens in Folge der Trollportenschlacht momentan eine schwach besetzte Schwadron des II. K&K Almadanischen Garderegiments *Puniner Rabenschnäbler* stationiert (Leichte Reiterei, mit Rabenschnäbeln bewaffnet) stationiert. Kommandantin ist die etwas komplizierte Obristin Ferra Capronde. Da der Übergang der Novadis auf Yaquirtaler Seite stattfinden wird, erklärt sie sich für nicht zuständig.

Schlachtfeld (außerhalb des Plans im Nordosten)

Zahlreiche Monumente, Gedenkstätten und Grabmäler rings um das Schlachtfeld erinnern an die hochgestellten Sieger und die Gefallenen der Zweiten Dämonenschlacht, die hier tobte. Zu dieser Jahreszeit breitet sich zwischen den teils windschiefen, teils verfallenen Grabanlagen ein üppiges Blütenmeer aus, das nur da und dort von einigen unheimlichen kahlen Flecken durchsetzt ist.

Nach alter Überlieferung beginnt hier allmorgendlich mit den ersten Sonnenstrahlen die grauenvolle, den ganzen Tag über während Schlacht – die gemarterten Seelen kämpfen als Geister immer und immer wieder gegen das Dämonengezücht der Schönen Kaiserin. Im Gegensatz zu abgebrühten, echten Grabräubern geht kein Brig-Loer tagsüber auf das Schlachtfeld. Aber auch des Nachts gehen hier diverse Geister um.

Der Hügel der Vier

Sechs Meter hoch erhebt sich der Platz über dem Schlachtfeld, der einst Hela-Horas als Feldherrenhügel diente. Hier beschwor sie mit einem unheiligen Tanz ihre Dämonenheere und schickte sie gegen die Truppen Gareths. Als gegen Abend die Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm selbst eingriffen und die Dämonen in die Flucht schlugen, musste die Kaiserin den Hügel

aufgeben und ging bald darauf mitsamt ihrer Hauptstadt Bospa-ran unter.

Die Sieger aber errichteten auf dem zerklüfteten Felshügel den vier leibhaftigen Göttern einen prunkvollen Tempel, der allerdings im Jahr 618 v.H. durch Praiana 'die Gleißende', Statthalterin der Priesterkaiser in Almada, geschliffen wurde. Nur die alte Statue des Sonnengottes, die lange Zeit im Innenhof der Herberge *Sieg von Brig-Lo* stand, ist auf Geheiß Kaiser Eslam I. wieder an ihren ursprünglichen Platz gebracht worden. Die übrigen drei Statuen gelten als verschollen.

Alljährlich am Abend des 30. Praios finden hier Feierlichkeiten und Danksagungen statt, die mit der Verbrennung der Dämonen – symbolisiert durch Stroh- und Lumpenpuppen – und alchemistisches Feuerwerk in den Monat Rondra überleiten.

Schrein der *Tsa*

Umringt von einem lichten Hain aus Kirschbäumen, der einzigen Baumgruppe auf dem ehemaligen Schlachtfeld, steht ein kleiner Schrein der Jungen Göttin. Dieser werden hier vornehmlich während der warmen Sommerabende Gaben dargebracht.

Grabmal der *Leonore vom Berg*

Am Fuß des Vierertempels steht eines der wenigen Grabhäuser, die kaum ramponiert sind. Die Legende besagt, dass Leonore vom Berg das erste und einzige Opfer der Dämonen war, doch mag sie wohl auch im Kampf gegen die kaiserliche Garde gefallen sein. Jedenfalls wurde ihr eines der prunkvollsten Nasuleen errichtet, was für das Haus vom Berg eine Frage des Status war. Eine doppelte Reihe von jeweils sechs schwarzen Marmorsäulen trägt ein Vordach mit dreieckigem Giebel, in den die Geschichte der Leonore vom Berg gemeißelt wurde. Die Gruft wird von einer mächtigen Bronzetür verschlossen gehalten, deren Schlüssel Gerone vom Berg verwahrt. Diese legt hier regelmäßig aus frischen Weidenzweigen geflochtene Boronräder nieder. Alle fünf Jahre versammelt sich das ganze ehrwürdige Haus derer vom Berg an Leonores Grab.

Grabmäler

Verstreut über das gesamte Areal stehen windschiefe, verwitterte Grabtafeln, kleinere, meist längst eingefallene Gräfte und einst prächtig errichtete, heute seit langem aufgebrochene Nasuleen. Zu finden gibt es hier nach einem Jahrtausend der Grabräuberei kaum mehr etwas – außer Skorpionen (**Bestiarium**, S. 195f.), Spinnen (198f.), Schlangen (150f.), Gruftasseln (192), Fledermäusen (71f.) oder auch einmal vereinzelt Gargylen (224).

Monumente

Auf dem Schlachtfeld, vor allem aber an seinen Rändern, wurden mehrere Dutzend Standbilder, Gedenkstätten, Statuen und Säulen errichtet: einstmals wohl prachtvoll, doch nun verwittert und von Ranken umwuchert. Manchmal sind noch Namen von Veteranen oder Ortschaften (in Bospa-rano) zu erkennen, manchmal in Stein gemeißelte Ruhmestaten der Verstorbenen und Preisungen der Götter. Nur für einen Geschichtsforscher dürfte dies heute noch von Interesse sein. Übrigen Helden mag allenfalls gegenwärtig werden, wie vergänglich einst auch ihr junger Ruhm sein wird.

Sie können Ihrer Phantasie hier freien Lauf lassen – die Stifter dieser Denkmäler taten dies über Jahrhunderte hinweg ebenfalls.

WILLKOMMEN IN BRIG-LO

Stimmung der Szene: ländlich, gemütlich

Musik: ländlich, volkstümlich, heiter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Yaquirtreu beginnt langsamere Fahrt zu machen und auf das nördliche Ufer zuzuhalten. Schon hört ihr das Gurgeln der Brigella, die ihr eisblaues Wasser in den Yaquir ergießt, und seht Fischer und Schilfschneider, die neugierig den prächtigen Segler bestaunen. Am Ufer laufen barfuß einige in schmutziges Leinen gekleidete Kinder, die sich noch eben um eine Lumpenpuppe gestritten haben, mit aufgeregtem Hurra dem Schiff hinterher, das auf eine schlichte Anlegestelle zuhält. Dort wartet bereits eine hochgewachsene, rotblonde Domna in ländlicher almadanischer Tracht, die ein zartes Lächeln auflegt, als ihr endlich angelegt habt und von Bord steigt.

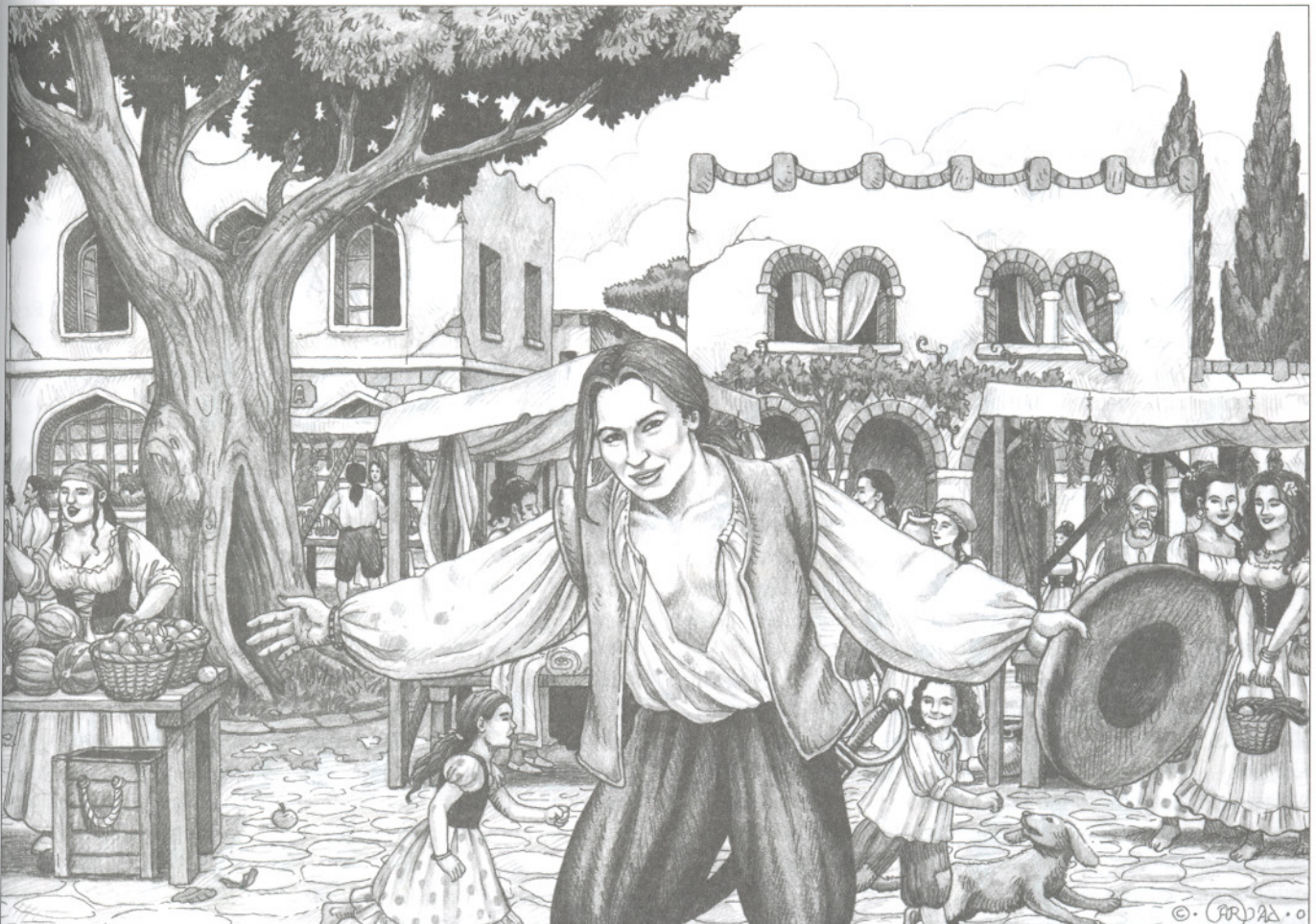
Ohne Zweifel handelt es sich bei der Domna um die Tochter des Reichserzmarschalls. Das verraten ihre durchdringend hellblau schimmernden Augen, die für diesen Landstrich äußerst ungewöhnlich sind. Bereits gestern hat sie Kunde von ihrem Vater über den Auftrag der Helden erhalten und ein Quartier für sie im *Sieg von Brig-Lo* herrichten lassen. Nach einer freundlichen, doch distanzierten Begrüßung wird sie die Helden zur Herberge führen, wo diese bereits von neugierigen Dorfbewohnern erwarten werden.

Bei süßsauren 'Hela-Klopsen', einer einheimischen Spezialität, und leichtem Wein wird sich Gerone zunächst nach den Plänen der Helden erkundigen und ihnen ihre Unterstützung zusichern. Dann überantwortet sie ihre Gäste der Familie Manzarres und zieht sich in die Residenzia Leonore zurück.

Es ist nicht vorhersehbar, wie Ihre Helden nun vorgehen werden. Daher seien Ihnen neben der allgemeinen Beschreibung der Örtlichkeiten, die Ihre Helden sicherlich bald inspizieren werden, zunächst eine Liste von Personen und Ereignissen an die Hand gegeben, deren Auftreten Sie nach Belieben über die nächsten Tage verteilen können. Es macht dabei keinen Unterschied, wie viel Zeit Sie in Brig-Lo 'verspielen'. Achten Sie nur darauf, dass Ihre Spieler das ländliche Flair dieses historischen Ortes aufsaugen und deren Helden insbesondere den draufgängerischen Almadez zum Freund gewinnen.

BEWOHNER BRIG-LOS

Gerone vom Berg ist eine stolze Domna der almadanischen Provinz, obgleich sie mit ihrem rotblonden Haar so gar nicht ins Yaquirtal passen will. Seit ein hässlicher Reitunfall eine lange Narbe an ihrem linken Unterschenkel zurückgelassen hat, trägt sie ausschließlich knöchellange Hosen. Die Vierundzwanzigjährige ist sich des Standes ihrer Familie als eines der ältesten Adelshäuser des Reiches durchaus bewusst, auch des Einflusses ihres Vaters als Reichserzmarschall. Dennoch ist sie allem Neuen



gegenüber aufgeschlossen. Da sie selbst nur ungern reist, lässt sie sich gerne Geschichten von anderen Ländern erzählen, die sie unausgesprochen als 'Recherche' für ihre heimliche Leidenschaft, die Schriftstellerei, benutzt. Gerne lädt sie einige Gäste in ihre Residenz ein, um bei leichter Kost eigene Gedichte zu Gehör zu bringen.

Almadez Manzarres, der 'Muchacho', ist ein typischer Almadaner, der mit seinen 19 Jahren eigentlich schon mit halbem Fuß im Abenteuerleben steht, nur noch nicht so recht den Absprung geschafft hat. Seit der Verschleppung seines Vaters durch die Novadis hegt er einen tiefen Hass gegen die 'Sandschlucker'. Um sich zu rächen, hat er insgeheim eine kleine Reconquista-Gruppe aufgebaut, die sich des Nachts heimlich im Wald trifft. Dort werden Sabotage-Aktionen gegen den Bau des Rastullah-Bethauses geplant, Schmähschriften mittels Rübendruck verfasst oder hehre Rückeroberungspläne Süd-Almadas gesponnen. Auch sind sie einem novadischen Räuberlager in den nahen Wäldern auf der Spur, das sie auszuheben gedenken. Da Almadez weiß, dass ihm im Dorf niemand Gehör schenkt, bastelt er seit Wochen an einer Verkleidung, in der er als der berühmte Volksheld El'Feneq die Brig-Loer gegen die Novadis aufstacheln will. Almadez trägt sein dunkelbraunes, glattes Haar meist zu einem Zopf zurückgebunden und seinen Caldabreser tief ins Gesicht gezogen. Er hat ein gewinnendes Lachen und ein agiles Funkeln in den Augen. Zudem ist er der beste Säbelfechter im Dorf: Er weiß damit zu imponieren, dass ihm der Dom, auf dessen Gestüt er als Zureiter arbeitet, bereits selbst Lehrstunden erteilt hat. Bei der Liebe hat ihm das bislang aber nicht weitergeholfen. Sein Herz hat er unglücklich an die hiesige Weinkönigin Escalaja Ragatzo verloren. Almadez ist der ideale Führer und Informant für die Helden, da er das gesamte Umland von seinen Ausritten her bestens kennt.

Geb.: 13. Phex 13 Hal

Größe: 78 Finger

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: passabler Zureiter, unerfahrener

Glücksritter

Besonderheiten: glühender Anhänger des Reconquista-Gedankens

Beziehungen: keine, mit Ausnahme zum almadanischen Haus vom Berg

Finanzkraft: keine

Zitat: "Parliert nicht so viel, Caballero, lasst einmal Euren Säbel sprechen – und danach wollen wir sehen, woher wir einen guten Krug Roten bekommen können." – "Rastullah? Ich schick' dich gleich zu deinem Rastullah, Novadi!"

MU 12	KL 9	IN 13	CH 13	FF 8
GE 13	KO 11	KK 13	SO 7	
Säbel:	INI 10+W6	AT 15	PA 12	
TP 1W+3	DK N			
LeP 28	AuP 29	RS 1	MR 2	GS 8

Vorteile: Balance, Beidhändig; *Nachteile:* Höhenangst 7, Unstet, Rachsucht 9, Vorurteile gegen Novadis 14

Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Linkshand, Beidhändiger Kampf I, Finte, Ausfall

Besondere Talente: Reiten, Abrichten

Die 20jährige **Escalaja Ragatzo** gleicht der wandelnden Rahja auf Erden. Sie ist Weinkönigin und Tochter des wohlhabendsten Winzers im Dorf – und reichlich eingebildet. Ihr schwarzes Haar fällt als wilde Lockenpracht über ihre Schultern und verdeckt die Halskette, an der ein silbernes Rebenmedaillon hängt. Escalaja weiß um ihre Schönheit und will sich nicht einem mittellosen Draufgänger wie Almadez Manzarres hingeben. Zwar imponieren ihr seine hehren Ziele, und eigentlich liebt sie ihn auch. Doch da die Mädchen des Dorfes allesamt um den schüchternen Hofschmied Flinarro Rapanja werben, versucht sie eher, diese auszustechen.

Ganz klar: Der Liebe von Almadez und Escalaja muss dringend auf die Sprünge geholfen werden. Sie verlangt von Almadez aber etwas, "was einer Königin ziemlich ist" ...

Elea Manzarres ist boronfromm und äußerst lebenslustig – etwas, was man in dieser Kombination sicherlich nur in Almada antrifft. Darüber hinaus ist sie eine hervorragende Köchin und Gastgeberin, welche die Helden in so manches almadanisches Geheimnis einführen kann. Seit der Verschleppung ihres Mannes Reto neigt sie zeitweise zu tiefer Melancholie, über die sie sich gerne mit aufmunternden Worten hinwegtrösten lässt.

Etilina Manzarres ist eine typische Almadaner Dorfschönheit: blauschwarzes Haar, dunkelbraune Augen, rote Wangen und ein gesund-brauner Teint. Sie hilft ihrer Mutter, wo sie kann, und hegt mit diesem Missmut über das ungestüme Gebaren ihres Bruders.

Die resolute **Misha Zaragona**, die ein wenig an ein Pökelfass erinnert, ist die Seele des Ortes. Sie kennt jeden genau und weiß, was in Brig-Lo vor sich geht. Voller Stolz kann sie von ihrer Mirhiban erzählen, die ob ihrer unerkannten magischen Begabung im Dorf lange Jahre als Ausgestoßene galt. Dann aber wurde sie von Magister Finkenfarn entdeckt, erhielt eine Ausbildung zur Analysemagierin in Punin und brach vor 2 Jahren – man stelle sich das vor! – mit der horasischen *Lamea-Expedition* ins Gölldenland auf (vgl. **Reise zum Horizont**, S. 83).

Flinarro Rapanja ist der junge Hufschmied in der Station. Er ist muskelbepackt, reichlich schüchtern und wortkarg – aber gerade deshalb bei den Mädchen im Dorf sehr begehrt. In seinen Adern fließt teilweise Novadi-Blut, was aber allgemein bekannt ist.

Armanda Sinderquast ist die Nichte des einstigen Wirtes vom *Sieg von Brig-Lo* und erbärmlich humorlos, für ihre Arbeit als Buchhalterin in der Station aber gut geeignet. Man merkt ihr das Warunker Blut in ihren Adern deutlich an – auch an ihrem gutturalen Dialekt.

Die 73jährige **Elida Küferhilf**, einst selbst Mitglied der Beilunker, betrieb lange Zeit die Station allein. Jetzt ist sie eher ihr Hausdrache geworden, der Flinarro und Armanda mit ihrer Pedanterie tyrannisiert. Sie braucht dringend einen Altersfreund – und hat noch nicht gemerkt, dass der gute Al'Kavar seit Längerem ein Auge auf sie geworfen, ihr aufgrund der unterschiedlichen Religionszugehörigkeit aber noch keine Avancen gemacht hat.

Bedi Al'Kavar ist ein graubärtiger alter Novadi von 68 Jahren, der hier schon in zweiter Generation lebt. Er ist einer der professio-

nellen Reliquienhersteller Brig-Los. Da nach über 1.000 Jahren (und diversen Generationen von Andenkensammlern) aber nicht mehr viel zu finden ist, fälscht er häufig Funde: Er kauft in Punin oder Amhallah billigste Waffen und Schmuckstücke, altert sie in Weinessig, zerkratzt und verschmutzt sie und lässt sie dann von seiner Enkelin Brigaia ahnungslosen Reisenden aufschwätzen.

Er beherrscht sein Handwerk aber auch noch selbst: "Ein schönes Medaillon, nicht wahr? Wollt Ihr es kaufen? Wir sind arm hier und können es uns nicht leisten, es selbst zu behalten. Wäre doch ein passender Schmuck für Euch, Schönheit des Nordens! Wenn Ihr's nicht weitererzählt, überlass' ich es Euch für 25 Silbertaler."

Würfeln Sie hier eine vergleichende *Schätzen*-Probe für den Helden bzw. die Heldin gegen eine *Überreden*-Probe von Bedi (MU 9, IN 12, CH 12, *Überreden* 9).

Fraternello Corvinio, eigentlich Simalion Taubentaler, ist der gemütliche, schmerzbäuchige Boroni des Dorfes. Er pflegt eine recht großzügige Auslegung der Regeln und Schriften seiner Kirche und zeigt sich, durchaus ungewöhnlich, um guten Kontakt zu den Bewohnern bemüht. Bei diesen hat er einen dement-sprechend guten Ruf – wie auch sein Herr. (Allgemein beliebt ist im Dorf das Lied *Tod und Medicus*, **DKA**, S. 83. Das Thema **Almadaner und Religion** ist dort auf S. 85f. abgehandelt.)

Der Charakter des alten Witwers **Mahalla Ibrasha** hat sich seit Übernahme der Baronie durch das Haus vom Berg fundamental gekehrt. Da der Administrador aufgrund seiner notorischen Trunkenheit sein Amt zu verlieren drohte, ist er nun zum verbissenen Abstinenzler geworden – womit er den Dorfbewohnern weitaus mehr auf die Nerven fällt als durch seine früheren familiären Eskapaden. Dafür hat er deutlich an Fülle zugelegt und ist, so er nicht gerade die Steuern eintreibt, regelmäßiger Gast im *Sieg von Brig-Lo*. Hier macht er mit erhobenem Zeigefinger darauf aufmerksam, dass Grabräuber traditionell bei lebendigem Leibe begraben werden – vorgekommen ist dies seit 17 Jahren allerdings nicht mehr.

HELDEN IM ORT?

Auch wenn der Auftrag der Helden von Gerone strikt geheim gehalten wird, so spricht sich doch bald in der gesamten Ortschaft herum, dass "Caballeros Seiner Exellenca" angekommen sind. Diesen wird man zunächst neugierig hinterher starren, doch spätestens am Abend wird sich eine Menschentraube gaffender Schaulustiger im *Sieg von Brig-Lo* einfinden und (je nach Zusammensetzung der Gruppe höflich oder vorlaut) nach dem Woher und Wohin der Helden fragen.

Bedenken Sie, dass man hier schon so allerlei gesehen hat und sich daher nur schwer imponieren lässt. Lassen Sie die Spieler etwas schmolten: "Das mit den Bällen konnte die Fasarer Gauklerin letzts aber besser, die nahm gleich sechs! Sechs!" – "Netter Zaubertrick! Ramiro, erinnerst du dich noch an die Illusionsbilder des Grangorer Magus? Die war'n klasse!" – "Etwas abgeschabt, Eure Rüstung. Habt Ihr mal den Reichserzmarschall in voller Platte gesehen?"

Erst wenn die Helden mit etwas wirklich Außergewöhnlichem aufzuwarten haben, gewinnen sie die Anerkennung und Bewunderung der Brig-Loer – und dass gerade letztere Frage zu einer

pompösen Antwort der Helden herausfordert, ist klar, denn noch nie war ein Weizenbauer oder Korbflechter aus dem Dorf auf der Kaiserpfalz oder hätte gar mit der Kaiserinwitwe gefrühstückt ...

WEINSELIGKEIT

Egal ob nach einem langen Tag in einer Taverne oder während des Boronstündchens bei einem Krug klarem Brigella-Wasser, frischer Ziegenmilch oder Weißmost auf einer Wiese oder Terrasse – der Brig-Loer weiß ein gutes Gespräch oder einen zünftigen Disput stets zu schätzen. Streuen Sie folgende Themen nach Belieben:

● Bereits am ersten Abend sollten es die Helden bemerken: Wann immer darauf angesprochen – oder auch nicht –, ereifert man sich über den als schlichtweg skandalös empfundenen, jüngst vom Dom gestatteten Bau eines **Bethauses des 'Heidengottes'**. Der glutäugig vorgetragene Wortschwall nimmt keinerlei Rücksicht darauf, ob der Gesprächspartner in diesbezügliche Details eingeweiht ist:

"Na, wird bei Euch nicht aus den Gazetten vorgelesen?"

"Nur weil unsere Nobleza nicht kämpfen kann, wie es die Domna Rondra gebietet, sondern sich schmerzbäuchig valpotöser Decadencia hingibt ...!"

"Nicht einmal neun schlappen Kamelreitern konnten sie den Garaus machen."

"Was? Magie? Das ist doch dummes Versagergeschwätz." (Weitere diesbezügliche Verwünschungen können Sie nach den Informationen im **AB 94** gestalten.)

"Die sollten mal zum Muchacho gehen und lernen, wie man den Säbel rechtens schwingt!" (Erkundigen sich die Helden nach dem Muchacho, so fahren Sie mit dem Abschnitt **Der Muchacho** auf S. 37 fort, was am ersten oder zweiten Abend geschehen sollte.)

● Im Gegensatz zu Königin und Reichserzmarschall v. Berg, die eine Eskalation an der Reichsgrenze auf jeden Fall vermeiden wollen, scheint man auf dem Land anders über die Novadis zu reden: "Sicher, der graue Bedi ist harmlos, auch die holde Fachmid, aber fragt mal Bauer Kruges draußen, dem sie vor fünf Monden den Hof abgefackelt und beide Töchter entführt haben."

"Eine Plage sind diese novadischen Sandräuber. Meist setzen sie irgendwo yaquirabwärts unbemerkt über, schleichen sich in weitem Bogen durch die Wälder und preschen dann mit wildem Kampfgebrüll und reichlich Khunchomergerassel mordend und brandschatzend auf wehrlose Weiler zu."

"Drüben in der Südpforte soll es noch schlimmer sein. Doch wenn die Kavallerie heran ist, ist der Spuk meist schon wieder vorbei."

"Der Muchacho glaubt gar, dass sie ein Versteck irgendwo im dichten Unterholz haben."

● Am liebsten fachsimpelt man über Weinbau und Kelterei – und kehrt auch immer wieder zu diesem Thema zurück. Bevorzugen die Helden weiße *Creszenz*? Sauren Weißmost aus dem Ragatischen oder *Aquenuer Südhang* aus dem zentralen Yaquirtal? Oder doch lieber Roten wie den kräftigen *Strammen Muktur* oder den mostigen *Mescher Heiligmacher*? Keinesfalls Rosé, oder? Verkorkt, versiegelt oder offen? Im Fässchen, Krug, Schlauch oder – neumodisch horasisch, bah! – gar in Flaschen abgefüllt?

● Für ausreichend Gesprächsstoff sorgen zudem die teils kurios anmutenden Pilger des Sommers: "Dieser Horas-Geck glaubte

doch tatsächlich, er könnte den alten 'Bronzehelm der Leonore vom Berg' nicht mit seinem Horasdor bezahlen. Hehe, artig ging er zum alten Dergo, der ihm nur diese gefälschten Südpforter Eslams-Taler gegenwechselte – doppelt ausgenommen haben wir den Laffen!"

"Vorletzten Sommer kamen gut hundert dieser Habenichtse aus Tobrien hierher. Nicht genug Heller für einen Strohsack hatten die. Schlimm das, mit dem Osten, aber von Nächstenliebe allein kann auch unsereins nicht überleben."

"Einen echten Hexentanz haben die um den Vierertempel aufgeführt, Fratanello Corvinio ist fast verrückt geworden!"

● Zwar kennt man die Geschichte hier nicht so genau, doch hat man über Generationen gelernt, dass dies die Pilger ebenso wenig tun und dass sie sich bestens vermarkten lässt. Allgemein verzichten die Brig-Loer daher auf zu viele historische Details, schmücken die wenigen, die ihnen halbwegs vertraut sind, aber um so mehr aus und ignorieren dabei die komplizierten politischen Zusammenhänge der letzten tausend Jahre.

Alles und jedem im Ort wird eine historische Bedeutung zugemessen: "Halt! Wusstet ihr, dass genau dort, wo ihr jetzt steht, der alte Eslam sein Pferd bestieg, um in Gareth die Raulskrone entgegenzunehmen?"

"Von dem Tümpel dort trinkt keiner hier. Es heißt, die Praiospfaffen Praiana habe sich, nachdem der Vierertempel geschliffen war, bei einem Bad just dort den Dumpfschädel geholt, an dem sie später elendiglich verreckt ist. Geschah ihr nur recht, der Ollen!"

"Das könnt ihr mir glauben, bei meiner Urahnin Toranja der Kühnen – und die marschierte im ersten Stoßtrupp gegen die Bosparanische Miliz!"

● Stolz ist man auch auf die prächtigen Pferde auf den Latifundias des Doms. "Habt ihr schon einmal derart weiße Elenviner Hengste gesehen?"

"Mit Klöten so groß wie Pelura-Kugeln!"

"Shadif-Blut fließt in ihren Adern."

"Schon gesehen, sie haben alle einen Rahjakuss auf der Stirn, als wären sie verhüllte Einhörner!"

"Was reitet eigentlich Ihr?"

● "Ob hier etwas Komisches passiert ist? In letzter Zeit? Ihr meint unabhängig vom Bau des Götzenhauses, den Überfällen und der tollen Rinder mit dem irren Blick auf Jardins Hof diesen Winter? Nö, vor 17 Jahren trieb sich hier mal so ein Schwarzmagus rum, bastelte an etwas, das er Homunkolo oder so nannte. Verschleppte viele Dorfbewohner dafür und richtete sie grausam zu. Nicht ganz gar im Kopf war der! Aber das ist lange her." (Wenn Sie diese Geschichte ausbauen wollen, greifen Sie auf die Informationen im Abenteuer **Das Grabmal von Brig-Lo** zurück.)

● Vergessen Sie über all diese Geschwätzigkeit aber nicht, dass man sich immer noch in der tiefsten almadanischen Provinz befindet. Geschichten von fernen Ländern hört man auch hier gern und lässt dafür freizügig einen irdenen Krug mit jungem Wein durch die sich schnell um die Helden versammelnde Runde kreisen. Dazu etwas geräucherten Schinken, Hartkäse, Oliven und getrocknete Datteln, und der Abend wird allen in guter Erinnerung bleiben.

SOUVENIRS?

Auch wenn es nicht 'Saison' ist, so wird die geschäftstüchtige, neunjährige Brigaia den Helden immer wieder allen möglichen und unmöglichen Tand zum Kauf anbieten: "Domna, ich habe

hier ganz exquisite Ware für Euch. Ein echter Schwertknauf von Hela-Horas' Dämonengarde! Nur 7 Silbertaler! Wollt Ihr kaufen?"

Am Abend: "Ihr wünscht das berühmte Schlachtfeld sehen? Subito! Fünf Heller pro Kopf und Nase und ich zeige Euch, wo die Götter höchstselbstens unser schönes Almada betraten. Kommt!"

Natürlich sind ihre Erklärungen ein Wirrwarr aus Legenden, blühender Phantasie und wenigen, oft verfälschten Fakten. Einem Forscher unter den Helden mag dies bei einer *Geschichtskunde*-Probe schnell auffallen. Aber immerhin können die Helden mit Brigaia einen ersten Überblick der unübersichtlichen Grabanlagen gewinnen.

EINE PARTIE PELURA GEFÄLLIG?

Regelmäßig zum Boronstündchen oder am Abend sieht man kleine Grüppchen Dörfler entspannt zusammenstehen, Tabak kauen oder Mandeln knacken und dabei ihren Blick stets auf eine kleine rote Holzspindel auf dem Boden gerichtet halten.

"Ihr habt noch *nicht* Pelura gespielt, Amigos? Na, dann kommt her, 's ist ganz einfach!"

Eigentlich geht es nur darum, mit seinen sechs leicht spindelförmigen Holzkugeln eine weitere rote – die Pelura – vor den anderen beiden Mitspielern oder Mannschaften über die in 6 Schritt Entfernung aufgezeichnete Linie zu rollen. Nach hiesigem Brauch wird die Pelura anfangs genau zwischen Werfer und Linie gelegt. Die ersten fünf Würfe (*Greif*, *Löwe*, *Delphin*, *Hammer* und *Hela*) erfolgen als direkter Wurf gegen die Pelura, wobei ein Berühren einer anderen, bereits geworfenen Spindel bei *Greif* bis *Hammer* zum sofortigen Ausscheiden des Spielers führt. Bei *Hela* darf auch eine andere Spindel berührt werden, während beim letzten Wurf (*Kaiser Eslam*) sogar zuerst eine andere Kugel berührt werden muss, bevor diese dann die Pelura weiterrollen darf.

Gewertet wird folgendermaßen: Für jede Berührung der Pelura mit *Greif* und *Löwe* gibt es einen Punkt, mit *Delphin* oder *Hammer* 2, mit *Hela* 3 und mit *Kaiser Eslam* 6. Beim Erreichen des Ziels, also dem Überrollen der hinteren Linie durch die Pelura, gibt es 2 Punkte, so dies mit *Greif* erfolgte, 3 mit *Löwe*, 4 mit *Delphin* oder *Hammer*, 6 mit *Hela* und 12 mit *Kaiser Eslam*. Spieltechnisch werden Proben auf das Talent *Pelura* mit den Eigenschaften GE/FF/FF gewürfelt. Da kaum anzunehmen ist, dass Ihre Helden über dieses typisch almadanische Talent verfügen, können Sie ihnen erlauben, auf den Talentwert von *Wurfmesser*, *Wurfbeile* oder *Wurfspeere* (jeweils um 5 Punkte erschwert) bzw. *Diskus* oder *Schleuder* (um 10 Punkte erschwert) auszuweichen. Wenn ein Held sich auf mehrere Partien einlassen sollte, können Sie ihm sicherlich eine Spezielle Erfahrung in *Pelura* gewähren.

Für die Berührung der Pelura – mehr ist bei den ersten vier Würfeln in der Regel nicht bezweckt – muss eine einfache Probe bestanden werden. Für *Hela* ist die Probe um 1, bei *Kaiser Eslam* sogar um 3 Punkte erschwert. Bleiben bei einem der fünf Würfe mindestens 3 TaP* übrig, so wird das Ziel bereits erreicht und eine neue Partie beginnt. Wenn bei einem der ersten vier Würfe mehr als 7 TaP zum Gelingen der Probe fehlen, dann heißt dies, dass eine falsche Spindel berührt wurde und der Werfer ausscheidet. (Natürlich kann das nur sein, wenn schon andere Spindeln auf dem Spielfeld liegen.)

Sollten Sie einen Dörfler mitspielen lassen wollen, so gehen Sie von einer GE zwischen 8 und 12, einer FF zwischen 9 und 13 und einem *Pelura*-TaW von 5 bis 7 aus. Sobald die Pelura die

Linie überquert, was nicht bei jeder Partie geschieht, wird dies mit einem lauten "Vivat!" der Umstehenden honoriert (vgl. auch **DKA**, S. 84).

DER MUCHACHO

Stimmung der Szene: aufregender, freundschaftlicher Fechtwettbewerb

Musik: heiter mit schnellem, lebhaftem Rhythmus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wer will wissen, wer der Muchacho ist?"

Entschlossenen Schrittes tritt ein braun gebrannter Jüngling in Reiterkleidung auf euch zu, schleudert seinen Caldabreser lässig auf einen Tisch und greift nach einem Krug Wein, den er mit den Zähnen entkorkt. Während er auf Antwort wartet, spuckt er den Kork achtlos in eine Ecke, nimmt einen kräftigen Schluck und wischt sich mit großer Geste den Mund trocken.

"Wollt Ihr auch?", fragt er [Name des zurückhaltendsten Helden] aufmunternd und drückt ihm den Krug an die Brust. "Gestattet, dass ich mich vorstelle. Gracioso, Caballeros: Mein Name ist Manzarres, Almadez Manzarres, doch nennt man mich den Muchacho. Was führt Euch in meines Vaters Haus?"

Springen die Helden nach dem, was sie bisher über den Muchacho vernommen haben, nicht selbst auf das Thema Fechtkampf an, so lassen Sie Almadez das Gespräch in diese Richtung lenken: "So, beschützen will der Caballero uns", tönt er forsch und schaut sich grinsend in der Runde der umherstehenden Brig-Loer um. "Dann lasse Er einmal sehen, wie Er mit dem Säbel Disput zu halten versteht!"

Almadez greift an die Wand, nimmt zwei stumpfe, aber noch recht ansehnliche Almadanersäbel herab und wirft dem exponiertesten Kämpfercharakter die Waffe auffordernd zu.

DAS DUELL

Inszenieren Sie ein packendes Klingenspiel, bei dem Würfelwurf zwar wichtig, Dramaturgie aber entscheidender sein sollte. Beden-

ken Sie die Vorliebe der Almadaner, die Attacken und Paraden ihrer Gegner spöttisch oder anerkennend zu kommentieren, und vermitteln Sie den Spielern, dass die Fechtkunst hierzulande geradezu ein gesellschaftliches Zeremoniell darstellt (**DKA**, S. 76).

Die Säbel richten nur 1W-2 Schaden an und besitzen einen BF von 4. Almadez' Werte entnehmen Sie bitte seiner Beschreibung auf S. 34. Beachten Sie seine Sonderfertigkeiten: Er startet mit Rechts im defensiven Kampfstil (**MbK**, S. 46), wechselt die Waffe nach 10 KR dann mit flinkem Wurf überraschend in die linke Hand, woraufhin der Held für 5 KR einen PA-Malus von 1 hinnehmen muss (dafür aber kann er später die Maskerade des Muchachos als El'Feneq leichter durchschauen). Sollte es draußen bereits dunkel sein, erschweren Sie AT und PA mit zunehmender Entfernung von der Herberge um bis zu jeweils +3. Zudem bietet sich an, hier die Regel *Ausdauer im Kampf* anzuwenden (**MbK**, S. 32).

Beginnen Sie in der Wirtsstube des *Sieg von Brig-Lo* und arbeiten Sie sich von dort über das 'Museum' mit diversen übermütigen Akrobatik-Einlagen des Muchacho allmählich hinaus bis auf den Bootssteg, wobei er einige Finten zu schlagen versucht (**MbK**, S. 42). Auf der Anlegestelle geht Almadez in einen Ausfall über (**MbK**, S. 43) und müht sich, die Frage, wer schließlich im Yaquirschilf baden gehen wird, zu seinen Gunsten zu entscheiden. Ist es der Held, wird Almadez hinterher springen, um dem Unterlegenen freundschaftlich aus den Fluten zu helfen, ist er es selbst, täuscht er überzeugend vor, nicht schwimmen zu können, um den Helden gleichfalls ins Wasser zu locken. Unterstützen Sie dies notfalls mit einem "Bei Gevatter Boron, er kann nicht schwimmen!" aus der Menge der schaulustigen Dörfler. Hat er sein Ziel erreicht, grinst er seinen 'Retter' wasserspuckend frech ins Gesicht.

In jedem Fall wird er dem Helden und dessen Gefährten bei großzügig spendiertem Wein und regionalen Spezialitäten seine Freundschaft anbieten: "Sprecht, Amigo, wer hat Euch eine derart vorzügliche Riposte gelehrt?"

RECONQUISTA!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein langer Tag ist zu Ende gegangen. Während die Rebbauern vom Anbinden der jungen Triebe ihrer Weinstöcke zurück ins Dorf kehren, ziehen die Flussschiffer ihre Netze ein und Schilfschneider tragen dicke Bündel des scharfkantigen Yaquirgewächs auf ihren Rücken zum Trocknen auf die Höfe oder Dächer ihrer Häuser.

Heißer Wind weht von den Amhallassih-Kuppen über den Yaquir und trägt feinen Sandstaub mit sich. Das Madamal steht tief über Brig-Lo, groß und blutrot. Bei genauerem

Hinsehen aber stellt ihr fest, dass es hochaufsteigende Flammen sind, die den Abendhimmel einfärben. Jemand hat dem Rastullah-Bethaus den Roten Hahn aufs Dach gesetzt, das nun lichterloh flackert!

Geschwind eilen die Dörfler zur Baustelle, wo eine imponierende Gestalt mit wehendem rot-blauen Umhang, Caldabreser und schwarzer Augenmaske auf einem aufsteigenden weißen Ross sitzt und den Säbel siegverkündend in die Luft streckt: "Almadaner!", hebt der Verhüllte an. "Welche Ehre habt ihr noch, dass ihr nun den Heidengott einziehen

lasst in unser beschnittenes Land? In seinem Namen führte der Malkillah die Wüstenreiter gegen das stolze Almada, in seinem Namen hält er die südliche Grafschaft seitdem besetzt. In seinem Namen nun versucht er, stetig weiter vorzudringen in das, was unser Königreich ist! Darum sage ich: Hier und heute wird darunter ein Schlusstrich gezogen! Vivat Almada!"

"Das ist El'Fenneq!", raunt es durch die Menge. Die wenigen, die bisher ohnehin unentschlossen Wasser aus dem dürftig fließenden Arm der Brigella zu holen trachteten, haben ihre Eimer fallen lassen und bestaunen nun den größten Volkshelden, den Almada seit Gräfin Hadjinsunni gesehen hat. Ein letztes mal lässt El'Fenneq sein Ross aufsteigen und entschwindet in wildem Galopp durch das halb ausgetrocknete Flussbett.

Natürlich handelt es sich hier nicht um El'Fenneq, sondern um den Muchacho, der seine Mitbewohner zu entschlossenerem Vorgehen gegen die Novadis ermutigen will. Die vorausgegangene Rede kann die Helden bereits stutzig machen:

Geschichtswissen:

1 TāP*: Es war Malkillah II., der Süd-Almada eroberte.

3 TāP*: Süd-Almada war Reichsmark, nicht Grafschaft.

Sagen/Legenden (für Helden mit almadanischem Hintergrund um 4 Punkte erleichtert):

4 TāP*: El'Fenneq trat in den letzten drei Jahren als Herold und Rächer Süd-Almadas auf. Bislang weiß man nicht sicher, ob es sich bei ihm um einen Mann oder eine Frau handelt – die Stimme war aber deutlich männlich.

6 TāP*: El'Fenneq hinterließ bislang meist eher einen seiner Handschuhe, als dass er als Redner aufgetreten wäre. Außerdem wird sein Pferd als Fuchs, nicht als Schimmel bezeichnet.

Tierkunde:

1 TāP*: Das Pferd ist ein Elenviner Vollblut.

4 TāP*: Es stammt aus der Linie Chalik al-Kalif.

5 TāP* und eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe: Das Brandzeichen lässt auf das Gestüt *Diamant* schließen.

Heraldik:

5 TāP*: Die Farben Süd-Almadas waren Nachtblau und Gold/Gelb, Farben, die der Reiter nicht trug.

Sinnenschärfe oder Kriegskunst:

2 TāP*: Der Reiter hielt den Säbel in der linken Hand.

Den Helden gegenüber hat Almadez bislang nichts von seinen Reconquista-Phantasien erzählt. Da diese im Auftrag des Doms unterwegs sind, vom Berg von so etwas aber nichts hören will, hielt er es für angebracht, sich darüber auszuschweigen.

Genannte Beobachtungen sollten aber ausreichen, um den Verdacht schnell auf ihn zu lenken und seine Spur aufzunehmen. Andererseits ist es dringend nötig, die Dorfbewohner bei den Löscharbeiten zu unterstützen, denn durch einen aufkommenden Sturm droht Funkenflug.

'El'Feneqs' Spur kann etwa zwei Meilen weit entlang der Brigella bis zu einem windschiefen Schuppen im Wald verfolgt werden – oder inszenieren Sie einen Reiterwettkampf mittels vergleichender *Reiten*-Proben. Im Schuppen feiern sieben Jugendliche die erfolgreiche Mission des Muchachos. Bald aber kommt Streit auf. Während die meisten Almadez' Vorgehen als mutig und kühn interpretieren, meinen die übrigen, dass eine Drohung ausrei-

chend gewesen wäre. Mit dem Anzünden des Bethauses wäre er eindeutig über das Verabredete hinausgegangen, wodurch sie starken Ärger mit dem Dom erhalten könnten.

Belauscht ein Held die Gruppe oder tritt gar offen hinzu, kann er vernehmen, dass Almadez mit seinem Handeln zum einen die Entführung seines Vaters rächen wollte und zum anderen hofft, dass sich seine zutiefst verehrte Weinkönigin endlich von dem Halb-Novadi Flinarro lossagen wird: "Escalaja liebt ihn doch gar nicht, und ich weiß, sie würde wirklich glücklich mit mir werden. Doch ist es Rahjas Wille, dass sie mir jegliche Aufmerksamkeit versagt? Sie verlangt etwas, was einer 'Königin' ziemlich ist. Aber Reichtümer kann ich ihr nicht bieten, nur eben meine Liebe ..."

Es sollte Ehrensache sein, dass die Helden Almadez nicht verraten, denn auf Brandstiftung steht der Tod durch den Strick. Wollen die Helden ihrem Auftrag gerecht werden, müssen sie Almadez zwar rügen, machen Sie aber seine durchaus ehrenwerten Motive deutlich, insbesondere seine Liebesnot.

NOVADIS IM WALD

Mit Hilfe von Almadez und seiner Reconquista-Gruppe können die Helden das erwähnte Novadi-Lager in den Brigella-Wäldern ausfindig machen und ausräuchern.

Novadi-Räuber

Khunchomer:	INI 12+W6	AT 14	PA 12
TP 1W+4	DK N		
Waqqif:	INI 10+W6	AT 13	PA 10
TP 1W+2	DK H		
LE 28**	RS 1–2	AU 30	KO 13
		MR 4	GS 8

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Talente: Körperbeherrschung 10, Sinnenschärfe 7

Lassen Sie Almadez während des Kampfes ein halsbrecherisches und nicht ganz überdachtes Manöver durchführen, das einen Helden aus einem Doppelangriff von zwei Novadis befreit (oder aus einer vergleichbaren Notsituation). Almadez selbst gibt sich dabei jedoch eine Blöße und wird schwer getroffen.

Das Lager ist lediglich ein 'normales', recht schäbiges Räuberlager, in dem sich keine nennenswerten Wertsachen finden lassen (nur einige schartige Khunchomer und Waqqif). Eine einigermaßen überzeugend durchgeführte Befragung ergibt, dass sich auch diese Novadis fragen, was der großangelegte Überfall auf Then zu bedeuten hatte. Jedenfalls haben sie gutes, allerdings bereits versoffenes Geld für die Auskundschaftung dieser unheimlichen Grabmale erhalten. Von wem das Geld und der Auftrag stammen, können die Wüstensöhne nicht verraten, da das Geschäft über einen Mittelsmann abgeschlossen wurde: Nachrichten erhielten sie immer anonym über den Besitzer des Tachauses *Khoramsbestie* in Amhallah. Aber es scheint ein hoher Würdenträger hinter all dem zu stecken, der den "schmutzigen Ungläubigen schon bald den wahren Weg lehren wird".

Gerone von Berg wird sich über die Festnahme der Banditen freuen und die Gruppe zu einem Nachtmahl oder am nächsten Morgen zu einer Entenjagd einladen. Auch wenn es gänzlich unmöglich ist, prophylaktisch jedes Grabmal zu untersuchen, so wissen die Helden nun, dass wohl etwas auf dem Gräberfeld passieren könnte. Die Informationen sollten aber zu vage sein, um nun bereits Nachforschungen in Amhallah anzustrengen.

DIE TOREROQUESTA

Schon während der Aushebung des Novadilagers war Almadez gedanklich nicht immer ganz bei der Sache. Er ist sichtlich aufgeregt, denn die 'Toreroquesta' rückt immer näher. Bei diesem laut begangenen Volksfest, das sich vom Bosquirtal aus in den letzten Jahren über ganz Almada ausgebreitet hat, gilt es, sich unbeschadet von wilden Stieren durch einen abgesteckten Parcours im Dorf treiben zu lassen und dabei möglichst viele der auf Hindernissen platzierten Weidenkränze einzusammeln. Es gibt drei verschiedene Farben von Kränzen, die jeweils unterschiedlich bewertet werden. Wie viele Kränze versteckt sind, ist im Vorfeld nicht bekannt. Jede Familia stellt einen Kandidaten für den Wettkampf, der mehr eine Frage der Ehre eines Hauses denn des persönlichen Ruhms darstellt.

Nach dem Angriff auf das Novadilager liegt Almadez nun jedoch mit einer klaffenden Wunde darnieder. Daher bedrängt er den Helden, den er für den Geschicktesten hält, an seiner Statt an der nicht ungefährlichen Toreroquesta teilzunehmen, wird doch das Haus des Siegers mit der Rebenkrone der Weinkönigin geehrt ... Immer und immer wieder repetiert er seine Tipps: "Gib auf die feiste Raffina Acht, die hat mich letztes Jahr zweimal zu Sturz gebracht; und Flinarro, wo der hinschlägt, wächst kein Gras mehr!"

"Schau stets hinter dich: Wenn dich der Stier einmal auf den Hörnern hat, geht es in hohem Bogen schmerzhaft dem Boden entgegen."

"Ist das klar? Die roten Reife zählen vier, die blauen aber sechs und nur der silberne zwölf Punkte! Doch den hat noch jedes Jahr der 'schöne' Flinarro für sich gewonnen. Wer könnte so klettern wie der?"

Stimmung der Szene: folkloristisch, turbulent, aufgeregt

Musik: volkstümlich, ungestüm, Stierkampfmusik

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ganze Dorf ist seit der Frühe in Festtagsstimmung. Überall werden bunte Wimpel aufgehängt, die Bäume mit farbenfrohen Stoffstreifen und kleinen Laternen geschmückt und am Rande des Marktplatzes eine provisorische Tribüne für die Musik errichtet. Quer durch den Ort hat man mit Gattern und Strohhallen eine Gasse abgesperrt und fünf wilde Bullen, deren Hörner man mit Lederbändern abgebunden hat, dort angepflockt, wo gestern noch die Gerüste des jetzt ziemlich ramponierten Rastullah-Bethauses standen.

Am späten Nachmittag versammeln sich hier etwa dreißig junge Männer und Frauen, erhalten letzte Instruktionen und gute Wünsche mit auf den Weg und begeben sich dann in Aufstellung nur 24 Schritt vor den Stieren. Escalaja tritt an jeden der Teilnehmer heran, lässt Namen und Familie nennen, für den er antritt, und streift jedem ein rotgestrichenes Sackhemd um. Sie scheint enttäuscht zu sein, dass nicht Almadez für das Haus Manzarres antritt, doch schaut sie kurz besorgt zu Boden, als sie von seinen Malaisen hört.

Schließlich hebt sie ein rotes Stofftuch, schaut die Wettstreitenden noch einmal herausfordernd an und lässt es dann graziös zu Boden fallen, als auch schon das wilde Schnaufen und Galoppieren der Stiere herannaht.

Das folgende Rennen ist unmöglich in Regeln zu fassen. Wie immer gilt, dass auch hier die Dramaturgie den Vorrang erhalten sollte. Verstehen Sie folgende Ausführungen daher als Anregungen, die Toreroquesta nach eigenem Geschmack auszubauen und für alle Beteiligten spannend zu gestalten. Beim Probespiel hat sich gezeigt, dass einige Helden stets den Hauptauftrag im Auge behalten, also Wachfunktionen ausüben und sich dadurch an verschiedenen Punkten des Ortes aufhalten. Nehmen Sie bei der Beschreibung also Positionswechsel vor, ähnlich wie beim einführenden Kampf gegen die Novadis – und sorgen Sie dafür, dass das Haus Manzarres eine gute Chance auf die Rebenkrone erhält, aber verschenken Sie nichts!

Sie sollten in Erwägung ziehen, einen Parcours in Anlehnung an den Dorfplan aufzuzeichnen, um auf diesem die einzelnen Hindernisse einzutragen. Notieren Sie sich verdeckt, welche Proben für welches Hindernis vonnöten sind und wo welcher Kranz hängt, aber handhaben Sie dies durchaus flexibel. Ebenfalls ist es hilfreich, sich einige Namen, Kurzcharakteristika und die wichtigsten Werte von Mitstreitern aufzuschreiben, damit Sie diese schnell in den Erzählfluss einbauen können. Eine hilfreiche Namensliste finden Sie in **DKA**, S. 70, sowie in **Aventurische Helden**, S. 134.

- Die Kränze sind an Strohtürmen, Häuserwänden, Gattern, Bäumen oder Sträuchern aufgehängt. Um sie zu entdecken, ist jeweils eine *Sinnenschärfe*-Probe (KL/IN/IN) nötig, deren Modifikation davon abhängt, wie dicht das Gedrängel gerade ist (+0 bis +3) und ob gerade ein Stier hinter dem Helden her ist (weitere +1 bis +3).

- Zum Erreichen eines Kranzes können Sie Proben auf die Talente *Akrobatik* (wackeliger Strohturm), *Klettern* (Baum, Hauswand) oder *Athletik* (Springen oder Hechten) würfeln lassen. Modifizieren Sie diese je nach Situation. Bei einem Wetteifern mit anderen um denselben Kranz sind vergleichende Proben fällig. Natürlich hilft auch der Einsatz von Faust, Knie oder Ellenbogen, um sich Vorteile zu verschaffen, was dann als *Raufen-AT* zu behandeln ist.

- Würfeln Sie nach jedem Hindernis mit einem W20. Bei einer 1–6 ist ein Stier dem Helden gefährlich nah gekommen und er sollte dringend ausweichen (Ausweichen-Probe). Misslingt diese, so gerät er entweder unter die Hufe eines Bullen (W6 SP) oder wird von seinem Gehörn hochgenommen (W6+3 SP). Lassen Sie *Körperbeherrschungs*-Proben +2 zu, um zu ermitteln, ob der Held diesen Schaden durch geschicktes Ab- oder Wegrollen um bis zu 3 SP reduzieren kann (TaP*).

- Am Rand der Strecke hat ein Stier die Absperrung durchbrochen und treibt nun schreiende Kinder vor sich her. Hier sollte ein Held eingreifen, aber möglichst ohne den Bullen zu töten. Vielleicht mit Magie oder einem improvisierten Lasso?

Yaquirtaler Mondstier

Abgebundene Hörner:	INI 9+W6	AT 12	PA 8
TP 1W+3	DK H	LeP 35	AuP 40
RS 2	MR 0	GS 9	

- In einer anderen Ecke richtet ein Stier Valessa Queston übel zu. Es gilt, den Bullen von ihr zu vertreiben und der Ärmsten schnell medizinische Hilfe zukommen zu lassen.

● Vom Gräberfeld fliegt ein Schwarm Raben Richtung Amhallah.

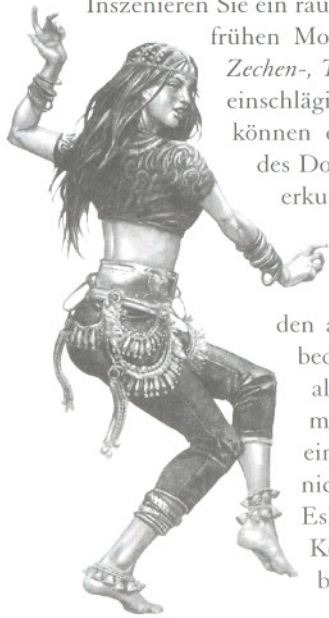
● Der silberne Kranz hängt auf einem Ast knapp über Sprunghöhe an der Platane mitten auf dem Dorfplatz. Die allgemeine Spannung ist groß, wer das Rennen um ihn machen wird, wobei die Wetten, an denen sich die übrigen Helden beteiligen können, Flinarro knapp vor dem Helden sehen. Provozieren Sie für das Eifern um diesen letzten, entscheidenden Kranz die volle Kreativität Ihres Spielers und seien Sie großzügig. Sollte er über gute Balance verfügen, kann selbst ein wagemutiges Aufspringen auf einen Stier von Erfolg gekrönt sein – doch auch Flinarro wird sich etwas einfallen lassen. Die Brig-Loer jedenfalls werden all dies mit begeistertem Johlen, Klatschen und Vivat-Rufen unterstützen.

FIESTA ALMADANA

Die Toreroquesta war hoffentlich ein voller Erfolg für das Haus Manzarres. Wenn ja, so hat Escalaja Almadez die Rebenkrone ans Bett gebracht: "Die Gäste deiner Familia haben sich tapfer der Herausforderung gestellt. Sie gereichen dem Haus Manzarres zur Ehre. Peraines hütende Hand über dich, kleiner Muchacho, denn du hast noch eine Queste zu erfüllen."

"Immer wieder das gleiche", stöhnt Almadez, als Escalaja den Raum verlassen hat. "Sie will immer noch etwas, was einer Königin ziemlich ist. Doch womit nur kann ich ihr Herz erobern?"

Inszenieren Sie ein rauschendes Dorffest, das bis in den frühen Morgen dauert (Sie wissen schon: Zechen-, Tanzen- und Betören-Proben und einschlägiges Liedgut ...). An dessen Rande können die Helden sich bei den Alten des Dorfes während einer Partie Pelura erkundigen, was Escalaja wohl fordern könnte (einen purpurnen Mantel, eine goldene Krone, Ländereien?). Lassen Sie später den alten Bedi hinzutreten, der nun bedächtig die Legende vom Kronalmadin vorträgt. Natürlich, schimmerte nicht auch um Rohajas Hals ein Rubin? Und sahen die Helden nicht selbst die rubinenfunkelnde Eslamskrone auf dem Haupt der Königin während Selindians Geburtstagsfest?



Der Almadin – eine uralte Geschichte

Man nannte ihn einst 'Ten'Shao', den Stein der Abendsonne, und vielfach wurde er selbst bei den kunstreichsten Elfen bewundert. Er war von selbst zu den Elfen gekommen, und nimmer ward er geschliffen. Als Symbol der Melancholie und der Hoffnung galt er, und so mancher brachte seine schönsten Wünsche in ihn ein. Doch Krieg und Tod überkam die Elfen, und der Stein der Abendsonne ging in der gleißenden Khôm verloren. Dort lag er lange und achtete die Echsischen nicht. Jeden Strahl des heißen Gestirns sog er begierig auf, bis er sich in die Hand der stolzen Kinder Zulhamids und Zulhamins begab. Diese erblickten in dem tief rot leuchtenden Stein einen Talisman des Mutes und der Stärke und gaben ihm den Namen 'Nawa al-nudjum', Stein der Sterne. Er gab ihren Herrschern über Jahrhunderte hinweg Temperament und Weisheit, und nimmer ward er geschliffen.

Doch als sich die Kinder Zulhamids und Zulhamins in Streit und Ehrsucht ergingen, zog er mit Wenigen aus an die Gestaden des Yaquir, dem Land, aus dem er einst gekommen. Und da nannte man ihn 'Al'Madin', den Stein des Mondes. In der Hand ihrer Emire erfuhr er deren Reichtum und Lebenslust, und er galt ihnen als Zeichen von Würde und Macht. Doch nimmer ward er geschliffen.

Da kamen die Kinder des Horas. Sie gewahrten seine Schönheit und begehrten ihn. Heftig neideten sie einander, bis er den Obliegenden in deren Stadt Gareth folgte. Doch niemand achtete seiner mehr, zu zahlreich waren die Schätze, die hier versammelt. Fern des Yaquir schwiag und schlief er, bis Eslam ihn erkannte. Und nun wurde er geschliffen.

Der größere Teil verweilte in der Ferne. Hier ersetzte er einen gestorbenen Stein in der prächtigsten Krone Derens, die nach dem großen Raul benannt ist, und lehrt seitdem ihre Träger von Wünschen und Hoffnung, Weisheit und Mut, Würde und Macht.

Den schöneren Bestand aber trug man zurück nach Punin, wo er sich einer zweiten Krone einbrachte, geheißenen nach Eslam selbst und heute nur selten getragen. Den Kindern Eslams gilt er als Symbol ihrer Lebenslust, aber auch ihrer Melancholie, ihrer Stärke und ihres Temperamentes, ihres Reichtums und des Schmerzes ihres Landes, denn geteilt und geschliffen wie dieser ist es.

Beide Male aber gab man ihm den Namen 'Almadin', der königliche Stein von Almada, dem schönen Land.

DAS NÄCHTLICHE GRÄBERFELD

Stimmung der Szene: gespenstisch, mystisch, Ruhe vor dem Sturm

Musik: gespenstisch, geheimnisvoll

Tief in der Nacht kann ein wachhabender Held diffuses Fackellicht durch die Nebelschwaden schimmern sehen, die über dem Gräberfeld liegen. Sollten alle Helden schlafen, können Sie diese durch Mahalla Ibrasha wecken, um die vermeidlichen Grabräuber dingfest machen zu lassen. Die Büttel wagen sich nicht hinaus und im Fort erklärt man sich für nicht zuständig.

Nach den Erfahrungen von Then ist dem Derwisch Ramal Derembar dieses Mal an geheimerem Vorgehen gelegen. Schon in den letzten Wochen hat er das ehemalige Schlachtfeld auskundschaften lassen. Er vermutet – wie vielleicht schon zuvor die Helden – ein 'Artefakt' entlang der hiesigen Kraftlinie, die noch immer dieselbe ist wie diejenige in Then. Aufgrund der Ereignisse seit dem Dämonentanz der Hela-Horas hat sich die Linie hier jedoch um etwa 100 Schritt nach Norden verlagert. Durchdrang sie einst den Feldherrenhügel der Horas, so zieht sie sich heute durch die Anlage, wo der Magier Irschan Chasmir vor 17

Jahren den Homunkulus erschuf (vgl. das Abenteuer **Das Grabmal von Brig-Lo**). Diesbezügliche Untersuchungen könnten die Helden also auf eine falsche Spur führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düster ist es auf dem Gräberfeld, das nur gelblich-fahl vom verhangenen Madamal beleuchtet wird. Nebelschwaden ziehen schemenhaft durch die gespenstischen Ruinen der Grabanlagen längst vergessener Heroen. War dies nicht ein Schrei? Ein Schwertschlag, der Knochen zum Bersten bringt? Der Todeshauch vergehenden Lebens? Als stumme Zeugen eines in die Vergangenheit gehüllten Äons glotzen euch die Statuen zwischen den Gebeinhäusern nach, als das Flackern einzelner Fackeln, dem ihr nun schon eine Weile lang auf den Hügel der Vier gefolgt seid, plötzlich verlöscht.

Lassen Sie es vorerst nicht zu Konfrontationen mit Geistern kommen. Begnügen Sie sich zunächst mit der Beschreibung von Schatten, Nebeln und eingebildeten Geräuschen, die an die Ereignisse der Zweiten Dämonenschlacht erinnern. Später können Sie individuelle Erscheinungen einbauen, die jedoch in ihrer persönlichen Geschichte gefangen sind und von den Helden keine Notiz nehmen: ein Geist, der ungläubig vor seiner eigenen Grabestafel wimmert; ein Skelett-Pärchen, das händehaltend den Weg der Helden kreuzt oder sich im Klingenspiel übt; eine Wiedergängerin, die mit einem Wetzstein ihr rostiges Schwert schleift.

Helas Beschwörungstanz fand (vermutlich ohne dass sie dies wusste) über dem Ei der Luft statt. Ramal versucht nicht, durch den alten Tempel in die Drachenhöhle zu gelangen, sondern durch die zu Füßen des Hügels gelegene Gruft der Leonore vom Berg. Es scheint ihm der einfachere Weg.

DAS GRABMAL VON BRIG-LO

Stimmung der Szene: Wie es nun mal so des Nachts in einer Gruft mit Grabräubern ist ...

Musik: zu ruhige arabische Töne

Mit *Sinnenschärfe* +2 nehmen die Helden ein letztes Glimmen aus Richtung des Säulengalerie des Grabmals wahr. Die Gruft ist aufgestoßen, ein frisch geflochtenes Boronrad achtlos aus dem Weg getreten. Plötzlich durchstößt ein berstendes Grollen die Stille, ein leichtes Beben erschüttert den Boden, und eine Wolke abgestandener Luft weht den Helden die tiefe Treppe hinauf entgegen. Ramal hat mit Hilfe eines Erzdschinns einen Durchbruch von der Gruft in die Höhle geschaffen. Der Luftzug verrät, dass es einen weiteren Ausgang geben muss.

Die Gruft der Leonore besteht aus einem 12 Schritt durchmessenden, 4 Schritt hohen, zwölfeckigen Saal mit dem schmuckvoll verzierten Marmorsarkophag in der Mitte und einer kuppelförmigen Decke. Er ist bei Betreten der Helden stockdunkel. In den Ecken der Gruft stehen zwölf unversehrte Ritterrüstungen, in deren eisernen Händen Waffen zu sehen sind, die an Rondrakämme erinnern.

Sobald die Helden die Mitte der Gruft erreicht haben und wenigstens einem von ihnen eine *Schleichen*-Probe +4 misslungen ist, stürmen fünf Novadis aus der benachbarten Höhle heran. Die Werte für Ramals Garde entnehmen Sie bitte denen

des ersten Überfalls auf S. 13, und modifizieren Sie die Werte der Helden und ihrer Gegner entsprechend der Lichtverhältnisse. Nachdem die Helden knapp die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben, lassen Sie jeden eine IN-Probe ablegen, je nach 'zwölfgöttlichem Frömmigkeitsgrad' des Charakters modifiziert um +/-4 (Meisterentscheid). Gelingt die Probe, so vernehmen die entsprechenden Helden eine gebieterische Frauenstimme aus weiter, weiter Ferne: "Wer seid Ihr, dass Ihr wider die heilige Totenruhe zu freveln wagt? Entweiht nicht das Grabmal der Heldin von Brig-Lo!"

Im gleichen Moment beginnen die Rüstungen sich zu bewegen und sowohl die Helden als auch die Novadis anzugreifen, die gegen die Totenruhe verstoßen. Kniert ein Held jedoch nieder und spricht ein Stoßgebet oder verhält sich anderweitig einsichtig, so werden sie ihn ignorieren. Die Novadis sind keinesfalls einsichtig, schlagen weiterhin auf die vermeintlich wehrlosen Helden ein, werden von den Totenwächtern aber mit unbarmherziger Härte angegangen. Sobald niemand mehr in dem Saal ist, der sich als Gegner anbietet, kehren die Totenwächter in ihre Ausgangsposition zurück. Während dessen ist ein gellender Schmerzensschrei von jenseits des Durchbruchs zu vernehmen.

Totenwächter

Rondrakamm:	INI 13+W6	AT 16	PA 13
TP 2W+2	DK NS		
LeP 35	AuP unendlich	RS 9	KO 13
MR 17	GS 5		

eingesetzte Manöver: Wuchtschlag, Hammerschlag

EINE WEITERE KAVERNE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Durchbruch erweckt den Anschein, als wenn das Gestein einer 5 Schritt dicken Felswand achtlos herausgeschoben worden wäre. Ein 2 Schritt breiter Gang führt nun in eine Höhle, die von Art und Beschaffenheit her derjenigen in Then gleicht. Auch hier erhebt sich in der Mitte ein steinerner Sockel, der jedoch keinesfalls geschliffen worden ist. Vor ihm liegt ein in heller novadischer Tracht gekleideter bärtiger Mann – es ist der, den ihr in Then als Anführer der Novadihorde ausgemacht hattet. Aus seiner Brust strömt Blut und breitet sich zu einer roten Lache aus – er scheint tot zu sein. Neben ihm liegt ein blutbesudelter Dolch.

Selbstredend handelt es sich um Ramal Derembar. Bevor sich dieser wieder regen kann (denn er ist lediglich ohnmächtig, wenn auch schwer verwundet), müssen die Helden seine Wunden zumindest notdürftig heilen und ihm 8 LeP zukommen lassen. Keinesfalls ist er transportfähig. Gestatten Sie ein knappes Frage/Antwort-Spiel. Doch ohne sonderlich viel zu verraten – und selbst dieses wenige kleidet er in rätselhafte Formulierungen –, beendet der Derwisch das Gespräch mit den überlegenen, doch milde gesprochenen Worten: "Ihr ahnt ja nicht, was hier jüngst seinen Anfang nahm, Effendis ..."

Darauf dreht er insgeheim an einem unscheinbaren Ring, woraufhin ein aus dem Felsboden erscheinender, grummelnder Erzdschinn Ramal umgreift und ihn durch den Boden davonträgt. Sorgen Sie auf jeden Fall dafür, dass Ramal diese Szene überlebt

und er entkommt – sollte er sterben, müssen Sie einen zusätzlichen Derwisch improvisieren, der dann als Auftraggeber Ramals gelten muss. Ansonsten kann das Abenteuer nicht weitergehen bzw. zu keinem Ende geführt werden, das für die Helden befriedigend wird.

Die vermeintliche Mordwaffe bleibt zurück und kann von den Helden geborgen und untersucht werden. Sie zeichnet sich durch eine fremdartige Kunstfertigkeit aus, die nur schwer zuzuordnen ist. Mit *Geschichtswissen* +10 oder *Grobschmieden* (KL/IN/IN) +10 kann man den Dolch als eine sehr alte zyklöpäische Arbeit erkennen. Und nur ein ausgesprochener Saurologe kann den Verdacht hegen, dass diese Waffe eventuell aus echsischer Herstellung stammen könnte.

Der Knauf der Waffe wird von einem eleganten Drachenkopf geziert, an ihrer Klinge können Reste eines Waffengiftes entdeckt werden. *Alchimie* +5 oder *Heilkunde-Gifte* +6 (jeweils ohne vorhandenes Labor): Es handelt sich um Omrais. Offensichtlich hat Ramal einen Gegner, der wahrscheinlich auch aus dem Umfeld der Khôm stammt.

Wenn die Helden sich in dieser Höhle näher umschauen, können Sie Ihren Spielern die entsprechende Abbildung vorlegen: Die filigranen Steinreliefs auf dem Sockel zeigen hauptsächlich reiche ornamentale Verzierungen. Die meisten erinnern entfernt an die alchemistischen Symbole der Elemente Feuer, Wasser, Luft und Humus (wenn Ihre Spieler nicht von selbst darauf kommen, können Proben in *Alchimie* +3 oder *Magiekunde* +3 weiterhelfen), wobei das der Luft überwiegt. Es ist möglich, dass auch die anderen abgebildet waren, doch die Steinmetzarbeiten sind auf der Rückseite so gut wie nicht erhalten. Weitere Reliefs zeigen schroffe Felsformationen, unter denen Drachen ruhen.

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Stimmung der Szene: gespenstisch, verwirrend, kämpferisch
Musik: Schlachtmusik, gespenstisch

Sind Sie der Meinung, dass die Helden Höhle, Sockel und Dolch ausgiebig genug untersucht haben, so fahren Sie fort mit rieselndem Geröll, das von der Höhlendecke direkt über dem Sockel auf die Helden herunterfällt. Die ebenfalls versteckt agierenden Kultisten, die nun Pyrdacors Wind-Ei besitzen, haben den zweiten Zugang durch eine Felsspalte unterhalb des Vierertempels wieder versperrt, von wo aus sie sich abgeseilt hatten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdenklich verlässt ihr die Gruft derer vom Berg und trittet hinaus in das Morgengrauen. Noch immer hängen über den Frühlingswiesen dichte Nebelschwaden – aus denen heraus ein gespenstisches Heer altmodisch gewandeter Bürger und Bauern mit Knüppeln und Flegeln bewaffnet und angeführt von einigen auf Geistermähen reitenden Rittern geradewegs auf euch zu marschiert.



Die Helden befinden sich augenblicklich zwischen dem Geisterheer der Garether und demjenigen der Dämonengarde Helas, die einmal mehr jenen fürchterlichen 30. Praios 993 v.H. durchleben. Benutzen Sie die Schlacht nur als Hintergrund für die eigentliche Spurensuche der Helden – denn selbstverständlich werden sie in Erfahrung bringen wollen, wer Ramal derart zugesetzt hat. Diese Spuren von zwei Achaz (*Fährtensuchen* +4) werden sie vom Vierertempel aus bis zur Brigella verfolgen können, wo sie sich verlieren.

Involvieren Sie die Helden unterwegs mit den Schatten des von Hela-Horas losgelassenen Infernos, wodurch sie zunächst getrennt werden und ihre eigentliche Intention aus dem Blickfeld verlieren. Machen Sie die Handlungsfreiheit der Helden von Mut- bzw. Tötenangst-Proben abhängig:

- Die Übermacht des Garether Bürgerheeres erzielt rasche Erfolge gegen die hoch-

mütige kaiserliche Miliz, die von der erstaunlichen Kampfeswut der Garether zu Boden geworfen und zornig erstochen wird. Im Allgemeinen nehmen nur wenige Geister die Helden zur Kenntnis, aber hin und wieder kommt es doch zu erschreckenden Interaktionen.

● Nichts ist zwischen den Ruinen des Vierertempels zu sehen, doch im Geist eines intuitiven Helden formt sich ein Schatten von der betörend schönen Hela-Horas, die hier in verlockend aufregenden Beschwörungsgewändern einen betörenden Tanz aufführt. Einem Helden, dem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 misslingt, will sich dieses 'Schauspiel' näher ansehen und verliert pro Spielrunde, in dem ihm kein neuer Probenversuch gelingt, jeweils einen MU- und einen KL-Punkt, die sich später nur langsam regenerieren: nach jeweils 12 Stunden um einen Punkt.

● Andere Helden mögen eine unerklärliche Hingezogenheit zu einem der Geisterkämpfer verspüren. Sie können sich dem Bann ihres Urahren für einige Zeit nicht entziehen und kämpfen 15-TaW *Selbstbeherrschung* KR auf dessen Seite.

● Die verfolgten Spuren führen in eine weitere Nebelwand hinein, aus der heraus eine unheimliche Kakophonie aus klagenden Schreien, klatschenden Schlägen und Schleifgeräuschen herausdringt. Eine Mut-Probe +3 (eventuell noch um *Angst vor Gespenstern* oder *Dämonen* o.ä. erschwert) entscheidet, ob der Held die Verfolgung fortführt – doch selbst dann verliert sich die Spur kurz hinter der Wolke.

● Für jede Viertelstunde, welche die Helden auf dem Schlachtfeld verbringen, müssen sie eine jeweils um einen Punkt schwerer werdende KL-Probe bestehen, ansonsten droht ihnen der Wahnsinn. Von diesem erholen sie sich später nur langsam: Pro verpatztem Punkt wird der Held eine Nacht lang von heftigen Alpträumen geplagt, die sämtliche Regeneration um je 2 Punkte vermindert, und erhält einen Punkt Totenangst, die sich nur einen Punkt pro Monat abbauen wird. Weisen Sie Helden mit *Gefahreninstinkt* oder einem TaW *Heilkunde Seele* von 5 oder mehr darauf hin, dass jeder längere Aufenthalt auf dem Schlachtfeld die geistige Gesundheit massiv gefährdet.

Dies alles lässt vermuten, dass die Helden es nicht erleben werden, wenn bei Sonnenuntergang der gesamte Spuk durch das Erscheinen von vier gleißenden Lichtgestalten wieder zum Erliegen kommen wird.

Geisterritter

Schwert:	INI 12+W6	AT 13	PA 11
TP 1W+4*	DK N	LeP 35	AuP unendlich
RS 5**	KO unendlich	MR 8***	GS 6

Geisterbürger

Dreschflegel:	INI 10+W6	AT 11	PA 10
TP 1W+3*	DK S	LeP 25	AuP unendlich
RS 2**	KO unendlich	MR 7***	GS 6

*) Die Waffen der Geister erzeugen zunächst einmal keinen wirklichen Schaden, sondern 'saugen' an der AU des Helden. Pro 5 auf diese Weise verlorenen AuP verliert der Held jedoch auch noch 1 LeP.

**) Die Geister sind nur mit magischen oder geweihten Waffen zu verletzen.

***) Einer Bannung setzen sie eine Austreibungsschwierigkeit zwischen 0 und 7 entgegen, aber da eine solche Bannung in der Regel nur vorübergehend ist, spricht die schiere Menge der Geister gegen solche Versuche.

AUFBRUCH

Vermutlich werden die Helden Gerone vom Berg Bericht erstatten und eine Botschaft an den Kanzler schicken. Daraufhin erhalten sie den Auftrag, nun in Amhallah weiter zu forschen. Ihre einzige Spur führt momentan dorthin, und der Zusammenhang zwischen Novadis und der Echsen- oder Drachengeschichte bzw. den Achaz erscheint immer sonderbarer.

Gerone vom Berg hat bereits eine prophylaktisch vom Kanzler aufgesetzte Protestnote zur Hand, versehen mit dem königlichen und seinem persönlichen Siegel, welche die Helden dem Emir überbringen sollen. Gleichzeitig sollen diese die Einladung des Kronverwesers zu neuen Konsultationen aussprechen, um die krisenhafte Lage zu erörtern und zu entschärfen.

Je nach Verfassung der Helden sollten Sie ihnen noch bis zu drei Nächte in Brig-Lo gönnen. Kurz bevor sie mit einem einfachen Flussegler zur kurzen Fahrt nach Amhallah aufbrechen,

kommt ein aufgeregter Almadez auf den Bootssteg gerannt, seinen Caldabreser auf dem Kopf, ein eilig verschnürtes Bündel unter dem Arm und seinen Säbel an der Seite. Dringlichst bittet er die Helden, ihn doch mitzunehmen, denn er ist zu der Erkenntnis gelangt, dass er in Brig-Lo niemals das finden wird, was "einer Königin ziemlich ist". Drängen Sie Ihren Spielern keinen von Ihnen geführten NSC auf, wenn diese ihn nicht wollen. Es ist für Almadez aber ehrenhafter, wenn er sich mit Hilfe der Helden einen Rubin erstreitet, als wenn er diesen lediglich später – eventuell – von diesen zugesteckt bekommt. Ideal wäre es, wenn Sie für den Muchacho einen Spieler aus Ihrem Bekanntenkreis gewinnen könnten, der vielleicht schon immer einmal 'hineinschnuppern' wollte, ohne dass gleich zuviel von ihm verlangt wird.

AMHALLAH – IN FEINDES LAND

Stimmung der Szene: Überschreiten der kulturellen und politischen Grenze, im Blickfeld diverser Agenten

Musik: arabisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzer Fahrt auf dem hier besonders gewundenen und von steil abfallenden Weinbergen flankierten Yaquir erblickt ihr das, was im Norden nur als "heidnischer Sündenpfuhl" bezeichnet wird: Amhallah. Zielstrebig steuert ihr den Hafen an, in dem es betriebsam zugeht. Turbantragende Gewürzhändler verfrachten ihre Ware auf

almadanische Segler, unglücklich gestrandete horasische Glücksritter werden beim Hüchenspiel von einheimischen Betrügnern über den Tisch gezogen und eine ob der nahegelegenen Basare, Teestuben und Sklavenuktionen betörende Geräusch- und Geruchskulisse verwirrt die Sinne. Wen wundert es also, dass man hier das ständige Gefühl hat, beobachtet zu werden.

Amhallah ist mit seinen mehr als zweieinhalbtausend Einwohnern (davon etwa fünfhundert Mittelreicher oder Horasier) das nördliche Bollwerk des Kalifats, das einen prächtigen Umsatz dank vielseitig möglicher Handels- respektive Schmuggelgeschäfte macht. Zwar hat sich in der Innenstadt, dem alten Amhall Süd-Almadas, mittelreichische Bauart erhalten, doch im Wesentlichen ist die Stadt deutlich novadisch-tulamidisch geprägt. Wenn Ihre Helden hier also etwas kaufen wollen, handeln und feilschen Sie, dass sich die Balken biegen. Bedenken Sie dabei, dass man hier nur die Münzen des Kalifats akzeptiert, die teuer eingetauscht werden wollen.

PALAST DJER AL'MOUGIR

An der Stelle, an der Malkillah II. im Zuge der Eroberung Süd-Almadas erstmals den Yaquir erblickte, ließ er den Ungläubigen des Nordens und des Westens zur Warnung eine mahnende Festung errichten. Da er erkannte, dass der altherrwürdige Strom seinem Vordringen ein abruptes Ende bereiten würde, sollte der auf einem weithin im Yaquirtal zwischen Dâl und Brig-Lo sichtbaren Felsen gelegene Palast *Djer Al'Mougir* um so herrschaftlicher werden: von strahlend weißgekauften Mauern bewehrt, mit hohen, von goldenen Kuppeln gekrönten Türmchen verziert und von einem bunt-wuchernden, mit gekachelten Wasserspielen und einer eigenen Fasanerie versehenen Prachtgarten umgeben.

Soweit aber werden die Helden zunächst gar nicht kommen. Bereits am Tor zum Palasthügel wird man sie abweisen. Für eine Audienz bei Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim müssen sie sich – auch als Gesandte Almadas – für den nächsten Tag vormerken lassen. Dann geleitet man sie in den Palast und heißt sie in einem mit Rauchschaalen, Edelholzschnitzereien und bunten Kacheln geschmückten Hof neben einigen anderen Gästen zu warten:

- der traurigen Novadischönheit **Hamale saba Ishim**, die nach dem Tod aller ihrer Brüder verzweifelt um die Erlaubnis ersuchen will, ihre Sippe fortführen zu dürfen.
- dem schwitzenden und aufgeblasenen **Horathio di Sciptatore**, Gesandter der Gräfin von Bomed, Esaceraria (Schatzkanzlerin) Yaquirias und Connetabeya (Heerführerin in Friedenszeiten) von Grangoria, Marchesa Alwene von Oberfels-Phecadien, der für diese das Handelsprivileg für Schaumwein erhalten will.
- dem asketischen Mawdli **Haschabnah al-Alam** aus Keft, der mit dem eher als progressiv zu bezeichnenden Emir die strenge Auslegung der Glaubensregeln diskutieren will – und der die Helden sowie den horasischen Gesandten nur mit herablassenden Blicken mustert.
- dem ärmlichen Fellachen **Tulef Suberak**, dessen Söhnen die Hinrichtung droht, da sie aus Hungersnot von den Hirsefeldern des Emirs gestohlen haben.

Ihre Helden sollten sich überlegen, wie sie das Verfahren hier beschleunigen können, denn ansonsten warten sie einen halben Tag lang. Eine Möglichkeit könnte sein, die Novadi mit Charme zu umschmeicheln und ihr dabei verständlich zu machen, dass man ja nur rasch ein Schreiben abzugeben hätte. Den Mawdli könnte ein Geweihter unter den Helden in einen hitzigen glaubenstheoretischen Disput verstricken, der darüber hinweg seinen Aufruf verpasst oder sich gar empört entfernt. Der Liebfelder schließlich ist bestechlich.

Da im Folgenden nur auf die für das Abenteuer relevanten Örtlichkeiten eingegangen werden kann, seien Sie auf die Beschreibung der Stadt in **DKA** ab S. 55 verwiesen und auf den Stadtplan im **Anhang 2** auf Seite 70. Eine Unterkunft können die Helden im exklusiven *Hotel Al'Makil* (Q8/P8/S25) oder im preiswerteren und vielleicht besser geeigneten *Effendi* (Q4/P3) beziehen. Detaillierte Informationen zur novadischen und tulamidischen Kultur finden Sie in **Khom**, S. 25–60, dem **Lexikon**, S. 184 u. 257, sowie **Aventurische Helden**, S. 21 u. 43–46.

Der arme Fellache hingegen wird sich selbst wohl kaum helfen können. Wenn er aber in Begleitung der Helden hineinkommt, kann der Emir vor diesen seine Mildtätigkeit unter Beweis stellen.

AUDIENZ BEIM EMIR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich werdet ihr vor den mächtigen Emir von Amhallas gerufen. Als ihr den mit Arabesken und Emailleschmuck überbordenden Audienzsaal betretet, verlässt eine in kostbarster Schleier gehüllte Novadi diesen durch eine Hintertür, nachdem sie euch einen flüchtigen Blick zugeworfen hat. Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim sitzt in weißem Ornat auf einem dicken Teppich, zu ihm beugt sich eine junge Sklavin, die ihm anmutig Tee einschenkt. Hinter ihm steht seine Leibgarde, deren Doppelkühnchomer durchaus überzeugend wirken, und wirft euch mürrische Blicke zu. Mit schwarzen, unergründlichen Augen mustert al-Tergau jeden von euch einen beklemmenden Moment zu lange, dann gestattet er euch mit großer Geste, ebenfalls auf Kissen Platz zu nehmen.

Eine genauere Beschreibung des Emirs finden Sie in **DKA**, S. 97f. Vermitteln Sie den Helden den Eindruck, dass sie vor einem mächtigen Potentaten stehen, der mit einem Wimpernschlag über Leben und Tod zu entscheiden beliebt, dabei aber ausgesprochen würdevoll und kultiviert auftritt. Der Emir ist einer der engsten Vertrauten des Kalifen. Sein Wort ist Gesetz und Widerspruch ist er nicht gewohnt, duldet diesen auch erst gar nicht. Den Verlauf des Gesprächs bestimmen notfalls Proben auf *Staatskunst* +5 sowie *Etikette* +5 (Tulamiden und Novadis nur +2), bei deren generellem Misslingen die Helden zu schnell aus dem Palast verwiesen werden dürften.

Ruhig wird der Emir die Worte der Helden und das Schreiben des Kanzlers zur Kenntnis nehmen, wobei *Menschenkenntnis* +5 erkennen lässt, dass sich hinter seinem erhabenen Blick eine gewisse Irritation verbirgt. Dschelafan hat bereits von den novadischen Übergriffen vernommen, selbst aber keine Erklärung dafür, wer damit welche Interessen verfolgt. Da ihn dies selbst interessiert, wird er die Helden von nun an beschatten lassen. Seine Intentionen bleiben den Helden ansonsten unklar. Er versichert, dass von ihm selbst keinerlei offene Aggression ausginge:

“Wir wissen nicht, weitgereiste Effendis, warum Wir dieses Schreiben nicht schlicht ignorieren sollten, denn nicht Wir halten eine Eurer Städte zur Geisel, nicht Wir haben eines Eurer Bethäuser niedergebrannt. Doch Rastullah und Seine weise Gattin Heschinja haben Uns mit Umsicht und Gnade gesegnet. Immerhin war Unsere letzte Begegnung mit dem Sprecher der Lande jenseits des Bahr-Yaqui in verträglicherem Tone, wenn auch nicht vernünftig in der Sache.

Noch immer aber, so vernimmt es das Ohr des Einen, ist es den winterlichen Landen Unserer ehrbaren Nachbarn nicht vergönnt, einen rechtmäßigen Führer aus dem Mannesstamm seines Geblüts an ihrer Spitze zu wissen. Unsere Mawdliyat gelangten also zu der Weisheit Schluss, dass man daher im einst von Unseren gemeinsamen Vorfahren besiedelten Land mit gespaltener Zunge spricht, wie einst Dschella, bevor sie den Herrn erblickte. Aber auch die Nachfahren Zulhamids und Zulhamins wurden erleuchtet von dem Glanz und der prächtigen Herrlichkeit Rastullahs, der aus dem Himmlischen Zelt trat, und so werdet auch Ihr es dereinst sein.

Wie die Säulen des Glaubens sich aus dem Wüstenstaub erhoben haben, so aber wollen Wir Euch antworten: Einen extraordinären Gesandten des Reiches der Ersten Sonne wollen Wir ausschicken, um mit Exzellenz von Taladur Verhandlung aufzunehmen. Die Gespräche sollen in zwei Gottesnamen mit einer Entschuldigung des Gareth Sultanats an den niedergebrannten Mauern Unseres Bethauses in Brig-Lo beginnen. Erst wenn sich die Lage entspannt haben wird, so wollen Wir selbst wieder zu persönlichen Gesprächen mit dem almadanischen Kronverweser zur Verfügung stehen.”

UNTERWEISUNG IN GOTTESKUNDE

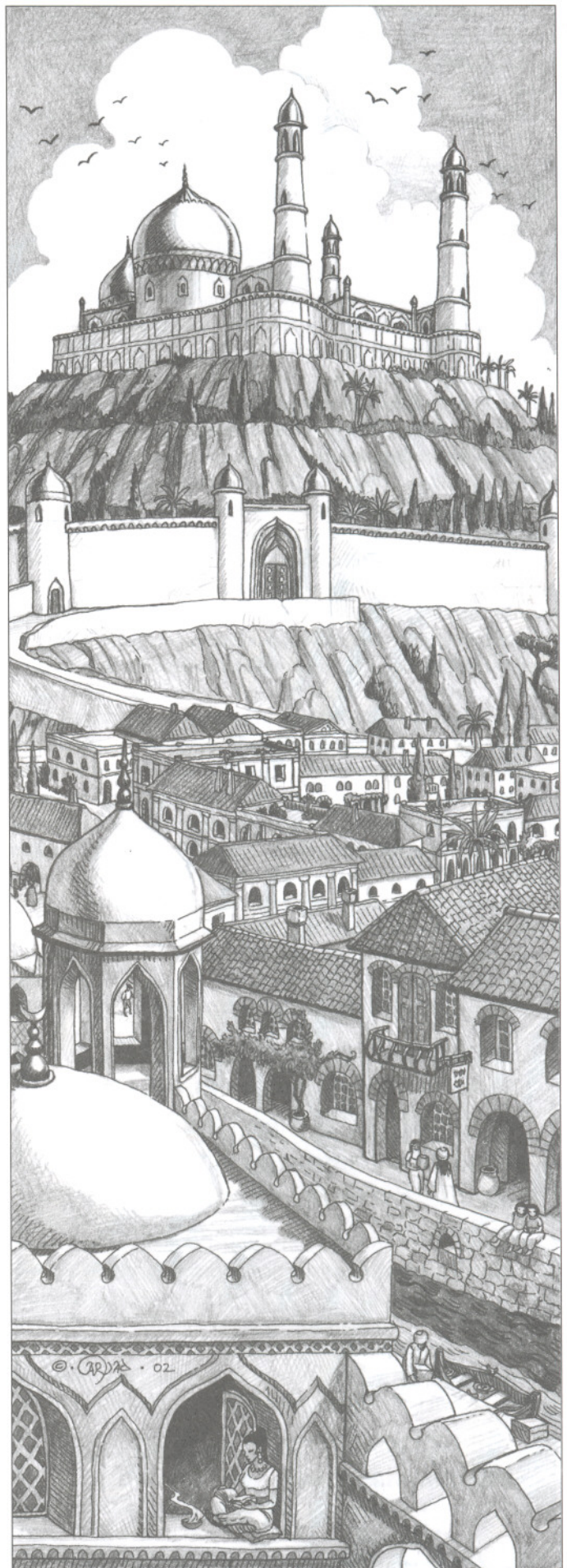
Wenn Sie der Ansicht sind, dass Ihre Spieler und Helden noch zu schlecht über den Rastullah-Glauben informiert sind, so lassen Sie die bereits erwähnte Novadi, die ihren Namen nicht nennt, nach der Audienz an die Helden herantreten. Mit einladender Geste, aber wenigen Worten führt die etwas traurig wirkende Endvierzigerin sie zum Bethaus des Rastullahs unterhalb des Palastes, der von mit Fächerbögen verzierten Arkaden umgeben ist. Im Inneren des aus rotem Sandstein errichteten Baus liegen kostbarste Teppiche vor einer mit Almadinen und Achaten verzierten Darstellung der Brust Rastullahs (welche Almadez in Versuchung führen dürfte ...). Durch die Novadi können Sie den Helden einfühlsam und keinesfalls dogmatisch ihre Glaubensgrundsätze näherbringen, denn sie war selbst einmal mit einem Zwölfgöttergläubigen vermählt.

Bedienen Sie sich für diese Szene der Informationen aus **Khom**, S. 47–51, **Die Götter des Schwarzen Auges** (DSA 3), S. 80ff., **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 119f., und dem **Lexikon**, S. 208f., bzw. **Götter und Dämonen**.

SCHATTEN UND BEGEGNUNGEN

Seit ihrer Ankunft werden die Helden beschattet, wie hier überhaupt jeder ständig jeden im Auge behält:

● Die horasische Agentin **Isindia della Sarostes**, die sich bestens als novadischer Dufthändler zu tarnen versteht, versucht durch verdecktes Fragen während redseliger Verkaufsgespräche Informationen über den Zweck des Aufenthaltes der Helden in Amhallah sowie über die generelle diplomatische Lage zwischen



Almada und dem Emirat herauszukitzeln. In Vinsalt überlegt man derzeit, auf welche Art der größte politische Gewinn aus einem Konflikt der beiden anderen Staaten geschlagen werden könnte. (Verdeckte vergleichende Proben *Menschenkenntnis* der Helden gegen *Überreden* Isindias mit MU 13, IN 14, CH 15, TaW 10.)

● Der kleine, verdreckte, sechsjährige Fellachenjunge **Rashulla**, der sich anscheinend nicht traut, den prallen Geldbeutel der Helden zu ritzen, begleitet diese mit großen Augen. Etwas Bakschisch oder Baklava nimmt er gern an, kennt sich auch in der Stadt bestens aus. Tatsächlich ist er von Frostwein (siehe unten) angestellt worden, die Helden auszuspionieren. Geben diese ihm aber mehr als 2 Zechinen (4 Silbertaler), so schlägt er sich auf ihre Seite und erzählt alles, was er weiß.

● Ihrerseits beobachten die Helden bald einen alten Bekannten, den Redakteur **Eslam Frostwein**, wie er mit einem Novadi im vornehmen Teehaus *Khoramsbestie* verhandelt – ein Agent? Er wird sich mit aufgesetztem Überschwang freuen, die Helden wiederzusehen, und sie nach Neuigkeiten aushorchen. Er habe gehört, sie wären beim Emir selbst vorstellig geworden. Was gibt es Neues aus dem Palast? Das Nachrichtengeschäft läuft schlecht, seitdem Seine Exzellenza die Druckerpressen hat stoppen lassen, „um einer Hetze gegen die novadischen Nachbarn zuvorzukommen“. So müsse man nun eben in Omlad drucken. Kumpelhaft wird er vorschlagen, sich „hier in der Fremde“ gegenseitig zu helfen, was ihn nur – fälschlich – verdächtig machen sollte.

● Eine Zeitlang wird auch die almadanische Agentin **Erisha al'Machim** die Helden beobachten, eine enge Vertraute des Kanzlers, die in dessen Auftrag das Handeln der Helden im Visier hat: dunkler Teint, grüne Augen, markante Nase und meist auf einem der Basare, wo sie kostbare Stoffe erstelt. Nachdem sie sich offenbart hat oder entdeckt wurde, erfahren die Helden von ihr, dass der Emir Reiter in alle Sandschaks aussenden ließ, und zwar unmittelbar nach dem Gespräch der Helden mit diesem. Erisha hat für sie auch eine Botschaft von Magister Mantangor:

Werte Herrschaften, hiermit sei Euch kund getan, dass Seiner Magnifizenz Rakorium Muntagonus ob seines bereits hohen Alters von seinem ehemaligen Schüler das Reisen ausgedet wurde. Stattdessen erwarten wir nunmehr seinen alten Adeptus Primus, Hilbert von Puspereiken, in der Königsstadt. Ihr erhaltet neue Nachricht, so dieser eingetroffen ist und sich dem Sachverhalt widmen konnte.

Mit dem Segen der Herrin Hesinde,
hochachtungsvoll,

R. Mantangor

ROTE UND WEIßE KAMELE

Irgendwann werden die Helden in der *Khoramsbestie* den Informanten der novadischen Räuberbande aufsuchen – oder durch Erisha auf diesen aufmerksam gemacht. Tatsächlich ist der Besitzer des Teehauses, **Sudalim Kerash**, eine der besten Informationsquellen entlang des Yaquir. Er wird seine Auskünfte aber nicht verkaufen (obgleich er in Erfahrung zu bringen versucht, wie viel diese den Helden wert wären), noch wird er sich bedrohen lassen – er hat zu viele Freunde in Amhallah, als dass dies eine clevere Idee wäre.

Sudalim tauscht seine Informationen, am liebsten bei einer guten Partie Rote und Weiße Kamele in einem separierten Rauchzimmer. Zu den Regeln und Finten dieses berühmtesten Strategiespiels Aventuriens schlagen Sie bitte nach in **Khom**, S. 38, **EA**, S. 34, oder **Lexikon**, S. 233.

Benutzen Sie für die Simulation des Kamelspiels ein Backgammon-, Schach-, Mühle- oder Dame-Spiel: Je nach Spielstand (z.B. bei jeder aus dem Spiel beförderten Figur) muss die unterlegene Seite eine Information preisgeben. Bewerten Sie dabei, ob eine Information der Helden relevant ist oder nicht, denn Sudalim lässt sich nicht leicht an der Nase herumführen. Nach all ihren Erlebnissen könnten sie Einiges berichten, andererseits sollten sie Stillschweigen über ihren Auftrag wahren ...

Selbstverständlich können Sie auch schlicht vergleichende *Brettspiel*-Proben auswürfeln, wobei für Sudalim gilt: KL 12, IN 14, TaW 14. Die verschwörerische Atmosphäre dieser Begegnung kommt aber durch die Simulation besser zum Tragen. Stellen Sie sicher, dass die Helden die unten stehenden Informationen tatsächlich erhalten – gewähren Sie notfalls eine Revanche oder spielen Sie schlechter ...

Sudalim kann folgende Informationen geben:

- “Haben Effendi jemals von dem Orden der Derwische gehört?”
- “Er stammt von den glutroten Höhen des sagenumwobenen Gebirges Wal-El-Khomchra.”
- “Der Orden, der sich selbst als verhüllten Stamm bezeichnet, hat sich erst jüngst dem allweisen und mächtigen Kalifen Malkillah III. Mustafa ibn Khlid ibn Rusaimi offenbart.”
- “Sein hoher Lehrmeister ist der würdige Mystiker Abu Khomchra.”
- “Effendi suchen einen seiner mächtigsten Schüler, und doch hattet ihr ihn wohl bereits gefunden.”
- “Dieser Dolch der Tücke ist nicht die Waffe eines aufrechten Novadis, sondern ihrer im Schlamm kriechenden Feinde.”
- “Der stolze Emir aber hat nie im Süden gekämpft.”
- “Es scheint also fraglich, Effendi, ob der Spross des Thurschim in die euch interessierenden Vorgänge eingeweiht ist.”
- “Auch ist er nicht an düsterem Mystizismus interessiert – Dschelafan hat vielmehr die Rationalität zur höchsten kulturellen Blüte geführt.”
- “Der Emir bindet die Beyim mit der Strenge und Härte eines Sandlöwen an sein Haus.”
- “Nur einer ist ihm an Einfluss ebenbürtig und neidet dem Haus Tergaui seinen privilegierten Status.”
- “Besagter Bey aber ist stark dank seines Wissens um verschollene Mythen und Legenden dieses alten, Rastullah zur Herrlichkeit gereichenden Landes.”
- “Zugleich ist er der großzügige Mäzen von Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez, den Effendi suchen.”

- "Sein Name selbst aber ist Keshmal al'Harim ben Berudin."
- "Ihr werdet Euch auf eine Reise begeben, Ungläubiger mit den vielen Fragen."

- "Nach Osten und hoch in die Amhallassih-Kuppen, wo ihr dem Wahren Glauben begegnet werdet."
- "Begeht Euch zur Passfeste Amhashal – und bedenkt, wer Ihr seid."

DURCH FEINDES LAND

Stimmung der Szene: entspannte Überlandreise

Musik: arabisch/nordafrikanisch, ländlich

Auf einem Pferd oder Bidenhocker, die man auf dem Viehmarkt von Amhallah penibel in Qaimuyan (Hochlandkamel), Qai'Chelar (Lastkamel) und Qai'Ahjan (Rennkamel) unterscheidet (vgl. **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 18f.), benötigt man für die etwa 100 Meilen weite Reise zur Amhashal auf Ferhaba gut vier Tage. Dabei geht es zunächst den Yaquir entlang bis zur Höhe von Weinbergen, wo die Brände inzwischen abgeklungen sind, stromaufwärts durch das fruchtbare Nash'Yaquim, von dort die Karawanenroute hinauf auf die rot-braunen Amhallassih-Kuppen nach Ferhaba. Die Wege können dabei keinesfalls mit dem Yaquirsteg verglichen werden, sondern sind erst schlechte Trampelpfade, dann sehr schlechte Pisten mit zahlreichen Schlaglöchern, die zu den Amhallassih-Kuppen hin zudem immer steiniger und steiler werden. Die Helden sollten nicht nur über gute Reittiere, sondern auch über hervorragendes Schuhwerk verfügen.

Da sich mit der Zuspitzung der Handlung auch das Tempo erhöhen sollte, schmücken Sie die Reise durch das Emirath nicht zu sehr aus. Die wichtigen Ereignisse sind nachfolgend aufgeführt. Allgemeine Informationen über Landschaft und Bewohner finden Sie in **DKA**, S. 53–55. Anders als in Almada ist die Landschaft hier weniger stark besiedelt und kultiviert, stellenweise noch recht ursprünglich, was sagen will, dass es durchaus zu zufälligen Konfrontationen mit einem Berglöwen (**Bestiarium**, S. 81), Khoramsbestien (S. 78f.), Raschtulsluchs (S. 83), Khômgeier (S. 121) oder Nesselvipern (S. 153) kommen kann.

GASTFREUNDSCHAFT

Übernachten müssen die Helden entweder unter freiem Himmelszelt oder privat in einem der verstreuten Bauerndörfer, wobei auch auf dieser Seite des Yaquir Novadis und Zwölfgöttergläubige oftmals friedlich nebeneinander leben. Viele tulamidische Familien wohnten hier, lange bevor die Novadis über die Amhallassih-Kuppen zogen, ebenso viele sind aber auch geflohen oder wurden versklavt. Das Verhältnis beider Gruppen zueinander wechselt daher andauernd zwischen Friedfertigkeit und offen gezeigtem Hass. Letzterer wird durch die Taten des (echten) El'Feneq, der hier beim einfachen zwölfgöttergläubigen Volk eine sogar noch größere Verehrung als in Almada selbst genießt, immer stärker geschürt. Reisenden gegenüber ist man hingegen stets aufgeschlossen, sind sie hier doch äußerst selten.

Wenn Sie mögen, können Sie bei einem Abend in einem Dorf den hierzulande allseits bekannten Dialog aus dem Drama 'Tochter des Yaquir' durch einen alten Novadi und einen jungen Tulamiden (und zwei Spieler) zu Gehör bringen lassen, den Sie in **Khom**, S. 73f., abgedruckt finden. Hat Ihre Runde eine Liebe zu den alten Geschichten und Mythen entwickelt, so können Sie an

einem zweiten Abend, etwa beim **Zug der Tulamiden**, auch das Märchen vom 'Zug der Zehntausenden' vortragen lassen (**Khom**, S. 22).

DER DRACONITER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Süße und würzige Düfte von Pfefferminzbüschen, Kümmel und Anis liegen in der Luft, während intensive Farben die Szenerie um euch beleben: silberblau die Wellen des Yaquirs, dunkelgrün die im Khômwind wippenden Dächer der Zedernhaine, tiefbraun das satte Erdreich, ockergelb die Weizen- und Hirsefelder. Gerade zieht ihr an einem weiteren Weiler schlichter Lehmhütten vorbei, als euch ein Reiter in wildem Galopp entgegenkommt.

In einer dichten Staubwolke bringt er sein Ross zum Stehen: "Seid Ihr die Streiter Ihrer Königlichen Majestät? Mein Name ist Raul de Verinja vom Heiligen Drachenorden. Im Namen Nacladors: Erzabt Erlenfang schickt mich von Punin aus zu Euch. Vorgestern erschien Hilbert von Puspeiken in der Academia, wo sogleich die Geschehnisse der vergangenen Wochen diskutiert wurden. Wenn diese auch noch nicht zur Gänze ergründet sind und weiteren Studiums bedürfen, so ist es für das Collegium unerlässlich, die geraubten Artefakte zurückzuerlangen und einer vergleichenden Analyse zuzuführen. Bei der Allwissenden: Es mag um viel mehr gehen als nur um den Frieden entlang des alten Stromes. Seid Euch dessen bewusst, dass Eure Mission für Reich, Kirche, Orden und Grauer Gilde des Geistes von äußerstem Belangen geworden ist!"

Der Draconiter ist nicht befugt, den Helden inhaltlich über die erschreckenden, aber noch vagen Vermutungen der Gelehrten Auskunft zu erteilen (diese Informationen werden sie bald selbst herausfinden). Er übergibt den Helden aber einen Beutel mit Münzen im Wert von 10 Marawedi (20 Dukaten) – mit denen diese später ihre Schneider bezahlen können. Letztlich sollte es die Helden aufmerken lassen, dass nun auch die Draconiter größtes Interesse an ihrer Queste haben.

Götter/Kulte:

3 TaP*: Der 'Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer göttlichen Herrin Hesinde' hat es sich zur Aufgabe gemacht, göttergefälliges Wissen zu sammeln und zu verbreiten, verbotenes Wissen aber aus der Welt zu schaffen und wegzusperren.

6 TaP*: Der Hohen Drache Naclador, auch Varsinor genannt, gilt als Gefährte der Hesinde sowie als Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen jedes unhesindianische Tun.

ZUG DER TULAMIDEN

Sobald die Gruppe die Region erreicht hat, die Weinbergen gegenüberliegt, befindet sie sich im Sandschak Ferchaba, das dem Bey Keshmal al'Harim untersteht. Zwar gibt es auch hier zahlreiche Sklaven, die in den Steinbrüchen, Korkhainen und Weinbergen arbeiten, ohne dass sie in einem ähnlich bedauernswerten Zustand wie in den südlichen Stadtstaaten wären, freie zwölgötterfürchtige Tulamiden gibt es hier aber immer weniger. So zieht den Helden ein Trupp Dörfler auf schlichten Ochsenkarren entgegen. Sie können folgende Auskünfte geben:

● "Schon immer ist der Bey ein glühender Anhänger des Eingottes gewesen – doch seit dieser Priester verstärkt Einfluss auf ihn genommen hat, ist er fast fanatisch geworden."

● "Stets haben die Novadis andere Götter neben Rastullah zugelassen. Nun sind aber in kurzer Folge erst unsere Geweihte der Gütigen (Peraine), dann der Boroni Goral spurlos verschwunden."

● "Auf die Feste des Beys in Ferchaba wollt Ihr? Dann solltet Ihr Euch besser als Novadi ausgeben!"

● "Was? Einen Schneider? Zufällig weiß unser Leranjo vorzüglich mit Nadel und Faden umzugehen!"

DIE KSAR FERCHABA

Stimmung der Szene: Erprobung der Verkleidung ohne große Gefahr

Musik: arabisch, nordafrikanisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weit unter euch liegt inzwischen der Yaquir. Steinig und karg ist das Land auf den Höhen der rotfarbenen Amhallasih-Kuppen, über die gemächlich die grasenden Ziegen- und Wildpferdeherden laufen. Nur vereinzelte Sanddornsträucher, Yuccapalmen und Ölbäume säumen den Weg. Erbarungslos brennt des Mittags die Sonne vom Himmel, und selbst in den tiefen Schluchten staut sich die Hitze. Nur nachts wird es bitter kalt, und habt ihr bereits am Tage die Sonne verflucht, bereut ihr wenig später, nicht doch eine zusätzliche Decke im Gepäck zu haben.

Wie ein Geschenk der Götter erscheint es euch daher, als ihr nach langem Marsch endlich auf den Nahr Feraya stoßt, einen kleinen Gebirgsbach, an dessen Ufer Hibiskus und wilde Rosen blühen. Wenige Meilen vor der Passfeste stoßt euch hier das Ksar Ferchaba ins Auge. Die 'Ksour' reichen noch auf mittelreichische Siedler zurück und sind stark befestigte Dörfer, die oft nur von einer Sippe bewohnt werden. Zwei- bis dreigeschossige, dicht aneinander gereihete Häuser stehen hier zwischen zum Himmel hin offenen oder überdachten Lehmgassen. Eingereiht in dieses kleine Labyrinth fügen sich ein Brunnen, Lagerräume, das schmucklose Bethaus sowie ein 'Hamam'.

Die Helden sollten sich tatsächlich allmählich Gedanken darüber machen, wie sie in die Feste des Beys hereinkommen wollen, denn diese ist ähnlich stark bewehrt wie Cumrat. Novadische Tracht ist hierfür ein guter Anfang. Zudem benötigen sie eine überzeugende Geschichte, um in die Passfeste zu gelangen, durch welche der Weg wieder hinab zur Oase Al'Mharim (Eslamsbad) führt. Hierzu bieten sich mannigfache Möglichkeiten an: Die Helden üben sich als Gauklergruppe oder einer der Helden gibt sich als (Sklaven-)Händler mit seiner 'Ware' oder als Haimamud mit seinen Schülern aus – Geschichten aus dem Norden haben Ihre Helden inzwischen genügend vernommen. Die tonhaltige Erde der Kuppen ließe es während zwei Tagen Rast auch zu, eigene Krüge, Vasen oder Schüsseln herzustellen, die man verkaufen zu wollen vorgeben könnte – dies für den Fall, dass Sie endlich einmal das Talent *Töpfern* voll ausspielen wollen. Es mag weiterhin sinnvoll sein, die Gruppe zu teilen. Ziehen Sie entsprechende Proben auf *Sich Verkleiden*, *Überreden* und *Überzeugen* verdeckt zu Rate, um den Erfolg der Verkleidung abzuwägen.

Lassen Sie sich überraschen, auf was für Ideen Ihre Spieler kommen werden – und gönnen Sie sich und ihnen dabei einigen Spaß.

Umgeben wird die Ortschaft von einer bewehrten Mauer, deren Tor des Nachts verriegelt wird, kann man sich doch trotz der nahen Festung niemals vor einem Überfall der wilden Ferkinas oder Wüstenstämme sicher wännen. Aus der Mitte dieser 'Lehmburgen' erhebt sich die Kasbah: eine schlichte, zinnengekrönte Zitadelle als zweite Verteidigungsanlage der Siedlung. Sie ist heute Zeughaus und auch der Ort, an dem Gericht gehalten wird.

Gewähren Sie den Helden vor ihrer Ankunft auf der Amhashal eine Gelegenheit, ihre Maskerade zu erproben. Im Dorf erfahren sie, dass der Bey zu einem großen Fest geladen hat. Dieses sollte idealerweise am 18. Peraine, dem Zweiten Rastullahellah, stattfinden. Sollte Ihre Zeitplanung anders verlaufen sein, so lassen Sie es schlicht zwei Tage nach Ankunft der Helden auf der Amhashal beginnen.

Geben Sie den Helden nur dann Hinweise auf das 'Fasalleh' (s.u.), wenn sie fragen sollten, was der Bey zu feiern gedenkt. Jedenfalls ist das ganze Dorf in die unteren Gärten eingeladen. Im Palast selbst freilich werden nur persönliche Gäste des Beys erwartet.

Angeblich plant dieser als Höhepunkt der Feierlichkeiten ein großes Opfergeschenk zu Ehren Rastullahs darzubringen, durch das die Feinde seines Volkes auf ewig besiegt werden sollen. Die Meinungen gehen aber auseinander, welche Feinde damit gemeint wären – hier würde man deutlich ein starkes Vorgehen gegen die dreisten Almadanis begrüßen.

DIE AMHASHAL VON FERCHABA – DIE FESTUNG DES BEYS

Stimmung der Szene: inkognito zu Gast bei einem mächtigen Feind

Musik: arabisch, herrschaftlich, leicht mystisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem Nahr Feraya noch einige Meilen bergauf und gelangt schließlich an eine gewaltige Mauer, welche die Schlucht abriegelt wie ein Riese, der euch mit ausgebreiteten Armen Einhalt gebietet. Während der Gebirgsbach durch ein halbrundes Eisengitter am Fuß der Mauer sprudelt, bleibt euch nur der Weg zu dem sechseckigen Tor übrig. Zwölf Schritt hoch ragt sie über euch auf und kündigt von der Macht jener Anlage, die es hinter sich verbirgt: den Amhashal von Ferchaba, was im alten Tulamidya soviel wie 'Ältester der Felsen' heißt. Der Sage nach wurde sie einst von Dschinnen errichtet und dann von den Markverwesern des Reiches zu einer wahren Palaststadt ausgebaut. Heute herrscht der Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin über die wehrhafte Stadt am Pass der Winde. Diesen aber nennen die Novadis 'Djebel el-Kel Essouf', was soviel bedeutet wie 'Berg des Windvolkes'.

Auch beim folgenden Abschnitt ist schwer vorherzusagen, wie die Helden agieren werden. Aus diesem Grund sei hier zunächst der örtliche Rahmen abgesteckt, danach werden die maßgeblichen Meisterpersonen mit ihrem Nutzen für die Helden vorgestellt. Anschließend finden Sie die Ablaufbeschreibung des Festes. Verleihen Sie dem Aufenthalt auf der Amhashal die unterschwellige Bedrohung aus Reichtum, Macht und Fanatismus, wie man sie aus James Bond- oder Indiana Jones-Filmen her kennt: Die Helden begeben sich als Gäste verdeckt in die prächtige Anlage des Löwen, werden enttarnt und geraten in eine bedrohliche Situation. Anders als in besagten Filmen wird sich aber herausstellen, dass auf der Amhashal noch keineswegs das Finale erreicht wurde und der Bey nicht der wirkliche Gegner ist, den die Gruppe – und die ganze aventurische Menschheit – zu fürchten hat.

Stadtherr: Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin

Einwohner: ca. 480 (dazu gut 100 Sklaven und Unfreie); 70 % der Bewohner sind Novadis, 20 % Tulamiden, 10 % andere
Wappen: goldener Khunchomer über goldenem Turm auf blauem Grund

Heraldische Farben: Blau-Gelb

Garnison: 1 Lanze Askarija, 1 Lanze Spahija, 30 Palastwachen, 25 Elitekrieger der Leibgarde, 25 Bogenschützen

Tempel: Bethalle des Rastullah, Schrein der Marhibo

Handwerk & Gewerbe: durchreisende Händler, Teppichknüpfer, Töpfer, Waffenschmiede, Zureiter, Medici, Astronomen, Schriftgelehrte, Alchimisten und andere Wissenschaftler

Gasthäuser & Schenken: – (Wer dem Bey als Gast nicht willkommen ist, sollte Ferchaba so schnell wie möglich wieder verlassen. Wer hingegen die Gastfreundschaft des Herrschers genießen darf, findet eine bessere Unterkunft, als er es in einem der nobelsten Hotels des Reiches täte.)

A – Yaquirtor

Das Nordtor ist ein mächtiger, sechseckiger Bau, der zwölf Schritt hoch über der Außenmauer aufragt und in dem sich die Aufgänge für den Wehrgang befinden. Von der Mauer aus hat man freie Sicht über die sechshundert Schritt lange Schlucht, so dass Angreifer schon von weitem erspäht werden und sich die Bogenschützen in aller Ruhe in Position bringen können, um ihnen einen blutigen Empfang zu bereiten.

Vom östlichen Seitenturm führt ein geheimer Tunnel ins Innere des Berges, von dem aus es auch einen Zugang zur Drachenhöhle gibt. Durch Gänge und Kavernen steht er in Verbindung mit dem unteren **Stadtter** (C) und der Mauer auf der anderen Seite der Felsnase.

B – Fellachendorf

Schlichte Lehmhäuser und Steinhütten beherbergen die Bauern und Sklaven des Beys, die innerhalb der Festungsmauer Zuflucht gefunden haben und so trotz ihrer Armut ein weitaus besseres Leben führen als die in den Bergdörfern versprengten Untertanen, die sich gegen Räuber, wilde Tiere und die erbarmungslose Natur durchsetzen müssen. Einige kleinere Felder und Weiden werden von ihnen bewirtschaftet, im Kriegsfall aber werden sie dazu herangezogen, die Kämpfer auf der Außenmauer zu verstärken. Während des Festes ist hier das einfachere Volk untergebracht, so zunächst wohl auch die Helden.

C – Unteres Stadtter

Wer die Straße zur zweiten Höherebene der Stadt betreten möchte, muss zunächst das untere Stadtter passieren, das zwischen zwei runden Türmen hindurch führt und im Notfall mit Eisengittern und schweren Flügeltüren verschlossen werden kann. Erwähnenswert ist der Gang, der von hier aus im Innern des Felsens über mehrere Treppen aufwärts nach Osten führt. Auf einer Strecke von fast fünfzig Schritt hat man in regelmäßigen Abständen lanzettförmige Fenster in den Stein geschlagen, so dass der Gang hier einer Galerie ähnelt, von der aus man einen herrlichen Blick über die gesamte Festungsanlage hat – und gute Schussmöglichkeiten bei einem feindlichen Übergriff.

D – Wohnviertel

Auf der zweiten Höherebene befinden sich die Wohnungen der Verwalter, Gärtner und Gelehrten des Beys. Inmitten gepflegter Heckenanlagen stehen die hell getünchten Sandsteinhäuser, auf deren Flachdächern die Frauen Brot auf heißen Steinen garen lassen oder Wäsche aufhängen. Wer hier lebt, hat es weit gebracht und steht hoch in der Gunst des Herrschers. Nur wenige Adlige können sich rühmen, in einer schöneren Umgebung zu leben als die Gelehrten des Beys, deren Häuser an einen der prächtigsten Gärten der Welt angrenzen. Während des Festes sind hier prunkvoll eingerichtete Zelte für höherstehende Gäste aufgeschlagen.

E – Öffentliches Hamam

Weit weniger dekadent als das **Almadinbad** (L), aber in der sengenden Hitze eines Sommertages ein willkommener Zufluchtsort für Reisende und Bedienstete des Beys ist das Bad am Rande des Prachtgartens. Im Innern des flachen Sandsteingebäudes mit

dem Säulenvorbau ist es kühl und schattig, das Wasser jedoch ist selbst im Winter warm, denn es wird von einer leicht schwefelhaltigen Quelle gespeist. Wer sich im Anschluss an ein Dampfbad nach Abkühlung sehnt, kann sich draußen in ein künstlich angelegtes Bassin begeben, das durch einen von schlichten Säulen getragenen Stein-Baldachin vor der Sonne geschützt wird und einen herrlichen Blick über die Gartenanlage bietet.

F – Prachtgarten

Über künstliche Kaskaden, die am Fuße der Felswand aufgeworfen wurden, stürzen klare Bergbäche herab. Sie schlängeln sich zwischen Zedern, Olivenbäumen und blühenden Mandelbüschen hindurch über bunte Blumenwiesen, um in kleinen Seen zusammenzufließen und schließlich unter der Stadtmauer hindurch auf die unterste Höherebene zu gelangen. Der Garten ist eine Oase inmitten der kargen Gebirgslandschaft, und die Vielfalt der Pflanzenarten, die hier gedeiht, übertrifft manch einen Forst im Mittelreich. Zwischen Zypressen und Lebensbäumen stolzieren Fasane und Pfaue dahin, deren buntes Gefieder zwischen den farbenprächtigen Feuerlilien und Farnblüten kaum auffällt. Überall auf den Wiesen spielen fast zahme Rotpüschel. Allerdings mag der verwunschene Anblick des Prachtgartens leicht darüber hinwegtäuschen, dass hier auch weniger angenehme Tiere wie Gelbschwanzskorpione oder Klapperschlangen leben, die dem Ausflug ins Paradies leicht ein schmerzhaftes Ende bereiten können.

G – Nasuleum

Im Südwesten der Festungsanlage steht, etwas erhaben auf einer kleinen Anhöhe am Rande des Prachtgartens, das Nasuleum, ein ambossförmiger Bau mit kupferner Kuppel und blauen Ziegeldächern. Über einen zu beiden Seiten mit verzierten Säulen eingefassten Eingangsbereich gelangt man in die Kuppelhalle, in deren Boden das Mosaik eines gewaltigen Raben eingelassen ist. Öllaternen brennen an den Pfeilern der Arkaden, und der schwere Geruch nach Weihrauch hängt in der Luft.

Keshmal al'Harim verwendet den noch aus Zeiten der Markverweser stammenden Bau heute als Ort für Trauer- und Totenzeremonien. In den Kammern der Seitentrakte finden sich frische Bildnisse von Rastullahs siebter Gemahlin, der schweigsamen Marhibo, sowie allerlei bei den Zeremonien verwendete Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände. Die Wände des Bogenganges, der um die Halle herum führt, sind mit Bildern der Heldentaten früherer Herrscher Ferchabas geschmückt.

Im Untergeschoss, das über zwei Steintreppen erreicht wird, befindet sich das mit allerlei Ornamenten verzierte Tor in die Krypta. Hier ruhen die einstigen Herrscher der Festungsstadt und deren Familien. Da die Bestattung unter der Erde bei den Novadis unüblich ist, wurde die doppelflügelige Pforte jedoch seit längerer Zeit nicht mehr geöffnet. Der Respekt des al'Harim vor den Toten scheint weit größer zu sein als der vor den Lebenden. So ließ er das Tor gar magisch versiegeln, auf dass niemand auf die Idee komme, die Grabstätten der ungläubigen Toten zu schänden.

H – Verwaltungsviertel

In mehreren großen Gebäuden, die den Aufstieg von der zweiten zur dritten Höherebene säumen, ist die Verwaltung Ferchabas untergebracht. Zahlreiche Administratoren und Gelehrte kümmern sich um die Geschäfte des Beys. Zudem finden sich

hier eine erstaunlich umfangreiche Bibliothek, die neben einigen wenigen lyrischen Werken vor allem religiöse und geschichtskundliche Bücher und Schriftrollen enthält, ein alchemistisches Laboratorium, eine Sternwarte und schließlich die Unterkunft sowie die Behandlungsräume des herrschaftlichen Leibarztes.

Der Bey legt trotz seiner dekadenten und martialischen Lebensweise großen Wert auf Bildung und Wissenschaft, und zu seinen gut bezahlten Lehrmeistern zählen einige namhafte Koryphäen aus verschiedenen Fachgebieten. Sie unterrichten die Söhne des Herrschers und können bei ihren Forschungen über nahezu unbegrenzte Geldmittel verfügen. Außerdem beschäftigt der Bey zahlreiche Haimamudim und den Derwisch Ramal, der sich hier momentan in leibärztlicher Behandlung befindet.

I – Wachhaus und Verlies

Das zwischen Garnison und Grenzmauer befindliche Wachhaus ist ein wehrhaftes Bollwerk gegen feindliche Angriffe. Hier ist auch eine Waffenschmiede untergebracht, und in seinen Kellern befinden sich die lichtlosen Verliese für die Feinde und Gefangenen des Beys. Wer einmal in den Kerkern tief unter der Erde gelandet ist, kann nur noch um die Gnade des Herrschers beten, denn die Hoffnung, aus dem Gefängnis zu entkommen, ist illusorisch. Die mächtigen Gittertore, die den Eingang in den Kerker bilden, befinden sich sechs Schritt über dem Boden des Verlieses. Zudem sind viele der Gefangenen mit eisernen Ketten an die Wände geschmiedet. Selbst, wenn es ihnen gelänge, die Ketten zu zerreißen und zu den Toren emporzuklettern und diese zu öffnen, so müssten sie doch noch an den schwer bewaffneten Wachen vorbei, die Tag und Nacht auf den Gängen patrouillieren, nur um sich im Obergeschoss weiteren Soldaten und Mauern gegenüber zu sehen.

Allerdings scheint Gnade ein Wort zu sein, das Keshmal al'Harim fremd ist.

„Al'Muktur?“, soll der Bey sich in einem Gespräch mit einem Gast amüsiert haben. „Mein Freund, meine Gefangenen beten darum, man möge sie nach Al'Muktur verlegen.“

Es ist nicht Gegenstand dieses Abenteuers, aber Almadez' Vater lebt und befindet sich, da er als Sklave zu aufmüpfig war, nun hier unten. Wenn Sie mögen, können Sie der Gruppe durch den Derwisch oder die Emirstochter kurz vor ihrer Abreise einen versteckten Hinweis darauf zukommen lassen und ein Anschlussabenteuer kreieren – denn die Amhashal ist eine Rückkehr wert.

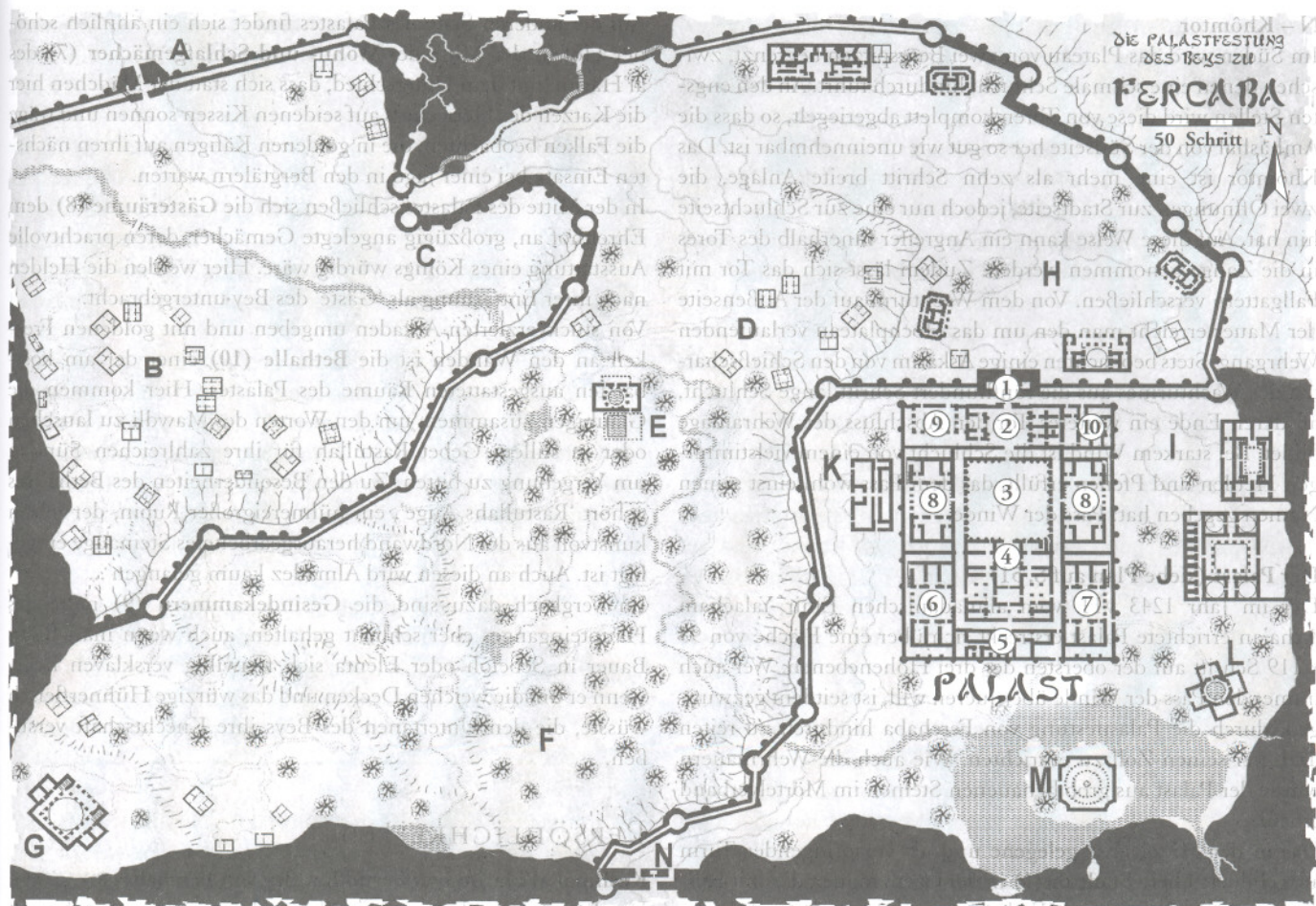
J – Garnison

Neben Unterkünften für die Soldaten des Beys befinden sich mehrere Waffenkammern und Fechthallen in der Garnison. Letztere wurden jedoch seit der Übernahme Amhallassihs durch die Novadis kaum noch genutzt, und auch die Übungen, die auf dem großen Exerzierplatz stattfinden, unterscheiden sich stark von jenen, die hier zur Zeit der Markverweser des Reiches abgehalten wurden.

Von außen fällt das Gebäude vor allem durch die vier steinernen Kuppeln auf, die den Hof säumen. Ein Durchgang führt hinaus in einen schmalen, ummauerten Hinterhof, auf dem die Bogenschützen üben.

K – Stallungen

Der Bey ist ein Liebhaber edler Rösser, die er von den besten Händlern des Landes kauft und die in seinem Stall nicht schlechter behandelt werden als die höchsten Gäste in seinem Palast. 18



Stallburschen sind für die Versorgung der Tiere zuständig, und wehe, das Fell der Pferde glänzt nicht oder das Stroh beginnt zu faulen. Dann findet sich der Verantwortliche schneller im Keller des Wachhauses wieder, als er um Gnade winseln kann. Auch die Pferde der Spahija sowie die Tiere durchreisender Gäste finden hier eine angemessene Unterkunft.

L – Almadinbad

In einem kreuzförmigen Nebengebäude mit achteckiger Kuppel befindet sich das prunkvolle Almadinbad, das dem Bey, seinen Frauen und besonderen Gästen, wie später den Helden, vorbehalten ist. Kuppel und Boden des Bades sind mit goldenen Intarsien und farbigen Mosaiksteinen ausgelegt, die geometrische Muster bilden. In den Vorhallen des Bades schmücken weißblühende Jasminsträucher die Eingänge, deren lieblicher Duft sich im Innern des Gebäudes mit dem parfümierter Seifen mischt. Wer sich hier wiederfindet, kann sich glücklich schätzen, hoch in der Gunst des Herrschers zu stehen. Ein Tag in dem Prunkbad, verwöhnt von verschleierte Sklavinnen, die den Gästen den Rücken massieren und ihnen Früchte aus allen Teilen des Kontinents in silbernen Schalen anreichen, ist ein Erlebnis, das man so schnell nicht vergessen wird.

M – Festkuppel

Unterhalb der Felswand liegt ein kleiner Bergsee, in dessen Mitte sich eine Insel mit pompöser Festkuppel befindet. An einigen Stellen ist der See mit der dunklen, spiegelnden Oberfläche so tief, dass man den Grund nur errahnen kann. Außer einem breiten Bach, der in den Prachtgarten hinunter stürzt, mag es noch unterirdische Abflüsse geben.

Schon vor Jahrhunderten begannen die Menschen, das versteckte Wasser zu nutzen. Und so entstanden die 'Feggagir', die unterirdischen Bewässerungskanäle, die das Wasser zu den Feldern und Plantagen an den trockenen Hängen der Amhallassih-Kuppen leiten. Auch unter der Amhashal soll es solche Kanäle geben. Doch wo genau sich der Einstieg befindet, ist außer dem Bey nur wenigen bekannt. Denn was als Eingang dient, mag auch als Ausgang dienen, und selbst wenn die weit verzweigten Kanäle kaum einem Soldatenheer als Zugang zur Festung dienen können, so mag doch ein aberwitziger Späher der Feinde beträchtlichen Schäden anrichten. Der echsische Teil des Pyrdacor-Kultes wird über diese Wege in die Amhashal eindringen.

Auf der Insel im See steht die Festhalle des Beys, ein von außen und innen mit kunstvollen Mosaiken geschmückter Bau, der wie das Nasuleum von einer kupfernen Kuppel gekrönt wird. Der einzige Raum des Gebäudes wird durch mehr als 50 kreisförmig angeordnete, marmorne Säulen in zwei Reihen in kleinere Bereiche aufgeteilt. In der Mitte der Halle befindet sich ein Brunnen, der einen in weite Gewänder gehüllten Wüstenkrieger zeigt, welcher mit dem Doppelkhunchomer gegen sieben ineinander verschlungene Kobras kämpft. Aus den Mäulern der Schlangen plätschert das Wasser in ein rundes Becken.

An Tagen, an denen hier keines der rauschenden Feste des Beys stattfindet, ist die Festkuppel ein Ort der Stille, wohin sich Reisende und Gelehrte zu einem Spaziergang zurückziehen. Durch die zahlreichen Fenster mit bunt bemalten Glasscheiben (!) direkt unter der Kuppel fällt mittags helles Sonnenlicht in den Raum. Zu allen anderen Tageszeiten liegt der See im tiefen Schatten der Bergwand.

N – Khômtor

Im Süden wird das Plateau von zwei Bergspitzen begrenzt, zwischen denen eine schmale Schlucht hindurch führt. An den engsten Stellen wird diese von Toren komplett abgeriegelt, so dass die Amhashal von der Südseite her so gut wie uneinnehmbar ist. Das Khômtor ist eine mehr als zehn Schritt breite Anlage, die zwei Öffnungen zur Stadtseite, jedoch nur eine zur Schluchtseite hin hat. Auf diese Weise kann ein Angreifer innerhalb des Tores in die Zange genommen werden. Zudem lässt sich das Tor mit Fallgattern verschließen. Von dem Wachturm auf der Außenseite der Mauer erreicht man den um das Hochplateau verlaufenden Wehrgang. Stets beobachten einige Askarim von den Schießscharten des Wachturmes aus die fünfhundert Schritt lange Schlucht, an deren Ende ein weiteres Tor den Abschluss der Wehranlage bildet. Bei starkem Wind ist die Schlucht von einem vielstimmigen Heulen und Pfeifen erfüllt, das dem Pass wohl einst seinen Namen gegeben hat: Pass der Winde.

Der Palast (siehe Plan auf S. 51)

Der im Jahr 1243 v.H. vom al'madanischen Emir Yalacham Acha'an errichtete Palast erstreckt sich über eine Fläche von 95 x 119 Schritt auf der obersten der drei Höhenebenen. Wer auch immer den Pass der Winde überqueren will, ist seitdem gezwungen, durch die Palastfestung von Ferchaba hindurch zu reiten und hier seinen Zoll zu entrichten. Wie auch die Wehrmauern wurde der Palast aus grob behauenen Steinen im Mörtelverband erbaut.

Das in der Mittelachse gelegene und als vorspringender Turm ausgebildete **obere Stadttor (1)** in der Grenzmauer, das mit Fallgittern, Senkscharten und Wachräumen ausgestattet ist, führt in einen der Wache vorbehaltenen, gewölbten Quergang.

An das Haupttor schließt sich der Palasteingang an, durch den man zunächst in die **Vorhalle (2)** gelangt, deren kielbogenförmiges Backsteingewölbe auf gemauerten Arkaden und mächtigen Rundpfeilern ruht. Die quer zum Schiff verlaufenden Bögen fangen den Druck des Gewölbes auf.

Die Vorhalle öffnet sich in der Mittelachse zu einem 35 x 35 Schritt großen **Ehrenhof (3)**, der ringsum von verzierten Säulen eingefasst wird. Auf dem Hof werden sowohl religiöse als auch weltliche Zeremonien abgehalten. Während des Fasalleh drängen sich Tänzerinnen, Illusionisten und Feuerakrobaten unter den Arkaden, während der Bey und seine Gäste sich auf feinen Kissen in der Mitte des Hofes von Sklaven und Lakaïen mit den köstlichsten Speisen bedienen lassen.

Über den langgestreckten **Empfangssaal (4)**, der mit üppigen Fasarer Teppichen ausgelegt ist, gelangt man in den Kern der Palastanlage, der Arbeitszimmer und Salons des Beys sowie mehrere Speiseräume enthält. Durch den Rundgang abgetrennt, der den Ehrenhof umschließt, befinden sich auf der Südseite des Prunkbaus die **Quartiere der Leibgarde (5)** des Herrschers.

Der **Harem (6)**, die Unterkunft für die beiden Frauen und die Gespielinnen des Beys, umschließt einen hellen, blumengeschmückten Innenhof, auf dem man glutäugige Mädchen in khablagefälliger Gewandung in der Sonne sitzen und Rote und Weiße Kamele spielen oder sich leise kichernd über die Vorzüge des Herrschers unterhalten sehen kann – oder besser könnte, denn der Zutritt zum Harem ist dem Bey und einigen alten Dienerinnen vorbehalten. Die älteren Kinder des Beys sind in den Gästerräumen untergebracht, während die jüngeren bei den Müttern wohnen.

Auf der anderen Seite des Palastes findet sich ein ähnlich schöner Hof in der Mitte der **Wohn- und Schlafgemächer (7)** des al'Harim, mit dem Unterschied, dass sich statt der Mädchen hier die Katzen des Herrschers auf seidenen Kissen sonnen und träge die Falken beobachten, die in goldenen Käfigen auf ihren nächsten Einsatz bei einer Jagd in den Bergtälern warten.

In der Mitte des Palastes schließen sich die **Gästeräume (8)** dem Ehrenhof an, großzügig angelegte Gemächer, deren prachtvolle Ausstattung eines Königs würdig wäre. Hier werden die Helden nach ihrer Enttarnung als 'Gäste' des Bey untergebracht.

Von stuckverzierten Arkaden umgeben und mit goldenen Fresken an den Wänden ist die **Bethalle (10)** einer der am kostbarsten ausgestatteten Räume des Palastes. Hier kommen die Gläubigen zusammen, um den Worten des Mawdli zu lauschen oder in stillem Gebet Rastullah für ihre zahlreichen Sünden um Vergebung zu bitten. Zu den Besonderheiten des Bethauses gehört 'Rastullahs Auge', ein hühnereigroßer Rubin, der in ein kunstvoll aus der Nordwand herausgearbeitetes Steinauge einglegt ist. Auch an diesen wird Almadez kaum gelangen ...

Im Vergleich dazu sind die **Gesindekammern (9)** nahe des Haupteinganges eher schlicht gehalten, auch wenn manch ein Bauer in Sebeloh oder Elenta sich freiwillig versklaven ließe, wenn er um die weichen Decken und das würzige Hühnerfleisch wüsste, die den Untertanen des Beys ihre Knechtschaft versüßen.

PERSÖNLICHKEITEN

Keshmal al'Harim ben Beruddin, Bey von Ferchaba

Der Bey von Ferchaba ist ein Mann, den man so schnell nicht vergisst, denn selten bleibt eine Begegnung mit dem mächtigen Herrscher der Passfestung ohne Folgen. Während sich die ein oder andere Dame an die schwärmerischen Worte und die glühenden, dunklen Augen erinnern wird, sind die Erinnerungen manch eines kämpferischen Hitzkopfes weitaus weniger angenehm, endet ein Disput mit dem launischen Bey doch nicht selten in den tiefen Kerkern unter dem Palast.

Keshmal al'Harim spricht den schönen Seiten des Lebens aus vollem Herzen zu, wobei er aber auch auf die Einhaltung der 99 göttlichen Gebote achtet. Er ist ein glühender Verehrer Rastullahs, dessen Lehre er offensiver nach Norden verbreiten will, als es Emir oder Kalif gestatten. Keshmals rauschende Feste auf Ferchaba sind weithin bekannt, und wer an ihnen teilhaben darf, verbringt mit Sicherheit einen der geselligsten und sinnenfreudigsten Abende, welchen die menschliche Vorstellungskraft erlaubt.

Die dekadente Lebensweise des Beys mag leicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei dem Novadi um einen gebildeten und weltgewandten Mann handelt, der sich auch als brillanter Reiter und Kämpfer einen Namen gemacht hat. Bei Feinden und Verbündeten gleichermaßen gefürchtet wie bewundert, hat sich der al'Harim den Beinamen 'Goldener Löwe von Ferchaba' eingehandelt – und dies nicht zu Unrecht. Der Bey fürchtet sich nicht vor seinen Feinden (eher noch vor seinen Freunden). Doch selbst, wenn er gelegentlich unvorsichtig und großspurig erscheinen mag, sollte man ihn genauso wenig unterschätzen wie eine schlafende Raubkatze.

Bis zum Überfall durch den Pyrdacor-Kult bleibt der Bey die unerreichbare, omnipotente Machtgestalt, deren Augen zu entgehen schwer fällt. Erst nach dem Kampf wird er rationalen Vor-

schlagen der Helden gegenüber aufgeschlossener, besteht aber weiterhin auf seinen Pilgerzug nach Keft mit dem 'Artefakt des Feuers'.

Geb.: 13. Rondra 7 v.H.

Größe: 88 Finger

Haarfarbe: schwarz, gepflegter Spitzbart

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: am Rande zum Fanatismus stehender Glaubenskrieger, skrupelloser Machtpolitiker, dekadenter Lebemann

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 16

Herausragende Talente: Kriegskunst 12, Staatskunst 15, Brettspiele 11, Betören 13, Reiten 16, Säbel (Khunchomer) 13, Götter/Kulte 11, Sagen/Legenden 13, Menschenkenntnis 14

Besonderheiten: launisch; eitel und stolz bis hin zur Selbstüberschätzung; schreckt vor Bluttaten nicht zurück, wenn er in seinem Stolz verletzt wurde oder dadurch seinen Zielen näher kommt.

Beziehungen: groß (unter Novadis und Tulamiden)

Finanzkraft: groß (Abschöpfung aufs dem Passzoll)

Zitat: (lächelnd) "Und seid Ihr nicht willig, so brauch' ich Gewalt ... Wache!" – "Bei Rastullahs glühendem Auge, welch ein Weib! Ich habe noch einige Betten frei in meinen Gemächern ..."

Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez

Der Meisterschüler des Mystikers Abu Khomchra lernte den Bey während des gemeinsamen Kampfes gegen die Echsen im Süden kennen. Dort vernahm er auch von dessen Gefangensetzung eines 'Channanaclaq' (eines Purpurwurms), was ihm Anlass genug war, sich in seine Dienste stellen zu lassen. Seitdem manipuliert er den Bey mit seiner Spiritualität erfolgreich. Ramals Glaube ist weitaus weniger fanatisch, als er vorgibt. Er weiß aber, dass er unter religiösen Vorwänden fast jegliche Unterstützung des Beys erhält, was für seine teuren Studien unverzichtbar ist.

Das von ihm gefundene (und inzwischen verlorene) Papyrus wurde zum Aufhänger für später angestrengte Untersuchungen in den Bereichen Kristallomantie, Elementarismus, Kraflinienvariabilität, Astrologie sowie Götter- und Geschichtskunde, die er unter teils erheblichem Zwang des gefangenen jungen Purpurwurms Japhgur zum Erfolg führte. Er verknüpfte schließlich Hinweise auf den seinerzeit von den Echsen verehrten Alten Drachen Pyrdacor mit der Theorie, dass die Khôm einst durch ein gewaltiges echsisches Ritual entstanden sein könnten, durch welches das Echsenreich in eine 'Unzeit' geschleudert wurde.

Zudem hat der Orden der Derwische seit mehreren Jahren Aktivitäten 'verhüllter Sektierer' beobachtet, über die der Derwisch erst seit seiner unmittelbaren Begegnung mit einigen dieser Paktierer in Brig-Lo Gewissheit hat. Die wahre Herkunft dieser 'Sekte' ist ihm nicht bewusst, er ahnt aber, dass sie nichts Gutes im Schilde führen kann. Auch Ramal weiß nicht, dass es sich bei den 'Artefakten' tatsächlich um Eier handelt, glaubt vielmehr, dass sie selbst die 'Erben des Zorns' und für irgendeine Form der unheiligen elementaren Beschwörung vonnöten sind. Dieses könnte dem Reich Rastullahs zur deutlichen Gefahr werden, etwa durch eine wie auch immer geartete Umkehr des oben genannten Rituals, das die Khôm hat entstehen lassen. Auch er besteht darauf, das 'Artefakt' aus Brig-Lo ins heilige Keft bringen zu lassen.

Nach dem Überfall wird er sich, falls nötig, für die Freilassung der Helden einsetzen, die ihm (vermutlich) bereits einmal geholfen haben. Denn die übrigen bisher aufgefundenen 'Elementarkörper' müssten dringend den Klauen der 'Sekte' entrisen werden. Zu einem solchen Unterfangen aber ist er selbst derzeit körperlich nicht in der Lage. Die Misshandlung des Purpurwurms betrachtet er mit der Nüchternheit eines skrupellosen Wissenschaftlers, der eine einmalige, wenn auch ethisch fragwürdige Gelegenheit erhält, seine Arbeiten mit sonst nicht zugänglichen Mitteln zum Erfolg zu führen.

Geb.: 9. Firun 23 v.H.

Größe: 90 Finger

Haarfarbe: schwarz, stets zerzauster Spitz- und Backenbart

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Derwisch und Saurologe

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 16

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 16, Magiekunde 17, Götter/Kulte 16, Philosophie 15, Sagen/Legenden 17, Musizieren 16

Herausragende Zauberfertigkeiten: alle bekannten Trommelrituale der Derwische; Exposami, Memorans und Odem als Übernatürliche Begabungen

Besonderheiten: enger Vertrauter und Meisterschüler des Abu Khomchra; stolzer Novadi, der sich aber nicht zweckdienlichen Forschungsarbeiten mit Andersgläubigen verschließt.

Beziehungen: hinlänglich (unter Novadis)

Finanzkraft: gering

Zitat: "Ihr habt die Augen eines Ungläubigen, Effendi, doch Euer Herz schlägt näher an Rastullah, als Ihr denkt." – "Wenn die Erben des Zorns zusammengebracht sind, wird das Land der Ersten Sonne in die Dämmerung treten."

Sherezad Halima ist die Shanja des Beys, eine Novadi aus Unau und äußerst gebildet. Für Studien bleibt ihr auch genügend Zeit, denn seit sich Keshmal verstärkt dem Glauben zu Rastullah verschrieben hat, bevorzugt er seine zweite Ehefrau. Die Helden können Sherezad in der Bibliothek antreffen und von ihr vieles über den Bey, seine Vorliebe zur pompös inszenierten Großwildjagd und die Geschichte Ferchabas erfahren, ohne dass sie allerdings unloyal werden würde.

Yezemin, die zweite Frau des Beys, ist eine der wenigen, die ihre Erbfolge noch in erster Linie auf die Beni Novad zurückführen kann. Sie ist eine spröde, tief religiöse junge Frau, welche allen Andersgläubigen überraschend harschen Hass entgegenbringt. Alles, was die Helden ihr anvertrauen, wird sie dem Bey weiterleiten.

Der Mawdli **Hasrun ben Chadifar** ist ein vorzüglicher Gelehrter der heiligen Schriften und vertritt wie der Bey die strenge Kefter Schule. Es wird schwer für die Helden werden, Zugang zu dieser honorablen Persönlichkeit zu erlangen. Doch könnte er ihnen einiges über die Jahrhunderte währende Auseinandersetzung zwischen Menschen und Echsen erzählen, welche die Schöpfung Rastullahs in ständiger Bedrohung hält (vgl. hierzu die Geschichte des Landes der Ersten Sonne in **Khom**, S. 17–24, sowie die aktuelle Berichterstattung im **AB**).

Fahdim ben Husami ben Yakuban ist Hauptmann der Leibgarde, humorlos und wortkarg. Ihm sollten die Helden lieber aus dem Weg gehen, da ihm die Feste des Beys für die Sicherheit der Anlage ohnehin ein Dorn im Auge sind.

Der Leibarzt des Beys, **Rhuban ben Yelmiz el-Fendi**, stammt aus Amhallah, erhielt seine Ausbildung jedoch in Kuslik. Daher ist er Andersgläubigen gegenüber weitaus aufgeschlossener als die meisten anderen Bewohner der Amhashal. Momentan ist er mit der Behandlung des Derwischs zur Genüge ausgelastet, zu welchem er die Helden bei gutem Vorwand ihrerseits führen kann. Er wird ihnen, so sie enttarnt sind, anerkennend bestätigen, dass Ramal ohne ihre erste Hilfe bereits vor Rastullah getreten wäre.

Für die Wachen und Kämpfer auf Ferchaba verwenden Sie bitte die folgenden Werte:

Novadikämpfer

Khunchomer und Schild: **INI 13+W6 AT 15 PA 15**

TP 1W+5 DK N

Waqif: **INI 11+W6 AT 13 PA 10**

TP 1W+2 DK H

LE 32 RS 2 AU 34 KO 14 MR 4

GS 8

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen,

Hammerschlag

ANKUNFT AUF DER AMHASHAL

Schon drei Tage vor Beginn des Festes ziehen Reiterscharen aus den befreundeten Sultanaten, Karawanen von Obst-, Duft- und Gewürzhändlern, Vichtreiber mit ihren schlachtreifen Rinder-, Ziegen- und Schafherden sowie Gaukler, Schauspieler, Illusionisten und Feuerwerkskünstler aus aller Herren Länder in die Festungsstadt ein. So auch die Helden, die möglicherweise mit anderen Novadis aus dem Ksar Ferchaba aufgebrochen sind.

Auf der Zeltwiese vor dem unteren Tor wird den Helden ein Platz zugewiesen, wo sie Bekanntschaft zu anderen Gästen schließen können:

- das muntere Artistenpärchen **Erkin** und **Fashal** aus Khunchom, das eventuell beim Fassadenklettern hilfreich sein könnte.
- der gemütliche Fernhändler **Ernasius Quant** aus Havena, der genauestens über die leiblichen Vorlieben des Beys zu berichten weiß.
- eine Gruppe Pilgerreisende auf dem Weg nach Keft, die vernommen haben, dass sich der Bey ihnen nach dem Fest anschließen will, um Rastullah ein mächtiges Opfer darzureichen.
- die Sharisad **Nesliah ash-Shabra** mit betörenden magischen Fähigkeiten. Da sie momentan noch an ausklingender Grasse leidet (EA, S. 92), die ihre Körperkraft und Ausdauer beeinträchtigt, hat sie häufigen Besuch von Leibarzt Rhuban, der sich zwar rührend um die charmante Tänzerin kümmert, doch nach kurzer Visite immer wieder zurück zu seinem "anderen magischen Patienten" ins Verwaltungsviertel muss – ein Hinweis für aufmerksame Helden.

MADAS LIED

Stimmung der Szene: entrückt, intim

Musik: orientalischer, meditativer Frauengesang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tiefe Nacht hat sich über die herrschaftliche Feste gelegt. Längst sind die letzten Gespräche verklungen, und schweigend genießen einige Gäste die klare, frische Frühlingsnacht an verglimmenden Lagerfeuern. Wieder einmal steht das Madamal hoch am Himmel, und klar funkelt eine mannigfache Sternenpracht über euren Köpfen, wie ihr es selten zuvor gesehen habt. Leise und traurig erhebt sich da aus den Hainen der Prachtgärten jenseits der Wehrmauer ein meditativer Frauengesang über das Zirpen der Zikaden. Auch wenn ihr die fremden Worte kaum versteht, so ist es doch offensichtlich ein Gebet an den Mond.

Sollte dies noch nicht die Neugier Ihrer Spieler geweckt haben, drehen Sie die Musik lauter und warten Sie ab. Handeln die Helden bis zum Ende des Liedes nicht, so lassen Sie die Szene schlicht vorüberstreichen. Anderenfalls aber müssen die Helden überlegen, wie sie die schwermütige Sängerin ausfindig machen können, zumal sie dazu auf die mittlere Höherebene vordringen müssten. Da das Tor hinauf nun allerdings versperrt ist, sollten sie sich andere Möglichkeiten wie Fassadenklettern (*Klettern* +3, *Schleichen*), Fliegen oder Magie einfallen lassen.

Die Tochter des Emirs

Inmitten der künstlichen Bäche und Bepflanzungen singt die wunderschöne Haremsdame Fachell (saba Dschelafan al-Tergau – genau, eine Tochter des Emirs) ihr lockendes Lied. Sie wurde von ihrem Vater als Spionin in die Feste des unbequemen Beys geschleust und weiß seitdem, dass sie niemals ihrer wahren Leidenschaft, dem Bereisen und Erforschen fremder Länder, wird nachgehen können. Der Intrigen aber ist sie mehr als müde, weshalb sie sich ganz der Nacht, den Sternen und dem Mond gewidmet hat. Fachell kann eine wichtige Verbündete der Helden werden, da sie Zugang zum Palast hat, wo sich bis zum Höhepunkt des Festes das Feuer-Ei in der Bethalle befindet. Sie wäre zum Beispiel in der Lage, die Helden als verschleierte Haremsdamen einzuschleusen.

Wird sie auf die Sterne angesprochen, weiß sie zu berichten, dass erst vor wenigen Tagen ein heller Schweifstern durch das Sternbild Pfeil (*Sternkunde* +3, *Alchimie* +1 oder Nachschlagen in der Bibliothek: Analogie zum Element Luft) gezogen ist, wie es nur eine Woche zuvor beim Kelch (Humus) und dem Helden (Feuer) der Fall gewesen wäre. Alle Schweifsterne aber hätten sich auf das Bild des Drachen zu bewegt (zur Astrologie Aventuriens vgl. EA, S. 48-54, auch *Meisterschirm*, S. 27). Sind die Helden einfühlsam, wird sie ihnen ihre Geschichte erzählen. Auch kann sie Hinweise über den Verlauf der Feierlichkeiten geben.

TRÄUME EINES DRACHEN

Besonders intuitive und/oder magisch begabte Helden nehmen während der Nächte auf Ferchaba in ihren Träumen die rachsüchtigen Gedanken und Geistesbilder des in einer Höhle gefangen gehaltenen Purpurwurms wahr.

Traum 1
Du siehst eine schneebedeckte, unberührte Gebirgslandschaft unter dir, als das diffuse Bild eines dunkelhaarigen, bärtigen Mannes immer dominanter die Bildfläche einnimmt. Nichts Gutes geht von ihm aus. Unbändiger Zorn erfüllt dich, als das Gesicht des Mannes schmerzverzerrt in lodernnden Flammen aufgeht. Schweißgebadet erwachst du. (Regeneration um einen Punkt reduziert.)

Traum 2
Aus der unendlichen Ödnis der gleißenden Wüste schreitet ein majestätischer Löwe auf dich zu. Freundlich willst du diesen empfangen, als sechs Schlangen aus dem Boden gekrochen kommen und den Löwen mit ihrem Gift zu Boden zwingen. Du willst ihm helfen, doch halten dich eiserne Fesseln an deinem Ort. Mit einem entsetzten Schrei erwachst du.

Traum 3
Dunkelheit umgibt dich, als du aus der Leere des Raums zwei helle Sterne siehst, die sich aufeinander zu bewegen. Bevor sich die mächtigen Geschosse berühren und sich gegenseitig zu zersprengen drohen, erscheinen sechs Kometen aus der Mitte des einen Sterns und nehmen dem anderen sein Licht, woraufhin ihn der helle Stern mit sinnbetäubender Wucht zerschlägt. Du siehst die Trümmer des verdunkelten Sterns in deine Richtung stürzen. Voller Panik willst du weglaufen – doch es gibt keinen Weg mehr, der dich schützen könnte. Atemlos erwachst du. (AU +3 für einen Tag).

Neben diesen Träumen verspüren die betroffenen Helden blitzartig Gefühlsstöße von Zorn, Hass und Wut, aber auch Verzweiflung, sobald sie sich dem unteren Stadttor nähern. Die Bilder und Gefühle scheinen aus dem Felsen zu kommen. Während des Festes selbst ist dieser Bereich weniger gut bewacht, so dass das dortige Höhlensystem spätestens in dieser Zeit untersucht werden kann.

DER PURPURWURM JAPHGUR

Stimmung der Szene: von glühendem Zorn zu vorsichtiger Vertrautheit; Begegnung mit einem 'normalen' Drachen, um später die gänzliche Fremdartigkeit der elementaren Drachen zu verstehen.

Musik: machtvoll, aber nicht allmächtig, aufbrausend und leicht verspielt.

Als Bey Keshmal vor anderthalb Götterläufen von seiner großangelegten Drachenhatz im Raschtulswall zurückkehrte, war er überaus erfolgreich gewesen, auch wenn zwanzig seiner Streiter diesen Triumph nicht überlebt hatten: Er führte nicht nur den Karfunkel eines weiblichen Purpurwurms in die Amhasha, er ließ auch das Junge der Drachin mitschleppen – ein unerhörter

Die Drachenhöhle

Die natürliche, eisenschachtige Höhle in der Japhgur geboren wurde, ist ein Ort der Macht und des Schicksals. Doch mag sich erweisen, dass die Götter dem jungen Japhgur nun, am Anbeginn des Zeitalters der Menschen, ein besonderes Schicksal im ewigen Kampf um die Ordnung der Welt zugemessen haben. Wahrscheinlich ist Japhgur der jüngste Purpurdrache Aventuriens. Seine Macht ist noch kaum geformt, entspricht neben gefährlichen unkontrollierten Astralentladungen und Magiepatzen aber doch derjenigen eines mächtigen Freizäuberers in den Gebieten Hellsicht, Illusion, Verständigung und Schaden, ganz abgesehen von seiner schieren körperlichen Kraft (zu Purpurwürmern vgl. **Bestiarium**, S. 269f., zu Drachenjungen und -magie **Bestiarium**, S. 254ff.; siehe auch die Einträge zur Magie der Drachen in **MWW**, S. 121ff.). Japhgurs Zorn auf die Menschen ist gewaltig, doch kennt er keine anderen als die Novadis um den Bey. Er wird auf die Helden daher zwar mit übermütiger Verachtung, aber doch auch mit Neugier reagieren.

Geb.: 28 Hal

Größe: 10 Schritt, 12 Schritt Spannweite

Schuppenfarbe: hellviolett

Augenfarbe: gelb-violett

Kurzcharakteristik: neugieriger und leicht übermütiger Jungdrache mit noch ungelenker Magie- und Flugtechnik; schmiedet an einem Racheplan gegen Bey Keshmal von Ferchaba.

Besonderheiten: Enkel von Ysolphur

Zitat: "Irgendwann werde ich euch fressen, doch lasst uns zunächst die Welt retten."

INI 18+W6 **AT 14** **PA 11** **TP 2W+4 (Klauen)**
TP 3W (Gebiss) **RS 7** **LE 80** **AE 100**
AU 100 **MR 15** **GS 11/5**

Die Darstellung eines Drachen

Japhgur ist ein Kind – und nichtsdestotrotz ein Drache. Er verfügt zwar über vergleichsweise wenig Lebenserfahrung, aber dennoch übersteigen seine geistigen Fähigkeiten die Fähigkeiten jedes Menschen. Diese Zweigleisigkeit ist ein schmerzhafter Grat, auf dem Sie balancieren müssen, wenn Sie Japhgur darstellen. Denn der Drache ist sicherlich alles andere als ein 'Kuscheldrache' oder ein tapsiges, kulleräugiges Baby.

Er zeichnet sich zwar durch eine unglaubliche Neugier und einen schier unstillbaren Wissensdrang aus, und hierbei wird er auch viele Dinge erfragen wollen, die einem durchschnittlichen Aventurier völlig selbstverständlich sind. Im gleichen Atemzug mag er dann aber auch eine Frage stellen, die man eher von einem gelehrten Philosophen erwarten sollte. Irritieren Sie Ihre Spieler immer wieder durch Unberechenbarkeit und auch durch plötzliche Themenwechsel, bei denen ein Normalsterblicher sich nur wundern kann, wo der neue Gedankengang herrührt.

Japhgur durch Worte zu manipulieren ist so gut wie unmöglich, denn der Drache hört nicht nur die Sprache, sondern liest automatisch auch immer – zumindest oberflächlich – in den Gedanken des Sprechers mit. Auch wenn er das meiste nicht versteht, was er da so liest, erkennt er doch genau, wenn ihn jemand zu betrügen versucht.

DIE DRACHENHÖHLE

Die natürliche, eisenerzhaltige Höhle, in der Japhgur gefangen und seine magische Kraft in Schach gehalten wird, hat zwei Eingänge: eine große, mit einem riesenhaften Eisengatter abgesperrte Öffnung zur mehrere hundert Schritt steil abfallenden Schlucht und einen Durchschlag in der Decke zum oberen, zwischen den Wehrmauern gelegenen Kavernensystem. Durch letzteren werden die täglichen Fleischrationen (ganze Kälber) hinabgeworfen, und von hier aus hat Ramal in einem herablassbaren Eisenkäfig seine stundenlangen Befragungen des Drachen durchgeführt. Ansonsten meidet man die Höhle eher, denn längst hat der Bey seinen einstigen Traum, den Drachen als Reittier zu bändigen, verworfen. Er gilt ihm jetzt lediglich als dekadentes Statussymbol.

DIE VISIONEN EINES DRACHEN

Japhgurs Wissen ist keinesfalls mit dem eines ausgewachsenen Purpurnurms zu vergleichen. Er kennt neben vielen Aspekten des Weltgeschehens aber die Begebenheiten um den Fall Pyrdacors und weiß um den Hort des ihn verehrenden Kultes auf dem Raschtulsturm. Japhgur kann den Helden folgende Informationen übermitteln, wobei er dies eher mit telepathischen Bildern tut als mit seiner donnernden Stimme. Gelingt dem Helden keine IN-Probe, so nimmt er nur verwirrende, schmerzhaft Schlaglichter wahr (1 SP):

● "Noch bevor die Frage in dir gereift war, siehst du, wie eine Horde Novadis in einem blutigen Gemetzel einen gewaltigen Purpurnurm niederstrecken. Im Hintergrund erkennst du einen wesentlich kleineren, mit mächtigen Eisenketten gebundenen Geschuppten, das Junge des getöteten Drachen. Viele der Menschen liegen bereits sterbend auf dem Felsplateau, als der Doppelkunchomer ihres Anführers tief zwischen das Gehörn des breiten Drachenschädels fährt. Du weißt: Es ist Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin – und du verspürst unbändigen Zorn auf ihn."

● "Du erkennst zwei gewaltige Drachen, die größer als Gebirge scheinen, der eine löwenköpfig, der andere mit goldenen Schuppen. Ihr Kampf erschüttert die Gefüge der Welt."

● "Der Goldgeschuppte liegt niedergeschlagen in einem vergehenden Dschungel. Lichte Wüste breitet sich an seiner Stelle aus.

Doch da erhebt er sich wieder und erneut entbrennt der titanische Kampf. Aber dieses Mal hat der Goldene Flammen und Wogen, Sturm und Felsen, Hagelschlag und Sumus Kraft des Lebens zu seinen Verbündeten. Geschwächt taumelt der Löwenhäuptige und die Welt vergeht um dich herum."

● "Hoch über den Wolken siehst du einen Palast, der direkt in den Fels hineingehauen wurde. Er scheint uralte zu sein, und doch leben dort Menschen – und auch einige Achaz."

● "Eine Frau – oder ist es ein Drache? – in goldener Rüstung hebt ein Ritualschwert und setzt an, einen geschundenen, einst würdevollen Greis zu martern. Du kennst ihn nicht, doch du weißt: Es ist Rakorium Muntagonus."

JAPHGUR UND DIE HELDEN

Es sollte Ihre Helden wirkliche Überzeugungsmühen kosten, Japhgur mit ihnen auch nur annähernd vertraut zu machen. Lassen sie sich ihm allmählich nähern: Der erste Kontakt sollte durch den Felsdurchbruch erfolgen, von wo aus sie den Drachen in einem Meer von Rinderknochen 20 Schritt unter sich erspähen können. Gelingt dem Helden eine Probe auf *Tierkunde* +4, so weiß er, um was für ein Wesen es sich dort unten handelt, bei *Götter/Kulte* +2 oder *Sagen/Legenden* +3 weiterhin, dass der Purpurnurm allgemein als Bote des Namenlosen gilt (was die Gruppe zwar irritieren sollte, aber doch bislang jeglicher wissenschaftlicher Spezifizierung entbehrt). Bedenken Sie, dass menschliche Magie gegen Drachen selten so wirkt, wie erwünscht, und meist deutlich teurer ist.

Wenn der erste Kontakt geknüpft ist, mag sich ein Held vielleicht in dem Eisenkäfig in die Höhle selbst vorwagen. Erst später sollte es möglich sein, mit Hilfe des Drachen einen Weg zum Öffnen der Gatter zu ersinnen. Der Mechanismus hierfür befindet sich in einem Schacht unterhalb der Drachenhöhle, der aber nur vom unteren Stadttor aus zugänglich ist. Bestimmen Sie selbst, welche Aktionen und Proben zum Erreichen des Schachtes nötig sind, und legen Sie die Befreiung aus dramaturgischen Gründen am besten parallel zu Zeremonie bzw. Kampf während des Fasalleh – zumindest wenn nicht alle Ihre Helden vom Bey gefangengesetzt wurden. Zum Entriegeln der Gatter sind drei *Mechanik*-Proben +4, für das Hochziehen eine Summe von 30 KK-Punkten nötig.

SCHRIFTSTUDIUM

In der Bibliothek können die Helden einige bislang übersehene oder nicht erhaltene Informationen finden. Machen Sie es von Proben auf *Lesen/Schreiben* abhängig, wie lange die Helden für die Recherchen benötigen, auf jeden Fall aber einen halben Tag, eher mehr. Als bislang noch nicht zugängliche Quellen finden sie hier:

»So kamen die Götter und Giganten in der Sechsten Sphäre zusammen, die Sterne und Kraft heißt, um Rat zu halten und einen Vertrag zu schließen. Ingerimm und Efferd, Firun, Peraine und Tsa Atuara hielten mit ihrem Gefolge Einzug in die Gefilde von Alveran, und ihre alten Reiche überließen sie jenen sechs, die man als Elementarherren kennt.

Auch den zwölf großen Drachen wurde bestimmt, dass sechs von

ihnen als Wächter Alverans einziehen mögen und sechs sich als Wächter in der Dritten Sphäre niederlassen sollten. Das ergrimmte die überlebenden Riesen, hatten die Drachen doch kaum Anteil am Kampf gehabt. Zudem kam es zum Streit zwischen zweien der Drachen. Erst nach einem Kampf, der die Dritte Sphäre verwüstete und den wir den Ersten Drachenkrieg nennen, konnte sich der löwenhäuptige Famerlor mit seinen Gefährten, den Hohen Drachen, vor den Toren Alverans niederlassen, während die anderen, die Alten Drachen, in ihre irdischen Domänen einzogen – bis auf den gestürzten Pyrdacor, der Rache schwor. Rache schworen aber auch die Riesen, die sich von den drachischen jüngeren Brüdern verraten fühlten.«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, Hesinde-Kirche, fragmentarische Abschrift von 7 Bodar (215 v.H.)

»Wissen wir denn, ob es die Götter waren, die die Sechs nach Alveran beriefen? Könnten sie sich nicht selbst den Platz genommen haben, der ihnen zustand? Was wissen wir über die Macht dieser Enkel Sumus? Groß ist ihre Kraft, unbezwingbar ihr Geist – warum aber sollten sie den Göttern gehorchen, wenn sie ihnen also gleich an Macht sind? Der Löwenhäuptige ist Rondra ebenbürtig und wird mit ihr in einem Atemzug als ihr Gemahl genannt – und würde die Göttin einen Unterlegenen als Gatten anerkennen? Wohl kaum! Menacor, sechsflügelig, soll den Limbus hüten? Ist es nicht viel eher wahrscheinlich, dass er der Herrscher all dessen ist, was nicht Sphäre ist, vielleicht sogar jener ist, den die Boronis in ihrer Engstirnigkeit bezeichnen als Gogari und der die Seelen über das Nirgendmeer – spricht, die dritte Ebene – tragen soll? Wer hat denn je den Seelenraben gesehen? Niemand – nur Flügelrauschen hören wir; das auch von sechs Schwingen stammen könnte denn von zweien. Wenn Naclador nun aber den Tempel der Weisheit hütet, sollte er dann minder weise sein als Hesinde selbst? [...] Die Diener der Zwölfe sagen, die Zwölfe seien die Mächtigsten. Aber sagt nicht jeder Knappe das auch von seinem Ritter?«
—Chronik von Ilaris, Ilaris-Apokryphen, Zorgan, 185 v.H.
(auch als Kopiervorlage im **Anhang 2** auf S. 71)

»[...] Geist / Präsenz / Essenz des Alten Kaiserdrachen an diese Orte gesandt als ursächliche "Zrsh rrimo-rim" / "Erben des Zorns", einst zu stellen den Löwen der Gestirne: Vielleicht Then und Brig-Lo? Weitere auf Madas Haar zwischen Auslik und Konzil?«
—Übersetzung eines Fragmentes aus dem Chrmk und Kommentierung durch Ramal Derembar, 31 Hal

Natürlich muss es bei letztem richtig "Drachenkaiser" heißen,

"ursächlich" ist mit "elementar" gleichzusetzen. Mit dem "Löwen der Gestirne" ist Famerlor gemeint, was wiederum einen Hinweis auf den Kampf Pyrdacors mit diesem liefert. Das Wort Essenz kann bei Sagen/Legenden +4 oder Prophezeien +4 einen Helden auf die eingangs zitierten Verse aus *Am 50. Tor* aufmerksam machen, die es auch in der Bibliothek zu finden gibt.

So Sie weitere Quellen ersinnen wollen, können Sie diese in folgenden Werken verstecken:

- *Astrale Geheimnisse* (Wissenswertes über den Zusammenhang von Sternbewegungen und Weltgeschehen)
- *Systemata Magia* (hochkomplexe Sphärentheorie)
- *Tractatus Septelementaricum* ('Ketzerisches' über Magierphilosophie)
- *Offenbarung des Nayrakis* (komplizierte Theorien zum Zeitfluss)
- *Niobaras Sternkundliche Tafeln*
- Abschriften einiger Seiten aus dem legendären *Verschollenen Buch Naranda Ulthagi* oder *Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit* durch Ramal mit groben Informationen über das echsische Ritual, das die Wüste Khôm erschaffen haben soll), aus der Silem-Horas-Bibliothek in Selem.
- *Rastullah in Keft* (siehe **EA**, S. 101)
- *Enzyklopaedia Sauria*
- *Vom Leben und Sein der Völker in Wald und Flur, Anhang 1a: Die intelligente Kreatur*
- *De Animus Draconis*

Die meisten der genannten Bücher sind in **Die magische Bibliothek** in der Box **Zauberei und Hexenwerk** näher beschreiben.

FASALLEH – DAS FEST DES BEYS

Stimmung der Szene: feierlich, Aufdeckung der Helden, leicht fanatisches religiöses Zeremoniell, Kampf und neue Allianz
Musik: arabisch, mystisch

Zu dieser Jahreszeit begehen die Novadis des Emirats das 'Fasal-leh', dem stets erst am 2. Rastullahellah, dem novadischen Tag des Schwurs, gedachten Jahrestag der siegreichen 'Schlacht von Yrosien'. Aus diesem Anlass gibt der Bey ein rauschendes Fest, auf dessen Höhepunkt er das 'Artefakt' Rastullah zum Opfer darbringen will, um dieses in einer anschließenden Zeremonie gemeinsam mit dem Derwisch nach Keft zu führen. Während er selbst in dem würfelförmigen Objekt lediglich ein den Echsen geraubtes wichtiges Artefakt sieht (denn der gravierende Unterschied zwischen Drachen und Echsen ist ihm nicht bewusst), wähnt Ramal das Artefakt inmitten der Wüste an einem sicheren Ort.

Am Tag nach der Ankunft der Helden gleicht die ganze Festung einem Wespenschwarm. Ein jeder ist beschäftigt, bereitet sich auf das morgige Fest vor, übt seine Kunststücke, Tiere werden geschlachtet, Musik- und Reitergruppen proben ein letztes Mal für den großen Auftritt. Dieser Tag und die nächste Nacht steht den Helden zur Observierung der Wehranlage zur Verfügung, auch zum Gespräch mit Ramal und anschließend zur Recherche in der Bibliothek. Machen Sie den Helden deutlich, dass das in Then geborgene Artefakt nur noch an diesem Tag zugänglich sein wird und auch das nur äußerst schwer.

Teilen Sie die Gruppe möglichst auf, so dass sich einige Helden etwa beim Drachen befinden, während andere in die Amhashal eindringen, um das 'Artefakt' zu entwenden. Letztere werden dabei allerdings überrascht und festgenommen oder betäubt.

Am darauffolgenden Tag finden sich die Helden der zweiten Gruppe in der Amashal im herrschaftlichsten Gemach, das sie je gesehen haben, sind aber nun Gefangene des Beys. Als 'Ehrengäste', die er als Sklaven mit nach Keft schicken will, erleben sie unter ständiger Bewachung, aber durchaus mit erstaunlicher Bewegungsfreiheit das Fest, wie es die anderen Helden von ihrer Perspektive aus tun:

Bis zum Mittag erfolgen letzte Vorbereitungen. Nach der Mittagsruhe dann erklingen die dumpfen Rhythmen der Dablas, unter denen eingölte Ring- und Schattenkämpfer vor dem oberen Stadttor den gut 200 Gästen ihr Können demonstrieren. Dabei wird kräftiger Dattelwein und honigtriefendes Gebäck gereicht und aus voller Kehle der Name Rastullahs geschmettert – ja, die Helden werden auffallen, wenn sie sich diesem Brauch nicht anschließen.

Sobald die Sonne hinter den Bergen herabsinkt, werden übermannshohe Mahnfeuer auf den Außenmauern der Feste angezündet. Kühne Reiter in schillernden Trachten führen dann auf ihren Rössern wilde 'Fantasias' vor, begleitet von Richtung Norden geschmetterten Kampfesrufen – auf dass man sie noch in Almada vernehme.

Am Abend lädt der Bey in den Ehrenhof der Amhashal, wo zum

Sirren der Zitars gewandte Sharisadim mit ihren Schleiern aufregende Geschichten erzählen und vor dem Prasseln kleinerer Feuer sich nur in Pluderhosen gekleidete Streiter im Khunchomerkampf messen oder den Shefteli, einen novadischen Trancetanz der Männer, mit rhythmischem Kampfgeschrei zeigen. Dazu wird kräftiger Wein und Tee getrunken sowie aufregend gewürztes Fleisch mit Hirse, gebratenen Auberginenscheiben und gerösteten Pinienkernen gereicht. Später wird karamellisiertes Naschwerk verzehrt und genüsslich aus den Schläuchen der Wasserpfeifen geraucht. All dies genießt der Bey von einem erhöhten Lager aus Teppichen und Kissen.

Zwischenzeitlich unterhält er sich mit seinen gefangenen 'Gästen' über die Vorzüge der novadischen Kultur, bevor er diese wegen geschäftlicher Gespräche wieder entlässt. Benötigen die Helden noch Informationen über die Intentionen des Beys, so kann Nesliah ash-Shabra vor diesem einen *Tanz der Wahrheit* aufführen.

Gegen Mitternacht gibt der Bey das Zeichen für das Feuerwerk und führt den Zug der Gäste auf die Festinsel an. Nachdem sich alle unter der Festkuppel versammelt haben, eskortieren neun Elitegardisten den noch immer schwer angeschlagenen Ramal mit dem Feuer-Ei in die Feierhalle: ein 20 Finger durchmessender, rubinschimmernder Kristallwürfel, in dem tiefrote Flamme lodern. Nach einigen rituellen Worten des Derwischs, die von murmelnden Gebeten der umstehenden Novadis begleitet werden, hebt Keshmal mit sonorer Stimme salbungsvoll zu reden an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Unter Rastullahs streng wachendem Auge gedenken wir am Fasalleh unseres Herrn glorreichen Siegeszuges gegen das unerleuchtete Heidenvolk im Norden. Auf ewig sollen die Maluk im Staub wimmern, wo sie ihren Geistern und Dämonen auf dem Bauch kreuchend huldigen. Denn sie sind nicht würdig, wie die Ahnen der Beni Novad aufrecht unter Seinem himmlischen Zelt zu wandern. Doch auch im Süden schickt sich das krötige Geschmeiß an, uns, den Söhnen Rastullahs, zu trotzen. Gleichfalls wimmern werden sie, denn auf ewig unerreichbar bleiben ihre gottlosen Ziele. Denn sehet, stolze Kinder der Wüstenglut, dem Einen zu geben, was dem Einen gebührt, werde ich der Geschuppten flammendes Herz, das der große Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez aus dem Land des sinnesblinden Almada-nervolkes auf den Pass der Winde brachte, nach Keft führen. Einstmals von einem Götzen der Dreck schluckenden Echsenbrut zum Wiederaufstieg ihres Reiches geschaffen, sollen die Geschuppten nun niemals mehr zu alter Kraft gelangen!

Bei Rastullahs Blut: Begeben wir uns also auf einen Pilgerzug, der unseren beiden Feinden zum Fanal gereichen soll. Denn diese ehrlosen Spione der verblassenden Almadinkrone (er deutet auf die gefangenen Helden, die sogleich den Khunchomer je einer Wache im Rücken spüren) werden den Triumph unseres Marsches krönen und gleichfalls dem Einen dargebracht."

ÜBERFALL DER KULTISTEN

Stimmung der Szene: überraschter Angriff, Verwirrung und Wettstreit um das Drachenei

Musik: kämpferisch, leicht schrill

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während sich der Bey unter säbelrasselndem Jubel der Wachen und Gäste in ein aufwendig besticktes Pilgergewand begibt und sich anschickt, den Zug nach Keft zu beginnen, gehen die ersten Todesschreie im Freudentumult unter. Aus dem Wasser sind Kämpfer gestiegen, gekleidet in scharlachrote und kobaltblaue Schuppenrüstungen und mit Drachenhelmen ausgerüstet, und sie beginnen nun, die vollkommen überraschte Festgemeinschaft in einen ungemein blutigen Kampf zu verwickeln. Zugleich sirren Brandpfeile auf euch nieder, und ihr traut euren Augen kaum, als ihr am Himmel über euch Flugechsen seht.

Entfesseln Sie einen heftigen Kampf zwischen Novadis und Kultisten um das Drachenei, in dessen Durcheinander die gefangenen Helden entkommen können. Die Kultisten sind zumeist Menschen, unter einigen mit Illusionsmagie bearbeiteten Rüstungen kommen, so diese beschädigt werden, aber auch Achaz zum Vorschein.

Geben Sie den Helden genügend Zeit, Japhgur zu befreien. Währenddessen wechselt der kristalline Kubus aus Rubin mehrfach den Besitzer. Auch die Helden sollten ihn kurz einmal in die Hände bekommen, um sich seiner Ähnlichkeit zum 'Captus Humus' der Akademie bewusst zu werden. Letztendlich aber werden die Kultisten von der Übermacht der Novadis zurückgeschlagen, nur einige entkommen auf den Rücken der Flugechsen.

Eigentlich sollten die Helden die Verfolgung sogleich mit Hilfe (und auf dem Rücken) von Japhgur aufnehmen, der freilich erst davon überzeugt werden muss, aber zunächst einmal dankbar über seine Befreiung ist. Zögern die Helden noch, wird Ramal sie auffordern, die nötigen Schritte zu unternehmen, und sich damit notfalls auch gegen den Willen des Beys stellen.

Der verletzte Keshmal allerdings wird ungeachtet all dieser Vorfälle seinen Pilgerzug mit dem Feuer-Ei antreten.

Kultisten (menschlich)

Zyklopäisches Schwert:	INI 12+W6	AT 15	PA 13
TP 1W+5	DK N	LE 30	AU 32 RS 4
KO 14	MR 5	GS 8	

Bevorzugte Manöver: Ausfall, Wuchtschlag

Kultisten (echsisch)

Klingen-Kampfstab:	INI 13+W6	AT 15	PA 11
TP 1W+4	DK NS		
Wurfdolch:	INI 11+W6	FK 15	TP 1W+3
LE 28	AU 30	RS 4	KO 15 MR 4 GS 8

Bevorzugte Manöver: Entwaffnen, Umreißen, Klingenstein

ERBEN DES ZORNS

AUF DEN SCHWINGEN DES DRACHEN

Stimmung der Szene: erhabene Verfolgungsjagd

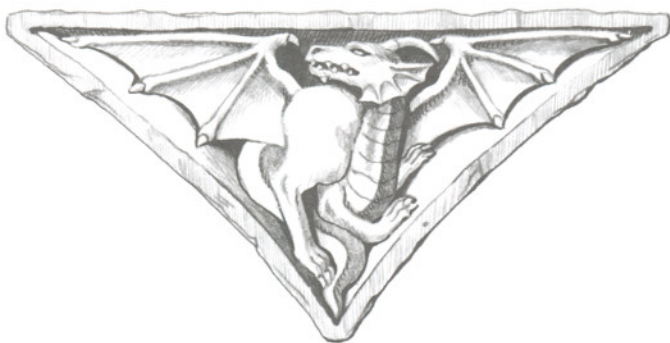
Musik: leicht episch, bewegt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein merkwürdiges Gefühl beschleicht euch, als ihr auf dem Rücken des ob seiner jungen Freiheit etwas übermütigen Purpurschlangens Platz nehmt – und Japhgur mag es ähnlich gehen. Es ist ein Zweckbündnis auf Zeit, das ihr mit ihm geschlossen habt. Und ihr könnt nur hoffen, dass der Drache dieses ebenso ernst nimmt wie ihr. Doch was bleibt euch anderes übrig? Wenn ihr dem echsischen Kult entgegentreten wollt, so kann euch das nur mit Hilfe Japhgurs gelingen. Ihr schluckt einmal und haltet euch leicht verkrampft aneinander fest, als sich der Purpurschlang mit noch etwas ungelassenen Flügelschlägen langsam in die Luft erhebt. Wie zur eigenen Absicherung dreht er vorsichtig eine Runde über die herrschaftliche Festungsanlage, die 10 Schritte unter euch liegt. Dann hält er mit kräftiger werdenden Flügelschlägen auf die östliche Wehrmauer zu: Ein heißer Wüstenwind umweht euch und lässt Japhgur leicht nach Norden abdriften, als unter euch plötzlich die mehrere hundert Schritte tiefe Schlucht klafft. Ihr fliegt – und das erschreckend hoch!

Höchstwahrscheinlich ist es der erste Flug der meisten Ihrer Helden, zumindest auf einem Drachen. Lassen Sie *Reiten*-Proben +5 ablegen, zusätzlich erschwert um eventuelle Höhenangst. (Sollte ein Held auf das Reiten von Flugechsen spezialisiert sein, dann entfällt der +5 Zuschlag.) Eine gelungene Probe hat nicht zur Folge, dass der betreffende Held Japhgur in irgendeiner Weise lenken kann, sondern nur, dass er einen guten Sitz hat und sich einigermaßen sicher fühlt. Wem die Probe jedoch misslingt, der ist während der ganzen Flugzeit einzig und allein damit beschäftigt, sich auf dem Drachen zu halten, und kann in dieser Zeit nichts Anderes tun.

Führen Sie Japhgur als selbstbewusstes Individuum, das bei der Angelegenheit seine ganz eigenen drachischen Ziele verfolgt. Auch gehorcht er keinesfalls aufs Wort. Wollen die Helden eine spezielle Landmarke untersuchen oder in eine andere Richtung als der Drache fliegen, so werden sie diesen erst in manchmal anstrengender Diskussion von der Richtigkeit ihres Vorschlags überzeugen müssen. Bedenken Sie bei alledem stets die prinzipielle Andersartigkeit von Drachen.



Die Kultisten auf ihren Flugechsen sind den Helden wahrscheinlich um Einiges voraus, auf jeden Fall sind sie schneller. Zwar weiß Japhgur prinzipiell, dass sie wohl auf den Raschtulsturm zuhalten, diese Intuition aber mag die Helden nicht unbedingt befriedigen. Ab und an können daher Spuren ausfindig gemacht werden, die den Charakteren sicherlich willkommene Vorwände für Flugpausen bieten. Die reine Flugzeit für die knapp 100 Meilen beträgt etwa 6 Stunden, so dass die Helden in der Morgenröte den Echsenpalast erreichen dürften.

ÜBER DEN KUPPEN AMHALLASSIHS

Befragen Sie die *Orientierungs*- und *Fährtsuchen*-Künste der Helden, und bauen Sie nach Belieben folgende Ereignisse ein:

- *Sinnenschärfe* +3: Auf einer Bergkuppe liegt ein Drachenhelm, der von einem Kultisten fallengelassen wurde.
- *Sinnenschärfe*: Wilde Aufregung herrscht in einem hell mit Fackeln und Wachfeuern erleuchteten Kasar. Die Novadis haben einen Schwarm Flugechsen am Madamal vorbeifliegen sehen und befürchten einen echsischen Angriff. Das zusätzliche Auftauchen eines Drachen dürfte die Lage nicht entspannen, weshalb die Helden Japhgur besser davon überzeugen, versteckt zu landen – und sich auch versteckt zu halten. Ob er dies tut, ist eine Frage der Überzeugungskraft der Helden einerseits und der drachischen Neugier andererseits.
- *Sinnenschärfe* +2: Das Steppengras auf einer Bergwiese ist deutlich niedergedrückt. Eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe lässt den Schluss zu, dass die Kultisten hier mit ihren Flugechsen bis vor einer halben Stunde Rast gemacht haben.
- Sollten den Helden alle Proben misslingen und sie das Gefühl beschleichen, die Spur verloren zu haben, so geben Sie ihnen einen Wink der Götter: "Ihr seid irgendwo auf den kargen Höhen der Amhallassih-Kuppen niedergegangen. Während Japhgur einen kleinen Tümpel austrinkt, sinkt ihr erschöpft an den Trümmern eines uralten Tempels zu Boden, der wie niedergeschmolzen aussieht. Die letzten Tage haben stark an euren Kräften gezehrt, es ist kalt, ihr seid übermüdet und keinesfalls sicher, wohin euch diese launische Drachenkreatur tragen wird. Ihr sitzt erschöpft auf den noch von der Tagesglut aufgewärmten Steinen, da weht euch eine sanfte Brise wundersamen Duft entgegen. Direkt hinter euch blüht eine einzige rosenartige Blume. Sie ist größer als gewöhnliche Rosen und ihre Blätter scheinen im Sternenlicht perlaungrün."
- Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* +5 oder *Götter/Kulte* +4 kann die Pflanze als überaus seltene Alveranie erkannt werden (*Herbarium Aventuricum*, S. 95). Allein durch ihren Anblick fühlen sich die Helden in ihrem Glauben bestärkt und wissen sich auf dem rechten Weg.

RAKORIUMS PIEDERLAGE

- *Sinnenschärfe* +2: "Vor euch ragt ein gewaltiges Bergmassiv auf. In den ersten Strahlen des Morgens seht ihr auf einem Vorsprung einen schweren Rucksack und einen Magierstab liegen."

Hier wurde Rakorium von den Kultisten überrascht und gefangen genommen.

Magiekunde:

2 TaP*: Die Ausrüstung lässt darauf schließen, dass sie einem Magus der Großen Grauen Gilde des Geistes gehört haben muss.

4 TaP*: Die mitgeführten Schriften weisen darauf hin, dass es sich um Erzmagus Rakorium Muntagonus handeln muss. Neben zahlreichen diffusen eigenen Aufzeichnungen führt er ein eigenes Exemplar von Pher Drodonts Compendium Drakomagia mit sich. Gönnen Sie Japhgur und den Helden vor dem anstrengenden Flug hinauf auf den Raschtulsturm ein kräftiges Frühstück auf einer Bergwiese und ein letztes Schriftstudium vor dem großen Finale.

»[...] Die alten Schriften lehren uns, dass die Giganten [...], aus Sumus Blut geboren und den Göttern gleich an Macht, die Zwölf Großen Drachen zeugten. Doch als Ingerimm, Efferd, Firun und Peraine mit ihren Heerscharen in den Kampf gegen die Losgeborenen Götter zogen, da blieben die zwölf Drachen der Schlacht fern. Nach lange währendem Gefecht verbündeten sich Götter und Giganten miteinander gegen den Unaussprechlichen, zogen gemeinsam ein in Alveran und hießen sechs von den zwölf Drachen, sie zu begleiten. Sechs aber sollten als Wächter auf Dere verbleiben. Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichtes, Branibor mit den Eisenschwingen, der die Gerechtigkeit hütet, der ziegenköpfige Yalsicor, der Drache der Freundschaft und Hoffnung, Naclador (auch Varsinor genannt), der den Tempel der Wahrheit hütet, und Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus, zogen als mächtigste der Zwölf in die Hallen der Götter, um sie vor dämonischem Unheil zu schützen. In der dritten Sphäre blieben Fuldigor der Beender,

Umbracor der Zerstörer, Teclador der Vorausschauende, Aldinor der Retter und Nosulgor der Spender zurück, die sich als die Geringsten der Zwölf mit ihrem Platz beschieden. Es waren aber zwei Drachen, die gleich waren an Macht, nämlich der goldene Pyrdacor, der Wächter über das Gleichgewicht der Elemente, und Famerlor, der Löwenhäuptige. Famerlor besiegte Pyrdacor im zweiten Weltenbrand mit Rondras Hilfe, die den kampfwütigen Drachen mit dem Löwenhaupt zu ihrem Gemahl erkor, und so wurde Famerlor der Beschützer Alverans. Pyrdacor aber blieb zerrissen auf Deres Antlitz zurück, seiner Macht beraubt; nur sein Karfunkel harrt ungeduldig seiner Rache. Manche der Zwölf Großen Drachen aber hatten ihr eigenes Gefolge. So kommt es also, dass die Kaiserdrachen Darador, dem Drachen des Lichts, dienen und dass wir die Perldrachen, die der Legende entsprechend von Pyrdacor aus einem gewaltigen Perlen-schatz geschaffen wurden, heute als Gefolge Famerlors kennen. Die zaubergewaltigen Purpurwürmer, Meister in den Zauberkünsten, folgten Naclador, dem Diener Hesindes [...].«

—Compendium Drakomagia von Großmagier Pher Drodont von Aranien, geschrieben um Bosparans Fall, Übersetzung aus dem Tulamidya

»Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen – und manche Anderen – als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten – doch der Gott antwortet und reagiert nicht.«

—Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft – aus der Enzyklopaedia Sauria, Übersetzung aus dem Bosparano, von Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, ca. 1000 v.H.

ANFLUG AUF RASCHTULS TURM

Stimmung der Szene: Auf dem Dach der Welt

Musik: episch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keine menschliche Orientierung kann ermessen, wie hoch sich Japhgur an den gewaltigen Hängen des Raschtulskopfs hinaufschwingt, der sich südwestlich des Raschtulswalls durch die höchsten Wolken auf über 7.000 Schritt erhebt. Schon eine Stunde lang fliegt ihr nur bergauf, vorbei an Adlerhorsten und Wasserfällen, Geysiren und Lavaschlünden, Felsnasen und Steilwänden, abgehenden Lawinen und Gletscherzungen.

Immer schwerer wird euch bereits das Atmen, als ihr in einer knappen Meile Entfernung die titanische Fassade einer in den dunkelroten Sandstein geschlagenen Höhlenfeste ausmacht. Beim Näherfliegen erkennt ihr von Satinavs Gehörn gezeichnete Steinmetzarbeiten von gigantischen Ausmaßen an der Außenwand der Anlage, die vom welterschütternden Kampf Pyrdacors gegen Famerlor künden.

Japhgur hält auf eine große Terrasse zu, unterhalb derer ihr die wie zerborsten scheinenden Leichen von Menschen seht.

Auch euer Begrüßungskomitee ist bereits heran, ein aufgeschreckter Schwarm von 8 Flugechsen. Von den Kultisten hingegen fehlt jede Spur.

Die Echsen greifen nicht gemeinsam an, sondern immer nur zwei von ihnen pro KR im Sturzflug. Während des Kampfes sind Reiten-Proben +3 nötig, da Japhgur ebenfalls angegriffen wird und sich verteidigt. Bei Scheitern der Probe ist keine AT des Helden möglich, bei einem Patzer stürzt er ab und kann nur durch eine waghalsige Aktion des Purpurwurms wieder aufgefangen werden. Dieser will die Angreifer mit seinem Feueratem ausschalten, doch dauert es ein paar trockene, aber mächtige Huster, bis er wieder in Übung ist. Für die Werte im Kampf gegen fliegende Wesen gilt AT+2/PA+4. Eine einmal zu Schaden gekommene Flugechse dreht ab und greift nicht mehr in den Kampf ein. Der Luftkampf sollte spannend, aber nicht tödlich sein, denn er ist nur der Einstieg in das Finale.

Flugechsen

Biss: INI 10+W6 AT 11 PA 4 TP 1W+5

LE 25 AU 40 RS 1 KO 9 MR 8 GS 14

Die Flugechsen greifen stets im Sturzflug an.

DER PALAST DES PYRDACOR-KULTES

Stimmung der Szene: mystisch, alt-kulturell, düster

Musik: düster-geheimnisvoll, mit leichtem Horror

Von der Terrasse aus, die Japhgur bequem Platz zum Landen bietet, führt ein breiter, hochgestreckter und von einer Galerie schlanker Säulen gesäumter Korridor direkt in den rotbraunen Fels hinein. Lichtschächte und spiegelnde Marmorflächen sorgen dafür, dass auch in den weiten, an gotische Kathedralen erinnernden Hallen ausreichend Licht scheint. Zusätzlich sind in goldschimmernden Schalen grün flackernde Ölfeuer entfacht.

Hier ist nicht der Platz, um die gesamte Anlage mit all ihren wundersamen und uralten, teils intakten, teils nur noch als Ruinen bestehenden Einrichtungen zu beschreiben.

Der Kult hat erst vor wenigen Jahren begonnen, sich hier oben einzurichten. Größtenteils ist der Palast also verlassen, und die Schritte der Helden über Jahrtausende altem Staub verhallen in den weiten Fluren ungehört. Verlangen Sie den Helden dennoch Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* ab, denn sie selbst können das ja nicht wissen ...

Einen Plan des Palastes finden Sie im **Anhang 2** auf Seite 72.

Bereits lange vor Pyrdacors Fall ließ sein hiesiger Statthalter dem Goldenen Drachen zu Ehren einen prächtigen Felsenpalast errichten. Hierher brachte er später viele der verstreuten Schätze des Pyrdacor, und hier rief er einen ihm verpflichteten Orden ins Leben. Seit Jahrtausenden setzt er immer wieder von Neuem an, seinen Gottkaiser wiederzuerwecken – jetzt glaubt er, seinem Ziel so nahe wie nie zuvor zu sein.

Während sich ganz Aventurien in den letzten Jahren auf die Folgen von Borbarads Rückkehr konzentrierte, rekrutierte er neue, von ihren alten Göttern abgefallene Menschen und konnte es wagen, sein Domizil wieder ins Zentrum des Kontinentes zu verlagern. Durch das Auftauchen der Helden sieht er seine Pläne gefährdet, weswegen er mit dem Ritual beginnt, obgleich er erst zwei der elementaren Dracheneier, das des Humus und das der Luft, in seinem Besitz weiß. Er hofft, mit Hilfe dieser 'Erben des Zorns' die übrigen leichter aufspüren zu können und von seinem Hort aus die 'Wiedererweckung Pyrdacors' zu koordinieren.

Dass es hierfür zusätzlich mindestens noch Pyrdacors Karfunkel bedarf, besorgt ihn momentan noch nicht. (Und dass vermutlich nur ein lebender Pyrdacor sich seine 'Essenz' aktiv wieder einverleiben könnte, realisiert er nicht.) Denn mit der Macht der elementaren Drachen stellt dies in seinen Augen keine allzu große Schwierigkeit mehr dar. Zeit spielt für ihn zudem keine entscheidende Rolle.

1 – Landeterrasse

Die 30 x 40 Schritt große Plattform, unter der sich offene Stallungen für die Flugechsen befinden, ist so etwas wie der Eingangsbereich zum Palast.

2 – Hauptkorridor

Der 100 Schritt lange Korridor führt unmittelbar zur Großen Halle, während rechts und links Durchgänge zur Bibliothek und Rüstkammer abgehen.

3 – Seiteneingang

In diesem unbenutzten Gang befindet sich unter Steinplatten auf einer Länge von 10 Schritt eine Fallgrube, die aufklappt, sobald sie mit etwa vier Helden belastet ist. In der 3 Schritt tiefen Grube befinden sich 6 Vogelspinnen und eine große Zahl weitere, zwar eklige, aber doch harmlose andere Spinnen. Kündigen die Helden an, vorsichtig zu sein, ist die Grube mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 erkennbar. Die Vogelspinnen besitzen eine AT von 12 und 7 LeP. Richten sie 1W6 TP Schaden an, verspritzen sie zudem ein Gift der Stufe 3, das 1W20 SP verursacht.

4 – Alte Schatzkammer

Am Ende des Seitenkorridors befindet sich eine alte Schatzkammer, die weitgehend leergeräumt ist. Hier allerdings können die Helden neben uralten Kupfermünzen, rätselhaften Gerätschaften und einem verstaubten, aber äußerst starken Fernglas ein Kette mit Almadin-Splittern in Form einer Weinrebe finden, die für eine almadanische Weinkönigin durchaus ziemlich wäre ...

5 – Rüstkammer

Auf alten Eisengestellen hängen etwa 20 der scharlachroten und kobaltblauen Schuppenrüstungen der Kultisten (RS 3, BE 2, Gewicht 4 Stein, Verkaufspreis 30 D) und ihre Drachenhelme (RS 1, BE 0, Gewicht 2,5 Stein, Verkaufspreis 7 D), daneben die zyklöpäischen Schwerter (TP 1W+5, TP/KK 11/3, Gew. 70, Länge 45 Finger, BF 0, INI+1, Verkaufspreis 25 D, WM 0/0),



Dolche und klingenbewehrte Kampfstäbe (Werte wie Zweililien). Ebenfalls finden sich hier drei der magischen Echsenrüstungen, die jedoch derartige Maanfertigungen sind, dass sie fr andere Trger wertlos sind. In einem Schrank stehen 5 Heiltrnke mit je 20 LeP sowie 5 Flaschen mit je 1 Anwendung Omrais als waffenfhiges l.

Die weit ber zweihundert Rstungsstnder lassen erkennen, was fr eine gewaltige Gre der Kult einst besessen haben muss.

6 – Bibliothek / Schreibstube

Unter einem erhabenen Dom mit Sttzstreben und zahlreichen Lichtschchten muss sich einst die Bibliothek befunden haben. Heute liegt dort nur noch Staub in den steinernen Regalen, wo einst unerschpfliche Wissensschtze gelagert haben mssen. Spinnweben berziehen eine in einem Gestell drehbare marmorne Kugel von einem Schritt Durchmesser, die mit *Sinneschrfe* +2 und *Geographie* +2 die fast vllig verblasste Projektion einer Weltkarte erahnen lsst.

Auf einem Tisch in der Mitte des Ovals liegen uralte Zeichnungen, die bei *Geschichtskunde* +3 das mystische Zee Tha erkennen lassen. Unter ihnen findet sich auch das aus der Acadmia zu Punin gestohlene Exemplar des *Compendium Drkomagia* sowie das zu Beginn des Abenteuers von den Helden gefundene Papyrus. Neben diesen liegen neue (!) Aufzeichnungen in Chrmk-Glyphen.

Pyrdacors Groer Saal

Der Hauptkorridor hlt direkt auf eine sechseckige Halle zu, die einen Durchmesser von 120 Schritt hat. In der Mitte ist ein ebenfalls sechseckiges Bassin, in das sich aus einem groen Loch in der Decke ein Wasserfall ergiet. Von dem Saal gehen fnf weitere Korridore zu den inneren Bereichen der Anlage (unter anderem mit den Wohntrakten), einer Sternwarte und weiteren Terrassen ab.

Neben dem Bassin thront eine gewaltige Statue, die einen majesttischen und prchtigen goldenen Drachen zeigen. Legt man sich vor dieser zu Boden (der hier ein wenig abgeschliffen ist), so verebbt der Wasserfall und gibt im absinkenden Bassin den Zugang zur Kultsttte frei.

DIE KARFUNKELHALLE

Stimmung der Szene: erdrckende Macht der vergangenen Drachenkultur

Musik: nervenzerreißend

Vom trockengelegten Bassin aus fhrt eine dstere, langgestreckte und breite Halle abwrts zur Kulthhle. Gesumt wird diese von lebensgroen Drachenstatuen verschiedener Spezies, die alle einen mal greren, mal kleineren Kristall in ihren Klauen wie ein darzureichendes Geschenk halten. Diese Karfunkelsteine von in Jahrtausenden gegen Pyrdacor gefallenen Drachen strahlen noch heute eine derartige Macht aus, dass sie die Helden in ihren Bann zu ziehen drohen.

Nehmen Sie sich Zeit fr diese Szene, und ersinnen Sie fr jeden der Spielercharaktere eine individuelle Vision, die ihn persnlich mit all seinen Fhigkeiten klein und hilflos vor der Macht, dem Wissen und der kulturellen berlegenheit der Drachen erscheinen lsst.

Ein Krieger findet sich einer bermacht von nur uerst vage humanoiden Drachlingen (Mantra'kim) gegenbergestellt, die ihre Waffen mit atemberaubender Geschwindigkeit fhren knnen und gleichzeitig mit Kampfmagie angreifen. Ein Gelehrter verzweifelt an der telepathischen Kommunikation mit einem kolossalen Purpurnorm, der ihm zehn Geschichten aus den ersten Zeitaltern gleichzeitig erzhlen will. Ein Zauberkundiger erhlt Einblicke in das astrale Weltgefge, und zwar so, wie es whrend des Zweiten Drachenkrieges von Pyrdacor pervertiert wurde.

Gelingt dem Helden nicht bald eine *Selbstbeherrschungs*-Proben +4, so wird er berflutet mit den drachischen Gedankenbildern, die ihn leicht in den Wahnsinn treiben knnen. Wird er von den anderen Helden nicht fortgezerrt, so gewinnt er (permanent!) einen Punkt Angst vor Drachen pro verharrrter Spielrunde hinzu. Die Karfunkelsteine sind zwar nicht fest in den Stein integriert, ein Dieb knnte den Informationsfluten der Kristalle aber nicht lange standhalten, weshalb sich dieses Thema erbrigen sollte. In Fasar oder Al'Anfa wrde man allerdings Unsummen fr derartige Artefakte hinlegen ...

DIE KULTSTTTE – FINALE, TEIL I

Stimmung der Szene: dster, rituell

Musik: ebenso

Der Ort des Finales ist eine langgestreckte natrliche Tropfsteinhhle mit imponierenden Ausmaen von 50 Schritt Breite und 25 Schritt Hhe, die einem 400 Schritt langen, gewundenen Tunnel gleicht. Dessen Ende kann vom Kultplatz aus selbst nicht gesehen werden, mndet jedoch auf einer windumpeitschten groen Plattform, die ber einer 2.500 Schritt hohen Steilwand hinausragt.

Zum Vorlesen oder Nacherzhlen:

Als ihr aus der Karfunkelhalle tretet, steht ihr in einer gewaltigen Tropfsteinhhle hinter einem mchtigen Stalagmiten. 15 Schritt vor euch sind etwa 20 in schwarz-goldene Kutten

gehllte menschliche und einige echsische Kultisten vor einer grauerregenden Statue des Pyrdacor versammelt, auf welcher ein geiser, blutberstrmter Magus in dicke Eisenketten gefesselt liegt. Dies muss Magister Muntagonus sein. Vor diesem Opferaltar steht eine in goldene Schuppenrstung gewandete, menschliche Kultistin von faszinierendem Charisma, offensichtlich die Hohepriesterin. Mit beiden Hnden berhrt sie einen der blutbenetzten, kristallinen Wrfel vor dem Altar, in denen Manifestationen der Elemente Humus und Luft zu erkennen sind.

In kaum verstndlichen Zischlauten hebt sie aus nicht menschlicher Kehle zu sprechen an: "Khrh sz'rahmoss, sz'rahmoss kharamak, kharamak Ssa'Navv. Zrsh rrim Ppyrr, zrsh rrimo Ppyrr, zrsh rrimo-rrim Ppyrr!"

Üben Sie das! Sobald die Worte gesprochen sind – und sorgen Sie dafür, dass dies möglich ist –, wird die Höhle von einem Beben erfasst und in gleißendes, goldfarbenes Licht gehüllt, das jeden Helden erblinden lässt, der nicht schleunigst die Augen verschließt.



Helden, denen eine KO-Probe gelingt, sind schneller wieder handlungsfähig als die Kultisten. Diese sind nur mit Dolchen

bewaffnet, dafür aber in der deutlichen Überzahl. 2 Schritt über dem Opferaltar schweben nun die elementaren Drachen des Humus und der Luft. Noch sind sie kaum größer als die Würfel, doch verdreifachen sie ihre Größe mit jeder Spielrunde. In 15 Minuten sind sie demnach also fast 14 Schritt groß. Wie lange dieses Wachstum anhält, werden wir in diesem Abenteuer (hoffentlich) nicht erfahren.

Die 'Hohepriesterin' ist magisch höchst begabt, wenn auch nach dem Ritual deutlich geschwächt, und wird, sobald sie die Eindringlinge bemerkt, einen dem ARMATRUTZ ähnelnden Spruch sprechen und versuchen, mit den elementaren Drachen zur Plattform zu gelangen. Ihr ist nicht an Kampf, sondern an Flucht gelegen, denn sie hat ihr Ziel erreicht und will dieses nicht gefährden. Bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe +5 fällt auf, dass sie ein saphirblaues und ein smaragdgrünes Auge hat. Auch die überlebenden Kultisten werden sich in Richtung Plattform bewegen, um dort auf ihren Flugechsen zu entkommen. In der Tat erhalten die Helden den Eindruck, dass dieses Ritual noch nicht zu Ende ist und dieser erste Teil durch ihr Eingreifen improvisiert vorgezogen wurde.

OCULUS ASTRALIS +3/*Blick der Weberin* enthüllt mehrerlei: Dominierender Eindruck sind zwei Kraftlinien, die sich direkt in der Pyrdacor-Darstellung schneiden, ein gefesselter magisches Muster um Rakorium, zwei absolut reine, elementare Strukturen um die Drachen sowie schließlich ein äußerst komplexes Muster um die 'Hohepriesterin', das keinesfalls menschlich ist, sondern auf eine etwa 4 Schritt große, nur äußerst vage humanoide, drachenähnliche Kreatur schließen lässt. Bedenken Sie bei allen Zaubersproben wieder die Besonderheiten in Nähe von Kraftlinien, hier gar einem Nodix (siehe **Mit Wissen und Willen** ab S. 95). Gestalten Sie den Kampf gegen die Kultisten leicht (Werte vgl. S. 58) und lassen Sie die Spieler und Helden noch einmal spüren, wie unbeschwerlich es für sie sein kann, 'normalen' Feinden entgegenzutreten. Rakorium sollte möglichst schnell befreit und versorgt werden, keinesfalls aber ist er in der Verfassung, in den Kampf einzugreifen. Eine Beschreibung Rakoriums finde Sie auf S. 64.

KAMPF GEGEN DIE ERBEN DES ZORPS – FINALE, TEIL 2

Stimmung der Szene: Kampf auf Leben und Tod

Musik: wilde und mystische Actionmusik

Die 'Hohepriesterin' hat sich während der Auseinandersetzung der Helden mit den Kultisten in den Tunnel abgesetzt und wird von den elementaren Drachen begleitet. Etwa auf halbem Weg sollten die Helden diese, verfolgt von letzten Kultisten, einholen. Ihnen wird sich insbesondere der Luftdrache entgegenstellen, während der Hohepriesterin gemeinsam mit einigen Kultisten auf dem Humusdrachen und einigen Flugechsen die Flucht gelingen sollte, sobald sie die Plattform erreicht haben und die Drachen auf die Größe von etwa 10 Schritt gewachsen sind. Der Luftdrache aber hält die Helden zurück und wird schließlich von ihnen besiegt.

Gestalten Sie den Kampf gegen Pyrdacors Erben episch und gänzlich andersartig als alle Kämpfe, die Ihre Spieler in bisher-

gen Abenteuern erlebt haben. Weniger das Schwert oder Magie sollten den Sieg bringen, als vielmehr Ideenreichtum, und die Auseinandersetzung sollte ein Länge haben, die der Begegnung mit diesen Urkräften angemessen ist, Ihre Spieler aber auch bis zum Schluss fesseln kann. Behandeln Sie dabei die elementaren Drachen als mystische, individuelle Erscheinungen von dem besonderen Charisma Jahrtausende alter Magie, keinesfalls als lediglich abzuschlachtende Endgegner. Ihre Gestalt mag der eines urtümlichen Drachen ähneln, doch sind sie weitaus mehr als nur eine etwas erdige bzw. luftige Variationen dieses Themas. Vielmehr verkörpern sie alle Aspekte ihres jeweiligen Elementes und beherrschen, wenn auch in ihrer Macht erst schwach (was heißen will einem menschlichen Zauberer ebenbürtig bis leicht überlegen), die eingängigen Zaubere in ihren jeweiligen elementaren Formen. Daher werden Ihnen hier auch keine Werte dieser Kreaturen angegeben. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf!

Der Humusdrache scheint aus pulsierender Erdmasse zu bestehen, die durchsetzt ist von bunten Käfern, Würmern, Knospen und Wurzelwerk. Seine beiden Schwingen wechseln ihre Flughäute beständig zwischen Leder, Holz, Knochen und welkem Laub. Wurde ihm eine Wunde geschlagen, so wächst sie augenblicklich mit dichtem Flechtwerk wieder zusammen. Sein 'Einatmen' saugt dem Gegner Lebenskraft direkt aus dem Leib (W6 SP), und er speit wachsende Ranken, die den Helden fesseln (*Entfesseln*- oder GE-Probe, pro KR um einen Punkt erschwert) und zu ersticken drohen (nach 10 KR). Er bewegt sich eher behäbig, dafür mit urtümlicher Kraft (ein Flügel- oder Schwanzschlag kann 2W TP kosten und macht eine KO-Probe nötig, um nicht umgeworfen zu werden).

Der Luftdrache ist fast zur Gänze durchsichtig. Die Konturen seines entfernt an einen zweiköpfigen Riesenlindwurm erinnernden Körpers sind nur an einem gelblich schimmernden Flirren der Luft zu erkennen. Sein 'Atem' besteht wechselnd aus giftigen Faulgasen (W6 SP und KO-Probe, um nicht für Anzahl der verpatzten Punkte KR ohnmächtig zu werden), berauschenden Düften (*Selbstbeherrschungs*-Probe, um nicht in einen Trancezustand zu verfallen), stinkenden Schwefelwolken (KO-Probe, um nicht Reißaus zu nehmen) und stärker werdenden Sturmböen (KO-Probe mit stetig größer werdenden Zuschlägen, um nicht mit W6+Zuschlag SP gegen eine Felswand gedonnert zu werden). Seine Bewegungen sind flink und kaum vorherzusehen (AT -2). Während er also von zwei Seiten gleichzeitig anzugreifen vermag, projiziert er zudem Trugbilder in die Köpfe der Helden. Letztere können den Luftdrachen an der Stelle eines anderen Helden erscheinen lassen, so dass die Charaktere einander angreifen, oder traumatische Ereignisse aus der Vergangenheit der Helden hervorrufen, etwa um von diesen geliebte Personen oder verinnerlichten Glaubensgrundsätze, wodurch sie für kurze Zeit vom Kämpfen abgelenkt werden.

Entgegentreten kann man den Drachen natürlich am besten mit dem jeweils entgegengesetzten Element. Da an Schnee oder Eis momentan schwer heranzukommen ist, muss auch die Bekämpfung des Humusdrachen schwer fallen. Felsen gegen die Luft gibt es hier hingegen eine ganze Menge. Vielleicht lassen die Helden über dem (flinken!) Drachen einige Stalaktiten bersten oder wirken ihrerseits elementare Zauber bzw. beschwören elementare Kreaturen, die allerdings keinesfalls eine ähnliche Macht wie die Drachen haben können. Wenn die Helden einige KR lang auf der zugigen Plattform gefochten haben, wo es zu allem Überfluss auch noch in Strömen zu regnen begonnen hat (was insbesondere den Luftdrachen schwächt), wird auch Japhgur erscheinen. Auf diesem könnten die Charaktere den Luftdrachen

noch weiter hinauf in die Höhe locken, wo die Luft für beide Seiten immer dünner wird. Modifizieren Sie in diesem Fall also nicht nur die Kampfkraft des Elementardrachen, sondern auch die der Helden. Auf jeden Fall sollte der Kampf den Helden all ihre Kräfte (physisch, geistig, astral, seelisch/spirituell) und Reserven (Tränke, Kräuter, magische Artefakte) abverlangen.

Ist der Luftdrache besiegt, ist die Wesenheit wieder – geschwächt – in den Kubus aus Lapislazuli gebannt. Sollte dies auf der Plattform oder in der Luft geschehen, gönnen Sie Ihren Spielern einen atemberaubenden Sturzflug der Helden auf Japhgur, um den Würfel schließlich aufzufangen.

RAKORIUM MUNTAGONUS, ERZMAGIER UND SAVROLOGE

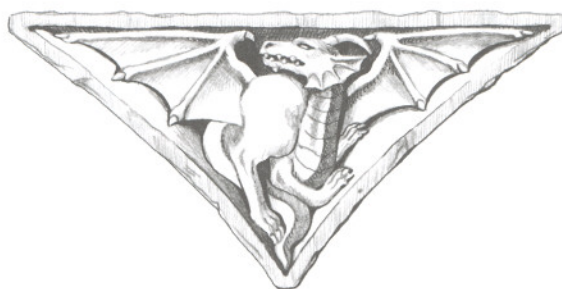
Der honorable Meister der *Magica Transformatrica* forschte offensichtlich auf just jenem Gebiet, auf dem die Helden ihm nun per Zufall zuvorgekommen sind, und er hatte seinen Sekretär Hilbert von Puspereiken gerade nach Punin entsandt, um weitere Nachforschungen für ihn anzustellen. Mit einer letzten Forschungsreise gedachte er, sein Lebenswerk zu krönen und der Welt endgültig die Richtigkeit seiner Theorien zu beweisen. Schon seit Jahrzehnten ist der Graumagier – zunehmend paranoid – der Überzeugung, eine echtsische Verschwörung plane die Wiederherstellung des alten Reichs von Zze Tha.

Für derartige körperliche Anstrengungen ist der gut Achtzigjährige aber inzwischen nicht mehr gerüstet. Noch bevor er sich an den Aufstieg auf den Raschtulsturm machen konnte, wurde er von den Pyrdacor-Kultisten gefangengesetzt, um, in unüberwindlichen Eisenketten gefesselt, als mächtiges Paraphernalium im Ritual zur Beschwörung der *Zrsh rrimo-rim* zu dienen.

Nachdem die Helden die hagere, grauhaarige Spektabilität befreit haben, ist Rakorium in entwürdigendem Zustand, am Ende seiner Kräfte und nicht fähig, selbständige dem Hort zu entfliehen. Er wird sich später seiner Dummheit schelten, seiner wissenschaftlichen Neugier trotz der warnenden Worte seines Schüler nachgegangen zu sein: "Ich werde leichtsinnig auf meine alten Tage ... Doch findet man bei Exkursionen in die Wirklichkeit oft schneller eine Antwort auf die uns bewegenden Fragen, als in verstaubten Bücherstuben ..."

Wahrscheinlich wird er sich von dieser 'Exkursion' nicht mehr zur Gänze erholen können und endgültig dem Wahnsinn anheimfallen – eine Tragödie für die Wissenschaft, denn der Kern all seiner Theorien hat sich schließlich als richtig erwiesen.

(EA, S. 127, **Bastrabuns Bann**, S. 11, **Rohals Versprechen**, S. 70, **Siebenstreich**, S. 58f.)



DER VORHANG SCHLIEßT SICH UND LÄSST MANCHE FRAGE OFFEN

Stimmung der Szene:

euphorisch, dann nachdenklich

Musik: triumphal, dann ruhig

Die Helden haben es schließlich geschafft, einen langfristig sicherlich noch gefährlich werdenden Kult aufzudecken, seine Pläne teilweise zu vereiteln, dabei einer jungen Liebe auf die Sprünge zu helfen sowie einem der honorigsten aventurischen Erzmagier das Leben zu retten und ganz nebenbei noch Missverständnisse zwischen dem Königreich Almada und dem Emirat Amhallassih aufzuklären. Wenn das nicht ein Grund zum Feiern ist!

Wenn die Helden ein passables Verhältnis zu Japhgur aufbauen konnten, wird sie dieser nach Punin fliegen. Spätestens dort wird der junge Drache aber seiner eigenen Wege gehen. Wieder in der Metropole, sollten sich die Helden etwas erholen sowie Rakorium, Wind-Ei und gestohlene Schriftstücke bei der Academia abliefern und dem Kanzler Kunde geben.

Für die Rückgabe des *Compendium Drakomagia* und die Übergabe des Dracheneis gewährt Magister Finkenfarn den Helden einmalig ein kostengünstiges Studium in der Akademie. Zusätzlich können alle hier gelehrten Sprüche (siehe *AZ*, S. 115) ohne Bezahlung bei hervorragenden Lehrmeistern gelernt werden.

Am Abend kommt es zu einer abschließenden Besprechung im Pentagrammaton, an der neben den Helden von Taladur sowie die Magister Finkenfarn, Mantangor, von Puspereiken und der stark paranoide und noch sehr geschwächte Muntagonus teilnehmen werden. Nutzen Sie diese Szene, den Helden die Tragweite der zurückliegenden Ereignisse noch einmal vor Augen zu führen, Verständnislücken zu schließen und offene Fragen aufzuwerfen und zu diskutieren:

● Welchen Ursprung hat der Derwisch-Orden? Welche Ziele verfolgt er? Kann er zu einer Gefahr für die Zwölfgöttlichen Lande werden?

● Welchen Ursprung hat der Pyrdacor-Kult? Welche Ziele verfolgt er? Wer steht ihm vor? Was kann man unternehmen, um seine Macht zu schwächen?

● Was sind die 'Erben des Zorns'? Welche Macht wohnt ihnen inne? Sind es selbstständige Wesen, beschworene oder beherrschte Kreaturen? Zu welchem Zweck wurden sie einst wie geschaffen? Wie viele gibt es?

DANKBARKEIT EINER WITWE

Schließlich wird ein Held wohl ein Schreiben an Alara Paligan aufsetzen müssen, wofür Sie Ihrem Spieler aber Zeit gewähren und die persönliche Übergabe dieser Depesche zu einem kleinen individuellen Szenario ausarbeiten sollten. Hierfür kann der Held beispielsweise mit Dom Rafik über Cumrat nach Brig-Lo reisen. Alara wird den Bericht des Helden als Selbstverständlichkeit entgegennehmen, ihm dann beiläufig und mit einer Gefühlskälte, die Ihrem Spieler einen Schauer über den Rücken fließen lassen sollte, einen Ring aus Gold mit einem schwarzen Opal (Wert: 40 Dukaten) über einen Finger streifen und ihn dann mit milden Worten entlassen.

Es scheint, als habe der Held seine Belohnung erhalten. Doch halten Sie für ihn einen einmalig und mit Bedacht eingesetzten Joker in der Hinterhand. Er steht nun unter lockerer Beobachtung der Schwarzen Witwe, und ihr Einfluss mag dem Helden einstmals zum Guten reichen, ohne dass er erkennen muss, welche Macht im Hintergrund in seinem Sinne Fäden gezogen hat – und erst recht nicht warum.

DER MÜHE LOHN – ABSCHIED IN BRIG-LO

Stimmung der Szene: euphorisch, dann feierlich, ländlich

Musik: ebenso

Von der Metropole geht es vermutlich weiter nach Brig-Lo, wo es immerhin eine Hochzeit zu feiern und die einstweilige Versöhnung zwischen Emirat und Königreich zu zelebrieren gibt. Hierzu reist auch Rafik an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit drei Tagen seid ihr wieder in Brig-Lo, doch habt ihr eure Schilderungen den Dorfbewohnern gegenüber auf die für sie begreiflichen Aspekte eurer Queste begrenzt gehalten. Die Erlebnisse auf dem Raschtulsturm sind für euch selbst noch irgendwie fremdartig und kaum zu verstehen, wie könnte da ein einfacher Rebenschneider begreifen, was

sich weit oberhalb all ihrer provinziellen Realität abgespielt hat?

Auch der ansonsten so großspurige Almadez hat seit dem Kampf gegen die 'Erben des Zorns' kaum mehr etwas von sich gegeben.

Überraschenderweise war auch Escalaja, als Almadez ihr das rubinene Rebenmedaillon (oder was er auch immer erbeutet haben mag) um den Hals legte, und nun wird also Hochzeit gefeiert. Pünktlich zur Festivität hat auch des Kanzlers Schiff angelegt. Nach der rahjagefälligen Zeremonie erscheint dann die euch bereits aus dem Palast des Emir bekannte Novadi als angekündigter Emissärin des Kalifats. Gemeinsam mit

Rafik legt sie einen neuen Grundstein für das Bethaus des Rastullah, und auch wenn dieser Akt von so manchem Dörf-ler durchaus kritisch zur Kenntnis genommen wird, wer wollte an diesem Tage zürnen?

So also geleitet Almadez mit freudigem Lächeln, aber doch nachdenklich seine Escalaja zum festlichen Bankett auf dem Dorfplatz. Dort gibt die Musik bereits wohlbekanntes almadanisches Liedgut zum besten. Kinder spielen unter der Platanen, an der bei der Toreroquesta der silberne Reif gehangen hatte, Pelura und ihr frönt einen weiteren Abend lang den Genüssen Almadaner Lebenskunst.

Zelebrieren Sie eine letzte almadanische Fiesta, würfeln Sie *Zechen*-, *Tanzen*- und *Betören*-Proben, lassen Sie die Braut die Helden noch einmal zu einer Partie Pelura herausfordern, und lassen Sie währenddessen Ihren Spielern klammheimlich jeweils 900



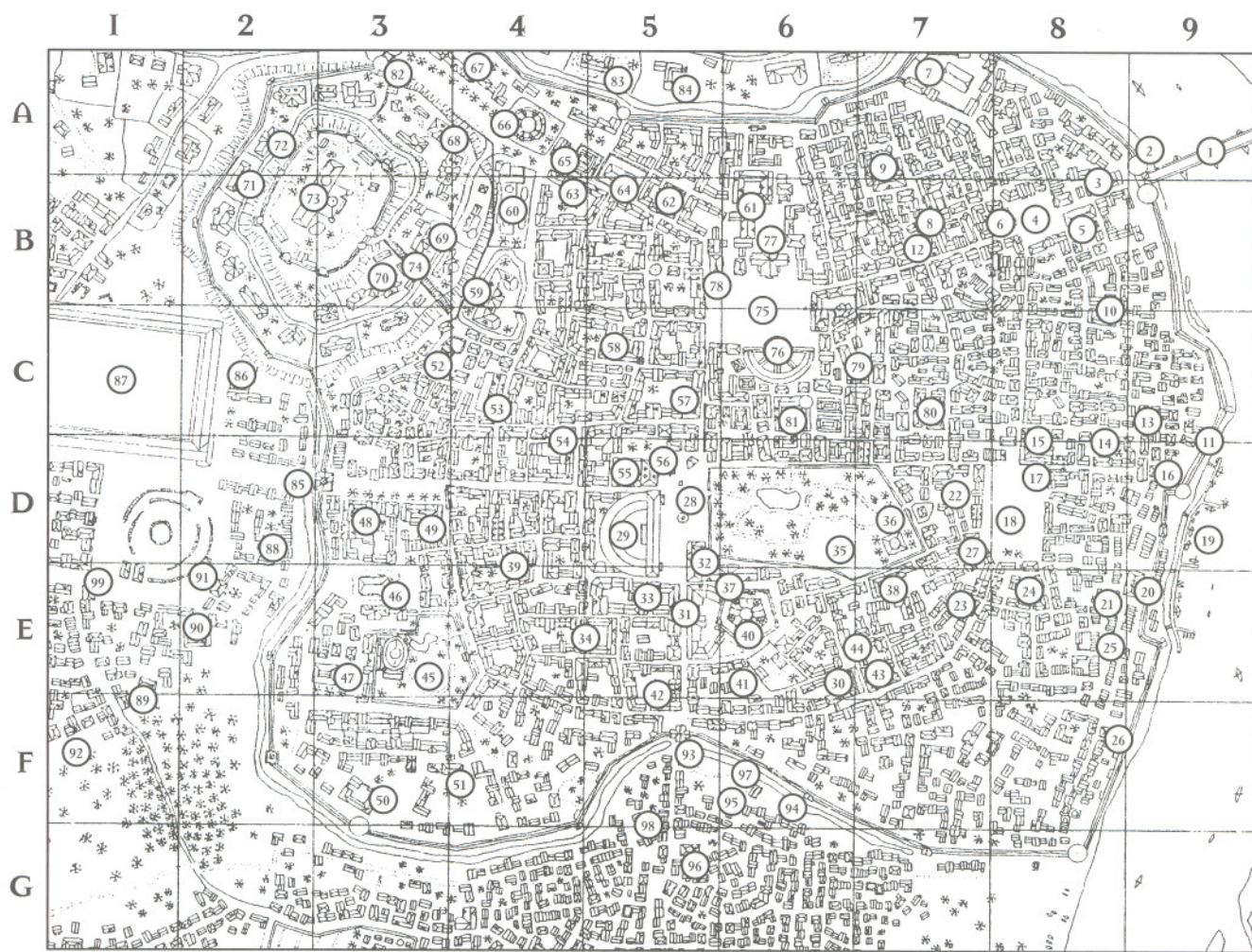
AP zukommen, während Sie gemeinsam mit ihnen das Almada-Lied anstimmen.

Spezielle Erfahrungen konnten die Helden in folgenden Talenten erwerben, wobei Sie als Meister bestimmen, wer tatsächlich welche Erfahrung gesammelt hat: *Athletik* (Toreroquesta), *Reiten* (Drachennritt), *Zechen* (Weinseligkeit), *Etikette* und/oder *Staatskunst* (diverse Begegnungen mit hohen Herrschaften), *Gassenwissen* (besonderer Einsatz am Basiliskentag), *Überreden* und *Sich Verkleiden* (Versteckspiel auf Ferchaba), *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden* und/oder *Götter/Kulte* (Verarbeitung des Geschehenen um den Pyrdacor-Kult und die Auseinandersetzung mit dem Rastullah-Glauben).

Sollte ein Held an diesem wohligen Frühlingsabend oder in nächster Zeit den Sternenhimmel erforschen, so kann er bei einer *Sternkunde*-Probe +2 feststellen, dass das Bild des Kelches (Humus) ein wenig heller als üblich zu leuchten scheint. Merkwürdigerweise trifft dies auch für den Nachen (Wasser) zu ...

ANHANG I: ZEITTADEL

11. Phex 32 Hal	Überfall der Novadis in Then; Aufbruch der Helden; Ankunft in Punin am späten Abend	18. Phex 32 Hal	Basiliskentag in Punin; Helden brechen nach Cumrat auf.
12. Phex 32 Hal	14. Geburtstag von Selindia-Hal v. Gareth wird in Punin gefeiert; Beauftragung der Helden durch den almadanischen Kanzler.	19. Phex 32 Hal	Rat der Königin auf Cumrat
13.-18. Phex 32 Hal	Helden recherchieren in Punin.	20. Phex 32 Hal	Frühstück mit Alara Paligan; Aufbruch der Helden nach Brig-Lo
14. Phex 32 Hal	Der "Yaquirblick" schürt antinovadische Stimmung; Magister Rabenus Mantangor kehrt abends nach Punin zurück.	bis ca. 28. Phex 32 Hal	Helden in Brig-Lo
15. Phex 32 Hal	Quartier der Helden wird von Pyrdacor-Kultisten durchstöbert.	bis ca. 3. Peraine 32 Hal	Helden in Amhallah
16. Phex 32 Hal	Der alte Statthalter Pyrdacors stiehlt in Menschengestalt das Humus-Ei aus der Akademie zu Punin und ermordet die Adepta Grimma Ardirsdottir.	ca. 16. Peraine 32 Hal	Helden erreichen Fechaba
17. Phex 32 Hal	Schriftstudium der Helden in der Akademie	18. Peraine 32 Hal	Zweiter Rastullahellah; Fasalleh wird auf Ferchaba gefeiert; Überfall der Kultisten; Helden brechen auf Japhgur zum Raschtulsturm auf.
		19. Peraine 32 Hal	Helden erreichen in der Morgenröte den Palast des Pyrdacor-Kultes; Kampf gegen die "Erben des Zorns"
		ab 20. Peraine 32 Hal	Helden zurück in Punin; Lagebesprechung; Reise (evt. über Cumrat) nach Brig-Lo zur Hochzeit und abschließenden Fiesta

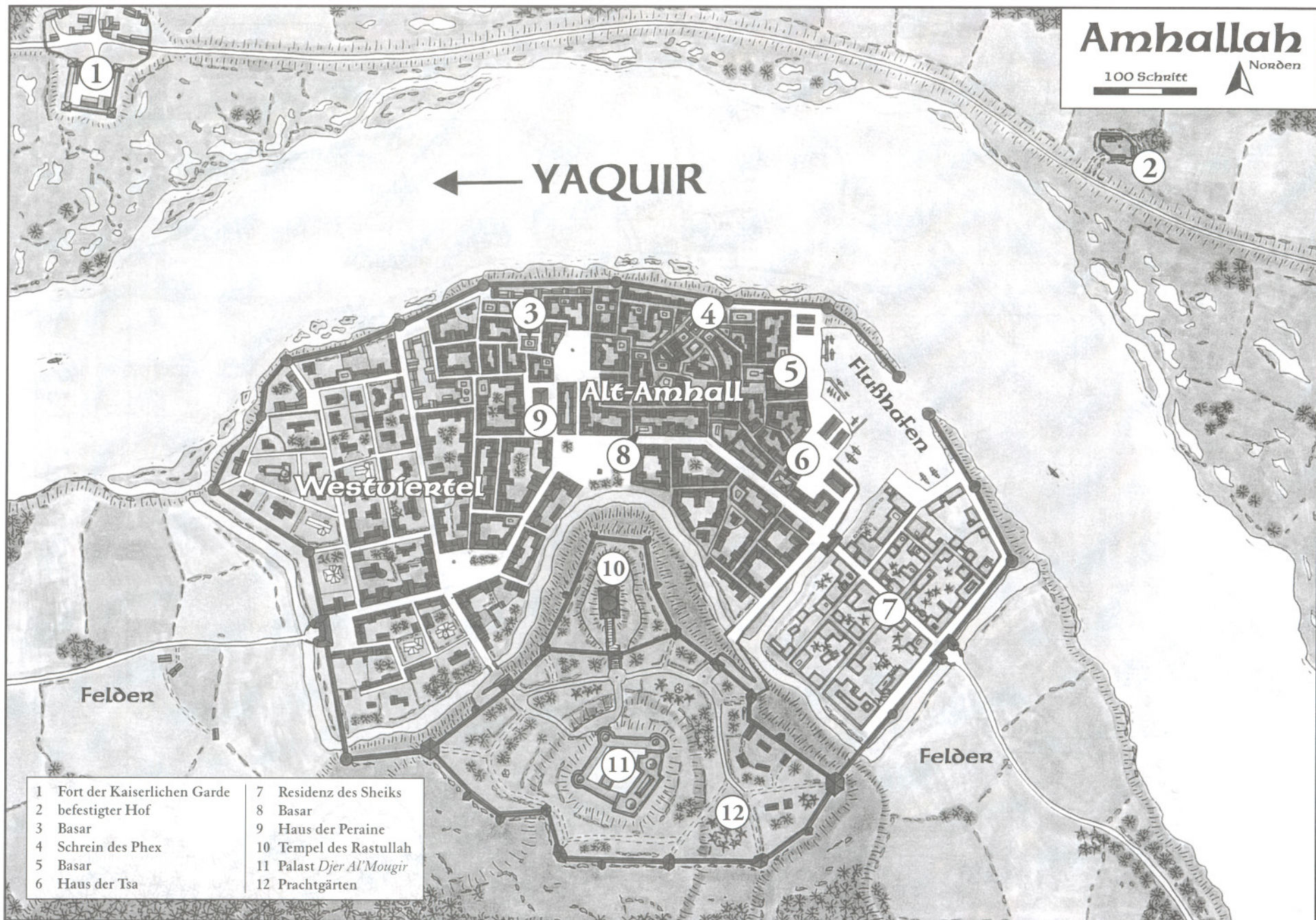


ÜBERSICHTSPLAN DER RUPINER INNENSTADT

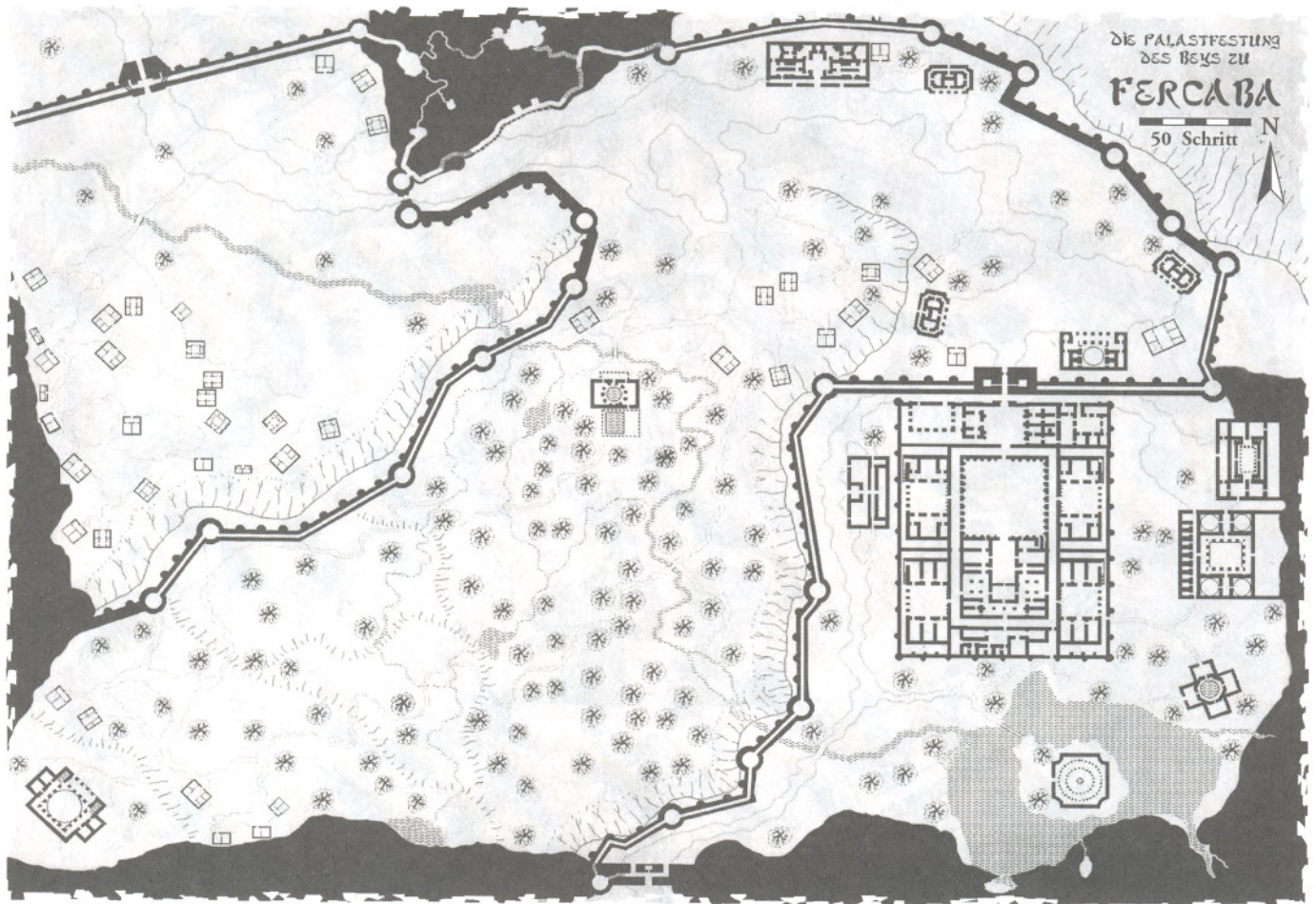
1	Kaiser-Raul-Brücke	A 9	35	Etilienpark	D 6	66	Gilbornshalle (Praios-Tempel)	A 4
2	Garether Tor	A 9	36	Schlangentempel (Hesinde-Tempel)	D 7	67	Glockenturm <i>Langer Rafik</i>	A 4
3	Hotel <i>Raschtulswall</i>	B 8	37	Hotel <i>Yaqurien</i>	E 5/6	68	Palacio Madjani	A 3
4	Eisenmarkt	B 8	38	Haus <i>Boronsruh</i>	E 7	69	Palacio Taladur	B 3
5	Ingerimm-Tempel	B 8	39	Zunfthaus der Apotheker und Medici	D 4	70	Palacio Galandi	B 3
6	Zunfthaus der Grobschmiede	B 8	40	Academia der Hohen Magie und		71	Palacio von Bleichenwang	A/B 2
7	Stallburg	A 7		Arkane Institut	E 6	72	Palacio Sfindini	A 2
8	Schmiede der Gebrüder Sfazzio	B 7	41	Weinstube <i>Löwin & Einhorn</i>	E 6	73	Eslamidische Residenz	B 2/3
9	Kgl.-Grfsl. Kellerei	A 7	42	Haus der Mephallien	F 5	74	Eslamidische Treppe	B 3
10	Gebrüder Argasch und Irgasch	C 8	43	Sprach- und Schreiberschule	E 7	75	Platz des Schweigens	B/C 6
11	Groß- und Hof-Weberei Galandi	C/D 9	44	Bardenschule <i>Torbenia</i> mit Avesschrein	E 7	76	Das Gebrochene Rad (Boron-Tempel)	C 6
12	Zunfthaus der Lederer und Gerber	B 7	45	Tempel des Rebenblutes und Eslamspark	E 3	77	Regenbogentempel	B 6
13	Kellerei <i>Pichelstein</i>	C 9	46	Tempel der Gütigen Mutter		78	Zunfthaus der Weber und Schneider	B 5
14	Geburtshaus Gilborns	C 8		unserer Almadan. Heimat	E 3	79	Allbarmherz. Hospiz Liebfrauen Marbos	C 6/7
15	Bognerei Abendwind	C 8	47	Zunfthaus der Roßzüchter und -händler	E 3	80	Hofschneiderei Knabenschuh	C 7
16	Druckhaus Sfindini Erben & Cie.	D 9	48	Zunfthaus der Küfer und Zimmerleute	D 3	81	Hort der Draconiter	C 6
17	Pferdehändler Rohfelder	D 8	49	Restaurante <i>Reichsmark Amhallah</i>	D 3	82	Oerstädter Tor	A 3
18	Großer Bazar	D 8	50	Arsenal und Zeughaus	F 3	83	Handelshaus Dallenstein	A 5
19	Hafen	D 9	51	Zunfthaus der Conditori	F 3/4	84	Palacio di Tornillo	A 5
20	Efferd-Tempel	E 9	52	Gesandtschaft des Kalifats	C 3	85	Al'Mukturer Tor	D 2/3
21	Herberge <i>Zum Scharfen Hoben</i>	E 8	53	Extraordinaire Gesandtschaft des Horasiats	C 4	86	Gladiatorenschule	C 2
22	Apotheke Blaemendal	D 7	54	Kontor Kohlenbrander	C/D 4	87	Caralus-Stadion	C 1
23	Freudenhaus <i>Levthans Jagd</i>	E 7	55	Kontor Stocerbrandt	D 5	88	Taverne <i>Skorpionstich</i>	D 2
24	Hotel und Spielsalon <i>Silberling</i>	E 8	56	Rathaus & Ratstube	D 5	89	Brauhaus <i>Zwergenglück</i>	E 1
25	Zunfthaus der Flußfischer	E 8	57	Station der Postillone	C 5	90	Büttneri Guridi	E 2
26	Hungerturm	F 8	58	Schule der Juristerei & Landgericht	C 5	91	Haus Yaqurblick (Redaktionshaus)	E 2
27	Zunfthaus der Gewürz- und Fernhändler	D 7	59	Königliche Hofkanzlei (mit Landesarchiv)	B 4	92	Zunfthaus der Fleischer und Räucherer	F 1
28	Theaterplatz	D 5	60	Madathermen	B 4	93	Vinsalter Pforte	F 5
29	Yaqurbühne	D 5	61	Commandantur	B 6	94	Haus des Blutalrik	F 6
30	Ordenshaus der Grauen Stäbe	E 6	62	Hotel <i>Haus Yaqurborn</i>	B 5	95	Taverne <i>Zum räudigen Köter</i>	F 6
31	Königliches Kriegerseminar	E 5	63	Zunfthaus der Drucker und Buchbinder	B 4	96	Phextempel	G 5
32	Zunfthaus der Wein- und Ölhändler	D 5	64	Hallen zu Ehren des Helden Caralus		97	Geisterbeschwörer	F 6
33	Galeria der Schönen Künste	E 5		(Rondra-Tempel)	A/B 5	98	Herberge <i>Bei Adalbin</i>	G 5
34	<i>Schule des Lebens</i>	E 4	65	Reichs- und Landesmünze	A 4	99	Das Haus der Azila saba Haniqis	E 1

ÜBERSICHTSPLAN VON BRIG-LO





DIE PALASTFESTUNG DES BEYS ZU FERCABA



DIE BOTSCHAFT VON MAGISTER MANTANGOR

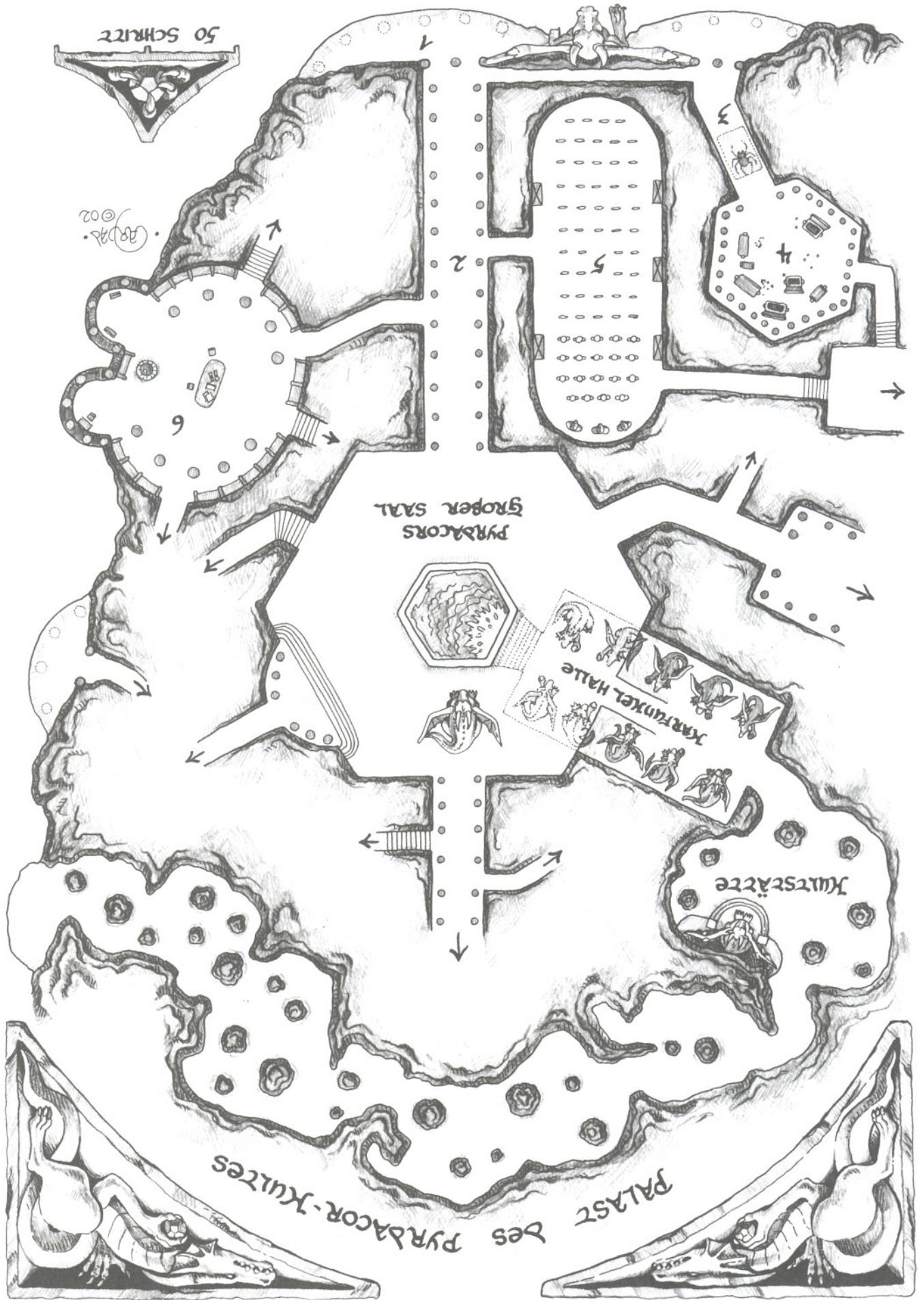
Werte Herrschaften, hiermit sei Euch kund getan, dass Seiner Magnifizenz Rakorium Muntagonus ob seines bereits hohen Alters von seinem ehemaligen Schüler das Reisen ausgeredet wurde. Stattdessen erwarten wir nunmehr seinen alten Adeptus Primus, Hilbert von Puspereiken, in der Königsstadt. Ihr erhaltet neue Nachricht, so dieser eingetroffen ist und sich dem Sachverhalt widmen konnte.

Mit dem Segen der Herrin Hesinde,
hochachtungsvoll,

R. Mantangor

AUSZUG AUS DER CHRONIK VON ILARIS

Wissen wir denn, ob es die Götter waren, die die Sechs nach Alveran beriefen? Könnten sie sich nicht selbst den Platz genommen haben, der ihnen zustand? Was wissen wir über die Macht dieser Enkel Sumus? Groß ist ihre Kraft, unbestreitbar ihr Geist – warum aber sollten sie den Göttern gehorchen, wenn sie ihnen also gleich an Macht sind? Der Löwenhäuptige ist Rondra ebenbürtig und wird mit ihr in einem Atemzug als ihr Gemahl genannt – und würde die Göttin einen Unterlegenen als Gatten anerkennen? Wohl kaum! Menacor, sechsflügelig, soll den Limbus hüten? Ist es nicht viel eher wahrscheinlich, dass er der Herrscher all dessen ist, was nicht Sphäre ist, vielleicht sogar jener ist, den die Boronis in ihrer Engstirnigkeit bezeichnen als Golgari und der die Seelen über das Nirgendmeer – spricht, die dritte Ebene – tragen soll? Wer hat denn je den Seelenraben gesehen? Niemand – nur Flügelrauschen hören wir, das auch von sechs Schwingen stammen könnte denn von zweien. Wenn Naclador nun aber den Tempel der Weisheit hütet, sollte er dann minder weise sein als Hesinde selbst? [...] Die Diener der Zwölfe sagen, die Zwölfe seien die Mächtigsten. Aber sagt nicht jeder Knappe das auch von seinem Ritter?



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 verwickelte 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.*

ERBEN DES ZORPS

VON PIKLAS REIPKE

Punin – allein der Name verleiht glänzende Augen: dem Forscher, Gelehrten und Magus ob all der wissenschaftlichen Horte, dem Händler wegen des guten Geschäfts, der Streunerin und dem Bettler just aus dem gleichen Grunde, dem Söldner und Krieger wegen der mannigfachen und schutzbedürftigen Karawanenrouten in den Süden, die hier ihren Anfang nehmen, sogar den Schelmen wegen all der gewichtigen Persönlichkeiten, die sich hier aufgeblasen tummeln ...

Grund genug, zu den öffentlichen Geburtstagsfeierlichkeiten des Prinzen Selindian Hal von Gareth, Graf des fruchtbaren Yaquirtals, der lebensfrohen Königsstadt einen Besuch abzustatten. Es wird sicher nicht allzu lange dauern, bis auch Ihre Helden vom süßen Rebenblut, den feurigen Almadanis und der Reconquista des von den heidnischen Novadis besetzten Landes südlich des Yaquir träumen werden.

Doch der altehrwürdige Strom hat schon viele, unserer Tage längst ins Mystische entrückte Kulturen kommen und gehen sehen ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden* und *Zauberei und Hexenwerk* sowie der Spielhilfe *Das Königreich Almada* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 13,50 • SFr 24,30



9 783890 643748

I0374



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-374-4

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 115

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,

ZAUBEREI,

INTERAKTION,

KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

ALMADA UND AMHALLASSIN,

1025 BF / 32 HAL

